

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Český seriálový a filmový fandom jako fenomén

Adéla Košařová

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Antropologie

Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Bakalářská práce

Český seriálový a filmový fandom jako fenomén

Adéla Košařová

Vedoucí práce:

PhDr. Tereza Zíková, Ph.D.

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala mým informátorům za jejich ochotu a čas, který mi věnovali, a ohromnou trpělivost, s níž odpovídali na moje otázky. Velké díky si zaslouží též Petra Maroušková. Hlavní poděkování patří mé vedoucí práce PhDr. Tereze Zíkové Ph.D. za přínosné konzultace, cenné rady a hlavně čas, který věnovala svědomitému korigování mé práce.

Obsah

1	ÚVOD	1
1.1	Fanoušci a fandom	3
2	TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	7
2.1	Koncept subkultury	7
2.2	Koncept kapitálu	9
3	CHARAKTERISTIKÉ PRVKY FANDOMU.....	13
3.1	Sociální vazby	13
3.1.1	Cony	16
3.2	Fanouškovská tvorba	18
3.2.1	Fanfikce	18
3.2.2	Fanziny	21
3.2.3	Fanvidea	22
3.2.4	Grafická tvorba a hudba	23
3.2.5	Kostýmy	24
4	METODOLOGIE.....	27
4.1	Výzkumný vzorek	27
4.2	Cíl výzkumu	30
5	ANALYTICKÁ ČÁST	31
5.1	Podmínky členství.....	31
5.2	Problematika hierarchie	36
5.2.1	Fanouškovský kapitál kulturní.....	37

5.2.2	Fanouškovský sociální kapitál	38
5.2.3	Fanouškovský symbolický kapitál.....	39
5.3	Subkultura českého seriálového a filmového fandomu	43
5.4	Fandomová tvorba	50
6	ZÁVĚR	54
7	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	56
8	RESUMÉ	59
9	PŘÍLOHY	60
9.1	Příloha 1: Filmy a seriály	60
9.2	Příloha 2: Příklad programu z Festivalu Fantazie 2013	63
9.3	Příloha 3: Ukázky kostýmů.....	65

1 ÚVOD

V dubnu roku 1926 začal vycházet časopis Huga Gernsbacka *Amazing stories*, magazín obsahující vědeckofantastické příběhy řady známých autorů science fiction. Jedna z jeho rubrik nesla zvláštní název „Fan Domain“ – hájemství fanoušků (Neff a Olša, 1995: 464), kde byly zveřejňovány dopisy čtenářů společně s jejich adresami (Coppa, 2006: 42). *Amazing stories* tak nevědomky dodal první impuls k zahájení komunikace mezi lidmi se stejnými zájmy, kteří se začali postupně sdružovat v různých SF klubech (Neff a Olša, 1995: 464). Tak prý vznikl první *fandom* – společenství lidí, jež k sobě váže společný zájem, který je motivuje k tomu, aby se scházeli, diskutovali o jejich oblíbeném televizním či filmovém médiu a produkovali vlastní tvorbu.

Československý *fandom* se oproti tomu světovému začal formovat až výrazně později, jeho počátek bychom mohli datovat k vzniku klubu Julesa Vernea v roce 1969, který rok na to zanikl a předal žezlo SFK Villoidus, jenž zahájil svoji činnost v roce 1979 (Neff a Olša, 1995: 467). Po revoluci a hlavně s příchodem internetu narostl počet členů různých *fandomů*, kteří se navíc začali soustřeďovat již nejen kolem science fiction, ale i celé řady dalších žánrů.

Předmětem výzkumu této práce se stal český seriálový a filmový *fandom*, tedy lidé, kteří se sdružují na specifických místech, zvaných *cony*, a interagují spolu na různých fórech či sociálních sítích, aby si sdělili postřehy, pocity, nápady, ale i kritiku ohledně jejich oblíbeného televizního, potažmo filmového pořadu. Když spolu zrovna nehovoří, čile se věnují přepisování primárního textu poskytnutého médiem, tedy seriály či filmem, jimž je jejich *fandom* zasvěcen, aby napravili chyby způsobené neopatrnými scénáristy, případně konzumují tvorbu svých přátel a kolegů z *fandomu*. Svoji příslušnost k jednotlivým seriálům vyjadřují i prostřednictvím kostýmů, pomocí nichž se převlékají za svoje oblíbené postavy.

Tato práce si klade za cíl představit a blíže charakterizovat subkulturu českého seriálového a filmového *fandomu*. Teoretická část se zaměřuje na to, co znamená onen výraz *fandom* a koho považujeme za jeho členy; dále jakým prostřednictvím spolu tito lidé komunikují, co jsou to *cony* a co se na nich odehrává. Snaží se též upozornit na skutečnost, že členové *fandomu* nejen sledují svůj oblíbený pořad, ale také ho aktivně přetvářejí pomocí fandomové tvorby. Dílčím cílem práce bylo rovněž prostřednictvím informací získaných z pobytu v terénu a rozhovorů s informátory analyzovat podmínky členství a představit *fandom* jako mocensky strukturovaný celek; výzkum se též zaměřil na motivaci členů k produkci fandomové tvorby a jak se vlastně člen *fandomu* liší ve vztahu ke svému předmětu zájmu, tedy k seriálům a filmům, od běžného diváka, zástupce většinové společnosti.

Struktura práce bude následující. Kromě úvodu se v první kapitole podíváme blíže na termíny *fanoušek* a *fandom*, krátce nastíníme původ těchto slov, a jak k nim jednotliví autoři přistupují. V druhé kapitole představíme teoretická východiska, z nichž některá budou uplatněna v analytické části, konkrétně se jedná o koncept subkultury a kapitálu. V následující kapitole představíme charakteristické rysy fandomové subkultury, tedy sociální interakce mezi fanoušky – v této části je zvláštní pozornost věnována jejich osobním setkáním na tzv. *conech*, jež zároveň posloužily jako terén pro účely této práce. Nalezneme zde také část věnovanou představení fandomové tvorby, kam mimo jiné patří též kostýmy, které hrají pro *fandom* podstatnou roli. Předposlední kapitola je zaměřena na otázku metodologie, jež byla na výzkumu předcházejícímu této práci uplatněna, představení informátorů a cílů práce. Kapitola závěrečná, tedy pátá, je věnována analýze výpovědí informátorů a postřehů z provedeného zúčastněného pozorování. Zaměříme se na podmínky přijímání nových členů, otázku hierarchie v rámci *fandomu*; dále na samotné principy fandomové subkultury – hlavně jejich specifický vztah k televizní a filmové produkci a celou práci uzavřeme odpověďmi na otázku, proč fanoušci tvoří.

1.1 Fanoušci a fandom

Jak bylo řečeno již v úvodu, předmětem zájmu této práce se stali seriáloví a filmoví fanoušci, a to konkrétně ti, kteří se sdružují do tzv. *fandomu*. Zatímco první termín je všeobecně známý, pojem *fandom* patří k těm méně běžným. Na následujících řádcích budou oba výrazy tudíž představeny.

Za fanouška dle Matta Hillse (2002) lze označit člověka doslova posedlého určitou celebritou, filmem, televizním programem či kupříkladu kapelou. Oxfordský slovník¹ ho definuje jako osobu, která obdivuje či projevuje značný zájem o určitý sport, umění nebo slavnou osobnost. Z historického hlediska se s tímto pojmem poprvé setkáváme koncem 19. století na stránkách novin, kde byl užit pro označení následovníků profesionálních sportovních týmů, především baseballu, a vznikl odvozením ze slova *fanatik*, jenž má svůj původ ve století šestnáctém, kdy sloužilo k označení jedince, jehož chování připomínalo posedlost démonem či bohem, až vyústilo v označení pro náboženského maniaka (Jenkins, 1992: 12). Dnes fanatik zpravidla znamená osobu, jež vykazuje přílišnou horlivost a doslova trpí přemírou nadšení, která překračuje únosnou mez². Henry Jenkins v této souvislosti poukazuje na zajímavý fakt, že vzhledem k pejorativnímu charakteru slova *fanatik* má výraz fanoušek už vlastně ze své podstaty tendenci být zatížen stereotypy (Jenkins, 1992: 12) (více v kapitole 3.1).

Jedno z prvních užití slova fanoušek bylo ve vztahu k pravidelným návštěvnícím divadelních představení, které kritici podezřívali, že na inscenace nechodí ani tak ze zájmu o hru samotnou, jako spíš o její herecké obsazení (Auster, 1989). Zpočátku byl však tento výraz dlouhodobě spojován hlavně s obdivovateli rozličných sportovních týmů, což se změnilo s příchodem a rozšířením populární kultury mezi širokou veřejnost, kde tento pojem později také zakotvil.

¹ Např. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fan?q=fan#fan-2> [cit. 5. 2. 2014]

² Např. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fanatic> [cit. 6. 2. 2014]

Stojí za zmínku, že někteří autoři mají tendenci fanoušky dále dělit do menších skupin. Abercrombie s Longhurstem rozlišují mezi fanouškem, kultistou a nadšencem. Fanoušci jsou pro ně konzumenti masové kultury, kteří však trpí nedostatkem sociální organizace. Naproti tomu kultisté mají asi nejbližší k tomu, jak dnes literatura označuje fanoušky. Konzumují velké množství masové kultury, obvykle se specializují na konkrétní oblast a zároveň spolu čile interagují. Nadšenci se soustředí výhradně na specializovanou produkci, mají mezi sebou velmi pevné vazby, svou pozornost však obrací od samotné produkce k vlastním aktivitám, které jsou jí inspirovány (Abercrombie a Longhurst, 1998: 138).

Fanoušci vykazují silné emocionální přimknutí k tomu, co se rozhodli podporovat. Zároveň někteří z nich však touží své nadšení, pocity či myšlenky sdílet s ostatními jedinci se stejnými zájmy. Tak vzniká *fandom*, společenství jedinců sdílejících stejný zájem. Koho ovšem považovat za jeho člena a koho lze spatřovat jen jako fanouška samotáře, o tom se vedou mezi akademiky diskuze.

Za členy *fandomu* je zpravidla považována ta aktivní složka jedinců, která navzájem interaguje, ať už formou internetových diskuzí či osobních setkání, o společných tématech, v našem případě o seriálech, filmech či souvisejícím fenoménu, a přitom aktivně participuje na fandomových aktivitách, nejčastěji sama něco tvoří nebo alespoň konzumuje tvorbu ostatních a hodnotí jejich snahy. Do *fandomu* nejsou obyčejně řazeni ti, kteří sice sledují určitý seriál, ale výrazně nesdílí svoje myšlenky s ostatními, popřípadě se nikterak nepodílí na činnostech s *fandomem* spojených. Roli samozřejmě hraje i sebeidentifikace a identifikace ostatními, většina dotazovaných informátorů se však shodla na tom, že klíčem pro zařazení do *fandomu* je právě vzájemná komunikace. Problém nastává s jedinci, kteří se sice považují za jeho členy, sledují aktivity ostatních, ale nikterak do něj nepřispívají a nedávávají tak zbytku najevo svou příslušnost. Na jednu stranu jim nepochybně nelze odepřít jejich členství, je však výrazně komplikované takové jedince blíže zkoumat.

Pro potřeby této práce dojde k částečnému vypůjčení konceptu Henryho Jenkinse (1992) a za členy *fandomu* budou považováni ti, kteří spolu aktivně komunikují, sdílí myšlenky, představy, očekávání či znalosti ohledně jejich oblíbeného fenoménu, případně se zapojují do tvorby estetického charakteru, což ale není nezbytnou podmínkou.

Termín *fandom* vznikl spojením slov *Fan* a *Domain* (česky Hájemství fanoušků), což byl mimo jiné název pro čtenářskou rubriku v americkém časopise *Amazing Huga Gernsbacka* (Neff a Olša, 1995: 464).

Fanoušci se však mezi sebou titulují i dalšími výrazy, jež pomáhají konkretizovat, ke kterému *fandomu* se řadí. Fanoušci *Star Treku* se titulují výrazem *Trekkies*, zastánci britského sci-fi seriálu *Doctor Who* „*Whovianí*“ (angl. *Whovians*), *Bronies* se jmenují příznivci animovaného seriálu *My Little Pony*, fanouškům seriálu *Glee*, zaměřeného primárně na dospívající publikum, se říká *Gleeci* (angl. *Gleeks*) apod. Mnoho dnešních fanoušků se nepovažuje za člena pouze jednoho *fandomu* a často se zajímá o celou řadu různých seriálů, které se mohou od sebe navíc diametrálně lišit. Takoví jedinci se pak ve fandomovém slangu označují za *multifandom*. O tomto jevu mluví i Michel De Certeau přicházející se svou teorií o tzv. „textuálním nomádství“. Fanoušci dle něj nemají v oblibě pouze jedno sci-fi dílo, ale vyjadřují svoji oddanost i k dalším pořadům či knihám (De Certeau, 1984: 174).

Fanoušci jsou někdy také označováni anglickými termíny *geek* a *nerd*, jež však u nás nemají takovou popularitu jako v zahraničí. Slovo *geek* vzniklo v 19. století jako odvozenina z holandského *gek* neboli blázen či hlupák³. Oxfordský slovník⁴ dodává, že donedávna se jednalo spíše o pejorativní pojem označující nemoderního či společensky neobratného jedince, popřípadě člověka, jenž disponuje rozsáhlými odbornými znalostmi v určité oblasti, především na poli počítačové

³ Např. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/geek?q=Geek> [cit. 6. 2. 2014],

⁴ Tamtéž

techniky. V současné době díky lidem, kteří stojí za vznikem takových společností, jako je Google nebo Facebook, se tento termín vztáhl k jedincům, již se díky vlastní pili a nezdolnému odhodlání stali odborníky na určitou věc, čímž nabyl také pozitivního významu (McArthur, 2009: 61). Jak zmiňuje Pohl: „Výrazem „geek“ často označují ty nejfanatičtější ze svého středu sami fanoušci; případně tak říkají se zvláštní směsí hrdosti a sebeironie přímo sami sobě, o čemž svědčí časté výroky jako „I am a geek and proud of it“ (Pohl, 2008: 12).“ Termín „nerd“ naproti tomu vykazuje spíše negativní konotace. Zemčík dodává, že „zatímco slovo geek vyvolává mnohdy spíše úsměvné a pozitivní reakce, termín „nerd“ může být naopak považován za poněkud hanlivější označení (Zemčík, 2010: 23).“

2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

2.1 Koncept subkultury

Termín subkultura vstupuje na pole sociálních věd někdy ve 40. letech 20. století. Za dobu své existence došel řady proměn a vznikl nespočet přístupů, jak subkulturu studovat, její jednotnou definici však nenalezneme (Thornton, 1997a: 1). Vzhledem k tomu, že *fandom* je běžně zahraničními autory tímto pojmem označován (srov. Jenkins 1992, Hills 2002), bylo by dobré si alespoň některé z přístupů k subkultuře představit. Pojmem subkultura můžeme mínit skupinu, jež má vlastní normativní systém a od většinové společnosti se její členové odlišují kupříkladu svým jazykem, hodnotami či životním stylem (Yinger, 1960: 626). Subkultura, která radikálně odmítá hodnoty většinové společnosti, bývá označována termínem kontrakultura (Yinger, 1960: 627).

Členové určité subkultury se mohou lišit svým přístupem k životu, chováním, hodnotami či normami od kultury většinové či ostatních skupin, zároveň však je nezbytné prokázat, že mezi nimi dochází ke vzájemné komunikaci a že sami sebe vnímají jako skupinu (Fine a Kleinman, 1979: 5). Podle Finea s Kleinmanovou hodnoty, normy či artefakty vytváří danou kulturu jen do té míry, pokud se jedinci vnímají jako členové těchto společenství a připisují objektům, které si osvojili, svůj zvláštní specifický význam (Fine a Kleinman, 1979: 13). Při studiu subkultury by se měl dávat důraz jak na její viditelné atributy, jako chování či artefakty, tak i ty méně patrné hodnoty či normy (Fine a Kleinman, 1979: 7).

Dick Hebdige ve svém díle *Subculture: The Meaning of Style* (1979) studium subkultury uchopil skrz představu o sdíleném stylu, prostřednictvím něhož její členové vyjadřují svá stanoviska a vzdor vůči majoritní společnosti (Hebdige, 1979: 17–18). Hebdige, který se nechal inspirovat konceptem *bricolage* od Claudeho Léviho-Strausse, argumentuje, že příslušníci subkultury přejímají předměty běžně užívané většinovou společností tak, že je vytrhnou z jejich původního významu

a vtisknou jim význam nový, čímž z nich učiní jakési representanty jejich vlastního stylu (Hebdige, 1979: 104). Svoje tvrzení ilustruje mimo jiné na příkladu punkerů, kteří takto přetvořili ve vlastní styl zavírací špendlíky tím, že z této běžné domácí potřeby udělali ozdoby zapíchnuté do částí jejich obličejů (Hebdige, 1979: 107).

Albert Cohen, představitel Chicagské školy, ve vztahu k subkulturám argumentuje, že veškeré lidské jednání je motivováno snahou vyřešit nějaký problém (Cohen, 1997: 47–48). Při řešení problému jsme však omezení našim sociálním prostředím, v němž se pohybujeme, protože nám poskytuje jen omezenou nabídku řešení, z nichž můžeme čerpat a které naši společníci vnímají jako relevantní. Pokud tedy podobné řešení v poskytnuté nabídce nenalezneme, můžeme se uchýlovat k tomu hledat lidi s podobným problémem, již by nám řešení nabídnout mohli, přičemž základem je vzájemná interakce takových jedinců (Cohen, 1997: 47–48).

Podle Cohena chce být každý z nás svým okolím uznáván, doceněn a chce se cítit jako plnohodnotný člen. Tvrdí, že člověk, který například chová něco ve velké oblibě sám a není schopen najít někoho, kdo by s ním tuto vášně sdílel, nejen trpí ztrátou statusu, ale také svou víru dlouho neudrží. Je proto potřeba najít referenční skupinu, která s ním bude tento postoj či koníček sdílet (Cohen, 1997: 47–48). Na to konto uvádí, že např. při zálibě v podvádění těžko budeme mít pocit, že činíme něco správného, pokud naše referenční skupina bude sdílet názor, že takové jednání je špatné nebo dokonce směšné (Cohen, 1997: 48). Stejně tak by se mohl cítit člověk, jenž věnuje nepřeborné množství svého volného času imaginárním postavám z televizních obrazovek. Když ale narazí na stejně smýšlející jedince, bude se v jejich blízkosti cítit uvolněný a sám sebou, protože před nimi nemusí svůj postoj či zájem nikterak obhajovat. Takové jedince pak rádi udržujeme v naší společnosti (Cohen, 1997: 47–48).

Tento shodný postoj následně bývá odměněn přijetím, uznáním a respektem v očích našich stejně smýšlejících společníků, ale zároveň „*dodává platnost našemu referenčnímu rámci, čímž motivuje a ospravedlňuje naše chování* (Cohen, 1997: 47).“

2.2 Koncept kapitálu

Při analýze hierarchie v rámci *fandomu* bude práce vycházet částečně z konceptu kapitálu Pierra Bourdieu, který vnímal sociální svět jako vícerozměrný prostor, v němž pozici daného aktéra určuje právě kapitál s tím, že v prvním rozměru hraje roli jeho celkový objem a ve druhém to, jaké různé druhy vlastní (Bourdieu, 1985: 723–724). V tomto prostoru „*aktéři mají tím víc společného, čím blíže k sobě mají v těch dvou dimenzích, a tím méně, čím jsou od sebe vzdálenější* (Bourdieu, 1998: 13).“ Rozlišoval mimo jiné kapitál ekonomický, kulturní, sociální a symbolický, na něž jsou v konečném důsledku předchozí druhy převeditelné (Bourdieu, 1997: 242).

V případě kulturního kapitálu ho Bourdieu ještě dále člení na: Inkorporovaný (*embodied*), objektivní (*objectified*) a institucionální (*institutionalized*) (Bourdieu, 1986: 47).

Inkorporovaný kapitál je pevně svázán s jeho nositelem. Vzniká naší vlastní kultivací sebe sama, jakýmsi sebe šlechtěním našeho těla i smyslů a investováním času do jeho akumulace. Nikdo ho však nemůže hromadit za mě, mohu tak činit jen já sám. Získáván bývá ve formě znalostí, vědomostí či schopností buďto dědičně skrz socializaci, nebo v pozdějším věku prostřednictvím vzdělání (Bourdieu, 1986: 48–49).

Objektivní kapitál má souvislost s vlastnictvím objektů, jako jsou obrazy, nástroje, spisy a podobně. Vzhledem k tomu, že svoji sbírku mohu zpeněžit, je tento kapitál převeditelný na kapitál ekonomický. Zároveň, abych mohl naplno využívat jeho plného potenciálu, potřebuji

k tomu vlastnit kapitál inkorporovaný – disponovat kupříkladu znalostmi o umění (Bourdieu, 1986: 50).

Institucionalizovaný kapitál by se dal interpretovat jako potvrzení našeho vzdělání. Bourdieu ho ilustruje na příkladu rozdílu mezi jedincem, jenž získal své vědomosti skrz vlastní vzdělávání doma a jehož vědomosti mohou být kdykoliv zpochybněny, v protikladu k vystudovanému akademikovi, jenž má své vzdělání potvrzené skrz nějakou legálně uznávanou akademickou instituci – třeba prostřednictvím uděleného titulu, diplomu a podobně. Bourdieu předpokládal, že nositele této kvalifikace lze mezi sebou navzájem porovnávat (Bourdieu, 1986: 50–51).

Sociální kapitál je v podstatě souhrn sociálních vazeb, vztahů, kontaktů, jimiž jedinec disponuje a které může v případě potřeby mobilizovat. Roli ovšem hraje také objem kapitálu (ekonomického, kulturního či symbolického), jenž jeho kontakty vlastní (Bourdieu, 1986: 51).

Symbolický kapitál je něco, na co jsou převeditelné kapitály předchozí. Vzniká v případě, že je nerozpoznán jako kapitál, a znamená explicitní nebo praktické uznání (Bourdieu, 1997: 242).

S praktikováním konceptu Pierra Bourdieuho na studium fanoušků nebo skupin jim podobných pracovali již John Fiske (1992) a Sara Thornton (1997b).

Fiske v článku *Cultural Economy of Fandom* (1992) na studium *fandomu* sice aplikuje Bourdieuho koncept, avšak s určitými výhradami. Jednak kritizuje, že francouzský autor staví „*příliš na ekonomice a třídě jako hlavních dimensích sociální distinkce* (Fiske, 1992: 32).“ Navrhuje tedy přidat ještě gender, rasu a věk jako další principy diferenciacce společnosti. Druhou kritiku vztahuje k tomu, že Bourdieu nepodrobuje

podřízenou kulturu⁵ takové podrobné analýze jako kulturu dominantní⁶ (Fiske, 1992: 32).

Fiske uplatňuje na problematiku fandomu kapitál kulturní – vyváří si však vlastní koncept jakéhosi populárního kulturního kapitálu, kapitálu oné podřízené kultury, jenž odlišuje od oficiálního kulturního kapitálu kultury dominantní (Fiske, 1992: 33).

Dodává, že jedinec v běžném světě může disponovat nízkým objemem oficiálního kulturního kapitálu, ale vlastnit velké množství kapitálu populárního. Vlastnictví populárního kulturního kapitálu jeho nositeli nikterak nezvyšuje status v rámci třídy, ale jeho výhody leží v úctě ze strany jeho vrstevníků, s nimiž sdílí společný vkus (Fiske, 1992: 33–34). Na rozdíl od kapitálu v Bourdieuvském slova smyslu, kapitál populární není převeditelný na kapitál ekonomický, ačkoliv vzápětí Fiske dodává, že za určitých podmínek to možné je (Fiske, 1992: 34).

V tomto kontextu přichází s fanouškovským kulturním kapitálem, u něhož právě lze tuto „transakci“ na ekonomický kapitál realizovat. Fanouškovský kulturní kapitál se vztahuje k vědomostem, jimiž jedinec disponuje ohledně daného fanouškovského fenoménu a jejichž akumulace je základem pro akumulaci kulturního kapitálu (Fiske, 1992: 42). Kromě toho, že vlastnictví vědomostí vztahující se k fanouškovskému světu usnadňuje odlišení skupin, které jím disponují, od těch, které nikoliv, také pomáhá od sebe rozlišovat jedince v rámci samotné fanouškovské komunity (Fiske, 1992: 42–43).

Fanoušci jsou často také zanícení sběratelé různých předmětů majících spojitost s jejich koníčkem. Právě prostřednictvím takových sbírek se setkávají kulturní a ekonomický kapitál, protože fanoušek je jednak může zpeněžit a mluvit o nich jako o investicích, ale zároveň z nich čerpat znalosti relevantní pro jeho *fandom*. Ilustrovat takovou skutečnost lze na příkladu sbírek prvních čísel komiksových sérií – ve světě sběratelů

⁵ Přeloženo z originálního výrazu *subordinate culture* (Fiske, 1992).

⁶ Přeloženo z originálního výrazu *dominant culture* (Fiske, 1992).

jsou vysoce ceněny jak po finanční stránce, tak díky informacím, které z nich lze čerpat. Fanoušci však na rozdíl od běžných sběratelů umění spíše dávají důraz na kvantitu než kvalitu svých sesbíraných předmětů (Fiske, 1992: 44).

Sara Thornton ve své studii o kultuře mladých lidí navštěvujících kluby pro změnu přichází s konceptem kapitálu subkulturního, jenž má souvislost s obeznámeností s nejnovějšími trendy (Thornton, 1997b: 202). Podle Thorntonové má tento subkulturní kapitál stejný vliv na postavení mladých jako kapitál kulturní, s nímž disponuje kultura dospělých (Thornton, 1997b: 202).

Stejně jako kapitál kulturní může i ten subkulturní nabývat podoby inkorporované a objektivní. Objektivní nalezneme ve formě módních účesů či třeba stylových sbírek hudby. Inkorporovaný zase může znamenat znalosti konkrétního slangu či schopnost předvést aktuální taneční styl (Thornton, 1997b: 202–203). Thorntonová však dodává, že přílišná až nucená snaha o to být „in“ vede spíše k devalvací kapitálu než jeho hromadění (Thornton, 1997b: 203).

Stejně jako Fiske se i tato rodilá kanadská autorka vyhrazuje proti Bourdieuovi, na jehož konceptu staví svůj subkulturní kapitál. Tvrdí, že Bourdieu nebere dostatečně v úvahu dopad médií na kulturu mladých lidí, které ona sama považuje za klíčový prostředek k „*diferenciaci a distribuci kulturního vědomí*“ (Thornton, 1997b: 203).“

Subkulturní kapitál též lze převést na kapitál ekonomický. Za příklad uvádí povolání jako DJ, majitel klubu či designér oblečení, jejichž živnost je v podstatě na vlastnictví subkulturního kapitálu založena. V očích těch, jež tento kapitál rozeznávají, získávají uznání nejen díky velkému objemu subkulturního kapitálu, ale také díky skutečnosti, že svou prací vlastně subkulturní kapitál vytváří a definují (Thornton, 1997b: 203).

3 CHARAKTERISTIKÉ PRVKY FANDOMU

3.1 Sociální vazby

Jak již bylo řečeno, fanoušci participující aktivně na *fandomu* mají tendenci se sdružovat a v rámci častých interakcí si navzájem sdělovat své postřehy. V minulosti sloužily jako prostředky ke komunikaci hlavně *fanziny*, jakési fanouškovské časopisy (více v kapitole 3.2.2), kde si kromě zveřejňování vlastních povídek fanoušci ve vyhrazených rubrikách vyměňovali dopisy, v rámci nichž prezentovali svoje názory a debatovali s ostatními na různá témata. Z hlediska osobních setkání hrály roli hlavně SF kluby. Ty však dnes už téměř nenajdeme, jejich kormidlo převzal internet a *cony*. Vzhledem k tomu, že internet dnes nabízí opravdu široké možnosti ke vzájemné komunikaci, existuje celá řada stránek a sociálních sítí, které *fandom* k tomuto účelu využívá. Představme alespoň některé z nich.

Fanoušci si ve spleťových internetových sítích našli řadu způsobů, jak spolu komunikovat, a nemusí to být nutně pouze prostřednictvím textu. Mezi klasické prostředky umožňující interakci fandomové subkultury řadíme fóra, která buď existují jako samostatné servery, nebo jako součást některé z fanouškovských stránek věnovaných určitému pořadu. Na internetu najdeme řadu stránek zasvěcených televizní a filmové produkci, jako americkému kultovnímu sci-fi *Battlestar Galactica*, britskému téměř národními sci-fi seriálu *Doctor Who* (česky Pán času), detektivce o forenzní antropoložce *Sběratelé kostí* a nepřebernému množství dalších. Fanoušci zde mohou kromě diskutování na fórech komunikovat i prostřednictvím komentářů, které bývají přístupné pod každým článkem vydaným autorem stránek za účelem poskytnutí informací ostatním o událostech z jejich oblíbeného světa. Kromě specializovaných stránek existují i celé databáze české a zahraniční seriálové produkce (v Čechách např. edna.cz, serialzone.cz).

Kromě fór využívá *fandom* ke komunikaci též sociální sítě. Fanoušci, kteří se znají blíže, mohou komunikovat klasicky skrz zprávy na Facebooku, nebo prostřednictvím různých facebookových skupin.

Prostor k interakci nabízí také sociální síť Tumblr, sdružující blogy z celého světa (viz také kapitola 3.2.4), která umožňuje členům *fandomu* mezi sebou sdílet oblíbené scény pomocí *gifů* (pohyblivých obrázků) a dalších obrazových médií, navíc majitelé blogů spolu mohou komunikovat prostřednictvím soukromých zpráv. Za určitý způsob komunikace lze považovat také *vlogy* – jakési video blogy, jejichž obsahem bývají nahrávky jedince diskutujícího na vybrané téma.

Popularity v posledních letech nabyli mezi českým *fandomem* Twitter, další sociální síť, kde mají navíc fanoušci možnost komunikovat se svými oblíbenými celebritami. Ty na svých účtech, jež může kdokoli ze zájemců sledovat, zveřejňují krátká sdělení (Twitter dovozuje do jedné zprávy vložit jen 140 znaků textu) či fotografie, prostřednictvím nichž dovozuji svým příznivcům nahlédnout do jejich osobních životů. Fanoušci tak Twitter užívají nejen k vzájemné komunikaci, ale též jako možnost navázání kontaktu s celebritou. Přeci jen, seriáloví fanoušci jsou charakterističtí tím, že kromě seriálových postav mají blízký vztah i k hereckému obsazení, pro některé je dokonce hlavním motivem pro sledování daného filmového média (Tudor, 1974: 78). Andrew Tudor v tomto kontextu představuje škálu čtyř stupňů intenzity, jaké může nabývat vztah k celebritě (Tudor, 1974: 80–82). V případě **emocionální spřízněnosti** jedinec cítí běžnou emocionální vazbu ke slavné osobnosti. Jedná se také o nejčastější případ jednostranného vztahu mezi hvězdou a jejím příznivcem, který Tudor v podstatě považuje za normální reakci na oblíbenou celebritu. O něco silnější případ vztahu k celebritě je **sebeidentifikace**, kdy má divák tendenci se ztotožňovat s osobností dané celebrity i se situacemi, do nichž se hvězda dostává. Nízká míra takové angažovanosti je podle Tudora vcelku normální. **Imitace**, třetí stupeň na této škále, se týká hlavně mladých lidí, jež mají tendenci si z celebrit dělat životní vzory a inspirovat se jejich stylem oblékání či účesem.

Imitace může přerůst až do extrémního případu, tedy **projekce**, kdy jedinec v podstatě jedná po vzoru svých oblíbených hvězd či jim kompletně zasvětit svůj život. Pokládá si pak takové otázky, jako co by v určité situaci udělala daná celebrita na jeho místě a podle toho se také následně řídí (Tudor, 1974: 80–82).

Představy fanouška, který svou vášeň dovádí až do krajností, nejsou nic neobvyklého a kolem *fandomu* se tudíž vytvořila řada nelichotivých představ a stereotypů. V kapitole 1.1 se hovořilo o tom, že Henry Jenkins poukázal na zajímavou skutečnost, že původ slova fanoušek z výrazu fanatic už z principu staví fanoušky do nelichotivého světla (Jenkins, 1992: 12). Tentýž autor dále uvádí, že „*některá americká média ve své době charakterizovala televizní fanoušky jako psychopaty, kteří kvůli svým fantasiím o intimních vztazích se svými oblíbenými hvězdami nebo kvůli zklamání z toho, že nedosáhli vlastního hvězdného úspěchu, projevují násilné a anti-sociální sklony* (Jenkins, 1992: 13).“ Pro podložení svých argumentů poukazovala na nechvalně proslulé činy fanoušků, jako byl Charles Manson, fanoušek Beatles a vrah manželky režiséra Romana Polanského, či John Hinkley, fanoušek posedlý Jodie Foster, který svou vřelou náklonnost k herečce vyjádřil neúspěšným pokusem o atentát na prezidenta Ronalda Reagana (Jenkins, 1992: 13).

Výjimkou není ani stereotypní představa fanouška jako emočně nestabilního, společensky nepřizpůsobivého jedince, který nebezpečně často sklouzává v myšlenkách mimo realitu (Jenkins, 1992: 13). Dnešní možná častější vize ilustruje fanouška jako „mimoně“ ztrácejícího se v reálném světě lidské společnosti, trávícího nepřeborné hodiny u počítače a neschopného navázat s někým fungující partnerských vztah. Americký komediální seriál *Teorie velkého třesku* (v orig. *Big Bang Theory*), o životních eskapádách čtyř *Geeků*, je takovými představami doslova nabitý. Obraz *fandomu* v očích veřejnosti tedy není vždycky lichotivý a jeho členové se s touto skutečností musí vyrovnávat.

3.1.1 Cony

Posledním, avšak nikoliv nedůležitým prostředkem k interakci mezi členy *fandomu* jsou osobní setkání, a to nejčastěji na tzv. *conech*. Slovo *con*, zkrácenina z amerického *convention* (česky shromáždění), pochází z roku 1942 a jedná se o označení akcí, na nichž se osobně setkávají fanoušci celé škály seriálů, filmů, her či zastánci sci-fi, fantasy a dalších žánrů jako takových. První *con* v tom pravém slova smyslu byl *World Science Fiction Convention*, který byl zahájen 4.7. 1939 v New Yorku, a pod názvem *WorldCon* se koná až na pár přestávek dodnes (Coppa, 2006: 43). Tehdejší *cony* měly relativně nízkou návštěvnost v řádu maximálně několika set jedinců, což se ovšem změnilo v padesátých letech, kdy se počet členů *fandomu* i *conových* návštěvníků zvýšil. Možná za to mohl i příchod seriálu *Star Trek* v polovině šedesátých let na televizní obrazovky, každopádně v roce 1984 *LACon* navštívilo rekordních 8000 lidí (Neff a Olša, 1995: 465).

V současné době je největším světovým *conem* nepochybně *ComicCon*, celým jménem *Comic-Con International: San Diego*, který se poprvé konal v roce 1970 pod názvem *Golden State Comic Book Convention*. Jedná se o největší shromáždění fanoušků na světě, jež každoročně navštíví tisíce lidí. Svým průběhem se však diametrálně liší od toho, co nalezneme na českém území. Základem *ComicConu* jsou tzv. panely, v rámci nichž herecké obsazení, popřípadě tvůrci a scénáristé, sedí za dlouhými stoly v místnostech připomínajících kinosály, kde jim moderátor pokládá různé otázky, vyzývá k diskuzi, a to vše pod dohledem jejich věrných příznivců, kteří z hledišť pozorují své hvězdy. V závěru někteří z přihlížejících dostanou možnost položit vlastní dotaz, aby se následně pokusili získat podpisy a fotografie od svých oblíbených celebrit. *ComicCon* kromě panelů nabízí i různé workshopy a na jeho chodbách není neobvyklé potkávat fanoušky převlečené do různých kostýmů s fantasy, sci-fi a další tematikou.

Oproti zahraničním protějškům jsou české *cony* výrazně komornější záležitostí, stojící na zcela odlišném principu. První *con* konající se na českém území byl v roce 1982 původně pardubický *Parcon* (Neff a Olša, 1995: 467).

Největším českým *conem* současnosti je Festival Fantazie, jenž se koná pod tímto názvem každoročně již od roku 2004 ve středu České republiky v Chotěboři. Pro účely této práce poslouží jako vzor pro demonstraci podoby českých *conů*. „FFko“, jak mu familiérně říkají jeho návštěvníci, nabízí skrz jednotlivé linie zaměřené na *Star Wars*, *Star Trek*, *Harryho Pottera* a další televizní a filmové produkty bohatý program. Každá z linií má vyhrazenou vlastní místnost, ve které se od přibližně deváté hodiny ranní až dlouho do noci konají hodinové přednášky vedené samotnými fanoušky (viz příloha 9.2). Přednášky by se obsahově měly vztahovat k tématu blízkému dané linii, praxe ovšem bývá jiná a přednášet lze tak téměř o čemkoliv. O správný chod celé linie se starají jednotliví vedoucí a jejich zástupci, jež se opět rekrutují z řad fanoušků. Co se týče seriálových hvězd, i ty občas na české *cony* zavítají, většinou se však nejedná o ty největší celebrity kvůli vysokým finančním nákladům na jejich příjezd, ale spíše představitele vedlejších postav.

Kromě přednáškových místností nalezneme na českých *conech* i herny s deskovými hrami a konzolemi, kde mohou fanoušci trávit volné chvíle. Na Festivalu Fantazie někteří návštěvníci stráví celých jedenáct dní a jejich dočasným domovem se zpravidla stávají třídy v nedaleké škole, kde společně spí na zemi ve spacácích. Většina z místních kmetů vám řekne, že sem nejezdí ani tak kvůli programu, jako kvůli lidem – svým přátelům a členům *fandomu* v jedné osobě. Kromě letního Festivalu Fantazie se během roku dá navštívit i řada komornějších akcí jako *KoprCon*, *PragoFFest* či *StarCon* apod., které většinou svojí délkou nepřesáhnou 5 dní.⁷

⁷ Mezi fanoušky se najdou jedinci, kteří raději preferují *cony* komornější a velké akce jako Festival Fantazie odmítají navštívit. Důvodem prý bývají rozdílné názory s hlavním pořadatelem na to, jak by takový *con* měl být organizován.

3.2 Fanouškovská tvorba

Být členem *fandomu* pro některé neznámá jen sledování seriálů a probírání osudů jejich oblíbených hrdinů s ostatními, ale zároveň možnost, jak zapojit vlastní kreativitu a svým úsilím rozšířit, obohatit či upravit jejich oblíbený svět tak, aby více vyhovoval jejich představám. Henry Jenkins mluví o tom, že některé fanoušky dokonce baví více tyto aktivity v rámci *fandomu* než samotné sledování seriálů, které vnímají raději jako nezbytnou domácí přípravu a zdroj inspirace (Jenkins, 1992: 93). Fanoušci tudíž nejsou jen konzumenti primárního textu, v našem případě seriálu či filmového fenoménu, jak dokazuje i jejich aktivní participace na fandomové tvorbě, což je zároveň i jeden z nejvýraznějších aspektů celé fandomové subkultury. Fanoušci pomocí různých prostředků za užitím vlastní kreativity zpracovávají materiál poskytnutý primárním textem a přepisují ho podle vlastních představ a tužeb. Mezi nejvýraznější součásti fandomové tvorby patří *fanfikce*, tvorba *fanvideí*, kostýmů, *gifů*, okrajově i *fanartu* či seriálové hudby. Za klíčové lze považovat to, že příslušníci *fandomu* si své výtvořiny většinou nenechávají pro sebe, ale naopak je hrdě šíří mezi ostatní.

3.2.1 Fanfikce

Mezi nejčastější projevy fanouškovské tvorby bezpochyby patří *fanfikce* (angl. *fanfiction*), literární díla, zpravidla povídky, při nichž fanoušci kreativně pracují s primárním textem, který jim nabízí oficiální médium. *Fanfikce* se liší kvalitou, žánrem a rozsahem. Některé tak mohou mít podobu krátkých povídek, jiné se mohou blížit i románům. Podstatou je, že fanoušci v nich vezmou původní látku, kterou následně přepracují dle obrazu svého. Pro bližší pochopení budeme vycházet z konceptu Henryho Jenkinse, který představil deset způsobů, jak lze primární text přepsat (Jenkins, 1992: 165–180).

(1) **Rekontextualizace** znamená situaci, při níž fanoušek pomocí krátkého příspěvku rozvíjí část, jež se v primárním textu odehrávala mimo

zraky diváků, čímž doplní jakousi mezeru vzniklou v životopise postavy či v dějové lince (Jenkins, 1992: 165–166).

Při (2) **rozšiřování časové osy** seriálů zase fanoušci blíže rozvíjí pomocí náznaků, jež jim poskytuje původní materiál, pozadí života postavy, kterému se seriál dál nevěnoval. Z různých střípků například zjistí, že hlavní hrdina byl v minulosti krátce členem gangu, avšak celá událost se odehrála mimo zraky diváků, autor *fanfikce* si proto napíše příběh vlastní. Podle stejného principu může rozvíjet i události budoucí (Jenkins, 1992: 166–169).

Při (3) **refokalizaci** autoři přenesou svoji pozornost z hlavních hrdinů původního materiálu na postavy vedlejší, které povýší do role klíčových protagonistů (Jenkins, 1992: 169–171).

Jednou z forem refokalizace je dle Jenkinse (4) **morální přehodnocování**, situace, při níž fanoušci do role hlavních hrdinů postaví původní záporné charaktery. Hlavním protagonistou povídky z prostředí Hvězdných válek se tudíž místo Luka Skywalkera může stát Darth Vader, jenž se promění v kladného hrdinu, zatímco z dobráka se stává zloduch (Jenkins, 1992: 171–173).

Autoři se mohou také pokusit o (5) **změnu žánru** a z původního sci-fi o cestování vesmírem udělat romantický příběh (Jenkins, 1992: 173–174). Jenkins na to konto dodává, že fanyanky *Star Treku*, seriálu prvotně cíleného hlavně na mužské publikum s převážně mužskými hlavními hrdiny, byly nuceny takový seriál přepsat, aby začal více vyhovovat jejich potřebám (Jenkins, 1992: 115). Dnes už je svět seriálů však natolik rozsáhlý, že si divačky mohou vybírat i pořady, které svou původní náplní vyhovují jejich potřebám, navíc řada současných sci-fi seriálů staví do hlavní role místo mužů silné ženské postavy, s nimiž se fanyanky mohou ztotožnit. Do situace, které musely čelit Jenkinsovy příznivkyně *Star Treku*, se tudíž dnešní ženy nezbytně dostávat nemusí, na druhou stranu řada autorek *fanfikcí* se stále soustředí na povídky s romantickou

tematikou, a všeobecně tak vztahy mezi postavami zůstávají pořád jedním z nejoblíbenějších žánrů těchto fanouškovských příběhů.

Mezi zajímavé prvky patří také tzv. (6) **crossovery**, situace, při nichž autoři vyjmou postavy z jednoho universa a dají jim možnost setkat se s postavami ze světa jiného. Takto se hrdina seriálové detektivky z New Yorku může dostat do kouzelné Británie *Harryho Pottera* a podobně (Jenkins, 1992: 174–175).

Autoři se mohou též rozhodnout (7) **vyjmout postavu z jejich původního zázemí** a přidělit jí zcela novou identitu. Hlavní hrdina sice zůstává povahově sám sebou, jen mu do života přibudou noví rodiče, původ či životní osud (Jenkins, 1992: 175).

Fanoušci se nebrání ani (8) **personalizaci** - situacím, při nichž se sami rozhodnou stát hlavními hrdiny, a to vepsáním své postavy do světa primárního textu. Někteří si neopomenou přidělit řadu kladných, někdy až nadlidských vlastností, a pro takové dokonalé jedince se mezi *fandomem* uchytí výraz *Mary Sue/Gary Stu* (Jenkins, 1992: 176–178).

Někteří dají raději přednost (9) **intenzifikaci emocionální zkušenosti**, a to tím, že se zaměří pouze na emoce a psychologické hry, prostřednictvím nichž nechají postavy čelit dramatickým, často až vypjatým situacím, při nichž testují jejich psychologickou odolnost (Jenkins, 1992: 178–179).

Mezi *fanfikcemi* nalezneme i povídky (10) **erotického charakteru**, při nichž se autoři nebojí expresivně popisovat sexuální scény mezi protagonisty. Klasickým případem jsou tzv. *slash* povídky, jenž se mezi fanoušky, hlavně fanynkami, těší velké oblibě a při nichž se romanticky párují dvě postavy stejného pohlaví (Jenkins, 1992: 180–181).

Největší koncentrace *fanfikcí* se dnes soustředí na internetu, kde existují přímo specializované webové stránky, na nichž si mohou fanoušci vyhledat, co si zrovna touží přečíst (mezi nejrozsáhlejší databází *fanfikcí*

patří server *fanfiction.net*, kde si mohou zájemci vyhledat zvolený seriál a pomocí filtrů si následně vybrat požadovaný žánr, rozsah, rating, jenž určuje věkovou přístupnost, i které dvě postavy by se v dané povídce měly párovat). Zdrojem mohou být též jednotlivé fanouškovské servery věnované konkrétnímu seriálu, jež obvykle ale nenabízí tak široký výběr. Ne všechny povídky jsou stejně kvalitní, výběr těch dobrých usnadňují komentáře a hodnocení od ostatních fanoušků, užitečná jsou i různá doporučení, pomocí nichž ty nejkvalitnější kolují z ruky do ruky, respektive z počítačového disku na disk.

3.2.2 Fanziny

V minulosti se literární tvorba *fandomu* šířila poněkud odlišně, konkrétně prostřednictvím *fanzinů*. Výraz *fanzin* vznikl spojením anglických slov „*fan*“ a „*magazine*“, k čemuž došlo někdy v roce 1941 (Neff a Olša, 1995: 469).

První *fanzin* spatřil světlo světa na britských ostrovech v roce 1946, ačkoli první amatérské časopisy pro fanoušky vznikly už o desetiletí dříve – konkrétně se jednalo o *The Comet* a *The Planet* (Neff a Olša, 1995: 469). Obsahově můžeme v zásadě rozlišovat mezi třemi druhy *fanzinů*: „*První z nich se zabývají SF jako takovou, publikují recenze a povídky, kritické články a podobně. Druhý typ fanzinů je sekundárním zdrojem informací, nezajímá se totiž o SF jako takovou, ale o fandom, fanoušky a vše, co se jich týká. Do třetí kategorie spadají takové fanziny, které se zajímají o vše počínaje SF a konče tajemstvími alá Daniken* (Neff a Olša, 1995: 469).“ Podle Neffa s Olšou valnou většinu tvořily tzv. *personalziny*, které vlastně suplovaly dopisy známým a daly by se přirovnat k dnešním fórům (Neff a Olša, 1995: 469).

Co se týče tehdejšího Československa, první *fanziny* vycházejí podstatně později než v anglosaských zemích, konkrétně koncem 70. let. Za vůbec první se považuje *Vega*, jež vycházela v letech 1977–1984 a čítala čtyři čísla. *Sci-fi* pro změnu drží prvenství v oblasti klubových *fanzinů* – v počtu dvanácti čísel vycházel mezi lety 1981–1983. Jeho

obsah tvořily nejen tradiční povídky a překlady, ale také informace z oblasti *fandomu* a recenze. V roce 1984 bylo však jeho další vydávání zakázáno. V roce 1982 začal vycházet *fanzin* s prostým názvem *SF*, jenž se stal hlavním zdrojem informací pro tehdejší *fandom*. Jeho součástí kromě tradiční náplně shodné s jeho předchůdci byly reportáže z různých *SF* akcí. *Fanzin Interkom*, vydávaný od roku 1984, si dal za úkol informovat *fandom* o činnosti místních *SF* klubů. Do roku 1990 bylo vydáno přibližně 60 *fanzinů* (Neff a Olša, 1995: 470).

České *fanziny* se od svých zahraničních protějšků v určitých aspektech lišily – sloužily hlavně jako náhražka chybějícího kvalitního sci-fi časopisu, *personalziny* zde byly spíše výjimkou. V devadesátých letech se však přiblížily více k anglosaské tradici, a to především tím, že už nesloužily primárně jako zdroj informací o dění v klubech, nýbrž jako platforma, kde mohli autoři uveřejňovat svá literární díla (Neff a Olša, 1995: 471).

3.2.3 Fanvidea

V těsném závěsu za *fanfikcemi* stojí dnes z hlediska popularity *fanvidea*, jejichž největší koncentraci momentálně obsahuje server YouTube. *Fanvidea* obdobně jako *fanfikce* opět přepracovávají původní materiál poskytnutý seriálem či filmem, tentokrát však za použití střihu a hudby, prostřednictvím nichž autor snímku vytváří nové významy, zdůrazňuje určité aspekty či vyprodukuje vlastní alternativní příběhy.

Hlavním námětem těchto fanouškovských „snímků“ bývá opět romantický vztah, vznikají však i videa, jež se hlavně snaží své diváky pobavit. Zásadou dnes relativně snadně dostupných programům na jejich úpravu fanouškovi stačí, aby podobný software ovládal, a může vytvářet videa vysoké kvality. Na internetu jich proto nalezneme relativně mnoho.

Většina *fanvideí* vypadá tak, že fanoušek použije vybrané scény z několika řad trvajících seriálu, kupříkladu pouze romantické momenty

mezi dvěma postavami, a ty podle něj nejzajímavější stlačí do několikaminutového videa. Zvuk může být v tomto případě ponechán originální, fanoušek tak vlastně jen zrecapituluje vybrané scény a ušetří tím ostatním čas hledáním desetisekundového očního kontaktu v hodinovém díle; v jiném případě původní zvuk nahradí píseň zvolená podle toho, jakou atmosféru má video navodit. Pokud fanoušek kupříkladu sestříhá scény tak, že vytvoří fiktivní příběh úmrtí jedné z postav, bude jeho hudební podklad nejspíš velmi teskný.

Videa nutně nemusí mít jen romantický podtón, mohou se seskládat dohromady třeba pouze vtipné nebo akční scény, fantazii se totiž meze nekladou.

3.2.4 Grafická tvorba a hudba

Další místo v internetovém světě šířící fandomovou tvorbu je sociální síť Tumblr, momentálně sdružující několik miliónů blogů z celého světa, založená Davidem Karpem v únoru roku 2007.⁸ Jednotliví uživatelé zde vlastní blog, na jehož zeď, podobně jako například u Facebooku, můžou zveřejňovat vlastní tvorbu či přeposílat tvorbu jiného *blogera*. Zároveň mají možnost sledovat blogy ostatních a mít tak přehled o tom, co zrovna jejich majitelé tvoří či sdílí. Sdílený obsah zpravidla zahrnuje tzv. *gify*, tedy pohyblivé, chcete-li animované obrázky, umožňující zachytit v pohybu obvykle krátkou, zpravidla několikasekundovou scénu; na Tumblru nalezneme ale i klasické statické obrázky či kresby.

Kromě sdílené tvorby slouží k psaní komentářů či k diskuzím mezi jednotlivými *blogery*. Mnoho blogů se často specializuje na jeden či více fenoménů a zájemci si zásluhou toho můžou zvolit podle vlastních preferencí, jaký obsah touží na své zdi vídat. Tumblr se stal v posledních

⁸ Více k tomu na <http://www.tumblr.com/about>

letech centrem zájmu pro mnoho seriálových *fandomů*, jež tímto způsobem mezi sebou sdílí jejich oblíbené scény.

Jedna z dalších, i když marginálnější složek fandomové tvorby je *fanart*, tedy obrázky kreslené, popř. malované fanoušky na motivy z jejich oblíbených seriálů. Svá díla často zveřejňují prostřednictvím sociální sítě Deviantart, sdružující umělce z celého světa. I zde své kořeny zapustil *fandom* a talentovaní jedinci tu prezentují tvorbu se seriálovou a filmovou tematikou. Fandomovou tvorbu obohacují také písničkáři, kteří prostřednictvím hudebních nástrojů, popřípadě svého hlasu interpretují skladby, či dokonce skládají vlastní hudbu. Tyto dvě složky fandomové tvorby logicky nejsou příliš rozšířené, jelikož vyžadují určitou míru talentu a nadání.

3.2.5 Kostýmy

Nejvýraznější aspektem fandomové subkultury jsou bezpochyby kostýmy, prostřednictvím nichž se fanoušci převlékají za své oblíbené hrdiny (viz příloha 9.3). Součástí kostýmu je nejen charakteristické oblečení ztvárňovaného charakteru, popř. jiných entit, ale též různé doplňky jako zbraně, paruky, masky či odlišná barva pleti, které nějak podtrhnou a zdůrazní, jakou postavu fanoušek zrovna představuje. Snahou by mělo být vytvořit co nejpřesnější kostým, *fandom* totiž umí být značně kritický a dává důraz na to, aby kostýmy měly určitou kvalitu. Navíc čím kvalitnější a věrohodnější, tím většího ocenění ze strany druhých se jeho nositel dočká. Někteří fanoušci si i přesto vystačí jen s minimem detailů, popřípadě použijí méně kvalitní materiály a střihy, takový kostým však zpravidla nesklidí přílišné uznání, dokonce může svou výstředností vzbudit až negativní ohlasy.

Co fanoušky motivuje k tomu, aby si kostýmy vytvářeli a nosili, bude podrobněji rozebíráno v páté kapitole. Už teď však nastíníme, že někteří fanoušci si jednoduše rádi na své postavy hrají. Koncept hry rozvíjí kromě jiných Johan Huizinga, jenž ji vidí nejen jako aktivitu lidskou, ale i blízkou

zvířatům. Hra je podle něj starší než kultura, jež se rozvíjí a vzniká právě ve hře a jako hra. Najdeme ji v jazyce, protože metafory jsou v podstatě hry se slovy, dále v mýtech a rituálech, ze hry vychází lidské zákony a pořádek, obchod a zisk, řemesla, umění, poezie, moudrost a věda (Huizinga, 1949: 1–5).

Huizinga se staví kriticky vůči některým předchozím teoriím hry, které měly tendenci v ní vidět způsob, jak si mladí procvičují schopnosti nezbytné pro jejich budoucí vývoj či prostředek, jak se zbavit přebytečné energie. Odmítá, že by hra měla pouze biologickou funkci, a spojuje ji s lidskou kulturou (Huizinga, 1949: 2).

Za hlavní charakteristiky hry považuje to, že se jedná o dobrovolnou činnost - hrajeme si, protože chceme, ne proto, že nás do toho někdo nutí. Výjimku tvoří děti a zvířata, která si potřebují hrát kvůli vlastnímu rozvoji, jejich svobodu však vidí v tom, že si hraní užívají, baví se. Právě na element zábavy dává autor velký důraz (Huizinga, 1949: 7–8).

Hra je neopakovatelným zážitkem, odehrává se v ten jeden konkrétní moment a ve stejné podobě už se nikdy nezopakuje, její průběh však zůstává uložen v našich myslích. Kromě jedinečného času se odehrává na jedinečných, ke hře vyhrazených místech, zpravidla hřištích, která si vytyčí ať už fyzicky, nebo pouze obrazně samotní hráči (Huizinga, 1949: 8–10). Za hřiště fanoušků by se daly označit *cony*, kde se fanoušci do svých kostýmů převlékají nejčastěji, není příliš zvykem, aby kostým nosili na místech, kde se *fandom* nepohybuje. Hra sice není vážná událost, má však schopnost pohltnout hráče tak, že jí věnují svou plnou pozornost. Probíhá ve volném čase a má pevně stanová pravidla (Huizinga, 1949: 8–11).

Jak ukázaly předchozí řádky, fanouškovská tvorba má klíčovou úlohu pro fandomovou subkulturu. Přispívat svými výtvary však není nezbytnou podmínkou pro získání členství v samotném *fandomu*. Autoři svých výtvorů musí mít také někoho, kdo jejich snahy ocení a ohodnotí.

Řada fanoušků si tudíž nezvolí samotnou produkci, ale spíše konzumují produkci svých kolegů.

4 METODOLOGIE

4.1 Výzkumný vzorek

Výzkum českého seriálového a filmového *fandomu* byl realizován kvalitativní metodou, která podle Silvermana „*může zprostředkovat „hlubší“ porozumění společenským fenoménům, než by se získalo čistě z kvantitativních dat* (Silverman, 2005: 20).“ Pro sběr dat byly využity polostrukturované rozhovory, jež jsou založené na předem připraveném seznamu otázek nebo témat, které chce dotazující do rozhovoru vnést (Bernard, 2006: 212). Výzkum doplnilo zúčastněné pozorování na *PragoFFestu* pořádaném od 30.1 do 2.2 2014. Samotnému výzkumu také předcházela dlouholetá socializace v rámci fandomové subkultury přibližně od roku 2009, kdy jsem přijela na svůj první *con*.

Rozhovory probíhaly od ledna 2014 do března téhož roku. Z jedenácti informátorů (viz tabulka 1) se devět z nich pohybovalo ve věku od 18 do 24 let a jednalo se o studenty. Dva informátoři byli již pracující, jednalo se o 38 let starého muže a 44 let starou ženu. Celkem byly otázky položeny 6 mužům a 5 ženám. Rozložení výzkumného celku zhruba odpovídá poměrově složení českých *conů*. Informátorům bylo před samotným výzkumem přislíbeno, že jejich jména budou anonymizována a v textu jsou proto nahrazeny pseudonymy.

Rozhovory probíhaly buďto přímo na *conech*, nebo prostřednictvím programu Skype. Zaznamenávány byly prostřednictvím nahrávek na mobilní telefon, případně počítačový software, a následně ručně přepisovány, kódovány a vyhodnocovány s využitím teorie představené v první části práce a postřehů získaných při pobytu v terénu.

Otázkou zůstávalo, zda si jako svůj výzkumný vzorek zvolit pouze fanoušky sci-fi, jak tomu bylo zvykem u některých předchozích prací (srov. Pohl 2008, Jenkins 1992), nebo zkusit pracovat i se zástupci jiných žánrů. Odpověď nakonec poskytl samotný terén, kde se mi primárně

podařilo navázat kontakt s lidmi, kteří, použijeme-li De Certeauovu (1984) metaforu, jako nomádi kočují z jednoho žánrově odlišného *fandomu* do druhého, ale také skutečnost, že dnes se na *conu* pohybují spíše takovíto jedinci než ti, již se zarytě věnují jen science fiction. S myšlenkou nestudovat pouze příznivce jednoho žánru přichází již Matt Hills, který upozorňuje, že určité „*diskursy mohou být šířeny napříč tím, co se na první pohled jeví jako velmi odlišné objekty fandomu* (Hills, 2002: 52).“ Samozřejmě dodává, že rozličné *fandomy* se stejně tak jednoduše mohou od sebe lišit.

Navíc ačkoliv dříve v rámci českého *fandomu* žánr sci-fi, potažmo fantasy dominoval, dnes už se sdružují fanoušci okolo celé řady detektivních, akčních, komediálních či animovaných pořadů, za což může nepochybně i mnohem bohatší nabídka seriálů, a to hlavně ze zahraniční produkce. Každý z informátorů patřil k pravidelným návštěvníkům českých *conů*, avšak během roku komunikovali s ostatními hlavně přes internet. Co se týče fandomové příslušnosti (viz tabulka 1.), 7 z nich se hlásilo ke *Gleekům*⁹, *fandomu* pohybujícímu se hlavně kolem linie SeriesConu, někteří z nich se ale zároveň považovali také za členy *fandomu* kolem seriálu *Doctor Who*¹⁰, Harryho Pottera¹¹ či *Star Wars*¹². Mezi informátory se dále nacházeli členové *fandomu Bronies*¹³, tvorby Josse

⁹ Glee je muzikálový americký seriál vysílaný od roku 2009 pojednávající o středoškolském pěveckém sboru plném talentovaných jedinců, již jsou však zbytkem školy považováni spíše za outsidersy. Řada českých Gleeků v poslední době seriál již kvůli klesající kvalitě nesleduje, dále však zůstává členy tohoto *fandomu*.

¹⁰ Doctor Who je populární britský sci-fi seriál pojednávající o mimozemském cestovateli časem, jenž si říká Doctor a společně s jeho často lidskými společníky řeší problémy Země i jiných planet.

¹¹ Harry Potter je dnes již kultovní knižní a filmová série od britské spisovatelky J.K. Rowlingové o mladém chlapci jménem Harry Potter, žijícím se svým strýcem a tetou, který se v den svých jedenáctých narozenin dozví, že po rodičích zdědil kouzelnické nadání a odchází studovat do školy čar a kouzel v Bradavicích.

¹² Star Wars neboli Hvězdné války je proslulá filmová sci-fi saga odehrávající se ve vzdáleném vesmíru, kde spolu už po staletí válčí řád bojovníků Jedi s jejich temnými protějšky Sithy.

¹³ Bronies si říká skupina příznivců animovaného seriálu My Little Pony: Friendship is Magic ilustrujícím příběhy 6 poníků ženského pohlaví. Zajímavé je, že tento seriál si oblíbili hlavně dospělí muži, ačkoliv je primárně určen pro dívčí publikum.

Whedona¹⁴, *Star Treku*¹⁵, *Anime*¹⁶; seriálů *StarGate*¹⁷, *Sherlock*¹⁸ či *Game of Thrones*¹⁹ (více k jednotlivým pořadům v příloze 9.1).

Tabulka 1. Věk, povolání a fandomová příslušnost informátorů

Pseudonym	Věk	Povolání	Fandomová příslušnost
Alice	22	Student	Gleeci, Harry Potter
Andrea	44	Pracující	Harry Potter, Star Trek, Star Wars
Dana	22	Student	Gleeci
Filip	22	Student	Doctor Who, Gleeci
Jonáš	22	Student	Anime, Pán prstenů, Star Trek
Karin	22	Student	Buffy, Doctor Who, Gleeci, Warehouse 13
Lukáš	22	Student	Doctor Who, Gleeci, Game of Thrones, Sherlock
Marek	24	Student	Bronies, Doctor Who, Sherlock, Star Wars, Tvorba J. Wheedona
Ondra	18	Student	Doctor Who, Firefly, Gleeci, Stargate,
Simona	20	Student	Anime, Bronies
Tomáš	38	Pracující	Buffy, Firefly, Gleeci, Tvorba J. Wheedona,

Většina z informátorů přiznávala, že se aktivně nevěnují jen jednomu *fandomu*, i když dokázali určit ty, které mají nejradši a kde tráví nejvíce času. Stojí za zmínku, že ne každý seriál, který jedinec sleduje, nutně musí přerůst až ve fandomové členství. Fanoušek sice může sledovat třeba 20 seriálů najednou, ale za člena *fandomu* se řadit jen k pěti z nich. Důvodem může být i časová zátěž. Jak poznamenala jedna informátorka, být členem *fandomu* znamená věnovat tomu velké množství času stráveného sledováním požadovaného pořadu, brouzdáním po sociálních sítích a dalších informačních zdrojích, samozřejmostí je

¹⁴ Joss Whedon je americký scénárista a režisér, který stojí za vznikem seriálů jako Buffy: přemožitelka upírů, o mladé lovkyni upírů; jeho odnoži Angel; kultovního sci-fi Firefly o vesmírných kovbojích nebo současného hitu Avengers o superhrdinech zachraňujících svět.

¹⁵ Star Trek je dnes již kultovní značka zahrnující celou řadu seriálů a filmů. Pochází ze 60. let a jeho hlavní náplní je dobývání a objevování vesmíru.

¹⁶ Anime jsou seriály či filmy japonské, jenž jsou ztvárňovány japonskou technikou kreslení zvanou manga.

¹⁷ Stargate neboli Hvězdná brána je dnes již kultovní značka čítající několik seriálů a tři filmy. Dějově se celý tento svět točí ohledně cestování na jiné planety pomocí tzv. hvězdné brány, jakéhosi mimozemského přístroje kruhového tvaru, skrz nějž lze projít do jiných světů.

¹⁸ Sherlock je relativně nový a velmi populární britský seriál, jenž se, jak již název napovídá, točí kolem postavy slavného Sherlocka Holmese, děj je však místo viktoriánské Anglie situován do dnešní doby.

¹⁹ Game of Thrones neboli Hra o trůny je původně knižní fantasy série, ze které se v posledních letech stal hit díky seriálu, jenž vysílá stanice HBO. Jedná se o historické fantasy situované do Západozemí, které je plné intrik, násilí a nečekaných zvrátů.

komunikace se zbývajícími členy. Všechny tyto skutečnosti jedince zároveň limitují v tom, kolika *fandomům* se může naplno věnovat.

4.2 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu bylo přiblížit charakteristické rysy subkultury filmového a seriálového *fandomu*. Soustředila jsem se v zásadě na tři hlavní bloky.

Jednalo se jednak o podmínky fandomového členství a otázku hierarchie. Zajímalo mě, jak moc je *fandom* vybíravý z hlediska přijímání svých členů a jaké mezi nimi panují hierarchické vztahy. Problematiku hierarchie jsem mimo jiné začlenila i proto, že má úzký vztah k druhému bloku mého zájmu, tedy k motivacím k fandomové tvorbě. Třetí blok se týká v zásadě podstaty seriálového *fandomu* – tedy v čem se jeho členové liší od běžného diváka v přístupu k seriálovému a filmovému médiu.

5 ANALYTICKÁ ČÁST

Informátoři byli požádáni, aby sami určili, koho považují za člena *fandomu* a koho nikoliv. Téměř výhradně každý z nich zmínil jako klíčový aspekt vzájemnou komunikaci, někteří dodávali, že člen *fandomu* jezdí také na *cony*, podílí se na tvorbě či disponuje větším zapálením než nečlenové. Klíčová byla také skutečnost, že vás za člena považují ostatní.

No já bych řekla, že vlastně ani tak, já nevím. Asi trochu ty lidi, spíš než že já bych se považovala za členku *fandomu*, tak je hodně důležitější i pocit těch zbývajících členů, jestli jako vlastně patříš do *fandomu*, nepatříš do *fandomu*. (Dana)

Toho bude víc - já bych řekla, že jako znám podstatě všechny ty členy více méně nebo aspoň osobně se známe a voni mě spíš definovali jako člena *fandomu* než, že bych se definovala sama. (Alice)

Pro úplnost je třeba dodat, že členství ve *fandomu* se může pohybovat na různých úrovních. Na obecné rovině jsou členy *fandomu* vlastně všichni, kteří nějakým způsobem interagují s ostatními ohledně něčeho, co se vztahuje k předmětu jejich zájmu, tedy k televiznímu pořadu, seriálu, filmu a podobně. Takto se tedy může fanoušek považovat za člena *Trekkies* na celosvětové úrovni, zároveň se však identifikovat s jejich českou odnoží, která se může skládat z velké řady lokálních skupin, jejichž členové se mezi sebou mohou, ale také zdaleka nemusí ani navzájem znát. V rámci své lokální skupiny se pak dále ještě může radit k určitému názorovému směru či k příznivcům konkrétního páru nebo postavy.

5.1 Podmínky členství

Prvnímu kontaktu s *fandomem* zpravidla předchází seznámení se světem seriálů (i když to samozřejmě může být i naopak skrz seznámení s členem *fandomu*, který budoucího fanouška k seriálům přivede). Divák si oblíbí nějaký pořad, jenž ho pohltí natolik, že zavítá na internet za účelem dozvědět se o něm něco navíc, něco, co přesahuje rovinu pouze odvysílání epizod. Nalezne fanouškovské stránky, sociální sítě

nebo třeba fóra, na nichž přispěvatelé vyjadřují spřízněnost stejnému pořadu jako on a se kterými má příležitost řešit témata, jež s lidmi do problematiky nezasvěcenými jen těžko může v běžné konverzaci rozvíjet.

Blízkost příznivců stejného zájmu může výrazně zvýšit motivace pro další obětování volného času vybranému pořadu. Vypůjčíme-li si Cohenovu (1997) logiku nastíněnou v teoretické části této práce, pokud by divák ve svém okolí měl jenom jedince, kteří jeho, dle jejich měřítka, nadměrné trávení času u počítače či před televizní obrazovkou považují za směšné, jeho motivace, nebo přinejmenším prohlubování jeho zájmu by mohlo být zkoušeno. Když se ale obklopí lidmi, kteří jeho zájem nikterak nedegradují, ale naopak ho oceňují třeba za jeho znalosti či postřehy, jež při společných debatách uplatňuje, může zatoužit se stát členem této komunity spřízněných duší – stát se členem *fandomu*. Ve *fandomu* se pak nadále nemusí před ostatními obávat naplno projevovat své vášně či názory ohledně odvysílaných pořadů či oblíbených postav.

Je znát, že se tam ty lidi cítí dobře, že se prostě nebojey komunikovat s cizíma lidma, fakt jako ne, takže to hodně oceňuju na těch *conech*. (Dana)

Fandomové skupiny ze své podstaty obvykle vítají nové příznivce s otevřenou náručí, protože na diskuzi s ostatními jsou prakticky založeny. Najdou se však samozřejmě i výjimky, které další jedince přijímají obezřetněji.

Na dalších řádcích dojde pro úplnost k seznámení s procesem přijetí nového "uchazeče". Zprvu je potřeba odlišit snahu o začlenění do *fandomu* skrz internet a na *conech*, tedy při osobních setkáních.

Pokud se jedinec snaží připojit k určité fandomové skupině prostřednictvím internetu, začlenění je možná o něco snazší už jen proto, že skrytá internetová identita může snížit počáteční nejistotu či rozpaky a dodat určitý pocit bezpečí, protože i když se něco nepovede, člověk je vždycky jen přezdívka a nic neříkajíc *avatar*.

V zásadě postačuje se na konkrétní fórum či jakoukoli diskusní plochu přihlásit a začít s ostatními aktivně komunikovat. Zároveň se předpokládá, že pokud jste motivováni na dané fórum přispívat, logicky máte alespoň nějaké povědomí o fenoménu, jemuž je fórum zasvěceno.

Kromě internetu, kam se *fandom* uchyluje po většinu roku a který slouží jako ideální prostor pro to, aby sdružoval stejně smýšlející jedince (McArthur, 2009: 62), dochází mezi fanoušky i k setkáním charakteru osobního, a to právě na *conech*.

Situace na *conu* může být ztížena snad jen o skutečnost, že místo seznámení s „*avatary*“ se fanoušek musí podrobit spřátelení s reálnými jedinci. K příjezdu na *con* ho primárně může motivovat program, ale časem si řada nových návštěvníků uvědomí, že to největší kouzlo celého *conu* není pro mnohé fanoušky v jeho obsahu, nýbrž v lidech, s nimiž mohou celý *con* trávit.

Jezdil jsem sbírat informace a teď už jezdím jenom kvůli těm lidem, no. A kvůli tomu, že vedu linii. (Tomáš)

Protože tam potkávám lidi, který jsou stejně orientovaný na seriály jako já a nemají mě za šílence. (Karin)

Kvůli kamarádům hlavně, ani ten program mě tak nezajímá, abych řekl pravdu. (Ondra)

Ty lidi jsou ten hlavní důvod, proč ty lidi na ty *cony* jezděj. To je aspoň můj názor a jsem o tom přesvědčená. Takže fakt si myslí, že ten program tam sice je a hodně lidí ho navštěvuje, ale i ten program se navštěvuje kvůli těm lidem. Ten program už se dávno nenavštěvuje kvůli tomu, co je v tom programu, ale kvůli těm lidem, který to přednášej a jak to přednášej, jak to podávají a jaká je sranda s těma lidma. (Dana)

Při začleňování do některého z *fandomů*, jež se na českých *conech* pohybují, fanoušek nebývá podroben složitým přijímacím rituálům. Celý proces přijetí je v zásadě založen na klasickém seznámení s některým nebo s některými z vybrané skupiny, kteří vás pak mohou postupně představit zbývajícími aktivním členům. Tohle může být otázka několika *conů*, nikoli jen jednoho, a to v závislosti na velikosti skupiny a pravidelnosti, s jakou je určití členové navštěvují. Roli hraje spíše než

cokoli jiného osobnost člověka a jeho schopnost se ostatním zalíbit. Význam může mít i množství lidí, které z dané komunity znáte a o jak aktivní členy se jedná.

Ono záleží, jako moc aktivně se k nim snažíš hlásit a třeba u *Gleeků* si myslím, že to hodně záleží na tom, kolik těch lidí z nich znáš. A jaký ty lidi z nich znáš, protože když budeš znát třeba jenom Karin, tak nemůžeš být členem *fandomu*, ale v okamžiku, kdy se seznámíš s Šimonem a ostatními, tak máš v podstatě vstup téměř jistě. Třeba podle mě, u *Gleeků* máš vstup zaručený, když znáš to jádro. V okamžiku, kdy se s tebou seznámí jádro, máš vyhráno. Ještě si tě musej oblíbit. (Alice)

Zatím se pracovalo s předpokladem, že si fanoušek vybere skupinu, se kterou sdílí společný zájem, ale ani neznalost daného seriálu, na nějž se *fandom* orientuje, nemusí být nutně překážkou. Jak ukázaly výpovědi informátorů, obliba daného jedince může překonat i tuto komplikaci. Koneckonců, nejedná se zas tak o ojedinělou situaci, ostatní členové ho dle svých vlastních slov nakonec stejně „donutí“ si do příštího *conu* znalosti doplnit. A to buď přímým naléháním, nebo skrz vlastní sebeuvědomění skutečnosti, že mu kvůli neznalosti uniká většina narážek, vtipů a debat, protože o daném problému nic neví a nemůže se tak plně zapojit do diskuze. Znalost předmětu zájmu daného *fandomu* tedy v českém prostředí není vždycky nezbytnou podmínkou.

(...) tak většinou je to vo tom, že se sdružujou ty lidi, který o tom seriálu něco věděj a že se o tom docela často bavěj, ale tak myslím, že kdyby tam přišel někdo takovej [kdo neviděl daný seriál *fandomu*, kterého se chce stát členem], tak by se po čase začal na ten seriál dívat. Protože ke *Gleekum* jsem se taky vlastně připojil jenom kvůli – vůbec jsem neznal *Glee* a připojil jsem se ke *Gleekum*, jako vzali mě mezi sebe a teprve až potom, po Festivalu jsem se začal koukat na *Glee*. (Filip)

No jako zrovna, já když jsem poprvý právě byl na tom FFku na SlayerConu, tak jsem viděl jenom *Firefly*, nic jinýho jsem ještě neměl zkouknutý a docela mě vzali mezi sebe. (Marek)

Celému začlenění může v konečném důsledku nepochybně pomoci skutečnost, když má nováček mezi svými známými někoho, kdo na *cony* již jezdí a do celého světa ho jednoduše přivede a s ostatními seznámí.

No já znam Šimona a Martu vlastně přes rodiče - naši rodiče se kamarádili už dlouhý léta a my vlastně taky, takže když pak pořádali svůj *con*, tak jsem tam taky byla přizvaná jako spíš do počtu a od té doby jsem ztracená no, jestli to jde takhle nazvat. (Dana)

Co tedy brání vstupu? Již bylo řečeno, že běžné *fandomy* své členy nikterak netestují, překážkou tak může být povaha daného člověka, kupříkladu jeho přílišná stydlivost nebo neobratnost při snaze navázat v jím preferovaném *fandomu* vztahy.

(..) Člověk se musí bavit s těma, kteří do toho *fandomu* patří. U mě je problém, že já nejsem toho schopnej, dokud mě někdo nepředstaví. (Ondra)

Nápomocná může být při takových „komplikačních“ *fandomová* tvorba. Jak ještě bude zmiňováno, *fandom* dokáže ocenit kvalitní tvorbu a pokud nováček chce, aby si ho na *conu* někdo všiml, nejlepší řešení je vyrobit si vlastní kostým.

Ježiš, to bylo jednoduchý, prostě viděli můj kostým a všichni se chtěli seznamovat a za dva měsíce jsem jela na soukromou akci. (Alice)

Podle stejného principu na sebe lze upozornit i kvalitně či zábavně zpracovanou přednáškou, jak dokládá případ informátora Marka.

Já jsem měl totiž v tomleto štěstí, že já jsem se hned na tom první Festivalu Fantazie seznámil s Dexem, kterej tehdy byl zástupcem vedoucího linie a tak nějak jsme začali jezdit na různé čundry - mě tam přesvědčil, abych přednášel, a přes to jsem se seznámil s lidma jako je Šimon, vlastně i Vaškem jsem se seznámil jako osobnějc a tak podobně. (Marek)

Roli tedy hraje spíš schopnost uchazeče navázat kontakt s novými lidmi. Výhodou, nikoliv ale podmínkou je znalost daného fenoménu a pomůckou k upozornění na svou osobu může být kvalitně zpracovaný kostým či přednáška (Upozornit na sebe samozřejmě lze i tvorbou nekvalitní, to však nepovede k snazšímu začlenění, ale spíš to vstup jen zkomplikuje). Samozřejmě vzhledem k obrovskému množství *fandomů* mohou některé vykazovat specifitější rysy a být více či méně otevřené k přijímání nováčků. Podstatné je, že české *fandomy* zpravidla nejsou nikterak uzavřené skupiny, které by odmítaly další členy. Ojedinelými výjimkami jsou *fandomy* zpravidla tvořené jen hrstkou členů, jež jsou natolik nepřístupné, že do svého jádra další nepřijímají buď vůbec, nebo

jen velmi výjimečně, a to i v případě, že uchazeč splní „požadavky“ zmíněné výše, jak ilustruje i tento případ:

(...) Když prostě vezmeš ty holky, co jako ten *fandom* kolem té mé linie na tom FFku založily, co prostě tam začaly dělat ty první přednášky a co vůbec můžou za to, že tu linii na FFku máme, tak když jako vezmeš tuhleto základní skupinu jako jádro toho *fandomu*, tak jako nevim, do toho si myslím, že to už se vůbec rozrůstat nebude, že ty už prostě mezi sebe nový lidi moc neberou, že i celkově já se furt mezi nima cejtím jako druhořadej občan a to i když teď jsem vlastně vedoucí linie. (Marek)

5.2 Problematika hierarchie

Následující kapitola bude věnována otázce, zda ve *fandomu* nalezneme hierarchii či nikoliv, a pokud ano, na jakém principu funguje.

Já myslím, že *fandomy* jsou vůbec obecně takový decentralizovaný skupiny - jako určitě tam bude nějaká struktura, ale spíš bude - ne, že by byla jako nějak oficiálně daná nebo tak něco, ale že třeba jako člověk, kterej je víc populární, tak může rozhodovat o nějakých věcech. (Lukáš)

Spíš je to tak, že nějaký lidi jsou víc vidět, protože mají *cosplay*²⁰ nebo proto, že přednáší. Ale jako, že by přímo ve *fandomu* byl nějaký král a jeho poddaní, to ne. (Simona)

Z výpovědí informátorů vyplývá, že spíše než pevně strukturovaný mocenský systém s jedním vůdcem v čele nalezneme v českém *fandomu* jedince, kteří na sebe výrazně poutají pozornost ostatních a disponují vyšší popularitou, což je staví do jakési specifické pozice v rámci *fandomu*, díky níž mohou mít určitý vliv na ostatní. Čím však jedinec musí disponovat, aby byl ostatními považován za takovou „výjimečnou osobu“? Odpovědí na tuto otázku může být koncept kapitálu Pierra Bourdieu, jenž byl představen v teoretické části, ovšem v upravené podobě, tak jak to navrhl Matt Hills - tedy v podobě fanouškovského kulturního, sociálního a symbolického kapitálu (Hills, 2002: 30). Fanouškovský kapitál kulturní se oproti „běžnému“ kulturnímu kapitálu vztahuje pouze k vědomostem relevantním pro fandomovou subkulturu, tj. znalostem ohledně daných seriálů, filmů apod. Stejně tak fanouškovský sociální kapitál se týká sítě

²⁰ *Cosplay* je v podstatě jiný výraz pro kostým.

kontaktů v rámci *fandomu* a fanouškovský kapitál symbolický úcty, jíž druhému vyjadřují ostatní členové této subkultury (Hills, 2002: 30).

5.2.1 Fanouškovský kapitál kulturní

Samozřejmě jsou pak některý ty lidi, co maj o tom pak přehled neskutečnej, tak jsou v trošku jiný lize než třeba ty běžný fanoušci. (Dana)

Z výpovědi informátorky vyplývá, že „lidé, kteří mají neskutečný přehled“ jsou vnímáni odlišně. Z hlediska stanovení pozice ve *fandomu* hrají tedy značnou roli znalosti a rozsáhlá expertíza ohledně světa, kolem něhož se *fandom* točí (Hills, 2002: 30). Takový fanoušek tedy disponuje velkým *fanouškovským kulturním kapitálem* ve Fiskeově slova smyslu, který ve *fandomu* identifikuje právě tyto experty, již se honosí rozsáhlými vědomostmi o věcech relevantních pro daný *fandom*, tedy mají velký objem fanouškovského kulturního kapitálu, což jim v očích druhých může v důsledku získávat prestiž a dělá to z nich jedince, jejichž názor může mít vyšší váhu (Fiske, 1992: 43).

V praxi si pod tím lze představit vědomosti ohledně fungování daného světa, životopisu postav či dokonalou znalost obsahu jednotlivých epizod. Fanouškovské vědomosti však na rozdíl od klasických znalostí příliš v běžném životě aplikovatelné nejsou, avšak usnadňují fanouškovi práci s primárním textem poskytnutým médií tím, že mu pomáhají v něm například nacházet spojitosti, které by byly pro ne-fanouška nepostřehnutelné (Fiske, 1992: 43). Tyto skutečnosti pak mohou být užitečné v diskuzích s ostatními.

Fiskeův koncept je potřeba doplnit o skutečnost, že disponovat velkými znalostmi však samo o sobě k vyššímu postavení v rámci českého *fandomu* stačit nemusí. Podstatná je též otázka času, tedy jak dlouho se bude takový znalec v rámci *fandomu* pohybovat a aktivně své vědomosti ostatním demonstrovat.

Jako určitě minimálně z hlediska té hierarchie, čím dýl si v tom *fandomu*, tak tím jakoby větší úctu získáváš. Právě já už jsem ve většině *fandomů* brán jako ten děda, protože do toho *fandomu* jezdím už deset let. (Jonáš)

Pokud tedy nováček přijede na *con* poprvé a bude se prezentovat rozsáhlými „fanouškovskými“ znalostmi, ostatní to nepochybně zaujme, ale neznamená to, že k němu okamžitě budou chovat větší úctu. Pokud se však ve *fandomu* s těmito znalostmi bude pohybovat po určitou dobu, využívat svoje znalosti na rozšiřování svých vazeb v jeho rámci, tedy k navyšování sociálního kapitálu, můžete v důsledku nabýt kapitálu symbolického, a to právě oné zmiňované prestiže.

5.2.2 Fanouškovský sociální kapitál

Koncept vysokého objemu kulturního kapitálu je nepochybně užitečný, avšak není jedinou konstantou, která při stanovování „výjimečné“ pozice v rámci českého *fandomu* hraje roli. Dalším nezbytným kritériem jsou již zmiňované vazby s ostatními členy *fandomu*. Nestačí tedy mít jen značný objem fanouškovského kapitálu kulturního, ale také síť kontaktů skládajících se z ostatních fanoušků, jež vás budou moci docenit, tedy fanouškovský kapitál sociální (Hills, 2002: 30). Ten fanoušci akumulují skrz rozšiřování své sítě kontaktů, přátel a známých, které ve *fandomu* jedinec zná²¹.

(...)spíš lidi, který umí psát nebo překládat nebo se v tom nějakým způsobem pohybují, tak se časem dostanou spíš do té povědomosti. Spíš je to vo tom, kdo je víc známej a kdo méně. (Andrea)

Jak informátorka Andrea zmínila, značné pozornosti se dostává lidem, kteří „umí psát“, na mysli má konkrétně *fanfikce*. K získání známostí tak pomáhá mimo jiné fandomová tvorba, čímž se plynule přichází k jedné z odpovědí na otázku, proč *fandom* tvoří. Vytvořit si

²¹ Hills ještě dodává vazby nebo přístup, který má jedinec k tvůrcům pořadu (Hills 2002: 30), to však spíše bude platit spíše pro fanoušky zahraniční, kteří mají k osobním setkáním s tvůrci přece jen o něco blíž než fanoušci čeští.

kvalitní kostým, psát kvalitní povídky, přednášet či se úspěšně podílet na dalších složkách fandomové tvorby může fanouškovi pomoci navýšit počet kontaktů, kteří na jeho tvorbu pozitivně reagují.

Chtěla jsem přitáhnout [kostýmem] pozornost, úplně jasně. Já to klidně přiznám, já jsem chtěla přitáhnout pozornost, kdo by nechtěl? (Alice)

Každý, kdo si dělá kostým, tak to dělá kvůli tomu, aby byl vidět. (...) Jsou víc vidět a seznámí se díky tomu s více lidma, že když se někomu líbí ten kostým, tak přijde a začne se s někým bavit nebo opačně, že ten člověk prostě má větší sebevědomí. (Filip)

Když je to dobrý kostým tak určitě, protože si toho člověka zapamatuješ, když tě zaujme jeho kostým, buď když je to dobrý nápad nebo je hodně dobře udělaný. (Andrea)

K navyšování sociálního kapitálu napomáhá i struktura českých *conů*, kdy určití jedinci zastávají posty vedoucích linií, tedy těch, kteří se starají o správný chod linie na *conu*, mají vliv na proces tvorby a změnu programu, zároveň také hodnotí přednášející za jejich výkon. Díky tomu je potkáte na většině přednášek dané linie jako divák a samozřejmě s nimi přijdete do kontaktu jako přednášející. Taková funkce ve své postatě pomáhá k rozšiřování kapitálu nejen sociálního, ale i symbolického, pokud svou práci odvádí dobře a jsou za to ve finálním zúčtování oceněni druhými. Podobnou funkci má i post administrátora fóra či majitele fanouškovských stránek. Zvláštní pozici vedoucích linií ilustruje i tato výpověď:

Já bych řekl, že třeba ti vůdci linií na FFKu jsou bráni jako takový guru, který by měli jakoby navádět ty ostatní členy *fandomu* na, co by se měli zaměřit a tak. Že jsou bráni jako takový experti na to. (Jonáš)

5.2.3 Fanouškovský symbolický kapitál

K stanovování pozice ve *fandomu* tedy přispívá vysoký objem fanouškovského kulturního kapitálu, který následně jedinec může dostatečně prodat, až když má velký objem i kapitálu sociálního, tj. dostane se díky svým znalostem, případně kvalitní fandomové tvorbě do povědomí velkého množství ostatních členů – stane se dostatečně známým. Ostatně, v případě vlastnictví sociálního kapitálu se fakticky

počítá se skutečností, že disponujete i určitým kapitálem kulturním vzhledem k tomu, že pro navázání kontaktu s ostatními členy *fandomu* je potřeba mít s nimi o čem hovořit (Hills, 2002: 30). Naopak to však nutně takto být nemusí. Skutečností zůstává, že někteří majitelé vysokého kulturního kapitálu vysokým sociálním nedisponují – to může nastat v případě, kdy jedinec sice má velké znalosti, avšak odmítne se vícero podílet na rozšiřování svých sociálních vazeb či na fungování *fandomu* (Hills, 2002: 30).

Díky vysokému objemu fanouškovského kulturního kapitálu a sociálního fanouškovského kapitálu si může člen *fandomu* v očích druhých vysloužit uznání, tj. symbolický kapitál (Hills, 2002: 30). Právě toto uznání je klíčovým elementem pro to, jestli dosáhne výjimečné pozice v rámci *fandomu*, či nikoliv. Nezanedbatelnou konstantou v celém procesu je také čas, tedy jak dlouho se fanoušek ve *fandomu* pohybuje.

Naprostě zásadní jsou ty starý lidi tam, který tam jsou prostě třeba deset nebo i přes dvacet let. Tak ty si myslím, že ti jsou obecně autoritou. Že ty prostě uznává kdokoliv, kdo má co dočiněn v Česku se Star Trekem. (Jonáš)

Majitelé vysokého symbolického kapitálu se pak těší úctě ze strany druhých a pro potřebu této studie je nazveme „osobnostmi“ *fandomu*, ačkoliv tento pojem příslušníci fandomové subkultury běžně neužívají. Kromě uznání takoví jedinci nedisponují přímo formální mocí nějak rozhodovat za ostatní²², můžou ovšem stanovovat třeba nové trendy doporučováním kvalitních seriálů či prezentovat svoje teorie a názory na dané epizody, které mohou mít v očích druhých vyšší váhu. Určitým způsobem tak ovlivňovat, co bude obsahem v rámci *fandomu* a na co se například jeho členové zaměří při sledování daného pořadu.

Já bych řek, že určitě u těch svých následovníků, co ho fakt hodně žerou, tak má docela solidní možnost ovlivnit, co ty lidi budou dělat (Jonáš)

(..)ne, že by byla jako nějak oficiálně daná nebo tak něco, ale že třeba jako člověk, kterej je víc populární, tak může rozhodovat o nákejch věcech. (Lukáš)

²² Vyjma zmíněných vedoucích linií, kteří mají určitý vliv na obsah programu, nesetkala jsem se však s názorem, že by byli při akceptování přednášek nějak výrazně přísní.

Z následující výpovědi také vyplývá, že daný nositel vysokého objemu symbolického kapitálu je uznáván jen v očích těch, kteří ho rozeznávají, resp. považují za relevantní oblast, ve které vyniká a za níž symbolický kapitál nashromáždil – tedy například čtou rádi povídky.

Ale třeba když mi nákej *cosplayer* řekne, že tohle je podle něj jakoby větší *kánon*, než tohle, no tak pro mě to samozřejmě bude úplně irelevantní informace, protože já je nežeru. Takže podle mě maj moc jenom nad těma lidma, který jsou shromážděný kolem něj. Ale v rámci tý skupiny jo. (Jonáš)

Takových „osobností“ se nachází v českém *fandomu* ovšem jen několik, zbytek, který disponuje různým objemem kulturního či sociálního fanouškovského kapitálu, se k sobě staví v podstatě rovnostářsky a těžko mezi nimi hledat větší rozdíly.

Trochu na okraji mohou stát nováčci či uchazeči, kteří se znají se světem *fandomu* teprve krátce, nebo nebyli stále plně akceptováni jako plnohodnotní členové a díky malému množství známostí nedisponují dostatečným kapitálem sociálním, i když kulturní kapitál mohou mít už v té době vysoký.

Většinou to tak je, že ty starší mají větší úctu u těch mladších. Ale pak tam máš nějaký nováčky, který si myslí, že teďka viděli tři filmy Pána Prstenů a už o něm vědí naprosto všechno. Ale ty se většinou pak daří zpacifikovat na tom festáku. Že se jim prostě řekne, že ty filmy nejsou ani začátek toho. (Jonáš)

Riziko uplatnění takového modelu na všechny členy *fandomu* spočívá v tom, že to může vyvolávat dojem, že primární motivací pro participaci na *fandomu* a fandomové tvorbě je hromadění kapitálu a získávání úcty ze strany druhých, což podle Matta Hillse vyznívá vypočítavě a nelze to uplatnit na všechny segmenty fandomového společenství (Hills, 2002: 28). Nelze tedy vnímat hromadění kapitálu jako jedinou nebo dominantní motivaci pro pobyt ve *fandomu*. Získání úcty v očích druhých může být v zásadě sekundárním produktem provozování jejich koníčku, nikoliv však cílem a motivací pro participování na *fandomu* a tvorbě.

Jsem o tom každopádně přesvědčená, že jo. Ale nejsem si jistá, že je to ten hlavní důvod, proč to dělaj. Myslim si, že ten hlavní důvod, proč to dělaj, je vlastně, že maj rádi ten seriál, maj rádi, já nevím, tu hru prostě, je to vyloženě z toho zájmu o to, co cosplayuou. Že to není ten primární důvod získat popularitu na těch *conech*, ale je to protože maj rádi ten seriál. (Dana)

Úcta, kterou *fandom* cítí ke svým kvalitním autorům či jedincům s velkými znalostmi relevantními pro daný *fandom*, spíše slouží jako výraz vděku a dodání motivace pro další tvorbu či pokračování v rozšiřování obzorů než jako „povolení“ ostatní ovládat. Lidé k fandomovým osobnostem podle informátorů vzhlížejí, ale to neznamená, že oni sami se považují za něco víc nebo si na něco víc hrají, tedy alespoň ne očividně. Přece jen přehnaný důraz či dokonce zneužívání svého postavení by v důsledku vedlo spíše ke ztrátě kapitálu, podobně jako u klubové subkultury přílišná snaha prezentovat svoji obeznámenost s trendy (Thornton, 1997b: 203).

Co třeba vídám i u těch *nerdsbians*²³, tak jako jsou tam takový starší typy, který svým způsobem ty prostě lidi přijaly, jo tohle jsou ty hlavní, píšou ty nejlepší povídky a tak, přestože oni sami se nepovažují za něco víc, ale je to tam trochu vidět, že prostě ty lidi k nim vzhlížejí. (Karin)

Nelze však vyloučit, že existují jedinci, kteří jsou si vědomi podobných klíčků a baží po uznání druhých, a proto za tímto účelem úmyslně orientují svůj čas na maximalizaci kulturního a sociálního kapitálu. Takovou myšlenku lze skutečně uplatnit na osoby, které se již do *fandomu* plně začlenily, není však přílišný důvod vidět to jako hlavní motiv, proč se nováčci k této subkultuře přidávají (Hills, 2002: 28).

²³ Fandom, který páruje postavy Myky Beringové a H.G. Wellsově ze sci-fi seriálu Warehouse 13.

5.3 Subkultura českého seriálového a filmového fandomu

Následující řádky se zaměří na hlavní podstatu *fandomu* – tedy specifický vztah jeho členů k seriálům, které sledují, a následné diskuze a hodnocení jednotlivých epizod jako hlavní obsah jejich interakcí.

Fanoušci sledují dle Henryho Jenkinse „*pořady s vysokou a absolutní mírou pozornosti, se směsicí emoční blízkosti a kritického odstupu* (Jenkins, 1992: 284).“ Postupný rozbor tohoto tvrzení by v podstatě měl odhalit základní charakteristiky, jimiž jsou fanoušci ve vztahu k seriálům a filmům specifičtější a které je odlišují od běžného diváka.

Nejdříve bude věnována pozornost slovnímu spojení *emoční blízkost a kritický odstup*. Tento v zásadě paradox dobře ilustruje Cassandra Amesley (2005). Fanoušci podle této autorky sledují pořady jakýmsi dvojitým způsobem. Jednak vnímají v nich představené postavy a svět jako „reálné“ osoby s vlastními charakterními rysy a minulostí, o nichž lze debatovat a spekulovat nad dalším vývojem jejich životních osudů (Amesley, 2005: 67–72). Za „reálný svět“ je v podstatě považován ten, který vytvoří scénáristé a který fanoušci prostřednictvím osvojením oficiálních informací – tzv. *kánonu* – následně interpretují. Na druhou stranu ale podle Amesley seriály sledují s kritickým odstupem, protože jsou si vědomi, že se jedná o postavy vytvořené scénáristy (Amesley, 2005: 67–72). Pokud tedy narazí na chyby či nedokonalosti ve fungování světa či v jednání jejich hrdinů, dávají to za vinu tvůrcům a jejich špatnému psaní, na jejichž konto pak nešetří kritikou.

Třeba takovej *Doctor Who*, tam je neskutečný množství věcí, co se na tom dají zkazit a v 99% případů se to povede a pak je tam to 1%, který to neskutečně zkazí, ale úplně příšerně takže... Fanoušci jsou všeobecně rýpavý, proto to jsou fanoušci, že jo. Oni to chtějí mít dokonalý, prostě milujou tu věc a jako já k tomu přistupuju taky tak. (Dana)

No zrovna *Doctor* je - já jsem toho *Doctora* nikdy nebral vyloženě jako nějakou modlu. Já jsem to od začátku bral jako *timey wimey wobbly wobbly*, takže tam když je nějaká hovadina, tam mně to prostě nevádí, protože jsem to nebral jako vážně, když by byla nějaká hovadina vyloženě

třeba v *Game of Thrones*, tak tam by mě to asi naštválo podstatně víc, protože tam to Martin²⁴ píše vopravdu pěkně, že to dává smysl. (Marek)

Díky tomuto odstupu a vědomí toho, že se jedná o zkonstruovaný svět, jsou sami schopni zasahovat do jeho konstrukce a tedy takový svět přetvářet. Zároveň však ona emoční blízkost, jakási druhá rovina jejich sledovacích praktik, kterou k danému pořadu či postavám cítí, je motivuje se do jeho přepracování vůbec pouštět, stejně tak se podílet na diskuzích a hodnocení vytvořeného světa a postav (Amesley, 2005: 67).

Fanoušci se díky důkladnému zájmu o daný pořad postupně stávají experty na tento tvůrci vytvořený svět tím, že si osvojují mechanismy jeho fungování, ovládají oficiální informace, tedy *kánon*, a jsou schopni proniknout do psychologie postav (Jenkins, 1992: 90). Díky emoční vazbě, kterou chovají ke svým hrdinům, vykazují zvýšenou citlivost na chyby, a podle jejich názoru nevhodné zásahy do „jejich“ oblíbeného světa. Sami sebe určitým způsobem povyšují na úroveň tvůrců a vnímají, že díky své expertise nad takovým světem mu rozumí stejně, ne-li více než původní autoři. V podstatě cítí určité morální právo scénáristům říkat, co udělali špatně (Jenkins, 1992: 90).

Já jsem neskutečněj, neskutečnej rejpal, co se týče seriálů, co se týče filmů, když mi tam něco nesedí, tak to fakt řeším horem dolem, protože jsem fakt neskutečná na tohle. Jako fakt, aby se mi seriál, nebo i film třeba, hra cokoliv, co má mít nějaký příběh, líbil, tak si fakt potrpím na to, aby to bylo přesný, aby to bylo dobře propojený, aby to fakt dávalo smysl, aby tam najednou nebyl nějaký nesmysl neskutečnej, což se stává velice často. (Dana)

Síla jejich tvrzení se odráží ve skutečnosti, že se nejedná o individuální názor, ale skrz debaty o jednotlivých epizodách a studium daného světa, hodnocení epizod a vnoření se do psychologíí a historie postav vytváří *fandom* určitý názorový konsensus (Jenkins 1992: 90).

John Tulloch o fanoušcích mluví jako o „bezmocné elitě“ (*powerless elite*), jež sice vnímá, že má privilegovaný vztah ke konkrétnímu materiálu poskytnutému médii, díky tomu jak vysoce mu rozumí, ale jejich bezmoc

²⁴ Autor knižní předlohy k seriálu *Game of Thrones*.

spočívá ve skutečnosti, že nemají žádný nebo jen nepatrný vliv na proces produkce daného pořadu a na to, jak bude společností přijat. Disponují však možností hodnotit a analyzovat epizody (Tulloch, 2005: 144). S tím se dá souhlasit jen částečně, protože dnes díky internetu a sociálním sítím mají tvůrci relativně snadný přístup do fanouškovského světa a občas některé scény či dokonce celé epizody zakládají čistě na představách a přáních pro ně relevantního *fandomu*. Je však pravda, že záleží na konkrétním tvůrci a jedná se spíše o jednotlivé díly či situace než o celý seriál.

Jak kde - vždyť se podívej třeba zrovna na *Sherlocka*, kde máš celý dva díly, který jsou více méně, že jenom prolezali Tumbler, Twitter a Facebook a jako sháněli tam všechny kecy, co fanoušci vymysleli a udělali z toho celý dva díly (...) Znáš i případ, kdy voni to měli jako napsaný jedním způsobem, ale jako nechali se přesvědčit od těch fanoušků, že jako v uvozovkách oživilí postavu, že postava, která tam měla jakoby pojit, v posledním to byl jakoby ten díl před Vánoce a pak pauza na měsíc, tak voni tu postavu pak oživilí - Bylo to ve druhé sérii *Buffy*, kdy Spike měl umřít, ale samozřejmě prostě Spike, nejoblíbenější postava *ever*, takže jako pod náporom jejich mailů - fanoušků ho voživilí. (Marek)

Já si myslím, že pokud ten člověk vyloženě není sobec, kterej si to chce dělat vyloženě podle svého, tak určitě na názory fanoušků hledí. (Alice)

Tak netočí si to do kapsy, tak by asi měli reagovat, když o to ty lidi stojej. Předpokládám, že když něco natočí nebo napíšu, tak to dělaj pro lidi, takže by je mělo zajímat, co si o tom ty lidi myslej. (Andrea)

Bezmocnost českých fanoušků se v zásadě odráží spíše ve skutečnosti, že musí spoléhat na vkus zahraničního – zpravidla britského či amerického publika, protože odtamtud čerpají valnou většinu svých seriálů. O tom, jestli pořad bude nebo nebude daná stanice nadále vysílat, závisí na míře jeho sledovanosti (a ratingu), kterou stanovují právě lokální obyvatelé, tedy Američané či Britové. Může tak nastat situace, že seriál, který by mezi českými fanoušky sklídl úspěch, je v prostředí jeho vzniku nedostatečně přijat, což nevyhnutelně vede k jeho zrušení.

Na samotné obnovení seriálu jak čeští, tak zahraniční fanoušci zpravidla přílišný vliv nemají. Pokud televizní stanice díky nízké sledovanosti vysíláním daného pořadu prodělává, dochází obvykle k jeho

zrušení, i když se o jeho navrácení na televizní obrazovky fanoušci můžou přes různé petice alespoň pokoušet.

Já vlastně myslím, že jsem se jednou zapojil [do snahy o obnovení seriálu], ale neřeknu ti jak, páč si nemůžu vzpomenout, co to bylo. Myslím si, že to byla *Caprica*²⁵, ale jako něco takovýho, co mělo jednu sérii a zrušili to. (Lukáš)

[Zapojil jsem se] u the Sarah Chronicles²⁶ - hromadná petice - a celkově prostě co voni tam dělali – tam, ježis, voni tam dělali takovou ptákovinu - vono už je to dávno, to bylo někdy 2011, jo, že prostě udělali sestřih lidí, kteří se prostě natočili, řekli hlášku *I am Sarah Connor*, ale oni to prostě sestřihali, že tam měli stovky lidí a posílali to prostě, aby Fox to zase [obnovil] - ale tak známe Foxy - ty se fakt jako nenechaj, jenom kvůli tomu, že by lidi tvrdili, že ten seriál je dobrej. (Marek)

Na záchranu úplně ne, ale na obnovení, kdy to začalo kolovat letos, ne předloni - na třetí sérii *Legend of Seeker*²⁷, tak probíhala akce a sbírali podpisy a takhle, tak jako tam jo, a s tím, že kdyby se to pak objevilo na Kickstartru, tak jsem byla ochotná to podpořit i finančně, ale to bylo - a ještě na Skladiště 13, když se objevili zprávy, že to budou rušit, tak se taky jely petice, ale to jsou asi jediný dva. (Karin)

Východiskem poslední doby se stává tzv. *Kickstarter*, služba, na níž lidé vkládají návrhy svých projektů, na které ostatní mohou finančně přispět. Díky tomu vznikl film už několik let ukončeného seriálu *Veronica Mars*, jež fanoušci finančně podpořili, čímž možná otevřeli v budoucnu cestu dalším podobným projektům a částečně objevili způsob, jak obejít svoji „bezmoc“.

Další části analyzované věty z úvodu této kapitoly je výraz „vysoká míra pozornosti“. Součástí socializace nového fanouška je podle Jenkinse prostřednictvím debat s ostatními si osvojit, jak daný svět „správně“ interpretovat a čeho si všímat, tedy čemu při sledování věnovat pozornost (Jenkins, 1992: 91). Fanoušci mívají tendenci se někdy více soustředit jen na určité aspekty dané epizody a nevšímat si pouze hlavního děje, nýbrž

²⁵ Seriál *Caprica* je prequelem k populárnímu sci-fi *Battlestar Galactica* pojednávajícímu o lidech, jenž se ve stejnojmenné vesmírné lodi snaží uniknout před vzbouřenými roboty, kteří se rozhodli vyhladit lidské pokolení.

²⁶ Sci-fi seriál, jehož hlavními hrdiny jsou Sarah a John Connorovi – známé postavy ze sci-fi ságy *Terminátor*.

²⁷ Fantasy seriál podle knižní předlohy Terryho Goodkinda.

i detailů, které v danou dobu mohou *fandomu* přijít jako relevantní či aktuální.

Je fakt, že jako produkt těch debat dokážu pak vidět nějaký ty nelogičnosti nebo nějaký věci, který se mi pak zdají divný. (Andrea)

Takto se mohou soustředit třeba jen na romantické momenty mezi jimi preferovaným párem, ačkoliv se může jednat o seriál, který se dějově primárně soustředí na problematiku teroristických útoků a jeho původní smysl neleží ve sledování životního osudu dvou lidí, již nemusí dokonce ani být hlavními postavami. Díky společným diskuzím si fanoušci *fandomu* točícího se právě kolem těchto dvou jedinců všimnou očních kontaktů či letmých doteků, kterým by nezasvěcení vůbec nepřipisovali význam a hlavně jejich důležitost interpretovali úplně odlišně. Zároveň se mohou rozhodnout vidět jako potenciální pár dva charaktery, jejichž sblížení však není záměrem tvůrců. Takové páry vlastně odporují *kánonu*, což ale fanouškům nikterak nebrání v tom, aby se kolem nich vytvořily poměrně rozsáhlé *fandomy*.

Obecně však bývá při interpretacích a diskuzích zvykem opírat svoje argumenty právě o informace poskytnuté *kánonem* (Jenkins, 1992: 104). Vyvozené myšlenky, které nejsou dostatečně podložené o oficiální informace, spadají spíše do roviny spekulací než faktů a je s nimi podle toho také nakládáno (Jenkins, 1992: 105).

Jak již bylo řečeno, fanoušci prostřednictvím debat vytváří jakýsi názorový konsensus. Ten však není nikdy zdaleka stoprocentní. Při velkém názorovém nesouladu se *fandom* může rozdělit i na dva a více táborů mající na konkrétní problematiku odlišný pohled.

Třeba když budeš mít nějaký naprosto kontroverzní názor. Tak tě prostě přestanou brát jako normálního člena, ale je možný že založíš nějakou „sektu“ v rámci toho *fandomu*, která bude uctívat ten tvůj *kánon*, ale v rámci toho původního tvýho *fandomu* na tebe budou koukat svrchu. (Jonáš)

Fanoušci spolu tak mohou v určitých ohledech nesouhlasit, ačkoliv Jenkins dodává, že tyto názorové rozpory se „*occur within a shared frame*“

of reference, a common sense of the series' generic placement and a tacit agreement about what questions are worth asking and what moments provide acceptable evidence for answering such questions" (Jenkins, 1992: 139). Navíc rozdílné názory alespoň rozproudí diskuzi, což umožňuje udržovat při životě debaty o seriálech, které už jsou řadu let ukončené (Jenkins, 1992).

Zpoždění ve sledování již odvysílaných epizod narušuje onu expertisu nad odvysílaným materiálem a komplikuje možnosti aktivně se podílet na diskuzích (Jenkins, 1992: 59), což fanoušky zpravidla motivuje si informace doplnit minimálně do dalšího *conu*, kde se případným debatám nevyhnou tak snadno jako na internetu. Podobný dopad může mít i neznalost některých „kultovních“ seriálů, které čeští fanoušci považují za důležité, což někdy vede k tomu, že jsou „neznalci“ vnějšími okolnostmi „donuceni“ se na seriál podívat, a to i v případě, že se jeho námět vymyká jejich běžným zájmům či preferencím.

Jako jo, je pravda, že v *Glee* tam jsem vůbec nepřemejšlel na obsahem, tam sem prostě jenom potřeboval zkouknout ty debilní postavy, přeskákat ještě ty trapnější písničky, abych jenom chápal, vo čem se ty lidi bavěj - jo, protože to bylo v době, kdy hlavní partu, se kterou sem chodil po FFku, byli samí *Gleeci*.(...) No a *Doctor Who*, no dobře, na toho jsem koukal z poloviny kvůli tomu, abych měl jakoby prequel k *Torchwoodu*²⁸ a z druhý poloviny kvůli tomu, že jsem zjistil, že je to de facto jeden z nejrozšířenějších *fandomů* na FFku a znal jsem se všema lidma, tak abych chápal, žejo *what the hell is everybody talking about*. (Marek)

(...) Jako třeba Hvězdná brána mě nebavila, bylo mi blbý, že jsem to neviděl, tak jsem to zkouknul, i když jsem u toho trpěl... (Tomáš)

Důvodem, proč si dohnat mezery, může být i riziko tzv. *spoilerů*. *Spoiler* by se dal definovat jako nějaká klíčová informace, jejíž odhalení může budoucím divákovi pokazit celkový zážitek. Jedná se kupříkladu o podstatný zvrát, jako je úmrtí některé postavy. Pokud jste danou epizodu ještě neviděli, ale dozvíte se takovou nechtěnou informaci, není to nic příjemného.

²⁸ Seriál ze světa Doctora Who.

Většina členů *fandomu* tak časem podle reakcí druhých pochopí, že je potřeba opatrně nakládat s informacemi z nově odvysílaných epizod. Není vhodné hned po odvysílání konkrétné epizody okamžitě kamarádovi napsat šokující odhalení, jenž v ní zazní, aniž by se nejdřív nezeptal, jestli jedinec danou epizodu již viděl.

Jo, já prostě patřím mezi ty lidi, že jsem schopnej, když dokoukávám ten seriál, jako takhle samozřejmě, když kouká na nověj seriál, nověj díl, tak nevím, kdo to už viděl a kdo ne, takže nemůžu o tom hned mluvit, protože by to mohly bejt *spoily*... (Marek)

Na fórech bývá zvykem *spoillery* skrývat například jinou barvou písma, která umožňuje text odhalit, až když ho jedinec označí myší. Neopatrné sdělování spoilerů zpravidla snáší na viníka hněv ostatních. Skutečností zůstává, že při 5 let starém seriálu už případné *spoillery* padají na vrub spíše vaší neschopnosti si seriál zhlédnout a záleží hodně na vás, jak se jim vyhnete. Můžete však své přátele upozornit, že jste daný seriál neviděli, a požádat alespoň o včasné varování, kdy máte z diskuze odejít, když se řeč stočí právě na něj. Fanoušci v tomto ohledu bývají docela ohleduplní.

Za určité nepsané pravidlo lze označit vystupování na *conu*, ale i na internetu pod přezdívkou. Na českých *conech* se jen málokdo prezentuje svým skutečným jménem. Pokud přezdívku nemáte, časem si ji zpravidla vytvoříte už jen proto, že ji tam má každý a nechcete v tomhle zbytečně vyčnívat. Občas se stává, že vám ji přidělí ostatní třeba na základě vašeho kostýmu.

(...)Tak jsme tam nějak řešili ty přezdívky na tom FFku, když jsem byl v Brně, a já jsem ještě žádnou přezdívku neměl a jak si tam skoro všichni říkaj přezdívkama, tak jsem si řek, že bych si taky ňákou moh udělat. (Marek)

Na závěr této kapitoly bude nahlíženo na *fandom* očima Dicka Hebidge (1979) a jeho představy o sdíleném stylu. Za předměty, které *fandom* přejal a vytvořil z nich svůj vlastní styl, můžeme částečně považovat trička obsahující potisk, který se nějakým způsobem týká jimi preferovaného seriálu tak, že obsahuje citáty, obrázky či symboly s ním spojené. Podobně se na českých *conech* v poslední době rozmohl

fenomén placek, jež obsahují, stejně jako trička, určité hlášky, obrázky či symboly vyjadřující, kterému seriálu fandíte. Někteří fanoušci podobné předměty nosí pouze na *conech*, kde užitečně pomáhají identifikovat, čemu jedinec fandí, ale nemají také problém prezentovat se s nimi v běžném životě, i když tam vyvolávají spíš zvědavé pohledy než adekvátní ocenění.

Když třeba jedu s taškou s plackama autobusem, tak všichni sledují ty placky. Úplně zbožňuju ten pocit, když mi koukaj na ty moje placky, to se mi sice na *conech* nestává, protože tam je má vlastně úplně každě, ale prostě, když jdeš tady po městě a vidíš ty pohledy tzv. nenápadný sledování, když lidi koukaj na ty placky a sledují, co tam máš. (Dana)

5.4 Fandomová tvorba

Některé z odpovědí na otázku, proč fanoušci tvoří, byly nalezeny už v předchozích kapitolách. První z nich je tedy již zmiňovaná snaha o zviditelnění se, což může kupříkladu nováčkovi zjednodušit seznámení s dalšími účastníky. Díky kvalitní tvorbě může autor také v důsledku získat víc přátel a známých, kteří ho za jeho snahu mohou ocenit uznáním a tak navýšit jeho celkovou prestiž *ve fandomu*.

V kapitole *Subkultura českého seriálového a filmového fandomu* se dále uvedlo, že fanoušci chovají silnou emoční vazbu ke svému oblíbenému pořadu, což je zároveň motivuje k jeho přetváření, všeobecně nápravě chyb či doplnění nedotažeností způsobených scénáristy a tvůrci, k čemuž dochází právě prostřednictvím fandomové tvorby, hlavně *fanfikcí*. Ostatně, jak říká Matt Hills: „Bez emoční oddanosti a vášní fanoušků by vlastně fanouškovská kultura ani existovat nemohla (Hills, 2002: 60).“

Emoční vazba k danému hrdinovi je též jedním z faktorů, proč si kromě snahy o zviditelnění vyrobit kostým.

Záleží člověk od člověka, jsou lidi, který si dělaj kostýmy a tu postavu ani pořádně neznaj, slyšela jsem, že takový případy opravdu existují, akorát jsem se s nima neseťkala. Pak jsou lidi, který se s tím vyloženě ztotožňují s tou postavou a vopravdu se jí stávají a pak jsou lidi, který to baví hrát. (Alice)

Jak z této odpovědi vyplývá, někteří majitelé kostýmů si na své postavy rádi hrají, i když to zpravidla činí jen při určitých událostech a nikoli po celou dobu trvání *conu*.

Někdy určitě lidi si na to hrajou, ale určitě ne po celou dobu. (Filip)

Co se týče psaní *fanfikcí* a tvorby videí, v teoretické části jsme již zmiňovali Jenkinsových deset způsobů, jak lze přepsat primární text, které v podstatě poskytují vhled do toho, jaké skutečnosti fanouška motivují k jejich napsání.

Jako hodně jsem čet *fanficy* ve věcech, který byli foxnutý[zrušený]. Jmenovitě *Firefly*, tak tam jsem čet asi nejvíc *fanficů*, který ani neměli žádnou creepy tematiku. A jako do toho *Firefly* zrovna jeden píšu, protože no prostě po čtrnáctém díle - člověk chce, aby ten dobřej příběh pokračoval, tak si čte ty *fanficy*. (Marek)

To byla frustrace z toho, že v tom seriálu se nestalo něco, co jsem chtěla, tak jsem pak přišla a napsala jsem to. (Karin)

Když mě nenapadne moje vlastní řešení, tak si to přečtu nebo občas *slashes*, když mám náladu, ale to už musí fakt bejt nálada... (Alice)

Jedna z odpovědí na otázku, proč *fandom* tvoří, je prostá. Jednoduše to fanoušky baví.

Fanart? Mám to jako takovou volno časovou takovou zálibu. (Simona)

Proč jsem začal překládat? No, mě to bavilo, no. A chtěl jsem taky jako přispívat. (Tomáš)

Závěr této kapitoly bude věnován ještě některým poznatkům ohledně kostýmů jako výrazné složky fandomové tvorby. Při výběru, jakou konkrétní postavu ztvárnit, může pro fanouška kromě emoční vazby k danému seriálu či konkrétnímu hrdinovi hrát roli celá řada dalších faktorů. Jednak výroba samotného kostýmu není levnou záležitostí, takže potenciální cena za materiály má na fanouškův výběr vliv. Následně je potřeba zvážit náročnost výroby daného kostýmu, tady pak záleží na individuálních schopnostech a možnostech jedince kostým „přivést k životu.“

Původně jsem chtěla jako *Tardis* nebo *Daleka* a to mi přišlo hrozně těžký, tak jsem začala s lehčí postavou, kdy jsem mohla většinu věcí nakoupit a jenom pár šít. Až pak jsem se odhodlala k tomu, ušít něco většího. (Alice)

Pro některé nositele kostýmů má při výběru, kterou postavu ztvární, vliv i to, jak moc je mu charakter dané postavy blízký.

Protože ona je, je taková strašně ambiciózní a to na mě docela sedí – A líbí se mi, jak je ztřeštěná. (Alice)

Fanoušci jsou si zároveň často velmi dobře vědomi skutečnosti, že kostým, který je na *conu* ojedinelý, má větší šanci být doceněn než ten, který již ztvárnilo dalších deset lidí, a podle toho také někdy rozhodují, jakou postavu si zvolit.

Nedostala - to bylo ještě před tím, než přišel na *conech* ten *boom* ženských jedenáctek, tak jsem vo tom uvažovala, ale pak jsem viděla, jako že prostě jich je tam milion pět, tak nebudu milion šestá, ne? A pak jsem od toho nějak upustila... (Karin)

To, jestli kostým je nebo není kvalitní, v zásadě závisí na tom, jak moc se blíží *kánonu*, tedy oficiální předloze. U neživých věcí či dalších entit může roli hrát i originalita, s jakou si fanoušek s těžko ztvárnitelným objektem poradí. Na nositeli kostýmu bývá oceňována i již zmiňovaná schopnost danou postavu věrohodně hrát.

Záleží na tom, jak nosí ten kostým – když dokážou postavu hrát v tom kostýmu, když jí připodobňují, tak myslím, že se tím stávají – nevím, jestli přímo oblíbenějšíma, ale prostě jsou něco jiného, něco výjimečného. (Karin)

Na závěr stojí za zmínku, že podle Henryho Jenkinse se fandomová tvorba liší od běžné produkce. Fanoušci totiž za svoji snahu zpravidla neočekávají žádnou finanční odměnu a svoje výtvořiny zpřístupňují komukoliv, kdo projeví zájem o to si je přečíst či prohlédnout (Jenkins, 1992: 286). Tato míra nezištnosti je nejvíce obdivuhodná u lidí, kteří tvoří české titulky k zahraničním seriálům pro své v angličtině méně obratné kolegy. Ačkoli se jedná o relativně nevděčenou práci bez nároku na finanční odměnu, jež zabere velké množství času a často místo poděkování za ni jedinec obdrží kritiku, že mu překlad trval příliš dlouho,

překladaelé v tom směle pokračují a vyjadřují tak určitou míru solidarity vůči ostatním.

Fanoušci každého svého člena považují za potencionálního producenta a potencionálního konzumenta. Každý z nich tak může být skrytým talentem, který je potřeba řádně podporovat, aby přispěl jakýmkoli způsobem, třeba i nepatrným (Jenkins, 1992: 286). Zároveň však *fandom* dokáže být k produktům autorů fandomové tvorby následně docela kritický, což může některé odrazovat od snahy přispět, i kdyby po tom sebevíc toužili.

Určitě, u toho špatného [kostýmu] spíš lidi uvidí tu negativní stránku. Což je taky jeden z důvodů, proč si kostým nedělám, protože ta úroveň těch *cosplayů* je tam hodně vysoká na těch *conech* a prostě si do toho ani moc netroufám, no. (Dana)

6 ZÁVĚR

Závěr této práce začne netradičně slovy klasického autora etnografické studie o *fandomu* Henryho Jenkinse: „*Pro fanouška je sledování seriálu vlastně začátkem, nikoliv koncem celého procesu konzumace média* (Jenkins, 1992: 284).“ Jak jsem se pokusila za využití dalších autorů ukázat, *fandom* sice vzniká skrz společný zájem o seriál, avšak ve své podstatě nakonec to, co fanoušky do tohoto společenství táhne, jsou hlavně lidé - jejich kamarádi či známí, s kterými jsou ochotni trávit čas, ať už v internetovém prostředí či na *conech*. V jejich společnosti se totiž nemusí obhajovat, proč celý víkend strávili sledováním svého oblíbeného pořadu přikovaní u monitoru svého počítače, ani krotit projevy svých vášní o překvapivém zvratu v závěru nedávno odvysílané epizody.

V prvních dvou kapitolách analytické části se ukázalo, že český *fandom* je v podstatě otevřené společenství přijímající vřele nové členy, i když jak tomu tak bývá, najdou se i výjimky. Fanoušci prostřednictvím bohatých znalostí s ostatními členy *fandomu* a díky rozsáhlým znalostem o předmětu zájmu jejich *fandomu*, případně kvůli své aktivní participaci na jeho chodu či produkci kvalitní tvorby, mohou v očích druhých hromadit uznání a úctu. Tito majitelé velkého objemu symbolického kapitálu mohou stanovat ve *fandomu* trendy či inspirovat druhé svým názorem.

Jak ukázaly výsledky třetí kapitoly analytické části, fanoušci jsou kritikové a spekulanti. Seriály sledují s pozorností jim vlastní a po odvysílání epizod se uchylují k jejich hodnocení a diskuzím s ostatními členy. Svoje interpretace opírají o oficiální informace vypuštěné autory, které si dokážou velmi důkladně osvojit, ačkoliv ve svých úvahách často unikají až na pole čirých spekulací. Za využití díla Cassandry Amesley (2005) a Henryho Jenkinse (1992) bylo ilustrováno, že díky hlubokým znalostem pro ně relevantního seriálového světa a kritickému odstupu, který k němu chovají, jsou schopni upozorňovat scénáristy na případné chyby či vyjadřovat nespokojenost s vývojem celého příběhu. Ke svému

oblíbenému světu chovají blízké emocionální vazby, které je zároveň motivují k tomu, aby případné chyby napravovaly prostřednictvím fandomové tvorby. Ta jim kromě ocenění může přinášet i prosté potěšení z její produkce. Díky vzájemným diskuzím stanovují, co je pro ně při sledování seriálu zrovna relevantní a co nikoliv. Všímají si tak skutečností, kterých by si běžný divák stěžl povšimnul, a hlavně by jim připisoval úplně jiný význam.

Jak se ukázalo, na český *fandom* lze uplatnit východiska studií zahraničních autorů, tato práce tak spíše potvrzuje jejich poznatky. Podařilo se však identifikovat i určité zvláštnosti českého prostředí spojené se specifickou strukturou českých *conů*. Konkrétně se jedná o posty vedoucích linií, které na zahraničních *conech* nenajdeme a kteří se v českém prostředí často těší ocenění ze strany druhých.

Toto téma nabízí další nepochybně zajímavé náměty pro studium fandomové subkultury jako je rivalita mezi *fandomy* či jaký dopad mají předsudky kolující ohledně *fandomu* na jeho členy, přesahuje to však rámec předkládané práce. Fandomová subkultura tak poskytuje potenciál pro další bádání.

7 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

- Abercrombie, N. – Longhurst, B. (1998): *Audiences*. London: Sage.
- Amesley, C. (2005): How to Watch Star Trek [1989]. In: Fiske, J. (ed.): *Cultural Studies* 3: 63–78.
- Auster, A. (1989): *Actresses and Suffragists: Women in the American Theatre*. New York: Praeger.
- Bernard, H.R. (2006): *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*. Lanham: Altamira Press.
- Bourdieu, P. (1985): The Social Space and the Genesis of Groups. *Theory and Society* 14: 723–744.
- Bourdieu, P. (1986): The Forms of Capital. In: Richardson, J.E. (ed.): *Handbook of Theory of Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood Press, s. 241–258.
- Bourdieu, P. (1997): *Pascalian Meditations*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Bourdieu, P. (1998): *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.
- Cohen, A.K. (1997): A General Theory of Subcultures [1955]. In: Gelder, K. – Thornton, S. (ed.): *The Subcultures Reader*. London, New York: Routledge, s. 44–54.
- Coppa, F. (2006): A Brief History of a Media Fandom. In: Hallekson, K. – Busse, K. (ed.): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, North Carolina: McFarland, s. 41–59.
- De Certeau, M. (1984): *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Fine, G.A. – Kleinman, S. (1979): Rethinking Subculture: An Interactionist Analysis. *American Journal of Sociology* 85: 1–20.

- Fiske, J. (1992): Cultural Economy of Fandom. In: Lewis, L.A. (ed.): *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London, New York: Routledge, s. 30–49.
- Hebdige, D. (1979): *Subculture: The Meaning of Style*. London, New York: Routledge.
- Hills, M. (2002): *Fan Cultures*. New York, London: Routledge.
- Huizinga, J. (1949): *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Jenkins, H. (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York, London: Routledge.
- McArthur, J.A. (2009): A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry* 33: 58–70.
- Neff, O. – Olša, J. (ed.) (1995): *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF & H&H.
- Pohl, M. (2008): *Mediální obraz českého sci-fi fandomu v denním tisku v letech 2001–2006*. Praha. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova v Praze, Fakulta sociálních věd. Vedoucí práce: PhDr. Irena Reifová, Ph.D.
- Silverman, D. (2005): *Ako robiť kvalitatívny výskum: praktická príručka*. Bratislava: Ikar.
- Thornton, S. (1997a): General Introduction. In: Gelder, K. – Thornton, S. (ed.): *The Subcultures Reader*. London, New York: Routledge, s. 1–7.
- Thornton, S. (1997b): The Social Logic of Subcultural Capital [1995]. In: Gelder, K. – Thornton, S. (ed.): *The Subcultures Reader*. London, New York: Routledge, s. 200–209.
- Tudor, A. (1974): *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*. New York: St. Martin's.

Tulloch, J. (2005): We're Only a Speck in the Ocean: The Fans as Powerless Elite. In: Tulloch, J. – Jenkins, H. (ed.): *Science Fiction Audiences: Watching Star Trek and Doctor Who*. New York, s. 144–172.

Yinger, J.M. (1960): Contraculture and Subculture. *American Sociological Review* 25: 625–635.

Zemčík, V. (2010): *Televizní reportáž o fandomu*. Brno. Bakalářská práce (Bc.). Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce: Mgr. Jakub Macek, Ph.D.

Internetové zdroje:

Heslo „fan“ [online], [cit. 5. 2. 2014],

<<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fan?q=fan#fan-2>>

Heslo „fanatic“ [online], [cit. 6. 2. 2014],

<<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fanatic>>

Heslo „Geek“ [online], [cit. 6. 2. 2014],

<<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/geek?q=Geek>>

<http://www.tumblr.com/about>

8 RESUMÉ

The present Bachelor thesis discusses the Czech TV series fandom, i. e. a group of fans who interact via the use of the internet or who meet in person on events called “conventions” to discuss their favourite movies and TV series. When not talking to each other in person, some fans actively participate in writing fanfiction, in creating fanvideos or in other ways of fandom creativity. Additionally, these individuals read and watch the works of their friends and other fandom members. Often, members of fandom also engage in dressing as their favourite heroes and heroines.

The goal of this thesis is to further depict this subculture and its traits in the Czech environment, where it is often disregarded. Moreover, the present thesis also includes a research work which analyses the conditions one has to fulfil in order to be acknowledged as a member of a fandom. The research also inspects the type of hierarchy present in fandoms and the motivation of its members to produce fan content. Finally, the research also studies how is a true fan different in terms of his or hers relation to his favourite movies or TV series from an ordinary viewer.

The anthropological research of the present thesis was conducted as a qualitative analysis via semi-structured interviews with eleven members of fandom and via a participant observation. Furthermore, the theoretical background to the research depicts how fans communicate between themselves and what happens at their conventions. In addition, a chapter is also devoted to content created by fandoms

9 PŘÍLOHY

9.1 Příloha 1: Filmy a seriály

Angel (1999–2004): Spin-off seriálu *Buffy the Vampire Slayer*, jehož hlavním hrdinou je upír Angel, jenž se bojem proti zlu snaží napravit své předchozí činy.

Tvůrce: J. Whedon; **Žánr:** Fantasy/Drama; **Fandom:** Whedonverse;

Anime: Animované seriály a filmy kreslené japonskou mangou.

Buffy the Vampire Slayer (Buffy, přemožitelka upírů) (1997–2003): Americký seriál o středoškolačce jménem Buffy, která byla vyvolena k tomu, aby lovila upíry.

Tvůrce: J. Whedon; **Žánr:** Fantasy/Drama; **Fandom:** Whedonverse;

Doctor Who (Pán času) (2005/1963(původní série)): Britský sci-fi seriál pojednávající o mimozemském cestovaleci časem i vesmírem, který si říká Doctor. Ve své lodi Tardis, jež zvenku vypadá jako modrá policejní budka, společně se svými společníky řeší problémy po celé galaxii.

Tvůrce: R. T. Davis, S. Moffat; **Žánr:** Sci-fi/Dobrodružný/Drama; **Fandom:** Whooviani.

Firefly (2002–2003): Americký sci-fi seriál pojednávající o lodi Serenity a její posádce vesmírných kovbojů, který se i přes své krátké trvání stal téměř až kultovní záležitostí pro řadu fanoušků, a to nejen českých.

Tvůrce: J. Whedon; **Žánr:** Sci-fi/Dobrodružný; **Fandom:** Whedonverse;

Game of Thrones (Hra o Trůny) (2011): Fantasy seriál na motivy knih amerického spisovatele G.R.R. Martina odehrávající na kontinentu zvaném Západozemí. Seriál je plný intrik, vražd a válek, které rozehrávají místní vládnoucí dynastie v neustálém boji o moc.

Tvůrci: D. Benioff, D. B. Weiss; **Žánr:** Fantasy/Drama;

Glee (2009): Americký muzikálový seriál vysílaný stanicí Fox o školním pěveckém sboru plném outsiderů, který se středoškolský učitel Will Schuester snaží dostat zpět na výsluní.

Tvůrce: R. Murphy; **Žánr:** Komédie/Hudební; **Fandom:** Gleeci.

Harry Potter (2001-2011): Původně knižní série od britské spisovatelky J.K. Rowlingové čítající 7 knih, která se v roce 2001 dočkala také filmového zpracování. Pojednává o chlapci jménem Harry Potter, jenž se v den svých jedenáctých narozenin dozví, že po zesnulých rodičích zdědil talent na kouzlení, a vydává se studovat do školy čar a kouzel v Bradavicích. Cestu Harryho Pottera zakončil v roce 2011 v pořadí 8. film.

Režie: Ch. Columbus; A. Cuarón; M. Newell; D. Yates; **Žánr:** Fantasy/Dobrodružný;

My Little Pony: Friendship is Magic (2010): Animovaný seriál pojednávající o 6 mladých klisnách, jež obývají zemi zvanou Equestria. Jsou živoucím důkazem toho, že díky pevnému přátelství lze vyřešit celou řadu problémů.

Pán Prstenů (2001): Filmová série vycházející z knižní fantasy ságy od J.R.R. Tolkiena. Děj je situován do Středozezemě, kde se rasy lidí, elfů, trpaslíků a hobitů snaží zničit Jeden prsten, jenž by v rukou svého pána Saurona napáchal nezměrné škody.

Režie: P. Jackson; **Žánr:** Fantasy/Dobrodružný;

Sherlock (2010): Britský seriál, jehož hlavním hrdinou je, jak už název napovídá, slavný detektiv Sherlock Holmes, jenž řeší případy se svým přítelem Johnem Watsonem. Děj je však na místo viktoriánské Anglie zasazen do současného Londýna.

Tvůrce: S. Moffat, M. Gatiss; **Žánr:** Krimi/Drama; **Fandom:** Sherlockians.

Star Trek (1966): Sci-fi sága čítající 6 seriálů a prozatím 12 filmů, které byly natočeny mezi lety 1979–2013. Děj je primárně zaměřen na objevování vzdálených světů a galaxií prostřednictvím vesmírných lodí a jejich posádek.

Tvůrce: Gene Roddenberry; **Žánr:** Sci-fi/Dobrodružný; **Fandom:** Trekkies.

Star Wars (Hvězdné války) (1977): Filmová sci-fi sága odehrávající se ve vzdálené galaxii, kde proti sobě stojí řád bojovníků Jedi a jejich temných nepřátel Sithů. Mezi léty 1977–2005 bylo natočeno celkem 6 filmů, nový majitel této značky Walt Disney se chystá na svět přivést další 3.

Režie: George Lucas; **Žánr:** Sci-fi/Dobrodružný ;**Fandom:** Star Warsáci

Tvůrce: Lauren Faust; **Žánr:** Animovaný/Komedie; **Fandom:** Bronies.

Stargate (Hvězdná brána) (1994): Sci-fi sága čítající 4 seriály a 3 filmy, jež se točí kolem mimozemského zařízení s názvem „hvězdná brána“, pomocí něhož lze cestovat na vzdálené světy po celém vesmíru.

Tvůrci: J. Glassner; B. Wright; R. C. Cooper; R. Emmerich; **Žánr:** Sci-fi/Dobrodružný. **Fandom:** Stargaťáci

Warehouse 13 (Skladiště 13) (2009–2014): Sci-fi seriál točící se kolem agentů, jejichž úkolem je shromažďovat nadpřirozené artefakty a ukládat je do bezpečí skladiště situovaného v kdesi v Jižní Dakotě.

Tvůrce: R. S. O'Bannon; **Žánr:** Sci-fi/Mysteriózní;

9.2 Příloha 2: Příklad programu z Festivalu Fantazie 2013

Místo a linie / Cas	08	8.30	09 (srdane/Vysocina)	10	11	12	12.30	13 (obed/Vysocina)	14	15	16
1	FanFest	UTERÝ 2.7.	Lukáš Kratochvíl Sudecké a amaterské filmy I	Karolina Jelínková David Fincher - profil režiséra	Lukáš Kratochvíl Netflixový David Fincher	Veronika Loudová Film noir aneb sexy slavnosti	Karolina Jelínková Agneta Christie na filmovém plátně	Lukáš Kratochvíl Jak se prodává Hollywoodský tluk			
2	Fantasy & History	Fantasy History Těšme se na Hobita - starší 4127 F. R.	Makhlid Historie Stredozeem - Druhý vek 4145 P. A.	Tess Tolkien fanfiction pro začátečníky 4147 P. N.	Mele prvdy - dšná Srebozem 4156 P. + F.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Cerista Světa a arbutby 4137 P. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
3	FutureCon & Maelstrom	program 18. FF 2013 1. tšitná verze C/Slo XXXY = XX	Tomáš Perásek Zanikl Země 3134 P.-B. N.	Dalibor Šnidl Kareim hra a renesancni malíři? 3174 P. N. Malíř/Expo	Miroslav Havlín Mentální anorexie: pohled lékaře 3104 P.-B. N.	Miroslav Havlín Mentální anorexie: pohled pacientek 3105 P.-B. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
7	To nej FF	VYSVĚTLIVKY (linie) +YY (pořad)	Harry Potter Srdane s Potterem 4248 P.-B. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Radništví deník 4219 G.-O. + W. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Ganniv prsten 4215 G.-O. + W. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Ganniv medailon 4221 G.-O. + W. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
9	Harry Potter	Harry Potter Srdane s Potterem 4248 P.-B. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Radništví deník 4219 G.-O. + W. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Ganniv prsten 4215 G.-O. + W. N.	Harry Potter Hledání Vreidil: Ganniv medailon 4221 G.-O. + W. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
11	Stolni hry	Aktualizovaný pořad B: beseda, diskuse C: ceremoniál, divadlo D: TVdokument bonus	Veronika Parilová Zvěř v klung fu 8205 W. N.	Jana "Raia" Suchá Burlesque-Light me on! 2090 P.-P. N. E.-S.	Kateřina Holendová Dance Maebere - jak proží gphib tanem 8216 P. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
12	MoveCon	E: in English F: film, seriál G: turnaj, hraní, RPG H: koncert, diskoteka I: tuncovní M: maeštrina: C, J, S N: nový poř. série FF O: original nešinečel	Veronika Parilová Zvěř v klung fu 8205 W. N.	Jana "Raia" Suchá Burlesque-Light me on! 2090 P.-P. N. E.-S.	Kateřina Holendová Dance Maebere - jak proží gphib tanem 8216 P. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
13	SeriesCon	nová i staré seriály M: maeštrina: C, J, S N: nový poř. série FF O: original nešinečel	Veronika Parilová Zvěř v klung fu 8205 W. N.	Jana "Raia" Suchá Burlesque-Light me on! 2090 P.-P. N. E.-S.	Kateřina Holendová Dance Maebere - jak proží gphib tanem 8216 P. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
14	BritCon	nová i staré seriály M: maeštrina: C, J, S N: nový poř. série FF O: original nešinečel	Veronika Parilová Zvěř v klung fu 8205 W. N.	Jana "Raia" Suchá Burlesque-Light me on! 2090 P.-P. N. E.-S.	Kateřina Holendová Dance Maebere - jak proží gphib tanem 8216 P. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
21	Filmy	T: titulky jen pro FF W: workshop	Veronika Parilová Zvěř v klung fu 8205 W. N.	Jana "Raia" Suchá Burlesque-Light me on! 2090 P.-P. N. E.-S.	Kateřina Holendová Dance Maebere - jak proží gphib tanem 8216 P. N.	David Vavra Google Glass 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Tomáš Mládek Umělé jazyky 3109 P.-B. N.	Jitka Brandáská Praveny a paretování 3125 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.	Kleto Klaské vs. odborné 3143 P.-B. N.
31	NightCon	OTEVŘACÍ DOBA FF Bar KD Junior 4. kouření od 22 Velký sál KDJ 22-2 nekrutický hořFotika přeznamí 10-1, křáčká ČajofFna ve 2.p.kd	Teddysa + Linde Srdane s Hunger Games 6647 C.-F. N.	Report: Paramore 6638 P.-E. N.	Hunger Games Parody 6643 P. N.	Twilight & HOST quiz 6627 Q. N.	Dystopické světy 6650 P. A.	Ramita + Teddysa Dystopické světy 6650 P. A.	Panthea Knžni kounek - quiz 6625 Q. A.	Linde The Hunger Games: Catching Fire 6631 P. N.	Linde The Hunger Games: Catching Fire 6631 P. N.
32	OrientCon	nekrutický hořFotika přeznamí 10-1, křáčká ČajofFna ve 2.p.kd	Teddysa + Linde Srdane s Hunger Games 6647 C.-F. N.	Report: Paramore 6638 P.-E. N.	Hunger Games Parody 6643 P. N.	Twilight & HOST quiz 6627 Q. N.	Dystopické světy 6650 P. A.	Ramita + Teddysa Dystopické světy 6650 P. A.	Panthea Knžni kounek - quiz 6625 Q. A.	Linde The Hunger Games: Catching Fire 6631 P. N.	Linde The Hunger Games: Catching Fire 6631 P. N.
33	Manifest	9-1, nekrutická buřFet Sokolovna buřFet nekrutický	Ramita Comy s Arthingem 9814 P.-W. N.	Kreativita díčel 9814 P.-W. N.	Sports handpovamých 9817 P.-B. N.	SF&E: Videoslop 9818 Q. N.	Psychologická hra - Ladatlo 9820 P.-B. + W. + G. N.	Psychologická hra - Ladatlo 9820 P.-B. + W. + G. N.	Psychologická hra - Ladatlo 9820 P.-B. + W. + G. N.	Psychologická hra - Ladatlo 9820 P.-B. + W. + G. N.	Psychologická hra - Ladatlo 9820 P.-B. + W. + G. N.
35	Gameline	kuřáčky biFFro Sport, hala Bar Velký sál hala 22-2 3. nekrutický	Ediska Danborská Křičtí smrt historie a psychologie 9170 P. N.	Zuzana Horatenská Troilové a jejich knny 9170 P. N.	Jan Srebná Skladatle v hudebních křič 9172 P. N.	Ediska Danborská Křičtí smrt: charaktery a zajímavosti 9174 P. N.	Zuzana Komprudová World of Warcraft knihy 9174 P. N.	Jakub Škora Zemly ve světe World of Warcraft 9197 B. N.	Zuzana Horatenská Throne of Thundar a další rady MoP 9169 P. N.	Dělník První pomno seřistum 9821 W.-P. N.	Prkop Srebná Dělník 3 & Path of Exile 9156 P.-B. N.
VENKU	OutCon	RECEPCE 8 - 23 SATNA 9 - 1 VYSTAVA 12 - 20	Ediska Danborská Křičtí smrt historie a psychologie 9170 P. N.	Zuzana Horatenská Troilové a jejich knny 9170 P. N.	Jan Srebná Skladatle v hudebních křič 9172 P. N.	Ediska Danborská Křičtí smrt: charaktery a zajímavosti 9174 P. N.	Zuzana Komprudová World of Warcraft knihy 9174 P. N.	Jakub Škora Zemly ve světe World of Warcraft 9197 B. N.	Zuzana Horatenská Throne of Thundar a další rady MoP 9169 P. N.	Dělník První pomno seřistum 9821 W.-P. N.	Prkop Srebná Dělník 3 & Path of Exile 9156 P.-B. N.

Misto a linie / Cas	17	18	18.30	19 (večer/veselina)	20	21	22	23	24	01
Mistnost 1	FanFest filmovy svet	PROGRAM BEŽÍ VE VELKÉM SÁLE KD	Barbora Sommerová Vznai na filmovém plátně	Ladislav Kratochvíl Filmové novinky a hrané	David Brindler Sedm					
Mistnost 2	Fantasy & History	Titanic - loď smů Sředečani	Bianca "Modrý" fan film ve Sředečani	Alex Lewis Biblovy a Gimnovy hádanky	Trá-para Jak číst a psát runy	Makhdal Historie umřelých jazyků	Vilém Babyloně má hezké kozy	wereyns Tajemství pyramid		
Zrcadlový 3	FutureCon & Maelström	Filip Stařa PROGRAM BEŽÍ VE VELKÉM SÁLE KD	PROGRAM BEŽÍ VE VELKÉM SÁLE KD	Václav Semerád Babylonská věz v minuloprostředí	Eliani Dimosová Kultura Inků	Tomáš Petráček Evropa	Petra Hýlková Pohyb do nebe	Darth Zira Proč jít do swingers klubu		
Velký sál 7	To nej FF výběr nejlepších	Top 10 sexy detektivů terapie	Vzstup a pád genové terapie	Harry Potter Hledání Vězeň: Harry Potter	Resident Evil: Odplata	Václav Právda Dolejší reditel II	Václav Právda Dolejší reditel II	Pavel Tureček "chamsik" + Andrea Mireva Večer plný živé (!) hudby		
Přezemní 9	Harry Potter	Harry Potter	Harry Potter	Harry Potter	A Very Potter Musical					PRÁVIDLA ÚČASTI: Nosit vstupenku viditelně a ukazovat ubytovenku. Dodržovat slušnost.
Havni 11	Stolni hry									
Velký 12	MoveCon	Martin Mláček Taekwon-Do!	Jaroslava Čebauerová Mimimáček: Válek!	Veronika Parthková Kung fu filmy navro aueb realita	Martin "Mimarh" Mláček Taekwon-Do I.T.F. a nůž					
Malý 13	SeriesCon	taneč. pohyb. boj pertsF	Jak jsem telefonoval s lesbickou ikonou	Proč se pořád koukat na okamžik	Ovor 20. výročí B5 na Phoenix	Balcom Comione	Program probíhá v hale ve velkém sále			
Kulturní 14	BritCon	ABigWhiteWolf Irena Adlerová - Kym skvělé je?	Ertaí Černá zrnice	Daphne Mimolo tvář Sherlocka Holmesa	Daphne + Kate Mědmi peklo s Benedictem Cumberbatchem	BritCon Team Mertin 1x11 The Labrynt of Cadref				
Kino 21	Filmový + Extra pořady	Jack a obří	Mistinka 60 Kč	COFFPLAY	Mistinka 30 Kč	Temné nebe				
Mistnost 31	NightCon	Jak naplňovat Twilight páry	Imagine Dragons - report z koncertu	Imaginary Dragons - report z koncertu	Twilight styling a make-up	Darkwith+Lartewich Cardiffice vs. Janček a Mařenka	Kauby + Pandan Addamsova rodina s hvězdičkou			
Mistnost 32	OrientCon	OrientCon Team Souboj Pokemonů	Wynn Někdy sexy indičtí herci	Nord + fegsik Tajemná zákoutí Kyot	OrientCon Team Drona	OrientCon Team Drona				
Mistnost 33	Manifest fantastiky	Záhavná videa	Aladar Lukosyelia nejen ve filmu	Ankle Vyzkoušejte Postkpo!	Wolverine Mafiani sci-fi a fantasy světa	Manifest večer				
Mistnost 35	Gameline	Jakub Škvara Thrall - Indiana World of Warcraft	Petr Nasko Dwar Fortress - Losing is Fun!	Zuzana Komprdová Oficiální WoW povídky	Barbara Fritová Čekání na tanka	Barbora Fritová Jak je důležité mít Dvohlkína				
Velký 36	Konzole									
Vestibul 37	Hudební hry									
Mistna 38	Muzeum videobeh									
VENKU	OutCon									

program
ÚTERÝ
2.7.
18. Festival
fantazie 2013
1. tištěná verze

PŘÍPOMÍNÁME: FF je organizován fanoušky bez odpovědnosti odborných. Jste-li s něčím nespokojeni, řekněte prosím na recepci, tolerujeme, pomozte. Pozdější kritika nic neřeší, účast na festivalu vám nelepší. Děkujeme.

Děkujeme partnerům Benq, Topzine, Alibi, AITV, Comgad, Conquest Entertainment (Nintendo), Fanzine, Mimdok, Sony Playstation, Videotech, Cekus Daemon, Fantasy obchod, Gamelny, Indian, Level, Pevnost, Rex hry, Sběratelský ráj, XB-1 a další.

hygienu, pořádek a noční klid 24 - 7 h. Třídit odpad. Upozornit na problém, pát se pořádateli, pomáhat jim. Zakaz teplo vyvíjejících sportůbici, kouření a vtašního obžerstvení v programových budovách mimo označené výjimky.

Scott Charles Stewart

9.3 Příloha 3: Ukázky kostýmů

Foto 1: Fanoušci v kostýmech ze seriálu Doctor Who na Festivalu Fantazie 2013. Autor fotografie: Jaroslav Houdek.

Zdroj: <<http://www.koffeephoto.com/album/Sce5DV0Mw5BtDQ0q3s425S4Y/121/>>



Foto 2: Fanoušci v kostýmech na námět postav z Hvězdných válek na FanCity 2011. Autor fotografie: Jaroslav Houdek

Zdroj: <<http://www.koffeephoto.com/album/GswOIKC-bxi7d40cRHYIKNHc/112/>>



Foto 3: Fanoušci v kostýmech ze seriálu *My Little Pony: Friendship is Magic*, neboli tzv. *Bronies* na PragoFFestu 2013. Autor fotografie: Jaroslav Houdek.

Zdroj: <http://www.koffeephoto.com/album/z1_io_HLRj9kGv-FhhjCIVRI/72/>



Foto 4: Fanoušci v kostýmech *Stormtrooperů* z Hvězdných válek na Festivalu Fantazie 2011. Autor fotografie: Jaroslav Houdek.

Zdroj: <http://www.koffeephoto.com/album/ES0JCETTFpU5v8iSlfj_ZuVn/371/>

