

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Čeští otaku

jako specifická fanouškovská subkultura

Jakub Matas

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Antropologie

Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Bakalářská práce

Čeští otaku

jako specifická fanouškovská subkultura

Jakub Matas

Vedoucí práce:

Mgr. Tomáš Hirt Ph.D.

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

Poděkování

Zdá se příhodné na tomto místě vyslovit několik díky. Zprvu bych chtěl poděkovat mému vedoucímu práce Mgr. Tomášovi Hirtovi PhD., který ve chvílích nejtěžších si nikdy neváhal najít čas, aby mé kroky vedl tím správným směrem. Zbylé díky bych rád vyslovil mým informátorům/přátelům, se kterými jsme si užili mnoho zábavy při hledání otázek na můj výzkum. Díky

OBSAH

1	ÚVOD OTAKU	1
2	TEORIE	5
	2.1 Fandom	6
	2.2 Subkultura	7
	2.3 Kapitál	9
3	METODOLOGIE	12
	3.1 Zúčastněné pozorování	12
	3.2 Rozhovory.....	13
	3.3 Internet.....	15
4	OTAKU KOMUNITA	17
	4.1 Historie komunity.....	18
	4.2 Propojení otaku	19
	4.3 Cony a srazy	20
	4.4 Otaku tvorba – cosplay, titulkování, doujinshi.....	21
5	OTAKU SUBKULTURA.....	24
	5.1 První kontakt s pohádkama	25
	5.2 Tajná distribuční síť, získávání děl	26
	5.3 Tsundere v shounenu, čtení a třídění děl	26

5.4	Bocu no pico, sdílej a komunikuj	28
5.5	Neberte zbraně úchylům, vymezení se tvorbou	30
5.6	Lokalizuj otaku v prostoru a stylem	32
6	SOCIÁLNÍ ORGANIZACE	34
7	ZÁVĚR	38
8	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	40
9	RESUMÉ	43
10	PŘÍLOHY	44
10.1	Příloha 1: Seznam obrázků	44
10.2	Příloha 2: Příběh o otaku	44

1 ÚVOD OTAKU

„Otaku? To jsou ty lidi, co koukají na kreslený japonský porno, ne?“

Takový je jeden ze stereotypů o tom, jaké je v Čechách povědomí o významu slova otaku. Nicméně ti, kteří slovo otaku znají, označují se jím nebo jsou tak nazýváni, mají mnohem hlubší představu o tom, co se za pojmem skrývá. V nejširším smyslu se tímto japonským slovem v Čechách označuje nadšenec či fanoušek japonských animovaných seriálů, kreslených komiksů, her a japonské kultury jako takové. Často by však bylo obtížné pouze v této definici otaku oslovovat a uchopovat. Fanoušci výše zmíněných věcí mají, krom zapálenosti do oboru jejich nadšení, často také tendenci zapojovat se do online, či offline diskusí o významu tohoto pojmu. Oni sami tak jistým způsobem vyjednávají jejich vlastních otaku identitu. V této práci se pokouším uchopit subkulturu českých otaku, potažmo i do jisté míry vyjednat identitu jejich členů. Nejdříve je nicméně nutné se poohlédnout po významu a historii termínu otaku.

Nedá se začít nikde jinde než v zemi původu, v Japonsku. Za otaku je zde obecně považován velice zapálený fanoušek. V nejčastějším případě pak mladý fanoušek japonských anime¹ a mangy². Není však výjimkou, aby tak byli označováni i jiní fanoušci, např. densha otaku - fanoušci vlakové dopravy, či idol otaku – obdivovatelé zpěváků a herců. Takoví otaku projevují neuvěřitelné znalosti o objektu jejich zájmu a zároveň jsou společensky neobratní, ba dokonce nezdravě asociální. Rádi sbírají, třídí a vyměňují informace a předměty, které souvisí s tím, co

¹ Anime je televizní pořad či film ve stylu japonské animace. Cílený může být jak dospělé publikum tak na děti. Běžně je délka jednoho dílu anime kolem 20 minut. Zdroj: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/anime> [cit. 18. 4. 2016]

² Manga je komiks či novela kreslená specifickým způsobem, jenž se vyvinul v Japonsku. Často je kreslena černobíle a obvykle je její děj seriálový. Bývá také předlohou při adaptaci anime. Kreslíř mangy je obvykle nazýván mangakou.

mají rádi. Nejbližšími anglickými termíny jsou geek či nerd. Geek je v tomto smyslu téměř ekvivaletní a někdy se můžeme setkat i s použitím termínu anime geek. V posledních letech má označení geek i poměrně pozitivní nádech, díky tomu, že co dříve bývalo geekovské, je dnes zájmem populární kultury (McArthur 2009). Nerd v sobě pak nese onen význam sociální neschopnosti a zároveň jako otaku je představován někým, kdo se neobléká a nechová „módně“.

I když není zcela jednoznačné, jak slovo „otaku“ (おたく) získalo svůj současný význam. Jeho původ bychom mohli hledat v 80. letech 20. století, kde se v Japonsku právě začalo používat pro označení fanouška anime a mangy. Původně dnes již archaické „otaku“ (お宅) označovalo cizí (tvůj) dům, či sloužilo jako osobní zájmeno „ty“ a to ve významu v celku uctivém. Používalo se zejména v případech, kdy jste dotyčného ještě neznali. Dalo by se tedy přirovnat k českému „pane“ či „madam“. Může pak znít až sarkasticky pokud se takto oslovují sobě rovní, např. teenageři. (Grassmuck 2004)

Lawrence Eng se ve svých pracích snaží nastínit několik možností, proč se mezi sebou otaku nazývají otaku. V první sociologické teorii uvádí, že anime/manga otaku tvoří velké sociální sítě k sdílení informací a předmětů. Sic otaku mají v těchto sítích hodně kontaktů, většina setkání a následných výměn je krátká, často neosobního, téměř obchodního charakteru. Jak sítě rostly a s nimi i množství neznámých kontaktů, začali mezi sebou otaku používat jako oslovení zdvořilostní „otaku“ (お宅). Druhá teorie staví na stereotypním vnímání anime otaku jako jedinců, kteří jsou často uzavření a zůstávají ve svém domově, sledujíc izolovaně svá oblíbená anime. V tomto smyslu se otaku odkazují k druhému významu „otaku“ (お宅) ve smyslu „tvůj dům“, přeneseně znamenající něco jako „ten kdo zůstává doma“. V češtině bychom jej mohli nazvat peciválem. Eng nicméně tvrdí, že tuto teorii nepovažuje za pravděpodobnou. Za prvé z toho důvodu, že by bylo přinejmenším zvláštní, aby se fanoušci mezi sebou nazývali pecivály. Nemožné to není,

pokud očekáváme jistou dávku sebeironie. Za druhé by takové oslovení nedávalo smysl, pokud vezmeme v úvahu, že chvíle, kdy by se tak otaku mohli oslovovat, jsou ty, kdy se setkají, tudíž většinou tak popírají myšlenku domácí izolace. (Eng 2003)

Třetí náhled na vznik a rozšíření je kladen historicky. Odkazuje se k anime *Super Dimensional Fortress Macross* (1982) od Studia Nue a k jeho tvůrcům Shoji Kawamori a Harukiho Mikimoto. Kawamori a Mikimoto jako studenti vysoké školy začali tento termín používat místo klasického „anata“ (ty). Oslovovali se tak pravděpodobně mezi sebou v duchu původního významu „otaku“ (お宅). Termín přenesli do výše zmíněného anime, kde jej k oslovování ostatních používá jedna z postav. Eng očekává, že fanoušci onoho anime začali termín používat a rozšířili jej. (Eng 2003)

První, kdo explicitně zmiňuje otaku, je žurnalista Akio Nakamori, který napsal sérii článků nazvanou „Studie otaku“ v Manga Burikko roku 1982. Nakamori ve svých textech popisuje otaku-zoku (kmen otaku) právě oním stereotypním způsobem jako asociální a neschopné osoby, které nejeví špetku zájmu o svůj zevnějšek, zatímco projevují až manický zájem o mangu a anime (Grassmuck 2004). Do povědomí japonské veřejnosti se pak negativní obraz o otaku a slovo samotné zarylo v roce 1989 díky kauze kolem 26 letého Miyazaki Tsutomu, který brutálně zavraždil čtyři malé dívky. Před jeho polapením se místní novináři dostali do jeho domu, kde se kameře naskytl pohled na několikatisícovou sbírku anime a pornografických videokazet. Na obrazovku se tak dostal perverzní mladík s obsesí v anime a manze (Morikawa 2012, s. 8). To, co nastalo poté, nazývá Sharon Kinsella morální panikou v intencích Stanleyho Cohena (Cohen 1972). Napříč Japonskem běžely zprávy o tisících mladých otaku, kteří mají stejné obsedantní zájmy jako Miyazaki (Kinsella 1998). Postupem času se význam trochu obrousil, ale stále na pozadí visí obraz Miyazakiho a někoho, kdo nezdravě obětuje svůj život fanouškovství za počítačem. Nicméně v současné době prostupuje otaku

subkultura do zájmu kultury populární. Nastává tak obrat, díla populární kultury, které dříve byly fanatickým zájmem úzké skupiny fanoušku, jsou zpětně ovlivňována a přeměňována fanouškovskou snahou a zároveň se fanouškovství v menší či větší míře stává akceptovatelné pro širší okruh lidí. (Morikawa 2012, s. 14)

Představil jsem zde základní význam slova otaku, především k jeho Japonské perspektivě. Mohlo by se zdát, že tento malý historický popis má pramálo co společného se subkulturou českých otaku a jejím vědeckým pojetím. Nemyslím si. I přesto, že část české fanouškovské populace ignoruje negativní konotace tohoto pojmu a s radostí se za otaku označuje, můžeme při hlubším vhledu uvidět, že čeští fanoušci vychází a komunikují se subkulturním podložím svých japonských předchůdců či soupeřů. Občas se v českých luzích a hájích dá zaslechnout, že termín otaku má jednoznačný význam (původní japonský), ale že u nás záleží na každém, jak si jej uchopí. Já onu práci a vyjednávání s japonskými vzory беру jako nedílnou součást české otaku subkultury, která lační po informacích o všem, co se týká jejich oblíbených anime a mangy, tedy i vzorců a klasifikací japonských otaku. Dokladem může pak být, že onen zhuštěný historický popis významu, který jsem se snažil nabídnout a znovu přepsat, je v podstatě celý interpretován do češtiny jedním z otaku³. Na tuto skutečnost mne upozornil jeden z mých informátorů, který z této stránky čerpal. Doufám, že tento náhled poskytne malý vhled do hloubky zapálenosti některých otaku.

Nicméně pojdme už opustit úvod. Jako první nás čeká výlet k teoretickým koncepcím, tedy k tomu v jakých kategoriích budu české otaku uchopovat a popisovat. Poté nás čeká krátký exkurz do způsobů, kterými jsem se rozhodl pohybovat v poli výzkumu a na konec pak samotný rozbor klíčových prvků české otaku subkultury a to jakým způsobem se hierarchizuje.

³ Zdroj: http://wiki.konata.cz/index.php?title=Otaku#cite_note-4 [cit. 15. 3. 2016]

2 TEORIE

Otaku? A co myslíš tím fanouškovská subkultura?“

Samosebou se naskytá otázka, jak jsou zpracovány studie o původních japonských otaku. Japonský sociolog Izumi Tsuji v rozhovoru s Henrym Jenkinsem říká: *„V porovnání se studiem fanoušků v USA, se stal výzkum japonských otaku velmi roztržitým. Myslím, že problém je v tom, že tu není vývoj širšího a systematického výzkumu. Sociologie se zabývá problémem komunikace, literární studia se zaměřují na obsah, a výzkum internetu se zaměřil na téma online médií, ale jen velice málo prací je organicky propojeno.“* (Jenkins 2012, překlad autor) Jeden z japonských badatelů Hiroki Azuma ve svém význačném díle *Otaku: Japanese Databases Animals* dodává, že jeho práce je zasazena do japonského sociovědního diskurzu, který rozvíjí teorie postmodernity, sociální a literární kritiky (Azuma 2012, s. 31), což je typické i v jiných pracích o Japonských otaku. Azuma předkládá relativně ucelenou teorii navazující na metanarativy Jean-François Lyotarda či Baudrillardův koncept simulacrum (Azuma 2009).

V této práci nicméně navazuji na teorie o seriálovém a filmovém fandomu, jak je rozpracovali Henry Jenkins (1992) a Matt Hills (2003). Otaku v podstatě tvoří fandom, který produkuje specifickou subkulturu. To můžeme vidět i u amerických otaku, jak se jimi zabývá například Lawrence Eng (2012), který též na zmíněné autory navazuje. Na jednu stranu američtí otaku vychází a sdílí Japonskou otaku subkulturu, ale zároveň si svým způsobem utváří a variují vlastní. V tomto smyslu jsou čeští otaku těm americkým velice podobní. V českém prostředí je pak otázce otaku věnován jen minimální zájem. Výjimkou jsou jen občasné studentské práce toto téma zpracovávající. Pokusím se tedy přiblížit a aplikovat některá východiska zahraničních autorů a českou subkulturu otaku představit.

2.1 Fandom

Otaku jsou fanoušci. Fanoušci populární japonské kultury, v užším smyslu fanoušci anime, mangy, či v některých případech i videoher. Sic je slovo „fanoušek“ všeobecně známé, v mé práci ho používám podobným způsobem, jako jej chápali Tulloch a Jenkins. Mediální fanoušky dělili na běžné diváky (followers) a fanoušky (fans). Zatímco běžní diváci pouze dané dílo konzumují či sledují, fanoušci s ním dále výrazně pracují a odvíjejí od něj svou sociální identitu. Vyhledávají jiné fanoušky a kooperují s nimi při sbírání a třídění informací. Tulloch s Jenkinsem samozřejmě přiznávají, že takové rozdělení je čistě arbitrární a fluidní (Tulloch a Jenkins 1995). Z běžných diváku se mohou stát fanoušci a naopak. Samotná míra fanouškovství tak může být různá.

Fandom je tedy ta část fanoušků, která spolu aktivně interaguje. Členové fandomu mají tendence mezi sebou sdílet své nadšení ohledně obdivovaného fenoménu. Komunikují spolu prostřednictvím internetu nebo při osobních setkáních a zároveň se podílejí na tvorbě či konzumaci děl ostatních fanoušků. Roli samozřejmě hraje i sebeidentifikace s fandomem a jeho členy. Problematické je řadit do fandomu ty, kteří sice sdílejí nadšení a možná i konzumují tvorbu ostatních, ale s ostatními nekomunikují (Jenkins 1992). V některých případech se můžeme setkat i s termínem otakudom, tedy označením pro otaku fandom. Často se takové označení váže k americkému anime a manga fandomu. Anime a manga fandom je v tomto případě ekvivaletní. Název otakudom v sobě podle Enga nese jistou dávku sebereflexivity amerických otaku (2012, s. 85). Čeští otaku nicméně pojem fandom příliš nepoužívají a vyjadřují jej aktérským termínem komunita. (viz kapitola 4).

Fanouškovství je často nečleny fandomu vnímáno negativně. Poukazují na přemíru dětinského zájmu o díla populární kultury a označují fanoušky za nedospělé či mimo realitu. Grossberg naznačuje, že tento konflikt při konzumaci děl vzniká rozdílnou citlivostí v jejich vnímání. (1992, s. 54–56) Nedá se tedy říct, že by běžní diváci s díly nepracovali.

Samozřejmě proces „čtení“ děl je nutně zatížen interpretací. Fanoušci díla interpretují jen s jinou mírou citlivosti. Přisuzují jim většího významu.

2.2 Subkultura

Termín subkultury bývá často ve studiích o fandomu používán (srov. Jenkins 1992; Hills 2003), i v případech zabývajících se samotnými otaku (srov. Azuma 2009; Eng 2012), někde více, někde méně explicitně. Každopádně neexistuje jednotná definice tohoto termínu. Zde představím autory, kteří se tímto termínem zabývali a nakonec jak o něm uvažují já.

Linda Fleming ve svém článku o subkultuře amerického sci-fi fandomu popisuje subkultury jako: „...*sociální kolektivy uvnitř společnosti, jejichž členové sdílejí určité symboly, tradice, hodnoty, zvyky, rituály, zájmy a způsoby jak věci dělat.*“ (Fleming 1977, s. 263) Dodává, že členové subkultury se k sobě vztahují a navzájem se ovlivňují. Flemingová tedy uchopuje subkulturu jako vlastního druhu skupinu, která má určité specifické kulturní praktiky. Fine a Kleimenová nicméně říkají, že subkultura by měla být definovaná tak, aby se v ní odrážela samotná kulturnost s ohledem na její šíření. Neměla by být zaměňována se subspolečnostmi. Proto subkulturu definují jako: „*soubor porozumění, chování a artefaktů používaných určitou skupinou, které jsou šířeny v skupinových sítích difuzí.*“ (Fine a Kleinman 1979, s. 18).

Stuart Hall se jako jeden z klasičtějších autorů o subkultuře mimo jiné více zaměřuje i na vztah, jaký má subkultura s majoritní kulturou. Píše, že subkultura se musí jasně lišit od své původní kultury (parent culture), například zaměřením se kolem určitých aktivit či hodnot, popřípadě specifickým způsobem využívat předměty a prostor. Zároveň ale musí být s původní kulturou svázána. (Hall et al. 1993) V návaznosti na Halla se na vztah mezi subkulturou a majoritní společností zaměřuje i Dick Hebdige. Nositelé subkultury podle něj sdílí společný styl, díky němuž artikuluji své postoje. Styl pak slouží jako pomůcka jak dominantní kultuře vzdorovat a vymezovat se proti ní. Slouží jako nástroj rezistence

proti dominantním vzorcům. (Hebdige 1979, s. 18) Lawrence Eng zabývající se otaku subkulturou v USA, artikuluje ve svém konceptu „otaku etiky“ jako jeden ze tří prvků právě v subkulturní rezistenci (Eng 2012, s. 95–101). Zatímco tedy v Hallově pojetí vycházela subkultura často z okrajových částí společnosti, například z dělnické třídy. Otaku subkultura se dle Enga nachází mnohem blíže jádra majoritní společnosti a tím je i jiný způsob její rezistence. Doslova otaku nazývá jako „reluctant insiders“ (neochotné členy) střední třídy, (2012, s. 99). Podstatným způsobem rezistence bude v případě otaku subkultury mimo Japonsko i příklon od domácí národní kultury ke kultuře národa jiného (Hills 2002).

Albert Cohen do konceptu subkultury přináší psychologickou perspektivu. Dle Cohena je každé lidské jednání podloženo problémem, který je potřeba vyřešit, a každý zároveň chce být členem nějaké skupiny či společnosti, kterou bude uznáván on i jeho činy. Pokud se člověku něco líbí, ale jeho okolí jeho zálibu nesdílí, bude hledat referenční skupinu, která jeho zálibu sdílet bude. Navíc každý z nás posuzuje jednání druhých dle vlastních měřítek, a pokud je jednání druhých založeno na stejných měřítkách jako to naše, můžeme se cítit v přítomnosti takovýchto lidí uvolněně. Zároveň můžeme nalézt pochopení a přijetí. Snažíme se tedy, aby při řešení našich problémů jsme se pohybovali v skupinách, které mají stejný referenční rámec. (Cohen 2005, s. 50–54) Subkultury takové rámce nabízí u velice specifických problémů, jako je například záliba v punkové hudbě, motorkách či v anime a manze.

Subkulturu v této práci vnímám jako soubor sdílených svébytných kulturních praktik, hodnot, předmětů a symbolů, díky kterým jedinci pohlceni danou subkulturou se svým způsobem vymezují vůči dominantní kultuře, a to téměř ve smyslu rezistence Hebdige či Halla. Nicméně ono vymezení může být jen po určitý čas či na určitém prostoru a může být více, či méně uvědomělé. Díky této částečnosti jsou členové subkultury zároveň i členy své majoritní kultury, ba dokonce můžou být členy více subkultur. Dokáží v jistém smyslu přepínat mezi kulturami, v závislosti na tom, s kým komunikují.

2.3 Kapitál

Při snaze zachytit hierarchii a strukturu otaku fandomu, jsem se rozhodl přiklonit ke koncepcím kapitálu, které rozpracovali Pierre Bourdieu a na něj navazující autoři. Bourdieu vnímal společnost jako vícerozměrný prostor, který se skládá z jednotlivých vůči sobě relativních aktérských pozic. Aktéři spolu neustále vedou boj o výhodné pozice v sociálním prostoru. Výhodnost pozic se dá zachytit pojmem kapitálu. Tedy pozice aktéra je v sociálním prostoru určena jednak množstvím a za druhé kompozicí kapitálů, kterých nabývá (Bourdieu 1985, s. 724). Je nutné dodat, že ono množství kapitálu je vždycky relativní, nedá se mít hodně kapitálu, pokud někdo nemá málo. S Bourdieuho prací se často pojí, že rozlišoval kapitály dle druhu na kulturní, sociální a ekonomický, které jsou jistými způsoby mezi sebou převoditelné (Bourdieu 1986). Někdy bývá započítáván i symbolický kapitál, který má však velice specifické postavení. Jak nicméně naznačují Růžička a Mašát, Bourdieu kapitál chápal více jako obecný koncept, který nabývá specifických podob (Růžička a Vašát 2011, s. 130), např. můžeme mluvit o vzdělanostním kapitálu či v našem případě o subkulturním.

Sociální pole je vnímáno Bourdieum podobným způsobem jako sociální prostor. Je složeno z vůči sobě relativních aktérských pozic, které mohou zastávat jedinci či skupiny, jimž jde o to zachovat či proměnit stávající strukturu, či dejme tomu rozložení pole. Sociální pole se nicméně řídí svými vlastními specifickými pravidly a specifickou distribucí kapitálů (Bourdieu 2000, s. 134). Můžeme mluvit například o uměleckém, mediálním či náboženském poli (Růžička a Vašát 2011, s. 130).

Kulturní kapitál lze rozdělit do tří forem jeho výskytu. Inkorporovaná forma kulturního kapitálů je soubor dispozic mysli a těla. Jedná se o vědomosti, schopnosti či znalosti. Kulturní kapitál v inkorporované formě je pevně svázán se svým nositelem a tudíž nepřenositelný. Nicméně tato forma kapitálu se dá získat například učením (Bourdieu 1986, s. 48–49). Druhá forma, objektifikovaná, je nesena předměty jako jsou texty, obrazy,

nástroje či jiná média. Kulturní kapitál v objektifikované formě může být materializovaný či symbolický. Lze jej snadno převést na kapitál ekonomický prodejem daného předmětu (1986, s. 50). Poslední formou je forma institucionalizovaná například v podobě akademického titulu, či jiného uznaného vzdělání. V takové formě může být kulturní kapitál samozřejmě získán ať už pomocí kapitálu ekonomického nebo přenesením z jiných forem kulturního (Bourdieu 1986, s. 50–51).

Sociální kapitál je agregát možných zdrojů, které můžeme získat z našich sociálních vztahů. Vyšší sociální kapitál můžeme získat nejen množstvím, ale také kvalitou našich kontaktů. Kvalitou je myšleno, jakými a jakým množstvím kapitálů disponují lidé v našich sítích a zároveň jakým způsobem jsou nám ho schopni a ochotni nabídnout (Bourdieu 1986, s. 51–52)

Onen zmíněný symbolický kapitál, je odlišný tím, že je tvořen převodem z jiných kapitálů. Jeho funkcí je v podstatě artikulovat ostatní druhy kapitálů na symboly, kterým ostatní rozumějí. Bourdieu uvádí, že bez převodu kapitálu na kapitál symbolický by ostatní kapitály neměly význam z toho důvodu, že by nemohly být rozpoznány a uznány ostatními členy společnosti. Přesnějším názvem vlastností symbolického kapitálu, by tak mohlo být spíše symbolický efekt kapitálu (Bourdieu 2000, s. 240–245).

John Fiske navazuje na koncept Bourdieuových kapitálů v souvislosti s fanouškovstvím a populární kulturou v díle *Cultural economy of fandom* (1992). Má dvě hlavní kritik. První je, že bychom neměli chápat sociální diskriminace pouze na základě ekonomické kapitálu, nýbrž také na základě genderu, rasy a věku. Druhou výtkou je to, že Bourdieu neanalyzuje stejnou měrou také podřízenou kulturu jako kulturu dominantní. Fiske se s tím vyrovná tak, že ustavuje koncept populárního kulturního kapitálu (Fiske 1992, s. 32–33).

Populární, či v našem případě fanouškovský kulturní kapitál funguje podobným způsobem jako obyčejný kulturní kapitál, až na to, že je využíván podřízenými skupina ve společnosti (Fiske 1992, s. 34) například fanoušky. Nicméně Fiske trochu kontradiktorně říká, že populární kulturní kapitál bývá často neproměnitelný za ekonomický, až tedy na vzácné případy kdy je (1992, s. 34). Příkladem může být fanoušek-umělec prodávající své umění (1992, s. 40) či fanoušek sběratel, který zpeněží předměty ze své sbírky (1992, s. 44).

Sarah Thornton přichází s konceptem subkulturního kapitálu, který aplikuje na mládež navštěvující kluby. Pro mladé lidi je stejně důležitý jako kulturní, v některých případech i více. Stejně jako Bourdieuho kulturní kapitál jej můžeme vnímat ve formě objektivizované, například jako módní účes či zajímavou hudební sbírku, tak ve formě inkorporované. Zatímco inkorporovaná forma běžného kulturního kapitálu se projevuje v „dobrých“ mravech, u subkulturního se spíše projevuje něčím jako „bejt v obraze“ nebo například slangem. (Thornton 2005, s. 203).

Thornton vnímá jako hlavní prostředek šíření subkulturního kapitálu masmédiá, *„která jsou sítí zásadní při definici a distribuci kulturního povědomí“* (2005, s. 203). Výše subkulturního kapitálu se tedy odvíjí od toho, jak a jak moc je člověk vystaven médiu (2005, s. 203). Převoditelnost subkulturního kapitálu na ekonomický, je dle Thorntonové obtížnější než pouze u převodu kapitálu kulturního, nicméně možná je. Za příklad udává DJe, módního designéra či hudebního recenzenta, kteří si vydělávají prací založenou na jejich subkulturním kapitálu. (Thornton 2005, s. 203).

3 METODOLOGIE

Otaku? A to mi jako dáš nějaké dotazník nebo tak?“

Koukám na anime a mangu už zhruba od svých 12 let a za otaku jsem se až doposud příliš nepovažoval, a přesto je ve mne otaku subkultura pevně usazena, rezonuje s mým myšlením a čas od času se mezi ostatními otaku rád pohybuji. Proto když jsem se rozhodl vstoupit do pole subkultury otaku z vědeckých pozic, abych ji uchopil a popsal, velice intuitivně jsem sáhl po různorodé skladbě kvalitativních metod. Začal jsem studovat teoretické rámce, které se problematikou fanouškovských subkultur zabývají, a postupně tvořil vzorce, které jsem pak mohl lehce transponovat do „jazyka“ a „kultury“, kterou jsem již ovládal. Mohl jsem tak nenápadným způsobem otestovat na ostatních otaku své hypotézy a zároveň zmapovat své vlastní zkušenosti z minulosti. Samosebou je nasnadě jestli má téměř aktéřská perspektiva nedozná újmou na výsledcích mé práce. To však nechám na posouzení čtenáři.

3.1 Zúčastněné pozorování

Můj výzkum probíhal od června roku 2015 do konce března roku 2016 nejintenzivněji pak od listopadu. Jak jsem již nastínil, tvořil jsem data skladbou několika metod. Za prvé jsem prováděl zúčastněné pozorování, které navázalo na mou dlouholetou socializaci uvnitř prostředí. První velká zastávka pro mé pozorování byl pražský con⁴ Advík, který probíhal 30.7. – 2.8.2015. V té době jsem nicméně neměl ještě příliš propracovaný teoretický rámec, i tak se mi ve výsledku podařilo zachytit mnoho důležitých informací. Na další cony jsem se nedostal, neboť conová sezóna probíhá mezi otaku od konce dubna zhruba do poloviny listopadu. Mimo tu dobu se otaku uchylují na internet či se setkávají v rámci menších setkání.

⁴ Rozuměj svého druhu festival. Setkání fanoušků od několika set do pár tisíců lidí. Více v kapitole 4.3 Cony a srazy

Další zúčastněná pozorování jsem tedy prováděl za prvé mezi lidmi, které už jsem znal z dřívějšíka, a se kterými jsme řešili naši fanouškovskou zálibu v duchu otaku subkultury. V tom jsme i nadále pokračovali a já jsem se jim postupně snažil nastínit má teoretická východiska, společně jsme tak reflektovali a odpovídali na otázky mého výzkumu. Dále jsme se rozhodli, zapojit se do fandomové tvorby v podobě cosplaye⁵, nicméně ne však inspirovaného otaku tematikou, nýbrž universem Star Wars. I přesto byla zkušenost s činností, která je pro mnoho otaku esenciální, přínosnou.

Za druhé jsem se pak vypravil na všeho všudy tři malá setkání otaku z plzeňského kraje. Na prvním setkání bylo kolem 25 lidí, na druhém jsme byli 3 a na posledním bylo lidí 10. Z těchto setkání se mi podařilo rekrutovat několik informátorů, se kterými jsem vedl následně rozhovory. Výhodou setkání bylo to, že jsem mohl zúčastněně pozorovat ve skupině lidí, která mne dosud neznala. Mohl jsem tak minimálně z počátku vystupovat jako nováček, což bylo výtečné vzhledem k ověřování toho, jak probíhá vstup člověka do otaku komunity. Na dvou, těch větších setkáních jsem nicméně pozdržel svou identitu jako výzkumníka, neboť na setkáních se nacházelo spíše seskupení různých lidí, kteří se společně dosud převážně neznali. Bylo to především z obavy, že kdybych se „prozradil“ mohlo by to způsobit odchod mnoha z účastníků a výrazně by se tím narušil chod setkání. Ve výsledku tak ono zúčastněné pozorování bylo přínosné především pro rozpoznání odlišností mezi tím, co informátoři vypovídali a tím, jak se chovali.

3.2 Rozhovory

Rozhovory jsem prováděl za prvé při svých zúčastněných pozorováních, nicméně tyto rozhovory byly většinou neformálního

⁵ Cosplaye – v podstatě kostým, dle předloh postav z oblíbených seriálů či her. Důležitým rozměrem cosplaye je, že se jeho nositel snaží herecky ztvárňovat postavu, jenž je předlohou. Více v kapitole 4.4. Otaku tvorba – cosplay, titulkování, doujinshi

a nestrukturovaného charakteru. Postupem času jsem si nicméně složil vzorek 9 informátorů, se kterými jsem vedl hlubší rozhovory. V těchto rozhovorech už jsem se cíleně zaměřoval na konkrétní témata v podstatě s předpřipravenými okruhy otázek. Jako tři z informátorů posloužili lidi, které jsem už znal z dřívějška, tři se mi podařilo kontaktovat na setkáních a zbylé tři jsem oslovil na internetu. Jednalo se o skladbu 5 žen a 4 mužů, všichni v současné době žijící v plzeňském kraji, z toho 8 studentů středních a vysokých škol a jeden pracující. Samozřejmě vzorek nemůže zastupovat celorepublikovou populaci otaku i tak, ale svou skladbou poskytl různorodé vhledy do hlubin subkultury a to především díky propojenosti otaku skrz internetový prostor a cony. Tyto informátory jsem samozřejmě seznámil s cíli svého výzkumu a přislíbil jim anonymitu.

Rozhovory jsem vedl dvojího typu: offline a online. Offline rozhovory jsem vedl s 5 z mých informátorů. U některých proběhly jednorázově, u jiných se naše setkání opakovala v čase. Vzhledem k neformálnosti, prolínáním aktérských perspektiv a rozsahu rozhovorů, jsem se rozhodl je zvukově nenahrávat. Každopádně jsem si pořizoval terénní poznámky stejně jako ze setkání.

Jak postupně vyplynulo z výzkumu, velká část otaku činnosti probíhá právě online a tak bylo nasnadě své informátory kontaktovat i tímto způsobem. Začal jsem si tedy dopisovat se všemi mými informátory online pomocí Facebooku. Samozřejmě sebou takový výzkum nesl i jistá rizika. Ochudil jsem se v nich o cenná metadata, tedy fyzické a neřečové projevy svých informátorů. Dále z povahy textové komunikace mohli a určitě jistým způsobem o sobě vypovídali jinak. Měli totiž pod kontrolou svůj projev a mohli svou prezentaci upravovat. Mohli mnohem hlouběji přemýšlet nad tím, jaký obraz mi o sobě poskytnou. Tyto narušující faktory jsem nemohl plně eliminovat, nicméně myslím si, že z několika důvodů bylo dobré rozhovory vést i tímto způsobem. Mohl jsem vést dlouhé, opakované a na sebe navazující rozhovory. Zároveň jsem s informátory komunikoval způsobem, který běžně používají právě při své fanouškovské činnosti a jelikož jde o jejich téměř nativní prostředí,

pochybují se v něm mnohem přirozeněji a otevřeněji. Dokonce bylo možné prohlédnout si často používané obrazové reprezentace v podobě gifů a memů⁶. V neposlední řadě, jsem také měl skvělý záznam z rozhovorů. Dále jsem mohl minimálně u těch informátorů, které jsem znal osobně, interpretovat jejich vypovídání se svou vlastní zažitou zkušeností s nimi. Jsem se tedy vědom nedostatků i výhod a snažil se je při analýze dat je reflektovat.

3.3 Internet

Nakonec krom rozhovorů, jsem z internetového prostoru získal, mnoho dat. Jak už jsem naznačil, jelikož velká část otaku činnosti probíhá právě online, ať už sledováním anime, či následnými diskusemi nebo tvořením nezbytného internetového obsahu, nedalo se opomenout prohledat i tento prostor a čerpat z něj. Otaku subkultura je neoddělitelná od internetu, který slouží jako primární médium jejího šíření. Prohledával jsem tak nespočet fór, diskusí, blogů a webů a snažil se je porovnávat s tím, co jsem viděl v terénu nebo, co jsem seznal od svých informátorů. Internetový prostor se tak stal nezbytnou součástí terénu mého výzkumu.

Některé stránky mi pak sloužili jako sekundární zdroje informací. To především bylo způsobeno tím, že v českém prostředí v celku absentuje rozsáhlejší výzkum fanoušků, potažmo otaku subkultury. Informace získané ze stránek jsem použil nejvíce při prozkoumávání historie vývoje českých otaku. Zároveň kvalita některých prací, například jak jsem již naznačil v úvodu, je v celku dobrá. Je to tím, že někteří z otaku se velice precizně zajímají o svou historii.

⁶ Meme je obrázek, video, kus textu, atd, typicky vtipného charakteru šířený masivně internetový uživateli, často v mnoha variantách. Zdroj: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/meme> [cit. 18. 4. 2016]

Zde bych ještě dodal, že velice nápomocný mi byl trend, který českým otaku internetem proletěl kolem roku 2010. Šlo o takzvaný otaku dotazník. Čítal 80 otázek a jednotliví blogeři si jej postupně kopírovali a odpovídali na něj. Nepodařilo se mi zjistit, k čemu původně sloužil, či kdo jej vytvořil. Sesbíral jsem 7 těchto dotazníků, které rozšířili podklady pro tuto práci. Stačilo jen zadat do vyhledávače otaku dotazník.

4 OTAKU KOMUNITA

„Otaku? Ti, co koukají na anime, jezdí na cony a dělaj cosplay?“

Když se v Čechách otaku budete chvíli vyptávat, za nedlouho narazíte na pojem otaku komunita. Otaku se ke své komunitě často rádi vztahují. Otaku komunita, jak už jsem naznačil, je aktérské vyjádření pro fandom. Komunita je část otaku subkultury, která se aktivně zapojuje do fanouškovské činnosti, jezdí na cony, dělá cosplay, či jinou fanouškovskou tvorbu a to vše je samozřejmě založené na sledování anime a mangy. Otaku komunita, je tak vlastně primárním nositelem a šířitelem otaku subkultury. Otaku se vztahují buď k národní komunitě tedy celé otaku komunitě či jen k místní komunitě například k brněnské otaku komunitě. Někteří otaku se vztahují k celosvětové otaku komunitě. Někteří od „příslušnosti“ k otaku komunitě odvozují svojí či i cizí otaku identitu. V některých případech tak rozlišují lidi, co pouze koukají na anime a čtou mangu od těch, kteří jsou otaku a nějakým dalším způsobem participují s ostatními a tvoří. Nicméně jak už jsem naznačil sebeidentifikace otaku je problematictější vzhledem k nasycenosti pojmu. Za komunitu tedy považuji i já fandomovou část otaku subkultury.

Nicméně chtěl bych naznačit, že subkulturní myšlení je o něco rozšířenější, než jen ve výrazné aktivitě uvnitř komunity. Otaku subkultura ovlivňuje i lidi, kteří se aktivně nepodílejí například na tvorbě, či na navazování vztahů uvnitř komunity. Takový jedinci nicméně sdílejí mohutný subkulturní kapitál, v kterém jsou způsoby tvorby a sdílení zakořeněny. Zároveň bych chtěl rozmazat hranici mezi otaku komunitou a subkulturou. Není zde totiž jasná definice, kdy už člověk spadá do komunity a kdy je jen subkulturně ovlivněn. Jeho status se v tomto může v průběhu času měnit a nabývat různorodých hodnot. Člověk může například jen sledovat anime a vypravit se na jeden, dva cony, či nemusí nikdy na žádný con vyjet ale sdílí svoji tvorbu. Je tedy otázkou, jak je takový člověk subkulturně ovlivněn, i zde může být velké rozpětí. Všechny

subkulturní prvky se každopádně nejvíce kondenzují v hard-core členech komunity, či chceme-li u neaktivnějších participantů subkultury.

4.1 Historie komunity

Historický vývoj české otaku komunity shrnuji skrze interpretaci, některých jejích členů. Vycházím především z materiálu vytvořených samotnými otaku⁷. Obecně můžeme říct, že rozvoj otaku subkultury, měl u nás oproti světu trochu zpoždění. Zrod japonských otaku můžeme hledat v 70. letech. V 80. pak už japonská subkultura získává svůj obraz a rozrůstá se, na jejich konci se k Japoncům začali přidávat i Američané a Evropané. Velký boom a od té doby rostoucí zájem můžeme v obou zemích zaznamenat v letech 90. (Eng 2012, s. 87). V roce 1989 došlo k pádu železné opony a s tím i k rozvolnění hranic a vstupu zahraniční produkce. Nicméně po celá 90. léta unikala japonská animace zájmu velkých televizí a tak tehdejších fanoušků bylo poskrovnu. V podstatě až koncem milénia se vytvářely malé skupinky vysokoškoláků, které svůj koníček sdílely. Za tím stojí především průnik otaku subkultury skrze japonské videohry. V roce 2000 byl založen první otaku klub v rámci československého fandomu v Praze, který už byl tou dobou etablovaný, neboť sci-fi a fantasy fandom začal vznikat u nás již dříve. Zároveň začínaly jednotlivé otaku linie pronikat na fantasy festivaly, jako byly Pragocon, či Parcon⁸.

V letech 2003-2004, pak začíná s postupným pronikáním internetu vznikat větší a větší zájem o anime a mangu, nicméně stále je to především v okruhu vysokoškolských studentů. Vytvoří se skupinky v Brně a Ostravě, ale co je nejdůležitější vznikají první samostatné cony. Jsou

⁷ Zdroj: Otaking po česku: Komunity tehdy a dnes, dostupné z: <http://hintzu.otaku.cz/otaku/otaking-po-cesku-komunity> [cit. 27. 3. 2016]

⁸ Zdroj: Otaking po česku: Proměny conů, dostupné z: <http://hintzu.otaku.cz/otaku/otaking-po-cesku-cony> [cit. 27. 3. 2016]

jimi v současnosti největší Animefest a Akicon. Také přibývá stránek na internetu a začínají vznikat fanouškovské překlady titulků, především z USA. V roce 2005 začíná vysílat A+, což byla kabelová stanice zaměřující se především na anime. Díky tomu, a následným seriálům na ní běžících, tak anime začalo pronikat do českých domácností a k mladým teenagerům, což způsobilo masivní nárůst otaku populace a snížení věkového průměru, což je patrné dodnes⁹.

V současné době můžeme sledovat cony s několika tisícovou návštěvností, které jsou zaštitěny občanskými sdruženími, či japonskou ambasádou, ale co především hustou internetovou sítí, kde i když nelegálně otaku šíří mezi sebou svá anime a mangu. Existuje několik internetových obchodů zabývajících se zbožím s otaku tématikou a postupně roste obliba cosplaye. Zatím je celé divoké prostředí organizované samotnými fanoušky, ale postupně se začíná komercializovat, stejně jako je tomu na západě a také dochází k propojování s jinými fandomy. Z velké míry pak s fandomem kolem videoher, který má určitý stále narůstající vliv na otaku subkulturu.

4.2 Propojení otaku

Otaku je tvor sociální. Potřebuje ostatní otaku, se kterými by svůj zájem v anime a manze mohl sdílet. Potřebuje lidi, se kterými by mohl probírat vývoj jednotlivých anime, postavy a prostředí, a kterým by mohl ukazovat, co za nové anime právě viděl a v čem bylo dobré či špatné. To v podstatě může udělat dvěma způsoby, buď online nebo offline. Většinou pak přistoupí k oběma způsobům. V této kapitole se tedy budu zabývat online komunikací.

Samozřejmě v první řadě na internetu komunikují otaku s díly skrz médium stránek jiných otaku. Otaku tvoří speciální stránky, na kterých

⁹ Zdroj: Otaking po česku: Komunity tehdy a dnes, dostupné z: <http://hintzu.otaku.cz/otaku/otaking-po-cesku-komunity> [cit. 27. 3. 2016]

shromažďují a překládají anime a mangu. Dále existují stránky či rozsáhlé encyklopedie sub-komunit vážící se k jednotlivým anime. V neposlední řadě se též nedají opomenout rozsáhlé databáze shromažďující informace napříč otaku tvorbou. Ke komunikaci jejich fanouškovského zájmu slouží často webová fóra, kde se vedou táhle diskuse nejen k jednotlivým druhům anime a mang, tak i k fanouškovské tvorbě. Obdobnou roli, a dnes již téměř větší, pak hraje v komunikaci a sdílení tvorby Facebook, kde je nepřeborné množství skupina a stránek. Specifickou roli pak mají komunitní Facebookové stránky a skupiny, jako je Sčítání otaku, Otaku cz/sk, či například jen skupina zahrnující menší oblast Plzeňští otaku. Na těchto kde stránkách a skupinách otaku sdílí své nápady či tvorbu, popřípadě se snaží domluvit na srazech, či jen sehnat doporučení na zajímavá anime. Diskuse tam jsou velice organické a často rychle zapadnout pod nánosem nových zpráv. Nespočetné množství stránek zaniká a namísto nich vznikají nové. Některé z nich jsou větší s několika tisíci členy a jiné menší po desítkách. Facebook také slouží jako chatovací platforma pro dyadické rozhovory, kde otaku jdou více do hloubky. Neopominutelné jsou i blogy či videa od jednotlivých otaku. Psaní blogů je někdy nedílnou součástí otaku identity, protože v něm otaku může zachytit vývoj svého subkulturního kapitálu. Bloggeři se často odkazují mezi sebou a také k ostatním databázovým stránkám.

4.3 Cony a srazy

Con je velká událost. Con z anglického convention, nebo-li setkání, má v zahraničí dlouho tradici, jde tam povětšinou o jakési veletrhy, kde jednotliví obchodníci a společnosti prezentují své výrobky a dochází ke střetu velkého množství fanoušků. U nás se otaku cony vyvinuly v podobě jednotlivých linií na fantasy conech. Nicméně roku 2004 došlo k emancipaci a začaly vznikat samostatné otaku cony. Byli jimi již zmiňovaný Animefest a Akicon. K nim se v současné době přidalo mnoho dalších jako Advík, Natsucon, Manifest. Cony jsou u nás většinou organizovány skupinou aktivních a starších otaku. Na conech probíhají

v jednotlivých místnostech přednášky či workshopy od jednotlivých otaku, promítají se anime filmy či seriály. Často je program propleten soutěžemi ať už v cosplayi, či v jiné otaku tvorbě. Na conu se dá často nalézt také spousta doprovodného programu od deskových her, čajoven až k místnostem s herními konzolemi. V současné době se díky provázání s videoherním fandomem dostaly na cony přednášky a programy sponzorované herními společnostmi. Často se také na conu konají turnaje v počítačových hrách. V neposlední řadě významnou roli hrají obchodníci, kteří prodávají otaku zboží. Jde o různé plakáty, plyšáky, figurky, oblečení či samotné mangy a to vše s otaku tématikou. Cony trvají několik dní (3-5) a organizace mnohdy zajišťuje i možnost ubytování. Návštěvnost se pohybuje od několika stovek až k několika tisícům. Například na posledním Animefestu bylo kolem 3700 lidí¹⁰. Většina conů, na kterých se lze setkat s otaku tématikou, probíhá od dubna do listopadu.

Malá setkání, či jak otaku sami často říkají srazy, jsou mnohdy podloženy facebookový skupinami. V takové skupině čítajíc i několik stovek členů čas od času někdo napíše, že by rád udělal sraz. To v podstatě znamená, že ostatní skupinky a jednotlivce vyzve. Pokud na jeho příspěvek zareaguje dostatek lidí a zároveň je dohodnut čas a místo, sraz je na světě. Často se pak na oněch setkáních vyskytují agregáty malých skupinek, které se navzájem oťukávají a hledají společný zájem uvnitř subkultury. Takováto setkání probíhají především v čajovnách, které jsou svou tématikou spojené s Japonskem, či pokud je hezké počasí, venku.

4.4 Otaku tvorba – cosplay, titulkování, doujinshi

Cosplay je složeninou slov costume a play (kostým a hra), což je také přesně, to co v prvopočátku znamená. Cosplay je už od počátku spřízněn s otaku subkulturou ze které vzešel. V dnešní době se však

¹⁰ Zdroj: <http://www.animefest.cz/historie> [cit. 18. 4. 2016]

přenesl i do jiných komunit seriálových a počítačových fanoušků. Na začátku stojí otaku, který chce svou oblíbenou anime postavu přivést k životu. Vytvoří nebo si koupí její kostým. Nicméně tvořené kostýmy jsou ostatními fanoušky oceňovány mnohem více. Být v cosplayi neznamena být jenom v kostýmu, nýbrž se pokoušet ztvárňovat postavu herecky. Cosplay má pro otaku několik funkcí, zaprvé se může stát postavou, jejíž charakter si oblíbil, za druhé se jí může pokusit, co nejvěrněji vystihnout a vzdát tak hold něčemu, co obdivuje, za třetí, pak může získat uznání ostatních otaku, či mnohem snadněji s nimi navázat kontakt. Pro některé otaku je snadnější oslovit postavu, kterou znají, než cizího člověka.



Na Obrázku č. 1 (vlevo) je postava Sinon z anime Sword Art Online 2. Obrázek č. 2 (vpravo) zachycuje cosplayerku na brněnském Animefestu ztvárňující postavu Sinon.

Obrázek č. 3, Zdroj: <http://swordartonline.wikia.com/> [online]. [cit. 18.4.2016]. Dostupné z: <http://1url.cz/ltKxe>

Obrázek č. 4, Zdroj: BLAŽEK, Filip. www.facebook.com/CZcosplayphoto/ [online]. [cit. 18.4.2016]. Dostupné z: <http://1url.cz/GtKxJ>

Další oceňovanou tvůrčí aktivitou je titulkování. Vznikají titulkovací týmy, které vytváří titulky k anime a překlady mang, většinou na základě předkladů anglických otaku. Jelikož je v podstatě internet jediným zdrojem, kde se dá sehnat anime, otaku vytvořili masivní aparát mnoha týmů, které se snaží zvláště ty nejsledovanější anime překládat a co nejrychleji dostat mezi ostatní otaku. Tedy ne že by se anime nedalo sledovat v místních televizích, ale většina zde běžících pořadů je výrazně zastaralá a nedrží krok s japonskou produkcí. Oficiální distribuční cesty jsou pak jen nákupy přes internetové zahraniční portály, které jsou pro mladé otaku příliš nákladné. Překladatelská činnost je ostatními otaku hodnocena kladně, i když může být i zdrojem kritiky, pokud je překlad špatný. Tím vzniká tlak na týmy a konkurence mezi nimi roste. Nikdo se příliš nepozastavuje nad nelegálností oné činnosti, tedy až na organizátory festivalů, kteří se od takových praktik distancují, alespoň oficiálně.

Zde bych ještě představil doujinshi, tedy termín pro fanouškovskou tvorbu mangy. Otaku tvořící doujinshi nejen mangu kreslí, ale vytváří i svůj vlastní příběh. Zasazuje tak často postavy z původních anime a mang do situací, ve kterých by jej rád viděl. Nejdominantněji je tato tvorba a termín spojená s yaoi. Tedy příběhy založenými na přátelské mužské romanci, která často ústí až v explicitně milostné scény. Většinou jsou autorky těchto děl ženy. Doujinshi díky svému porno-erotickému nádechu získává mezi otaku speciální pověst, stejně tak jako jeho obdivovatelky a kreslířky, které pokud tendují k yaoi, jsou nazývány yaoistky, což jak uvedu později má efekt na celou otaku subkulturu.

Samozřejmě tvorba v otaku komunitě zahrnuje mnohem více činností, ale pro tuto práci jsou výše zmíněné nejpodstatnější. Další významné způsoby tvorby můžeme vidět například v gifech a memech, či ve stříhání původních anime do fanouškovských videí. Dále také ve fanartu, tedy prostém kreslení obrázků s otaku tématikou. Tato aktivita je mezi otaku velice oblíbená a dokonce některé z nich tento zájem vede na umělecké školy. Zároveň slouží jako předstupeň k doujinshi.

5 OTAKU SUBKULTURA

„Otaku? Ty jsou tak trochu někde jinde, ne?“

Jak jsem již naznačil v teoretické části, subkultura otaku je specifická svou pozicí vůči majoritní společnosti a tím se liší i způsob jakým vůči dominantní kultuře rezistuje. Jelikož otaku jsou často členy majoritní společnosti, jejich rezistence nespočívá tedy v odmítání děl populární kultury, nýbrž v jejich specifickém osvojení a následné práci s nimi. (Eng 2012, s. 99). Onu rezistenci tedy chápu ve třech rovinách. Za prvé ve specifickém přístupu k informacím a to ať již ve způsobu sledování anime, či ve fanouškovské terminologii. Dále ve způsobu komunikace a setkávání se, tím myslím využití internetu potažmo cony a za třetí v aktivní tvorbě. Samozřejmě to se projevuje ve sdílených subkulturních praktikách, hodnotách, symbolech a předmětech.

V následující kapitole se pokusím otaku subkulturu představit. Načrtnu příběh fiktivního otaku a jeho vstupu do otaku komunity. Půjde o jakýsi ideální typ začlenění otaku, který se zakládá na mých datech a zkušenostech, která jsem tvořil na základě pohybu v terénu. Vyházím zde z Engova konceptu otaku etiky, který popisuje ideální typ otaku, vycházejíc z americké otaku subkultury. Souhlasím s Engem, že většina otaku má podobnou představu, co by měl otaku splňovat a jak by měl vypadat, nicméně jen málo z nich se s takovým konceptem ztotožňuje v jeho plné míře. Což může být způsobeno i třeba tím, že otaku vnímají pejorativnost termínu otaku, jak jí nabyl v Japonsku. Existuje tak jen velice málo hard-core otaku a ostatní ve větší či menší míře s otaku etikou ztotožňují. (Eng 2012, s. 96–97). Samozřejmě tedy existuje nepřeberné množství způsobů, jak se člověk může do otaku subkultury propadnout, či jak se v ní pohybovat. Takový příběh tedy nejlépe reprezentuje spíše představu otaku o otaku. Příběh jsem konzultoval se svými informátory. Tázal jsem se, jestli by si takovým způsobem otaku dokázali představit. Někteří v návaznosti poukazovali na paralely s jejich vlastní otaku zkušeností. Příběh v celku uvádím v příloze 2.

5.1 První kontakt s pohádkama

Ve 12 letech mi jeden z mých spolužáků řekne, že existuje nějaký anime. Najdu si to na netu nebo zjistím, že něco běží v televizi. Je to v celku zajímavý. Jsou tam cool postavy, příběhy a navíc je to oproti jiným animákům celkem dospělácký.

Na začátku stávání se otaku tedy často stojí seznámení se s objektem fanouškovství, s anime či mangou. Buďto začínající fanoušek narazí na díla sám, nebo jej často osloví někdo z jeho známých. V prvním případě ke kontaktu dojde skrze médium internetu či televize. V druhém případě tak vlastně již stávající či začínající člen komunity zasvěcuje nováčka, většinou z toho důvodu, že již on sám je naplněn touhou svůj zájem sdílet. Nicméně může se stát, že začínající fanoušek přijde do kontaktu s otaku subkulturou již třeba prostřednictvím conu, či jiným rozličným způsobem. Vstup do komunity většinou není nijak střežen, i když, jak ukáží později, pro uznání členství může být často nutný určitý subkulturní kapitál.

Je poměrně časté, že nováčci jsou právě mladí teenageři. Není to samozřejmě pravidlo. Je mnoho otaku, kteří se stali otaku v pozdějším věku. Jako trend se nicméně jeví věk mezi 12-15 lety. Souvisí to s teprve nedávným rozšířením anime v Čechách, a s tím, že je převážně distribuován v televizních pořadech pro mládež. Anime jsou v tomto duchu zamíchaná mezi jiné animované pořady. Nicméně často nabízejí dospělá témata. Jsou tedy pro mladého diváka velice atraktivní. Problém nastává při konfrontaci s okolím. Díky tomu, že anime vypadají pro běžného diváka, který není zasvěcen, jako jiné animované pohádky, jsou otaku již od začátku vystaveni z řad majoritní společnosti jistému nepochopení.

5.2 Tajná distribuční síť, získávání děl

Pomalou tomu začnu propadat a začnu se poohlížet po jiných anime. Brouzdám na internetu a zjišťuji, že existuje neskutečné množství stránek, kde nějací lidé překládají a titulují anime. Je to ho vážně hodně Hledám, jak se v tom orientovat. Paráda nějací fanoušci píšou blogy a recenze, tvoří články o jednotlivých anime. Zjistím, že manga slouží často jako předloha k anime. Koukám na anime a čtu mangu.

Jelikož je česká otaku komunita od svého počátku spojená s internetovým prostorem, tento fakt se v ní odráží. Krom několika dabovaných částí z těch nejslavnějších anime české televize nenabízí přílišný repertoár v žánru. Taková nedostupnost anime a nepříliš vysoká kvalita, způsobená nekvalitním dabingem vede otaku k tvorbě vlastních stránek, kde anime i mangu sdílejí. V jistých případech je takové konání nelegální neboť práva na některá anime, již zakoupili čeští distributoři, sic je příliš nedistribují. Otaku tímto způsobem rezistují legálním způsobům šíření děl, i když toto počínání není fanouškům i jiné zahraniční seriálové tvorby též neznáme. V případě mangy je situace obdobná. Tištěné mangy sice už nejsou vzácnosti, otaku si je může pořídit v jednom ze specializovaných internetových obchodů, nicméně tradice sdílení a překládání je silná. Navíc se tak díla dají sehnat zadarmo. Způsob získávání a šíření děl je tedy pro otaku jistou svébytnou subkulturní praktikou.

5.3 Tsundere v shounenu, čtení a třídění děl

Bavím se se svým spolužákem o tom, jak se jednotlivá anime vyvíjí. Oblíbím si nějaké postavy, a abych se o nich něco dozvěděl víc a mohl o nich lépe diskutovat, projíždím různé databáze a encyklopedie. Zjistím, že existují typologie postav a charakterů, dokonce typologie

samotných anime. Můj oblíbenej charakter je tsundere¹¹ a většinou se nachází v žánru shounen¹².

Jak jsem naznačil, otaku jako fanoušci přistupují k informacím, tedy k tomu co sledují a co je zajímavá, specifickým způsobem. Zatímco běžný divák by v lepším případě dané anime pouze shlédl, popřípadě o něm pohovořil pár slov se svými přáteli, otaku rozvádí mezi sebou dlouhé diskuse o tom, co se v jejich pořadech děje. Vymýšlejí, jak by se jednotlivá díla mohla vyvíjet, baví se o postavách a rozvíjejí fikční světy, které se v seriálech často nachází. Jako podklad pro ony diskuse slouží rozsáhlé databáze, ve kterých otaku shromažďují jednotlivé informace z anime a mang. Opírají se tak nejčastěji o oficiální informace, které vyházejí přímo z obsahu děl. V diskusích pak upevňují různé názory na díla a vzniká tak názorový konsensus, co je pro dané dílo důležité a jak ho tedy správně interpretovat (Jenkins 1992, s. 90). Zajímavě pak často vystupuje rozpor mezi původní mangou a adaptovaným anime. Většinou je obsah mangy považován kvůli své původnosti za směrodatnější.

Takovým přístupem k dílům se nicméně neliší od fanoušků jiné seriálové tvorby. Specifikem je u otaku nicméně rozvíjení děl napříč. Otaku tedy nejenže zapáleně diskutují jednotlivá anime či mangy, ale zároveň je mezi sebou porovnávají. Používají k tomu rozsáhlé typologie, které přejímají od japonských otaku. V anime například poté neidentifikují drsnačku, ale tsundere. Takové označení má samozřejmě svůj specifický význam založený na jednotlivých vzorech postav z anime a mang. Díky propojenosti japonské otaku komunity s tvůrci děl, se poté v dílech už

¹¹ Tsundere je archetyp postavy, která je zpočátku chladná a nepřátelská k jiné osobě, ale postupem času začne ukazovat svojí vřelou stránku.

Zdroj: <http://wiki.konata.cz/index.php?title=Tsundere> [cit. 18. 4. 2016]

¹² Jde o žánr anime a mangy cílený především na mladé chlapce. Často s akční zápletkou ve fantastických světech. Často dlouhodobě vysílané anime a mangy čítají i několik stovek dílů. Zdroj: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/shonen?q=shounen> [cit. 18. 4. 2016]

záměrně objevují jednotlivé charaktery odpovídající typologii. To se samé platí pro jednotlivé subžánry anime a mangy. Schopnost rychle odhadnout typ seriálu, podle správné kategorie, může znamenat, že se otaku dokáže snadno vyhnout tématům, které jej nezajímají. Například pokud někdo tvrdí, že onen hrdinský shounen je s příměsí ecchi¹³, můžete si být jistí, že dílo bude obsahovat erotiku. Otaku si tak zakládají vlastní slang.

5.4 Bocu no pico, sdílej a komunikuj

Paráda, už mi nestačí, se o tom bavit se svým spolužákem, kterej do toho není zas tak zapálenej. Začnu chatovat na různých stránkách. V diskusích zjišťuju, že lidi, co se o takový věci zajímají, si říkají otaku. Raději se kouknu, co to znamená a rovnou se obohatím o několik dalších japonských frází.

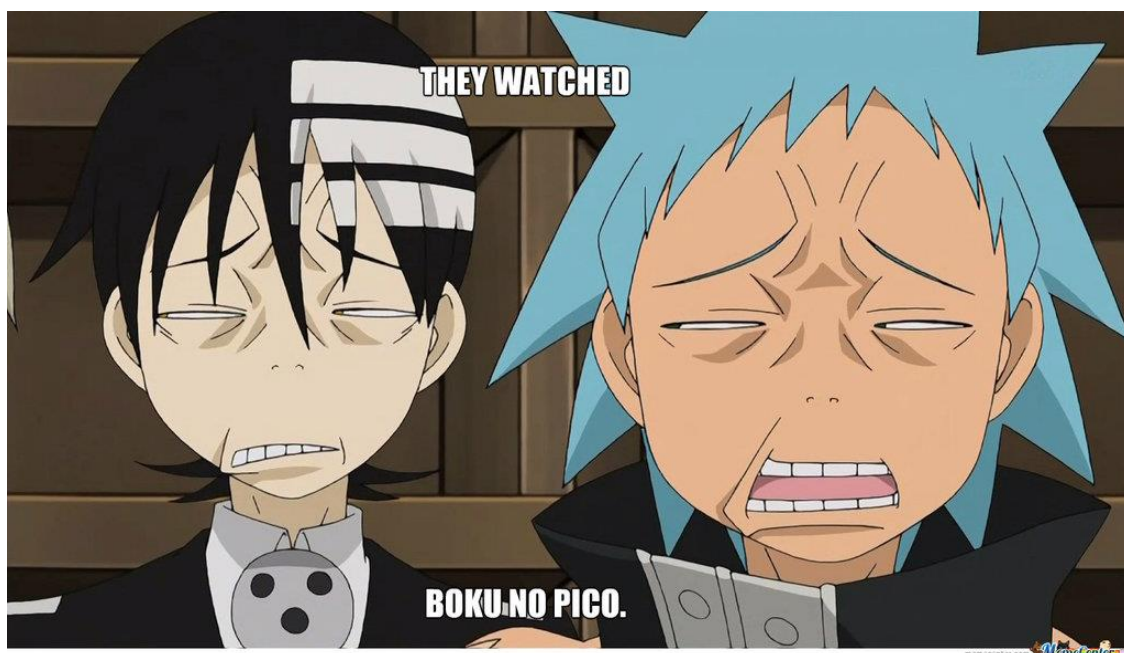
Pokud tady navážu na Cohenovu teorii uvedenou v teoretické části, otaku vyhledávají lidi, kteří mají podobné referenční rámce (2005, s. 50–54). Tedy často díky nepochopení ze strany jejich přátel a rodiny, se snaží začínající otaku najít někoho, s nímž se v diskusi nebudou obávat, že by jejich chování bylo vnímáno jako dětinské. Například prosezení několika hodin před obrazovkou počítače sledováním anime, se najednou nejeví, jako zbytečná ztráta času, ale jako vhodný sběr informací k debatám s ostatními otaku.

Díky internetu nemusí otaku být odkázán jen na diskuse s přáteli ve svém okolí, ale může se zapojovat do internetových diskusí. Jak jsem již naznačil, existuje mnoho platforem, skrz které tak otaku činí. Komunikace je plná referencí, odkazů, narážek a výzev, kterými otaku testují své znalosti. Jedna ze složek jejich především internetové komunikace, jsou

¹³ Ecchi jako přídavné jméno označuje, když má něco erotický či zvrhlý charakter, jakož i žánr anime, které nese erotické prvky. Od slova hentai, které vyjadřuje perverzi, se liší především ve své explicitnosti. Hentai jako žánr anime bývá otevřeně pornografický, zatímco v ecchi se spíše naznačuje. Zdroj: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ecchi> [cit. 18. 4. 2016]

gify a memy. Jde o obrázky, které často nesou subkulturní význam, vážící se buď k jednotlivým typologiím, či ke konkrétním odkazům v anime. Otaku je uplatňují často v situacích, které se podobají těm z anime a tak tyto situace v podstatě převytváří a dávají jim nový význam. Dalo by se říct, že tak rezistují mateřskému významu oné situace či/a vytváří si svou vlastní. Obecně je otaku subkultura velmi vizualizovaná.

Příklad nám poskytne rozbor obrázku č. 3. Na obrázku jsou vidět dvě postavy z anime Soul Eater, obrázek je doplněn popisem: „Viděli Boku no Pico“. Boku no pico je pornografické anime jehož zápletka je založená na romanci staršího muže a malého chlapce, který se převléká za dívku. Starší muž většinu stopáže pak mladíka svádí k aktům. Mezi otaku pak termín Boku no pico vztažené k původnímu anime, přenáší svůj význam. Otaku tak označují, že viděli něco, tak špatně nechutného až tomu nedokáží uvěřit. V obrázku jsou použity dvě postavy z jiného nesouvisejícího anime. Ty mají vizualizovaně znázorňovat pocit, který sledování Bocu no pico, nebo něčeho, co se tak dá označit, vyjadřuje. Takových obrázků existuje mnoho. Otaku, tak má specifickou situaci podloženou vizuální databází, která tvoří relativně komplexní význam.



Obrázek č. 5, Zdroj: <http://www.deviantart.com/> [online]. [cit. 19.4.2016]. Dostupné z: <http://1url.cz/HtKyL>

5.5 Neberte zbraně úchylům, vymezení se tvorbou

Koukám, že někteří z otaku dělají cosplay. Je neskutečný vidět, jak přivádí ty postavy do reálného světa. Jiní si vystačí s psaním příběhů. No, jsou to často celkem úchylárny, takových věcí je celkem dost, yaoi, ecchi a tak.

Otaku tvoří rozličná fanouškovská díla, jak jsem naznačil v kapitole 4.4. Nejvýznamnější roli však hraje cosplay. Otaku tímto způsobem přivádí do reálného světa kus z jejich oblíbených děl. Nejenže je baví se v daném cosplayi pohybovat a hrát postavu, ale také si užívají pohled na ostatní otaku v cosplayi. Otaku tak například dokáže prosedět mnoho času pozorováním fotografií a videí zachycující cosplayující jedince. Samozřejmě pokud si už otaku cosplay sám vyrobí, má k němu hluboký vztah. Aby byl cosplay, co nejdělejší, otaku stráví někdy až desítky hodin jeho precizní výrobou. Cosplaye jsou tak v jistém smyslu subkulturní předměty, které oceňují především členové otaku subkultury. Ti dokážou ocenit preciznost a detailnost zpracování, jako i originalitu a věrnost předloze.

K demonstraci hodnoty cosplaye pro otaku, uvedu jednu příhodu. Na Akiconu na podzim roku 2015 se odehrál incident. Mladí pomocní organizátoři akce, kteří hlídali vstup do prostorů conu, dostali za úkol odbavit každého u vstupu od jakýchkoliv zbraní. Mladí organizátoři, tak začali ocosplayované otaku ochuzovat o makety zbraní, které jsou často nedílnou součástí jejich kostýmu. A to i v případě papírových maket. Samozřejmě mezi otaku se zvedla vlna nevole. Někteří se rozhodli, do prostorů vůbec nevstoupit. Několik hodin po skončení akce se rozhořela plamenná diskuse na internetu, která se vedla především v kritice organizace, která prý popírala celý smysl conu, tedy setkání fanoušků. Kde jinde by prý měly otaku své cosplaye předvádět, když ne na jejich setkání.

V doujinshi můžeme vidět další charakteristické prvky, které mají pro otaku význam. Zatímco mužská část otaku komunity dostává jistou porci erotiky již přímo od autorů anime a mang v podobě *fan service*, tedy v úmyslném přidávání erotických prvků pro ztraktivnění daného díla. Ženy jsou v tomto smyslu ochuzeny a tak přenášejí své erotické zájmy přímo do doujinshi, kde mohou nechat své oblíbené charaktery projevit se pod rouškou fantazie autorek. Díky tomu doujinshi má mezi otaku specifickou pověst, děl která se zaměřují pouze na mužskou, téměř, pornografii. V neposlední řadě pak erotizaci subkultury dopomáhá velká terminologie, která vyjadřuje všemožné druhy erotických vztahů. Otaku, tak mezi sebou tvrdí, že jsou díky tomu jakýmsi způsobem úchylní. Nedá se, ale říct, že by to brali negativně, ba naopak, jde o jednu z hodnot, díky níž se někteří z nich vymezují vůči dominantní kultuře. Otaku dokonce svou identifikaci s úchylností reflektují, to můžeme vidět na memu na obrázku č. 4.



Obrázek č. 6, Zdroj: <https://www.facebook.com/Anime-made-me-day-856554951052935/> [online]. [cit. 19.4.2016]. Dostupné z: <http://1url.cz/NtKyW>

5.6 Lokalizuj otaku v prostoru a stylem

Někdo mne hecne, abych jel na con. Dorazím na to parádní místo, kde je spousta lidí jako já. Je tu všechno. Daj se tu kupovat předměty, jsou tu přednášky, kouká se tu na anime, ale především nacházím lidi, se kterými se můžu bavit o tom, co jsem nedávno viděl. Seznámím se tedy a nakonec si vyměním s některými otaku kontakty, že si budeme psát.

Otaku na cony tedy jezdí načerpat nové nápady, popřípadě si nakoupit nějaké předměty, či si poslechnout zajímavou přednášku nebo workshop, ale jako nejdůležitější prvek hodnotí, že se tam mohou setkat s ostatními otaku, navazovat s nimi kontakty a bavit se. Většina mých informátorů říká, že jde o klíčový faktor, proč na cony jezdí. Mohou totiž celý víkend strávit s lidmi, kteří sdílí jejich nadšení a orientují se v jejich světě. Zajímavým příkladem toho je, že na mnoho conech většinou probíhá program uvnitř prostor zajištěném organizátory, ale před tímto prostorem venku dochází k shlukování velkého množství otaku, kteří se mezi sebou baví, vtipkují a svým způsobem, ti kteří jej mají, prezentují svůj cosplay. Zaslých jsem dokonce o případech, kdy lidé jedou na con, nezaplátí si vstup, tedy nemají možnost jít na přednášky, workshopy atd., a celý svůj čas stráví venku v otevřeném prostoru mezi ostatními otaku. K ilustraci slouží obrázek č. 5.

Nakonec této kapitoly bych se zastavil u toho, jakým způsobem otaku projevují svůj subkulturní styl, v návaznosti na to jakým způsobem jej chápe Hebdige (Hebdige 1979). Zprvu se nedá říct, že by se otaku vymezovali vůči majoritní společnosti především svým stylem odívání. Na jednu stranu se to lze tvrdit například o cosplayi, ale i ten je pro otaku svým způsobem speciální. V cosplayi se vypraví například na con, či na sraz, ale běžně jej nenosí. Vlastně tak vyznačují chvíle, kdy jsou nejvíce otaku. Nicméně otaku přejímají z různých přílehlých japonských subkultur jisté prvky a také zrcadlí některé, přímo z anime a mangy. Konkrétně jde například o účesy. Někteří otaku tímto způsobem napodobují účesy z děl a v určité chvíli, tak ostatní otaku dokáží

rozpoznat, k jaké postavě se onen otaku odkazuje, což by člen majoritní společnosti nedokázal. V jiných případech, jde přímo o různé repliky předmětů, které sebou nosí, či jen prosté potisky oblečení a obalů s otaku tematikou. Repliky předmětů, často nesou za sebou mnoho významů. Stačí mít třeba černý zápisník s nápisem death note¹⁴ a většina otaku ví, k čemu takový předmět „slouží“. Dokáží, tak velice jednoduše rozpoznat jiného otaku. Na závěr bych zmínil, že jedno z ukazatelů přijetí otaku identity, je výběr nějaké přezdívky, samozřejmě odkazující k anime a manze, ideálně pak v japonštině.

Když odjíždím, tak si řeknu, že bych si na další con, taky mohl udělat cosplay a třeba se i naučit japonsky. To abych byl jako vopravdovej otaku.



Obrázek č. 7 zachycuje shlukující se otaku na prostranství před conem Advík. Zdroj: <http://kosak-foto.rajce.idnes.cz/> [online]. [cit. 19.4.2016]. Dostupné z: <http://1url.cz/xtKyd>

¹⁴ Death note neboli zápisník smrti je zápisník ze stejnojmenného anime, do kterého, když bylo napsáno něčí, osoba v závislosti na popisu smrti zemřela.

6 SOCIÁLNÍ ORGANIZACE

„Otaku? A to je jako nějaká sekta?“

V této kapitole se pokusím poukázat na to, co je v otaku komunitě důležité a dle čeho se může hierarchizovat. Nepředstavujme si však otaku komunitu jako nějak silně hierarchizovaný a organizovaný celek, jde spíš o síť z jednotlivců, kteří některé jiné jednotlivce uznávají na základě subkulturních měřítek otaku. Využije zde koncept kapitálu od Bourdieuho a na něj navazující autory, jak jsem jej rozpracoval v teoretické části.

Subkulturní kapitál mohou otaku vlastnit v několika formách. Za prvé jej otaku v inkorporované formě shromažďují ve svých znalostech a schopnostech, jak jsem je popsal výše. Znalost otaku slangu, orientace v typologiích, „mít nakoukáno mnoho anime“ a „načteno nespočet mang“, pomáhá otaku nejen v orientaci v dílech, ale také především v komunikaci s ostatními otaku.

Subkulturní kapitál hraje roli i při identifikaci toho, kdo je za otaku považován. Někteří mí informátoři říkali, že nejsou otaku. Samozřejmě jsem se jich ptal, proč nejsou a kdo jím je. Jako otaku popisovali mladého člověka, co viděl pár anime, přečetl si pár věcí a hrdě se prohlašují za otaku. Dodávali také často, že oni náctiletí se chovají neuvěřitelným způsobem, jsou hlasití a snaží se jako „správní“ otaku chovat jako anime postavy. Zpovídání otaku sebe vnímali buď jako normální lidi, co jen mají rádi anime a mangu, či se odvolávali k znalosti původního pejorativního významu a k tomu, že se s ním nechtějí ztotožňovat. Pokud naváží na Fiskeho požadavek, zahrnout do subkulturního kapitálu i určující rozměry jako věk, zdá se to v tomto případě více než opodstatněné (Fiske 1992, s. 32–33). Někteří z mých informátorů dokonce rozlišují mezi „mladýma“ a „starýma“ otaku. „Staří“ říkají, že už věci berou s rezervou a odvolávají se na nutnost jít do hloubky znalostí, zatímco „mladí“ jsou ve svém počátečním entusiastickém zájmu. „Staří“ jsou mnohdy ti, kteří začali s anime a mangou ve svých vysokoškolských letech, ještě než se anime

začalo vysílat v televizi. Za svá léta zkušeností v otaku subkultuře byli schopni nasbírat množství subkulturního kapitálu. „Mladí“ na druhou stranu začínají oním popsaným způsobem jako teenageři. „Staří“ se tak někdy vyhýbají diskusím s „mladýma“, odvolávají se k tomu, že by si s nimi neměli, co říct. Vlastně tak zdůrazňují výši a skladbu subkulturního kapitálu, což může vést až k určitým překážkám pro „mladé“, kteří se chtějí začlenit do komunity. Nicméně často to spíš vede k tomu, že se ony dvě skupiny separují, na základě věkové blízkosti.

Nedostatek subkulturního kapitálu může být obecně překážkou v komunikaci. Což je zřejmé i z myšlenky, že prostě daný člověk, nebude vědět o čem je řeč. Musí si pak vzdělání doplnit. Jednotlivý otaku se liší v tom, jak na toto dávají důraz. Na první pohled jsou vlastně v celku otevření, ale blíže tendují k tomu se shlukovat s lidmi s podobným složením subkulturního kapitálu. Nejde tedy jen o množství o jeho množství, ale také složení, která se může lišit v rámci toho jaký subžánr má otaku v oblibě. Někdo může být expertem na yaoi, ale nebude nic vědět o tradiční japonské kultuře. Dalo by se tak mluvit o sub-subkulturních kapitálech.

Zajímavé je také to, že mezi otaku existují anime a mangy, které se považují za něco jako otaku mainstream a jejich znalost za „základ“. Mohli bychom v tom tedy hledat nezbytný subkulturní kapitál, kterým musí otaku oplývat. Taková anime většinou jsou dlouhotrvající a obsáhlá. Často čítají i několik stovek dílů a zároveň v mnoha případech slouží jako anime iniciační. Otaku tak musí dřív nebo později věnovat takovým anime pozornost a relativně mnoho času. Bez jejich znalosti by mu unikalo mnoho narážek, referencí a významů a zároveň by pro některé otaku mohl být terčem posměchu.

Otaku mohou subkulturní kapitál také vlastnit ve formě cosplaye, či fanouškovských předmětů, tedy v jeho objektifikované formě. Proto, aby tak ale mohl učinit, musí mít určitý inkorporovaný subkulturní a často i ekonomický kapitál. Musí mít určité penzum znalostí a schopností

k výrobě cosplaye. Často tak vytváří pionýrské techniky, jak cosplay zhotovit, či zjišťují od ostatních otaku, jaké techniky a materiály by mohly být vhodné. Na conech se lze setkat s přednáškami, kde zkušenější otaku předávají různé typy a rady. Zároveň musí mít určité herecké schopnosti a vědět jak se ona postava, která je předlouhou cosplayi chová, aby ji mohl lépe zahrát.

Výše ekonomického kapitálu, kterým otaku disponuje, se pak promítá v tom, jaké materiály a pomůcky má na výrobu k dispozici. Náročnější a kvalitnější cosplaye se náklady mohou vyšplhat až do několika tisíc, což vytváří tlak na to, aby především mladší otaku, nahrazovali nedostatek peněz kreativitou, což se někdy promítá do kvality cosplaye. Pokud se bavíme o ekonomickém kapitálu, souvisí také s tím, jaké předměty si může otaku dovolit. Ať už jde o tematické oblečení, či repliky předmětů z děl, tematické plakáty či například sběratelské figurky postaviček. V některých případech, pak může část své sbírky či cosplay prodat ostatním otaku a přetavit svůj subkulturní na ekonomický.

Jedním z cílů otaku je hromadit sociální kapitál uvnitř subkultury. Za prvé tak mohou uplatnit svůj subkulturní kapitál, díky čemuž mohou mít od ostatních otaku určité uznání, ale samozřejmě z principu, se tak mohou utvrzovat v tom, že jejich zájem o anime a mangu je v pořádku. Sociální kapitál získávají buď na conech a odváží si jej do svých online prostředí, či naopak. Jak jsem již naznačil, zároveň díky množství kontaktů mohou navyšovat svůj subkulturní kapitál. Pokud znají lidi, kteří například ovládají určité výrobní postupy cosplaye, pomůže jim to v jejich vlastní tvorbě.

Další rozměr sociálního kapitálu, může často otaku využít na conech. Jelikož jsou cony organizovány mnohdy „staršími“ otaku, známost s nimi, může být například výhodou při získávání organizační pozice na conu. Nejenže je tak pro otaku o něco snazší se stát například přednášejícím, ale může být obsazen do pozice pomocného organizátora. Na jednu stranu tím získá otaku nějakou povinnost, ale často také neplatí vstup na con a může si jej do velké míry užívat bezplatně. Což především

u mladších otaku je vyhledávané. Někdy se tak může stát, že pokud „mladý“ otaku prokáže určitou výši subkulturního kapitálu, převede jej na sociální v podobě kontaktu se „starším“ otaku, může tak ušetřit svůj ekonomický kapitál

Na conech se dá také setkat s cosplay soutěžemi. Ty organizují povětšinou samotní organizátoři conu. Cosplayer nejen že musí mít dobře provedený cosplay, ale zároveň musí předvést nějaký svůj talent skrz hraní postavy, která je cosplayem předlohou, ať už jde o tanec, divadelní vystoupení nebo zpěv. Vítěz takové soutěže získává svým způsobem institucionálně uznaný subkulturní kapitál na svůj cosplay. Byl přeci tím nejlepším. Zároveň se může kvalifikovat do evropské soutěže. Tudíž jeho prestiž roste. Díky tomu dokonce může získat sponzory, kteří budou na jeho cosplaye přispívat.

Za cosplay lze získat prestiž i prostřednictvím internetu. Cosplayer, který na své facebookové stránce sdílí fotky svých cosplayů, získává lajky. Do jisté míry tak množství lajků a pozitivních komentářů, zvyšuje prestiž mezi ostatními otaku a nepřímo vede i k zvýšení sociálního kapitálu. Slavní cosplayeři jsou tak rozpoznáváni ostatními otaku.

Nicméně nedá se říct, že by ve většině případů otaku vědomě hromadili subkulturní kapitál, za účelem navýšení své prestiže či získání kontaktů. Mnoho z nich to dokazuje tím, že se soutěží neúčastní a tvrdí, že dělají cosplay pro zábavu a pro pocit z toho, že je hotový. Tedy vlastně tím spíš vyjadřují svůj zápal v tvorbu.

7 ZÁVĚR

„Otaku? Shrneš to nějak?“

Češská otaku komunita vytváří specifickou fanouškovskou subkulturu opírající se o zájem v anime a manze. Často neuvědoměle tak rezistuje majoritní společnosti třemi způsoby: specifickým přístupem k informacím a to ať již ve způsobu sledování anime, či ve fanouškovské terminologii. Dále způsobem komunikace a setkávání se na internetu či conech a za třetí aktivní tvorbou, především děláním cosplaye či pomocí doujinshi.

Jako fanoušci mající velký zájem o anime a mangu, otaku rádi mezi sebou rozebírají díla do nejrůznějších podrobností a zároveň se opírají o rozsáhlé internetové databáze informací. Do těchto databází shromažďují a třídí informace o typologii ať již obsahu, tak i o formách samotných děl. Většinu takový přístup k informacím přejímají ze subkultury japonských otaku a připojují se tímto trendem k celosvětové otaku komunitě.

Otaku jako fanoušci, chtějí svůj zájem sdílet s ostatními a tak vytváří komunitu. Komunikují společně skrz internet, opírají se při tom o své subkulturní znalosti. Komunikace je plná referencí a narážek na díla, jako je i mnohdy vizualizovaná. Otaku tak čas od času přeznačují významy běžných situací odkazem na jejich oblíbená díla a tak rezistují významu původnímu. Na conech pak mají možnost sdílet své subkulturní hodnoty v plné míře s ostatními otaku.

Tím, že cosplayům připisují velkou hodnotu, jsou ochotni strávit mnoho hodin jejich výrobou a zároveň proto vyhledávají uznání uvnitř komunity, neboť často majoritní společnost nedoceňuje jejich snažení a zápal. V doujinshi otaku často znázorňují erotické akty svých oblíbených postav. Skrze to můžeme nahlédnout, do toho jakým způsobem je otaku subkultura erotizována. Což mnozí z otaku považují za něco, co je odlišuje od majoritní společnosti.

Otaku nejsou příliš hierarchizovaní, nicméně jako jedno z měřítek prestiže je množství a skladba subkulturního kapitálu. Nejsymptomatictěji se pojí s věkem otaku. Nedostatek subkulturního kapitálu může bránit nováčkům v přijetí některými členy komunity. Zatímco pokud jej otaku dokáže přetavit do formy cosplaye, může být ostatními oceněn a získá prestiž.

Otaku subkultura poskytuje velké pole možného výzkumu, které zatím českým badatelům uniká. Rozvinout by se dozajista dal samotný fenomén cosplaye, či vizuální komunikace otaku či propojení komunity s videoherním fandomem, tj. však nad rámec této skromné práce.

8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

AZUMA, Hiroki, 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. B.m.: U of Minnesota Press. ISBN 978-0-8166-5351-5.

AZUMA, Hiroki, 2012. Database Animals. In: Mizuko ITO, Daisuke OKABE a Izumi TSUJI, ed. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press, s. 30–49. ISBN 978-0-300-15864-9.

BOURDIEU, Pierre, 1985. The Social Space and the Genesis of Groups. *Theory and Society*. roč. 14, č. 6, s. 723–744. ISSN 0304-2421.

BOURDIEU, Pierre, 1986. The Forms of Capital. In: John G. RICHARDSON, ed. *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. B.m.: Greenwood Publishing Group, Incorporated, s. 241–258. ISBN 978-0-313-23529-0.

BOURDIEU, Pierre, 2000. *Pascalian Meditations*. B.m.: Stanford University Press. ISBN 978-0-8047-3332-8.

COHEN, Albert K., 2005. General theory of subcultures. In: Ken GELDER, ed. *The Subcultures Reader*. B.m.: Psychology Press, s. 50–59. ISBN 978-0-415-34415-9.

COHEN, Stanley, 1972. *Folk devils and moral panics: the creation of the Mods and Rockers*. B.m.: MacGibbon and Kee.

ENG, Lawrence, 2003. *The Origins of „Otaku“* [online] [vid. 20. březen 2016]. Dostupné z: <http://www.cjas.org/~leng/otaku-origin.htm>

ENG, Lawrence, 2012. Strategies of Engagement: Discovering, Defining, and Describing Otaku Culture in the United States. In: Mizuko ITO, Daisuke OKABE a Izumi TSUJI, ed. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press, s. 85–106. ISBN 978-0-300-15864-9.

FINE, Gary Alan a Sherryl KLEINMAN, 1979. Rethinking Subculture: An Interactionist Analysis. *American Journal of Sociology*. roč. 85, č. 1, s. 1–20. ISSN 0002-9602.

FISKE, John, 1992. The Cultural Economy of Fandom. In: Lisa A. LEWIS, ed. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. 1 edition. London ; New York: Routledge, s. 30–50. ISBN 978-0-415-07821-4.

FLEMING, Linda, 1977. The American SF Subculture. *Science Fiction Studies*. roč. 4, č. 3, s. 263–271. ISSN 0091-7729.

GRASSMUCK, Volker, 2004. I'm alone, but not lonely: Japanese Otaku-Kids colonise the Realm of Information and Media - A Tale of Sex and Crime from a faraway Place, by Volker Grassmuck. *The Lazarus Corporation* [online] [vid. 21. březen 2016]. Dostupné z: <http://www.lazaruscorporation.co.uk/articles/otaku>

GROSSBERG, Lawrence, 1992. Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: Lisa A. LEWIS, ed. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. 1 edition. London ; New York: Routledge, s. 50–65. ISBN 978-0-415-07821-4.

HALL, Stuart, Tony JEFFERSON, John CLARKE a Brian ROBERTS, 1993. Subcultures, cultures and class. In: *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*. B.m.: Psychology Press, s. 9–74. ISBN 978-0-415-09916-5.

HEBDIGE, Dick, 1979. *Subculture: The Meaning of Style*. B.m.: Taylor & Francis. ISBN 978-0-203-13994-3.

HILLS, Matt, 2002. Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of japan in anime/manga fan cultures. In: [online]. Dostupné z: <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/MattHillspaper.pdf>

HILLS, Matthew, 2003. *Fan Cultures*. B.m.: Routledge. ISBN 978-1-134-55198-9.

JENKINS, 2012. *Otaku Culture in a Connected World: An Interview with Mizuko Ito, Daisuke Okabe, and Izumi Tsuji (Part One)* [online] [vid. 26. březen 2016]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2012/04/otaku_culture_in_a_connected_w.html

JENKINS, Henry, 1992. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 1st edition. New York: Routledge. ISBN 978-0-415-90572-5.

KINSELLA, Sharon, 1998. AMATEUR MANGA SUBCULTURE AND THE OTAKU PANIC. *Journal of Japanese Studies* [online]. roč. summer 1998 [vid. 21. březen 2016]. Dostupné z: <http://www.kinsellaresearch.com/nerd.html>

MCARTHUR, J. A., 2009. Digital Subculture A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry* [online]. 1.1., roč. 33, č. 1, s. 58–70. ISSN 0196-8599, 1552-4612. Dostupné z: [doi:10.1177/0196859908325676](https://doi.org/10.1177/0196859908325676)

MORIKAWA, Kaichirō, 2012. おたく / Otaku / Geek. *eScholarship* [online]. 20.4. [vid. 21. březen 2016]. Dostupné z: <http://escholarship.org/uc/item/5zb9r8cr>

RŮŽIČKA, Michal a Petr VAŠÁT, 2011. Základní koncepty Pierra Bourdieu: pole–kapitál–habitus. *AntropoWebzin*. roč. 7, č. 2, s. 129–133.

THORNTON, Sarah, 2005. The Social Logic of Subcultural Capital. In: Ken GELDER, ed. *The Subcultures Reader*. B.m.: Psychology Press, s. 200–209. ISBN 978-0-415-34415-9.

TULLOCH, John a Henry JENKINS, 1995. *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. B.m.: Psychology Press. ISBN 978-0-415-06140-7.

9 RESUMÉ

The present Bachelor thesis discusses characteristics of Czech otaku subculture. Otaku are fans of Japanese animated series and comics. Group of otaku (fans) is community. Czech otaku community comes out of and communicate with Japanese and worldwide otaku community. Analysis of research is focused on three dimensions in which otaku subculture distinguish from dominant culture. It is specific management of information, ways of communication and fanwork. The second goal of analysis is inspect social organization of otaku community.

Otaku in their community create network on internet, where they share original artworks, their fanwork and also communicate to each other. Their communication is visualised and full of references based on specific terminology. Otaku also meet each other on meetings called convention. For otaku is important fanwork, and they can based part of their identity on it. Most important fanwork is cosplay. Cosplay is activity in which otaku dress and act as their favourite animated character. Through cosplay can otaku achieve prestige from other otaku. Prestige also can be achieved from knowledge of subculture.

Keywords: otaku, subculture, social organization, fan, fandom

10 PŘÍLOHY

10.1 Příloha 1: Seznam obrázků

Obrázek č. 1.....	22
Obrázek č. 2.....	22
Obrázek č. 3.....	29
Obrázek č. 4.....	31
Obrázek č. 5.....	33

10.2 Příloha 2: Příběh o otaku

Ve 12 letech mi jeden z mých spolužáků řekne, že existuje nějaký anime. Najdu si to na netu nebo zjistím, že něco běží v televizi. Je to v celku zajímavý. Jsou tam cool postavy, příběhy a navíc je to oproti jiným animákům celkem dospělácký. Pomalu tomu začnu propadat a začnu se poohlížet po jiných anime. Brouzdám na internetu a zjišťuji, že existuje neskutečný množství stránek, kde nějací lidé překládají a titulují anime. Je to ho vážně hodně. Hledám, jak se v tom orientovat. Paráda nějací fanoušci píšou blogy a recenze, tvoří články o jednotlivých anime. Zjistím, že anime slouží často jako předloha manga. Koukám na anime a čtu mangu. Bavím se se svým spolužákem o tom, jak se jednotlivá anime vyvíjí. Oblíbím si nějaké postavy, a abych se o nich něco dozvěděl víc a mohl o nich lépe diskutovat, projíždím různé databáze a encyklopedie. Zjistím, že existují typologie postav a charakterů, dokonce typologie samotných anime. Můj oblíbený charakter je tsundere a většinou se nachází v žánru shounen. Paráda už mi nestačí, se o tom bavit se svým spolužákem, kterej do toho není zas tak zapálený. Začnu chatovat na různých stránkách. V diskusích zjišťuju, že lidi, co se o takový věci zajímají, si říkají otaku. Raději se kouknu, co to znamená a rovnou se

obohatím o několik dalších japonských frází. Koukám, že někteří z otaku dělají cosplay. Je neskutečný vidět, jak přivádí ty postavy do reálného světa. Jiní si vystačí s psaním příběhů. No, jsou to často celkem úchylárny, takových věcí je celkem dost yaoi, ecchi a tak. Někde mne hecne, abych jel na con. Dorazím na to parádní místo, kde je spousta lidí jako já. Je tu všechno, dá se tu kupovat předměty, jsou tu přednášky, kouká se tu na anime, ale především nacházím lidi, se kterými se můžu bavit o tom, co jsem nedávno viděl. Seznámím se tedy a nakonec si vyměníme kontakty, že si budeme psát. Když odjízďím, tak si řeknu, že bych si na další con, taky mohl udělat cosplay a třeba se i naučit japonsky. Proč ne, když už jsem teď otaku.