

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
KATEDRA MEDIÁLNÍCH A KULTURÁLNÍCH STUDÍ A  
ŽURNALISTIKY

Fanfiction na téma Game of Thrones v českém  
prostředí

Fanfiction on Game of Thrones in the Czech language  
area

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Autor práce: Bc. Iveta Dunčová  
Vedoucí práce: Mgr. Zdeněk Sloboda

Olomouc 2016

Prohlašuji, že předložená práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Celkový rozsah práce je 146 582 znaků.

V Olomouci dne 20. dubna 2016

.....

Bc. Iveta Dunčová

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Zdeňku Slobodovi za odborné vedení práce. Rovněž mé velké díky patří Mgr. Monice Bartošové za její cenné rady a připomínky. Dále si velmi cením všech komunikačních partnerek, bez kterých by realizace této práce byla nemožná. Na závěr patří mé poděkování rodičům za jejich neustálou podporu a motivaci v době mého studia a rovněž Mgr. Alžbětě Holkové za pomoc se stylistickou a jazykovou úpravou.

## **ABSTRAKT**

Tato magisterská diplomová práce se zabývá výzkumem pisatelek a čtenářek fanfiction na motivy mediálního díla *Game of Thrones*. V teoretické části představuje práce jednotlivé teoretické koncepty vhodné pro následné ukotvení fenoménu fanouškovských fikcí, s ohledem na jejich použitelnost i v současné době technologického pokroku. Cílem této práce je pochopit tuto virtuální komunitu založenou na aktivním zájmu o mediální dílo a popsat jejich jednotlivé motivace, postoje a vztahy. K dosažení těchto cílů jsou využity nástroje kvalitativního šetření, respektive metoda chápajícího rozhovoru uskutečněná se sedmi komunikačními partnerkami, které určitým způsobem na fanfiction participují.

### **Klíčová slova**

Publikum, fanoušek, fandom, textuální pytláctví, textuální nomádství, konvergence kultury, participační kultura, fanouškovská produktivita, fanfiction, chápající rozhovor, *Game of Thrones*

## **ABSTRACT**

This diploma thesis deals with the research of writers and readers of fanfiction on the basis of media product *Game of Thrones*. The theoretical framework is based on the individual theoretical concepts suitable for description of the phenomena of fanfiction considering its usability in contemporaneity of technological progress. The aim of this paper is to understand this virtual community based on the active interest of media product and to describe their individual motivations, attitudes and relationships. To achieve these objects the thesis is going to use a qualitatively oriented research methods using the apprehensive interview with seven communication partners who participate on fanfiction in different ways.

### **Keywords**

Audience, fan, fandom, textual poachers, textual nomads, convergence culture, participatory culture, fan productivity, fanfiction, apprehensive interview, *Game of Thrones*

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>1 TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>9</b>
1.1 Historie publika a jeho proměny .....	9
1.2 Fanoušek a fanouškovství .....	12
1.2.1 Fandom.....	14
1.2.2 Typologie fanoušků.....	17
1.2.3 Textuální pytláctví a nomádství.....	18
1.2.4 Konvergence kultury a participační kultura .....	20
1.2.5 Fanouškovská produkce .....	22
1.2.6 Fanfiction .....	24
<b>2 METODICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
2.1 Cíle práce a výzkumné otázky .....	28
2.2 Chápající rozhovor .....	29
2.3 Výzkumný vzorek .....	30
2.4 Analýza dat.....	32
2.5 Role výzkumníka na poli výzkumu.....	32
<b>3 ANALYTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>34</b>
3.1 Pisatelky a čtenářky fanfiction ve zkoumaném vzorku.....	34
3.2 Seznámení s fanfiction .....	36
3.2.1 Vstup do fandomu Game of Thrones .....	38
3.3 Pisatelé/čtenáři fanfiction jako komunita .....	39
3.4 Motivace vedoucí k psaní/čtení fanfiction .....	42
3.5 Kanonický vs. fanonický text.....	48
3.5.1 Oblíbené postavy.....	52
3.5.2 Oblíbené žánry a páry .....	55
3.6 Reakce okolí .....	58
3.7 Pohyb ve virtuálním prostoru.....	62
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>66</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>70</b>
<b>SEZNAM TABULEK</b> .....	<b>75</b>

## ÚVOD

Současná doba nás přímo nutí být v neustálém styku s médií. Média nás neobklopují pouze v našich domovech, jak tomu bylo dříve, ale i na veřejnosti. Pronikají tak do našich každodenních životů a stávají se součástí naší reality. Nejinak je tomu i v případě fanoušků, kterým nástup nových technologií ve větší míře umožnil určitým způsobem participovat na oblíbeném mediálním díle. Zabývat se tedy těmito aktivními fanoušky je více než příhodné. A věnovat se fenoménu fanouškovských fikcí, neboli fanfiction, kterým se tato magisterská diplomová práce zabývá, je obzvláště zajímavé, neboť mezi určitou skupinou aktivních fanoušků se těší velké oblibě.

Ne vždy ale byli fanoušci považováni za etablovaný předmět výzkumu, slovy Lisy A. Lewis: „*Fanoušci jsou, ve skutečnosti, nejviditelnější a nejrozpoznatelnější z publik. Proč tedy byli akademiky přehlíženi a nebráni vážně jako výzkumné objekty? A proč byli populárním tiskem kritizováni a veřejnost jim nedůvěřovala?*“ (1992:1). Zatímco publiku se výzkumníci a teoretici věnovali již několik desetiletí, fanouškům tato pozornost po dlouhou dobu dopřána nebyla. Často byli zobrazováni jako posedlí jedinci bez osobního života, kteří svůj zájem o určité mediální dílo či osobu přetvářejí do naprosté fascinace až posedlosti. Typickým vypodobněním byl také hlučný dav, ať už náctiletých dívek na koncertě své oblíbené skupiny či rozvášněného publika na sportovním utkání.

To se však začalo pomalu měnit s nástupem fanouškovských studií na přelomu osmdesátých a devadesátých let. V podstatě ale i dnes se v médiích setkáme se zažitými stereotypy, fanoušci se tak stále potýkají s jistým stupněm stigmatizace a odsuzování. Pisatelé a čtenáři fanfiction (obzvláště žánrů jako je slash či femslash) pak mnohem více, neboť se jejich koníček může mnoha lidem jevit jako bizarní a podivínský. S rozvojem internetu však došlo k rozšíření fanouškovských fikcí, které se již nevyskytovaly pouze v tištěné verzi v podobě fanzinů, a dostaly se tak do povědomí většímu okruhu uživatelů.

Tato diplomová práce se zabývá tvorbou fanouškovských fikcí na téma mediálního díla *Game of Thrones* vycházející z jeho knižní i seriálové podoby. *Game of Thrones* byl vybrán především ze tří, na sebe navazujících důvodů – velká fanouškovská základna nejen po celém světě, ale také v České republice, fantastní žánr, který přitahuje pozornost fandomů a v neposlední řadě i neméně důležitá serialita. Právě poslední dva důvody hojně vedou ke vzniku fanfiction, jelikož řada těchto příběhů vzniká v mezerách mezi vysíláním

jednotlivých sérií či vydáním knih a také je přímo ovlivňována nadpřirozenými postavami a fikčním světem, do něhož jsou fanoušci vtaženi a přejí si v něm setrvat delší dobu.

Hlavním cílem diplomové práce je tedy představit komunitu pisatelů a čtenářů fanfiction a zjistit, jaké motivy je vedou k psaní/čtení těchto fikcí. Obě tyto role jsou do jisté míry neoddělitelné, neboť probíhají souběžně a nelze tak jednoduše dosáhnout jednoduché separace. Jelikož knižní předloha ani natáčení seriálu není dosud ukončeno, stále si toto mediální dílo nachází nové fanoušky, kteří jsou vtahováni do světa fantazie a sdílejí své zkušenosti s ostatními. Stávají se tak součástí fandomového světa, který se vyznačuje určitými zvyklostmi a rituály. Jelikož psaní (a čtení) fanouškovských fikcí může být stále bráno jako neobvyklá záliba, zaměřuje se výzkum i na rovinu reakcí okolí, ať už nejbližší rodiny či přátel. Rovněž je důležité vystihnout vztah, jaký fanoušci chovají k textu kanonickému, neboli textu originálního díla, a fanonickému, tedy textu vytvářeném samotnými fanoušky.

Práce je rozdělena do tří hlavních celků, které na sebe logicky navazují. V teoretické části bude nejprve nabídnut stručný vhled do historie publika a proměn, kterými si prošlo, následovat bude představení fanoušků a fanouškovství obecně s objasněním fungování fandomu a s tripartitním rozdělením fanoušků na klasické fanoušky, fanoušky uctívající a nadšence. Poté budou představeny jednotlivé koncepty související s tvorbou fanfiction – textuální pytláctví a nomádství, konvergence kultury a participační kultura a sémiotická, artikulovaná a textuální fanouškovská produktivita. V závěru teoretické části se také budu zabývat fenoménem fanfiction, jeho žánry a jednotlivými metodami reinterpetace. Jelikož většina nabízených konceptů pochází z devadesátých let, rovněž bude brán ohled na jejich použitelnost v současné době, kdy se o změnu postaral rozvoj nových technologií, především internet a nástup sociálních sítí, které s sebou přinesly nové formy spojení a komunikace.

Druhá část, metodická, bude pojednávat o zvolené metodice, jejíž použití se pro cíle práce jeví jako nejadekvátnější – chápaní rozhovor z pera francouzského sociologa Jeana-Clauda Kaufmanna. Chápaní rozhovor je jednou z mnoha kvalitativních metod, které se snaží zkoumaný fenomén pochopit do hloubky v jeho jednotlivých aspektech a niterných strukturách. Taktéž zde popíši postup při konstrukci výzkumného vzorku, kdy jsem využila techniku sněhové koule, proces analýzy dat s pomocí otevřeného kódování a v neposlední řadě i etické aspekty výzkumu.

Ve stěžejní, analytické části diplomové práce proběhne analýza výpovědí z jednotlivých rozhovorů, které jsem uskutečnila s celkovým počtem sedmi informantek, přičemž k zajištění jednodušší orientace v textu bude prostřednictvím tabulky představena jejich základní charakteristika. Individuální výpovědi jsem během procesu kódování rozdělila do následujících šesti kategorií: seznámení s fanfiction, pisatelé a čtenáři jako komunita, motivace vedoucí k fanfiction, vztah ke kanonickému a fanonickému textu, reakce okolí a pohyb ve virtuálním prostoru, přičemž některé z nich obsahují dílčí podkategorie. Samozřejmou součástí interpretací bude doplnění o srovnání z proběhlých výzkumů na stejná či podobná témata a přímé navázání na teoretické koncepty příhodné pro zkoumaný jev nebo představené v první části práce.

Rovněž je důležité zmínit i problematiku překladu jednotlivých termínů používaných v této práci, jež jsou i v českém prostředí známy ve svém původním znění. Jedná se zejména o stěžejní termín fanfiction, který má mnoho svých obdob, např. fanfikce, fanouškovské fikce, fanouškovské povídky či příběhy, v rámci rozhovorů jsem se setkala i s fanfiky. Termín fanfiction používám převážně v jeho základní podobě a to jako nesklonné slovo. Složitější je to s termínem slash, který využívám částečně i jako sklonné slovo. V originální verzi jsem rovněž ponechala veškeré druhy či subžánry fanfiction, jelikož jsou tato pojmenování i v českém jazykovém prostředí vžitá, avšak vždy se snažím daný termín potenciálnímu čtenáři vysvětlit.

Závěrem si dovoluji zmínit fakt, že sama se cítím být součástí fandomového světa *Game of Thrones*, ačkoliv přímo fanfiction netvořím. Za volbou tématu této diplomové práce tak stojí určitý stupeň předvědění. Henry Jenkins tento jev, kdy je akademik zároveň fanouškem, nazývá termínem *aca-fan* (1992:6). Tato duální role s sebou nese jistou neustálou revizi vlastních významů a snahu o minimální ztotožnění se se zkoumanou skupinou. Nelze říci, zda jsem více fánynkou či studentkou mediálních studií, avšak věřím, že pomocí nepřetržité sebekontroly se mi odstup zachovat podařilo a práce tím neutrpěla.



# 1 TEORETICKÁ ČÁST

V rámci teoretické části této diplomové práce budou představeny jednotlivé koncepty soustředující se na problematiku fanouškovství, přičemž je nejprve nutné nastínit samotnou historii publika a jednotlivé proměny, kterými si prošlo. Poté už se čtenář seznámí s oblastí *fan studies*, s problematikou negativního nahlížení na fanoušky a fanouškovství obecně a rovněž budou představeny samotné koncepty související s teoretickým ukotvením fanfiction, přičemž bude brán ohled na jejich použitelnost i v současné době, kdy se o změnu zasloužil příchod nových technologií, neboť většina těchto konceptů pochází z období devadesátých let.

## 1.1 Historie publika a jeho proměny

Ještě než se v rámci práce dostanu k teoretickým konceptům z oblasti fanouškovství a fanfiction, je důležité vystavět určité základy a to prostřednictvím představení historie publika a proměn, kterými si prošlo. Cílem této části však není představit jednotlivé složitosti publik či uskutečněné výzkumy, ale spíše nastínit jeho vývoj a přijít se základem nutným pro uvedení do kontextu fanouškovství a aktivit s ním spojených.

V současné době lze publikum chápat jako metaforu převzatou z kontextu divadla a jiných performancí. Publikum totiž nikde není, neobývá žádný reálný prostor, jeho místo je pouze v analytických diskurzích (Allor 1988 cit. v McQuail 2002:315-316). Definice publika je tak poměrně složitá, Denis McQuail jej definuje jako „*kolektivní označení denotující „příjemce“ v jednoduchém sekvenčním modelu procesu masové komunikace (zdroj, kanál, sdělení, příjemce, účinek)*“ (2002:315). Irena Reifová zase jako „*skupina složená z víceméně vzájemně si neznámých jedinců, na které se obracejí masová média*“ (2004:200). Obecně tak můžeme říci, že publikum běžně odkazuje na čtenáře, posluchače či diváky konkrétního mediálního kanálu nebo obsahu.

Počátky současného publika lze nalézt již před více než dvěma tisíci lety v dávných veřejných divadelních a hudebních představeních antického Řecka a Říma. Takovéto publikum bylo lokalizováno v jednom místě a čase, bylo relativně malé, ale také samo o sobě potenciálně aktivní a interaktivní s účinkujícími (McQuail 2002:316). Zlom však přišel až s vynálezem knihtisku. Knihtisk, datující se do patnáctého století, postupně vedl k distribuci nenáboženských textů, které sloužily k zábavě i osvětě. Vývoj čtenářské

veřejnosti byl však velmi pomalý proces, neboť zpočátku byl omezen společenskou třídou a jazykem, až v devatenáctém století jej urychlily technologické, ekonomické a společenské proměny, jako zvýšení gramotnosti či masová periodická produkce.

První, skutečně masová publika se objevila až s příchodem pohyblivého obrazu. Sály kin mnohonásobně zmnožily původní „lokalizovaný příjem“, možnost sdílet divácký zážitek se nabízela mnohem většímu počtu lidí a hranice časoprostoru tak byly překročeny. Nové publikum bylo rozsáhlé a rozptýlené, členové se vzájemně neznali, složení bylo proměnlivé, postrádalo pocit vlastní identity a vyznačovalo se asymetrickým vztahem k mocnějšímu zdroji (McQuail 2002:318). V průběhu čtyřicátých a padesátých let dvacátého století však došlo k významnému obratu, neboť bylo „objeveno“ aktivní publikum, které však ve skutečnosti nikdy nevytizelo. Skrz teorie osobního vlivu a názorového vůdce jsou kontakty s médii zprostředkovány, usměrňovány, filtrovány a interpretovány prostřednictvím kontaktů sociálních (McQuail 2002:319). Navzdory tomu ale nevytizelo ani chápání publika jako beztvaré a manipulovatelné masy.

Osmdesátá léta poté s sebou přinesla paradigma aktivního publika, které navazuje na práci *Kódování a dekodování* Stuarta Halla. Bylo uskutečněno mnoho výzkumů zaměřujících se na aktivní roli příjemců v procesu recepce, zmínit lze např. studie Davida Morleyho či Ian Ang, kteří se zabývali důležitostí kulturního kontextu, v němž se čtení odehrává. Morley a Ang dospěli k zjištění, že „význam se nenachází v textu samém, ale ve vzájemné hře mezi textem a publikem“ (Barker 2006:19). Publika tak začala být chápána ve smyslu aktivních producentů významů, přičemž tyto významy jsou vázány nejen na strukturu samotného textu, ale rovněž na kontext sledování.

McQuail rozlišuje publika na základě původu ve společnosti či médiích. Jestliže je zdrojem médium, jedná se o publika loajální či zvyklá na určitý typ média, jestliže je zdrojem společnost, jedná se o sociální skupiny či publika založená na uspokojení, která mají blízko ke kultuře vkusu a skupinám fanoušků. Publika založená na uspokojení se formují prostřednictvím individuálního záměru či potřeby, příkladem mohou být politické a společenské otázky, přičemž se vyznačují svou selektivitou a aktivitou, podobně jako skupiny fanoušků, které „se utváří na základě zájmu o určitého autora nebo typ obsahu (či žánr), pouta k určité osobnosti nebo na základě určitého kulturního nebo intelektuálního vkusu“ (McQuail 2002:322). Tyto skupiny a jejich složení se v průběhu času proměňuje, někdy dochází k jejich rozptýlení či určité reformaci. Skupiny fanoušků jsou tvořeny

spontánně či na popud samotných médií (fankluby) a ukazují „*plodnou sílu publika, která materiálům zpřístupněným médií dodává nový a hlubší význam*“ (Fiske 1992 cit. v McQuail 2002:322).

V posledních desetiletích mají však vliv na úvahy o publiku nové technologie. McQuail popisuje čtyři základní změny: zavedení kabelového a satelitního přenosu, který má za následek nadbytek přísunu a neustálou možnost výběru; nové způsoby záznamu, jež přesunují kontrolu nad časem příjmu od podavatele k příjemci a vedou tak k individualizaci jejich chování; interakce v užití různých médií, kdy uživatel získává kontrolu nad informačním prostředím; a internacionalizace přenosu a příjmu, díky kterému publika nejsou nadále omezena jedním místem nebo národními, jazykovými či kulturními hranicemi (2002:324). Rozvoj nových technologií tak má za následek mnoho změn a důsledků pro konzumenty mediálních obsahů. Publika jsou více fragmentována a diferenciována, disponují vyšší autonomií, jejich chování je výběrovější a interaktivnější a mezi způsobem užívání a přijímaným obsahem existuje větší propojenost (McQuail 2002:326).

V kontextu současné společnosti se dle Nicka Abercrombieho a Briana Longhursta vyskytují tři typy publik – jednoduchá, masová a difúzní, nebo také rozptýlená (1998:39). Jednoduchá publika jsou geograficky lokalizována a lze je nalézt převážně na veřejných představeních, přičemž tyto události nejsou chápány jako každodenní záležitost, vymezují se tedy určitou obřadností a publikum jim věnuje svou plnou pozornost. Komunikace mezi producentem a příjemcem je přímá, avšak je zřejmý vzájemný fyzický i sociální odstup (Abercrombie, Longhurst 1998:44-47). Naopak masová publika nejsou vázána na konkrétní místo, akt konzumace je typický v soukromí domácností a sledování se stává součástí každodenního života. S tím souvisí i nižší míra pozornosti, jelikož konzumace je mnohdy propojována s běžnými domácími činnostmi. Komunikace je nepřímá, neboť fyzická a sociální vzdálenost je velká (Abercrombie, Longhurst 1998:58).

Poslední skupinou jsou publika difúzní, která přímo souvisejí se vznikem a příchodem nových technologií. Členové difúzních publik se vyznačují každodenní mediální zkušeností, neboť média představují určitý element společnosti, který je neustále přítomen. Lidé tedy konzumací médií tráví spoustu času nejen v pohodlí domova, ale také na veřejnosti, přičemž se média stávají konstitutivními prvky života, jelikož jsou neoddělitelně protkána s všedním životem lidí (Abercrombie, Longhurst 1998:68-70).

Pozornost vůči mediálním obsahům je často nízká, splývá až s nevšimavostí a lhostejností, avšak může být i velmi tvůrčí (Volek 2015:3). Rovněž dochází k vymizení hranic mezi producenty a konzumenty, život v současné společnosti se stává permanentním představením, v němž vystupujeme jako divák, sledující představení druhých, i jako herec, hrající svou roli. Každý tedy simultánně pozoruje a zároveň je pozorován (Abercrombie, Longhurst 1998:72).

Difúzní publika jsou tedy výsledkem dvou základních procesů: konstrukce světa jako spektaklu a konstrukce jedince jako narcise. Spektaklizace posiluje estetizaci každodenního života a zároveň obrazy v něm, které se stávají důležitější než samotný text. Narcistická společnost podněcuje a motivuje jedince k představení, lidé tak mají pocit, že jsou pod neustálou pozorností skutečných či imaginárních publik. Difúzní publika jsou „v podstatě imaginárním společenstvím, jehož představu lidé sdílejí a na jejímž základě se ztotožňují jakožto jeho příslušníci“ (Šebeš 2004:33). Divácká zkušenost těchto publik je rozptýlená, neboť členové publika si z mediálních obsahů vybírají libovolné prvky, které využívají k tvorbě svých vlastních světů a na základě interakce s ostatními pak k vytváření své identity (tamtéž).

Právě fanoušky zařazují Abercrombie a Longhurst mezi členy difúzního publika, přičemž v jeho charakterizaci vidí ukázkou toho, že fanouškovství je „konstrukce alternativních komunit založených na vytváření určitých forem identifikace a identity“ (1998:122). O fanoušcích a fanouškovství obecně více pojednává následující kapitola a její dílčí podkapitoly.

## 1.2 Fanoušek a fanouškovství

Termín fanoušek má za sebou bohatou historii, Daniel Cavicchi nachází jeho použití již před více než třemi sty lety, kdy lidé, zaujatí literární tvorbou, svým oblíbeným autorům posílali dopisy, podnikali poutě k místům zobrazeným v knize a identifikovali se s postavami z příběhů (Cavicchi 1998 cit. v Staiger 2005:95-96). Henry Jenkins však fanoušky datuje do století devatenáctého, kdy se tímto pojmem popisovali stoupenci profesionálních sportovních týmů baseballu, tzv. *kranks*, kteří rozpoutávali bitky, pokud se hra nevyvíjela dle jejich přání (1992:12; srov. Staiger 2005:95). Později se termín fanoušek přesunul do ostatních sportovních disciplín a oblastí komerční zábavy.

Fanoušek (z anglického výrazu *fan*) má svůj původ v latinském *fanaticus*, znamenající „*patřící do chrámu, služebník chrámu, oddaný*“ nebo také „*osoby inspirované orgiastickými obřady a nadšeným šílenstvím*“, což přímo předpokládá negativní a pejorativní konotace (Oxford Latin Dictionary cit. v Jenkins 1992:12). K tomuto negativnímu vnímání fanoušků zajisté také přispěly vraždy vykonané samotnými fanoušky, opomenout nelze Marka Davida Chapmana, vraha britského hudebníka Johna Lennona. Joli Jenson takovéto fanoušky charakterizuje jako posedlé samotářské jedince, kteří pod vlivem médií vstoupili do intenzivního vysněného vztahu s celebritou (1992:11).

Druhým, častým zobrazením fanoušků je hysterický dav, který reprezentují fanoušci hudby (řvoucí a plačící pubertální jedinci) a sportu (tzv. *hooligans*). Toto rozdělení tkví, dle Jenson, v implicitní kritice moderního života (1992:9). Fanoušci byli v akademické obci vytrvale charakterizováni jako *oni, ti druzí*, odlišování od lidí jako *my*, příznivců vyšší kultury. *My* máme vkus, co děláme je bezpečné, jsme ve spojení s realitou a naše záliby jsou naší předností či odborností, *oni* mají škodlivé koníčky a to, co dělají, je deviantní a nebezpečné. Uvažování v těchto binárních opozicích však souvisí s vytvářením obětního beránka a poukazuje tak na existenci konzervativního elitismu (Jenson 1992:26).

Být fanouškem tak bývá zavrženíhodné. Média nás zahrnují omezenými interpretacemi (infantilní, šílení a emočně nestálí lidé bez vlastního života žijící pouze ve svých fantaziích) či kriminálními činy a izolují tak potenciální fanoušky od ostatních. Macek se domnívá, že fanouškovství s sebou nese určité stigma,<sup>1</sup> neboť fanoušek je ve vztahu k majoritní společnosti poněkud marginalizovanou identitou (2006:13). Proč ale dochází k tomuto negativnímu vnímání fanoušků?

Jenkins a John Fiske vycházejí z konceptu kulturního kapitálu Pierra Bourdieho (Jenkins 1992:16; srov. Fiske 1992:31). Bourdieu popisuje kulturní systém jako hospodářství, ve kterém lidé investují a akumulují kapitál, přičemž tento systém funguje podobně jako ekonomický, neboť distribuuje své zdroje nerovnoměrně a rozlišuje tak mezi privilegovaným vkusem a nevkusem (Bourdieu 1984 cit. v Fiske 1992:31). Kulturní systém skrz vzdělávací systém či jiné instituce privileguje určitý kulturní vkus, na rozdíl od populární kultury, která touto institucionální podporou neoplyývá. Tyto kulturní rozdíly tedy určují žádoucí a nežádoucí formy kultury, ale dle Jenkinse i žádoucí a nežádoucí strategie interpretace a spotřeby (1992:16).

---

<sup>1</sup> O vnímání fanouškovství jako o stigmatu více pojednává kapitola 3.6 Reakce okolí.

Negativní obrazy fanoušků se však začaly měnit od konce osmdesátých let s příchodem *fan studies*, fanouškovských studií. Fanoušek se na akademické půdě stává legitimním výzkumným předmětem a svou zásluhu na tom nese především zakladatel fanouškovských studií, Henry Jenkins. I přes to můžeme v počátcích sledovat určité diference mezi příznivci vysoké a populární kultury. Jenson však přichází s tím, že mezi milovníky vysokého umění a nadšenci populární kultury není propastný rozdíl, i „respektovaní jedinci“ mohou být charakterizováni jako fanoušci, neboť rovněž sdílejí zájem o zvolený okruh (1992:9). Také Šafr (2008) vidí rozmělnění pomyslné hranice mezi příznivci vysokého umění a fanoušky populární kultury, vždyť jeho model kulturního všežroutství přímo předpokládá, že mezi těmito dvěma skupinami není zásadní vzdělanostní rozdíl a zběhlost v kulturních kódech se tak dnes stává mnohem užitečnější než znalost omezeného rozsahu vysoké kultury.

Jak však lze charakterizovat fanouška? Dle Jenkinse „člověk není fanouškem kvůli pravidelnému sledování určitého pořadu, ale transformací tohoto sledování do určitého typu kulturní aktivity, sdílením pocitů a myšlenek o obsahu pořadu s přáteli a zapojením se do komunity dalších fanoušků, kteří sdílejí stejné zájmy“ (1988:88). Právě o komunitě fanoušků, fandomu, bude pojednávat následující kapitola.

### 1.2.1 Fandom

Teoretici k fandomu přistupují rozdílně. Rozdílný je podle nich i původ slova. Na jedné straně se uvádí, že fandom vznikl složením anglických výrazů *fan* a *kingdom* (království) (Kustritz 2003:371), na straně druhé zase složením *fan* a *dominion* (nadvláda) (Macek 2006:13). Právě Macek charakterizuje fandom jako „organizovanou subkulturu fanoušků vědecké fantastiky“, přičemž ústřední roli zde hraje text<sup>2</sup> – k textu se váže většina aktivit fandomu a text je zároveň klíčovou součástí identity celé skupiny (2006:13 a 29). Skrze text se fanoušek sblíží a identifikuje s fandomem a text zároveň tvoří určitý referenční rámec, který členy fandomu pojí v jejich každodennosti.

Mezi základní rysy fandomové subkultury patří „vytváření vlastních významů v produktech komerční kultury a aktivní práce s nimi; odvrát od pravidel a politiky profesionálních médií; vytváření sociálních sítí v návaznosti na oblíbená díla, potažmo celých paralelních sociálních realit; v neposlední řadě pak neúčast v diskursu

---

<sup>2</sup> Termínem text je zde chápán text kanonický i fanonický.

vedeném o díle či žánru oficiálními médii; zvýšený zájem o funkčnost díla/žánru, nerozlišování mezi jeho podstatnými a okrajovými částmi“ (Adamovič 2003 cit. v Macek 2006:14-15).

Trochu jiné pojetí fandomu nabízí Jenkins, který, na rozdíl od Macka, nespojuje fandom pouze s žánry science fiction, fantasy a fantastického hororu, ale se všemi žánry populární kultury (1992:1; srov. Fiske 1992:30). Jenkins představuje fandom jako skupinu fungující na pěti úrovních: specifický způsob recepce, určité interpretační komunity, základna pro aktivismus příjemců, vlastní svět umění a alternativní sociální komunita (1992:284-288). Janet Staiger pak k tomuto pojetí přidává úroveň šestou, pronikání do každodenního života (2005:105).

Specifický způsob recepce je pro fanoušky typický. Jejich konzumace spojuje emocionální blízkost a kritický odstup, je pravidelná, pozorná a často opakovaná. Svůj způsob recepce přenášejí do sociální interakce s ostatními fanoušky – tvorba významů zahrnuje sdílení a diskuzi. Pro fanoušky tak sledování není koncem procesu mediální konzumace, nýbrž jeho začátkem.

Součástí procesu fanouškovství je i osvojení čtenářských postupů, tzv. interpretační komunity. Fanoušci vytvářejí silné paralely mezi svými vlastními životy a událostmi z daného mediálního díla. Pracují na řešení nedostatků, zkoumají nerozvinuté potenciály, ale i mezi nimi mohou existovat rozdíly v tom, jak původní dílo číst. Příkladem může být výzkum Matthewa Bernsteina, který fanoušky filmu *Titanic* rozdělil do pěti oblastí podle jejich zájmu – příběh, romantická zápletky, Leonardo DiCaprio, loď a její potopení a nostalgie po historickém období (Staiger, 2005:100).

Fandom tvoří základnu pro aktivismus příjemců. Fanoušci jsou diváky, kteří hovoří k producentům, vyjadřují názory nad vývojem a aktivně se zapojují do tvorby svého oblíbeného díla. Jedním z nejviditelnějších případů je zřejmě seriál *Dallas*, jehož fanoušci se nemohli smířit se smrtí Bobbyho Ewinga. Po jejich tlaku se Bobby do seriálu vrátil s tím, že celá doba po jeho smrti byla pouze snem jedné z postav. Dle Jenkinse tak fandom částečně vzniká jako reakce na relativní bezmocnost spotřebitele v souvislosti s kulturními producenty (1992:285).

Vlastním světem umění se fanoušci odlišují od běžného publika. Vlastní svět umění, neboli *Art World*, je výraz, který si Jenkins vypůjčil od Howarda Beckera. Jedná se o zavedenou síť kooperativních vazeb mezi institucemi umělecké produkce, distribuce,

konzumace, interpretace a evaluace (Becker 1982 cit. v Jenkins 1992:46). Fanoušci jsou nejen konzumenty, ale také tvůrci (kostýmy, malby, básně, písně, videa, nebo také fanfiction), zároveň je jejich umění součástí širokého umění mediálního světa.<sup>3</sup>

Fandom funguje jako alternativní sociální komunita. V rámci ní fungují jisté interakce a pravidla a typická je určitá hierarchie. Nebere se zde ohled na pohlaví či věk, fandom se tak může jevit jako lidštější a demokratičtější než běžná společnost. Poslední úroveň fandomu, pronikání do každodenního života, se myslí shromažďování předmětů spjatých s původním dílem, cestování k obydlím filmových hvězd aj. Někteří své fanouškovství mohou transformovat do vyznání – např. seriál *Star Wars* a vyznání *Jedi* (Staiger 2005:107).

Nutno podotknout, že ne každý fanoušek je zapojen do všech úrovní, během svého života může být do některých aktivit zapojen více a později méně. Fandom je totiž místem pro rozvoj dovedností a způsob kreativního vyjádření po každodenním pracovním či studijním dni. Participací ve fandomu mohou fanoušci pocítovat, že někam patří, nebo také vystoupit z kulturní či společenské izolace (Jenkins, 1988:88-89).

Vzhledem k tomu, že na fanouškovství silně zapůsobil rozvoj digitálních technologií, příchod internetu a vznik sociálních sítí, jistých změn se dočkal také fandom. Dle Lucy Bennett se fandomy staly definovatelnějšími a strukturovanějšími (2014:7), Matt Hills se pak domnívá, že digitální fandom, tedy fandom působící na internetu, by měl být chápán skrz nové koncepty a modely (2013:150). Celkově se tedy jedná o změnu ve čtyřech oblastech fandomu – komunikace, která se díky sociálním sítím stala přímou a okamžitou a rovněž přináší nové typy spojení, sdílení a mobilizace; fanouškovská kreativita zasahuje větší publika, je rychlejší a jednodušší, přičemž i některé TV show či umělci dovolují fanouškům zasahovat do své tvorby; rovněž i znalosti, pojící se s termínem kolektivní inteligence;<sup>4</sup> a v neposlední řadě organizační a občanská síla s ústředními tématy aktivismu a mobilizace (Bennett 2014:7-10).

Tato kapitola představila fandom, jistou skupinou fanoušků, kterou spojuje zájem o určité mediální dílo. Ne všichni tito fanoušci se však vyznačují stejným či podobným stupněm svých fanouškovských aktivit, je vhodné si je tedy na určitém základě rozdělit. K tomu poslouží kategorizace fanoušků popsána v následující kapitole.

---

<sup>3</sup> O fanoušcích jako aktivních tvůrcích více pojednávají kapitoly 1.2.5 Fanouškovská produkce a 1.2.6 Fanfiction.

<sup>4</sup> O termínu kolektivní inteligence více v kapitole 1.2.4 Konvergence kultury a participační kultura.



## 1.2.2 Typologie fanoušků

Abercrombie a Longhurst přišli v roce 1998 ve své knize *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination* s tripartitním rozdělením fanoušků, velmi přínosným pro tuto práci. Jednotlivé kategorie, fanoušci, uctívači a nadšenci, se liší objektem zájmu, rozsahem a povahou užívaného média a stupněm organizace, jak je patrné z uvedené tabulky.

Tabulka 1: Typologie fanoušků.

	FANOUŠEK	UCTÍVAČ	NADŠENEC
Objekt	Celebrita/program	Specializovaná celebrita/program	Aktivita
Médium	Silné	Silné, ale specializované	Specializované
Organizace	Žádná	Lehká	Úzká

Zdroj: Abercrombie, Longhurst 1998:138.

Fanoušci jsou relativně silní uživatelé médií velké škály mediálních obsahů. Jedná se o jedince, kteří nejsou v aktivním kontaktu s ostatními fanoušky daného pořadu, mohou však s nimi být v kontaktu skrz mechanismus masově produkované literatury, např. časopisy pro teenagery, či se náhodně setkávají v kontextu sociálních interakcí (Abercrombie, Longhurst 1998:138).<sup>5</sup>

Druhou kategorií jsou uctívači. Ti stále konzumují velké množství mediálních obsahů, ale již specializovaných. Aktivně vyhledávají kontakt s ostatními fanoušky a následně se organizují do volnějších skupin, kde diskutují s jedinci s podobným vkusem či vyhledávají texty tvořené jinými členy fandomu.

Nadšenci se pak vyznačují specializovanou mediální konzumací. Předmětem jejich zájmu však není pouhá konzumace, ale zejména vlastní aktivita, která je touto konzumací

<sup>5</sup> Skupinu fanoušků, vzhledem k její charakteristice, do výzkumu nezahrnuji.

inspirována. Svůj zájem tak přesunují od kanonického textu k produkci textů vlastních. Nadšenci se také často setkávají na conech<sup>6</sup> a přímo provozují fanouškovské archivy či fóra. Typické jsou těsnější sociální vazby a organizovaná struktura skupin (Abercrombie, Longhurst 1998:138-150). Právě zmiňovaná produkce vlastních textů přímo souvisí s koncepcí textuálních pytláků a nomádů, kterou zpracovává následující kapitola.

### 1.2.3 Textuální pytláctví a nomádství

V roce 1984 byla vydána kniha Michela de Certeaua *The Practice of Everyday Life*, kde představil dva metaforické koncepty textuálního pytláctví a textuálního nomádství, které později pro studium fanouškovské kultury přejímá Jenkins. De Certeau chápe akt čtení jako pytláčení, neboť „čtenář si odnáší pouze ty věci, které jsou pro něj příjemné či užitečné“ (de Certeau 1984 cit. v Jenkins 1992:24). Fanouškův přístup k textu není pasivní, ale aktivní, reflexivní a vysoce kritický, neboť fanoušek „z textu aktivně „krade“ jím vyhledávané typy sdělení“ a vyhledává je zároveň pro vlastní potěšení i pro odhalení něčeho, co ho pojí ke komunitě (Macek 2006:26). Čtení je tedy typem určité kulturní brikoláže, skrz kterou čtenáři fragmentují text a zpět jej sestavují dle svých vlastních zkušeností (Jenkins 1992:27).

Pytláčení tak charakterizuje vztah mezi autorem a čtenářem jako neustálý boj o vlastnictví textu a kontrolu nad jeho významy. Tento vztah však často bývá konfliktní, už jen samotný termín pytláčení odkazuje k potenciálně rozpornému vztahu. Koncept však nepředpokládá vítězství ani pro jednu stranu – fanoušci musí aktivně bojovat proti významům vloženým v „půjčených“ materiálech (Jenkins 1992:33). Text se stává tzv. kulturní zbraní, již od dětství se lidé učí číst v dominantním významu, bez možnosti vytvoření významů vlastních. To lze spatřovat jako odsouzení k podřízenosti, neboť bez znalosti dominantních významů mohou být vinni z neznalosti či nevěry. Čtenář je tak brán jako pasivní příjemce textu a na vlastní významy se pohlíží negativně či jako na selhání. De Certeau skrz textuální pytláctví nabízí termín, díky kterému se podřízená třída vyhýbá či utíká před institucionální kontrolou (Jenkins 1992:25-26).

---

<sup>6</sup> Con je setkání fanoušků určitého mediálního produktu na předem smluveném místě. Často se jedná o vícedenní akci s programem (přednášky, kostýmové hry, promítání, soutěže, atd.).

Zároveň však Jenkins odlišuje de Certeauův model pytláctví od známého konceptu *Kódování a dekódování*<sup>7</sup> z pera Stuarta Halla. Hallův model předpokládá, že populární významy jsou pevné a zařaditelné a každý čtenář má stabilní pozici, ze které text dekóduje. Oproti tomu pytláctví zdůrazňuje proces tvorby významů a proměnlivost populárních interpretací, čtenář má zde nejednoznačnou pozici (Jenkins 1992:34). Nelze však říci, že by fanoušci stavěli vlastní významy nad významy producentů – ne vždy jsou významy v opozici či tvořeny v izolaci od ostatních společenských faktorů.

Textuální nomádství má, na rozdíl od intratextuálního pytláctví, intertextuální charakter, tj. od textu se obrací ven. Fanoušek je nomád, „ *který je v pohybu od textu k textu, žádný si „nepřivlastňuje“, ale rozvíjí jej a dotváří v textech nových*“ (Macek 2006:28). Participace v určitém fandomu se tak rozšiřuje na zájem o další texty stejného či podobného zaměření a fanoušci se poté pohybují skrz širokou škálu textů, z čehož vyplývá potěšení z tvorby intertextuálních souvislostí. Také Janice Radway navazuje na tento koncept a publikum představuje jako „volně plující“ s nemožností odtrhnutí od jejich širokého kulturního kontextu (Radway 1988 cit. v Jenkins 1992:37). Publika totiž nelze konstituovat konkrétním žánrem či textem, sami si vybírají příběhy, objekty a praktiky z dřívějších produkcí.

Ačkoliv jsou oba tyto koncepty od de Certeaua pro studium fanouškovství velmi užitečné, spatřuje v nich Jenkins dva problematické body. De Certeau popisuje čtenáře, kteří jsou od sebe vzájemně izolováni, pytláctví na originálním textu tak slouží jejich vlastním zájmům a významy, tvořené v daný moment, jsou po určité době odloženy. Fanouškovské čtení je však sociálním procesem, skrz který jsou formovány jednotlivé interpretace a tyto následně posílány diskuzí s ostatními. Takto produkované významy jsou plně integrovány do čtenářských životů. Druhým problematickým bodem je de Certeauova separace čtenáře a pisatele. Fanoušci však nejen konzumují, ale rovněž i tvoří – vlastní příběhy, písně, umění, videa atd. Fandom se tak stává světovou kulturní i sociální sítí, tzv. participační kulturou, která transformuje mediální konzumaci v produkci nových textů (Jenkins 1992:45-46).

Ještě než práce nabídne vedle pojetí participační kultury i konvergenci kultury, je vhodné zvážit aktuálnost konceptů textuálního pytláctví a nomádství, které byly

---

<sup>7</sup> Koncept nabízí tři způsoby kódování: dominantní – čtenář přejímá ideologii zakódovanou v textu; vyjednávací – čtenář do jisté míry souhlasí, avšak vkládá vlastní významy; opoziční – čtenář text dekóduje jiným způsobem, než byl zakódován.

představeny na počátku devadesátých let. Dle Bennett i po dvaceti letech tato koncepce stále silně rezonuje a zůstává nedocenitelným přínosem (2014:5-6). Společně s Hillsem se však podílejí na určité revizi a rozvíjí termín pre-textuálního pytláka, neboli fanouška, který má pokročilé znalosti ve využívání technologií k odhalení informací, které se producenti snaží udržet pod kontrolou (Hills 2010 cit. v Bennett 2014:9).

#### 1.2.4 Konvergence kultury a participační kultura

Současná doba, ve které žijeme, je dle Jenkinse kulturou konvergence, neboť „*stará a nová média kolidují, občanská a korporátní média se kříží a moc mediálního producenta a konzumenta na sebe nepředvídatelnými způsoby působí*“ (2006:2). Jenkinsovo pojetí konvergence vychází z práce Ithiela de Sola Poola, jehož kniha *Technologies of Freedom*, vydaná roku 1983, je pravděpodobně první knihou pojednávající o konvergenci jako o síle změn v rámci médií. Poolovo dílo se však více zaměřuje na dopad konvergence na politiku, Jenkins tento koncept směřuje na populární kulturu a její procesy, ve kterých se fanoušci přesouvají z okrajů do centra výroby a spotřeby médií.

Ke konvergenci nedochází prostřednictvím mediálních zařízení, ale skrz jednotlivé spotřebitele a jejich interakce s ostatními. Konvergenci tak nelze chápat pouze jako technologický proces sdružující více funkcí ve stejném zařízení, ale jako kulturní posun, protože konzumentovi se doporučuje hledat nové informace a vytvářet spojení mezi rozptýleným mediálním obsahem (Jenkins 2006:3). Každý z nás vytváří svou vlastní mytologii z fragmentů mediálních informací, která následně dává smysl našemu každodennímu životu. Vzhledem k velkému množství informací je podnětné hovořit mezi sebou o konzumovaných médiích. Konzumace se tedy stala kolektivním procesem neboli také kolektivní inteligencí.<sup>8</sup> Tu lze chápat jako alternativní zdroj mediální moci, neboť „*nikdo z nás nemůže vědět všechno; každý z nás něco ví; a můžeme dát vše dohromady, pokud sdílíme své zdroje a spojíme své dovednosti*“ (Jenkins 2006:4).

V roce 1995 vytasil Nicholas Negroponte v knize *Being Digital* kontrast mezi pasivitou starého a interaktivitou nového média a předpovídá zhroucení vysílacích sítí ve prospěch éry specializovaných médií. Historie nás však učí, že stará média neumírají a nemají ani potřebu zmizet. Umírají pouze nástroje, které využíváme pro přístup k mediálnímu obsahu. Každé staré médium bylo vždy „nuceno koexistovat“ s médiem nově vznikajícím

---

<sup>8</sup> Pojem pochází od francouzského kyber-teoretika Pierra Lévyho.

(Jenkins 2006:13-14). Konvergence je tedy proces, který mění vztah mezi stávajícími technologiemi, průmyslem, trhem, žánry a publikem a představuje posun ve způsobech, jakými přemýšlíme o našich vztazích k médiím.

Druhým důležitým Jenkinsovým konceptem je participační kultura, která se vyznačuje relativně nízkými překážkami uměleckého vyjádření a občanské angažovanosti; silnou podporou pro tvorbu a sdílení výtvorů s jinými; určitým druhem neformálního mentorství, kdy zkušení předávají své znalosti nováčkům; a v neposlední řadě členy, kteří cítí určitý stupeň sociálního spojení s jinými a věří, že na jejich příspěvcích záleží (Jenkins 2009:5-6). Participační kultura se tedy přesouvá z individuálního vyjádření k zapojení celé komunity a komunita sama o sobě poskytuje silné podněty k tvůrčímu projevu a aktivní účasti.

Rovněž tato kultura reaguje na vývoj nových mediálních technologií, které uživateli umožňují archivování, přivlastňování a recirkulování mediálního obsahu novými způsoby. Skrz tento koncept se odkláníme od světa, kde pouze někteří produkují a mnoho konzumuje, ke světu, ve kterém má každý aktivní podíl v produkované kultuře (Jenkins 2009:12). Lidé jsou v tomto procesu skrz členství v online komunitách (např. Facebook, fóra, herní klany); vyjádření, čímž se myslí produkce nových kreativních forem (např. fanfiction, videa); společné řešení problémů, kdy probíhá spolupráce v týmech a rozvíjení nových poznatků (např. prostřednictvím Wikipedie či hraním her s alternativní realitou); a v neposlední řadě i skrz cirkulaci, tedy utváření toku média blogováním (Jenkins 2009:9).

Všechny tyto aktivity obsahují příležitosti ke studiu, kreativnímu vyjádření, občanské angažovanosti, politickému posílení a ekonomickému pokroku a zároveň překlenují rozdíly, jako jsou věk, rasa či úroveň vzdělání. Lidé se tak v rámci participační kultury mohou podílet různými způsoby odvíjejícími se od jejich zájmů a dovedností a zpětně jsou motivováni k získávání nových znalostí či vylepšení stávajících dovedností. Příkladem může být funkce beta readera,<sup>9</sup> která nejen pomáhá pisatelům se stavbou věty či narativní strukturou, ale také je tlačí k pozornější čtenosti děl, která je inspirují (Jenkins 2009:10).

V rámci těchto dvou stěžejních Jenkinsových termínů by bylo ještě příhodné objasnit koncept produžitelství od Axela Brunse, který ukazuje, že „v rámci komunit, které se

---

<sup>9</sup> Beta reader je ve světě fanfiction důležitou postavou. Je to zpravidla on, kdo jako první čte dílo vytvořené jiným fanouškem a pomáhá mu, pokud je to nutné, s gramatickou a stylistickou stránkou povídky.

*angažují v oblasti společného vytváření a šíření informací a znalostí, již dávno vymizely role spotřebitele a dokonce i role koncového uživatele, a rozdíly mezi výrobci a konzumenty vybledly do srovnatelné bezvýznamnosti“ (2008:2). Pojem produživatelství tak lze chápat jako neexistující hranice mezi producenty a spotřebiteli, přičemž sám pojem je složen ze slov *produkt* a *uživatelství*.*

Model produživatelství je vystaven na čtyřech základech: pravděpodobnostní řešení problémů, rovná potencialita, rozříšitelnost úkolů, a sdílený obsah (Bruns 2008:19-20). Pravděpodobnostním řešením problémů se myslí situace, kdy má účastník přístup k celku a na základě svého zvážení se může rozhodnout, zda se bude podílet na řešení problému či nikoliv. Bruns tuto situaci staví do kontrastu s tradičním hierarchickým modelem, kde je pouze pár vyvolených, kteří kontrolují většinu (2008:19). Rovná potencialita předpokládá, že zde neexistuje formální selekce pro zapojení, lze ji chápat ve smyslu popření hierarchie. Produživatelství závisí na míře rozříšitelnosti jednotlivých projektů. Projekty by se měly dělit na úkoly a ty dále na dílčí části, čímž je zajištěno řešení skrz pravděpodobnostní přístup a rovnou potencialitu, kdy na projektu mohou participovat všichni účastníci. Sdílený obsah poté Bruns chápe jako základní pro celý proces spolupráce (2008:20).

Produživatelství tak vede k otevřené participaci všech účastníků, přičemž tento prostor nelze chápat jako hierarchický ani anarchický, ideálně by se mělo jednat o prostor meritokratický, tedy založený na schopnostech a dovednostech (Bruns 2008:24). Produživatelství rovněž nemá žádné fixní artefakty, jedná se o neustále fluidní a nedokončený proces, proměňující se v čase a s přístupem jednotlivých účastníků, přičemž obsah v produživatelství je volně dostupný a šířitelný (tamtéž). Koncepty konvergenční a participační kultury a produživatelství tedy změkčují hranice mezi producentem a konzumentem, zapojují kolektivní inteligenci všech zúčastněných jedinců a zároveň ponechávají jednotlivé artefakty neustále v pohybu, což je případ i fanouškovské produkce, která je hlavním předmětem zájmu následující kapitoly.

### **1.2.5 Fanouškovská produkce**

Jak již bylo naznačeno dříve, právě produktivita je to, co fanoušky odlišuje od jiných publik. Fiske jejich produkci dělí do tří kategorií, na sémiotickou, artikulovanou a textuální produktivitu, přičemž se odlišují fanouškovou prací a nakládáním s textem (1992:37-40).

Sémiotická produktivita je spíše charakteristická pro populární kulturu jako celek než pro specifickou fanouškovskou kulturu. Jedná se o produktivitu vnitřní a zahrnuje především utváření významů sociální identity a sociální zkušenosti. Příkladem mohou být fanynky romancí, které skrz vnitřní práci s textem legitimizují svou feminitu vůči patriarchátu (Radway 1984 cit. v Fiske 1992:37).

Druhou kategorií je artikulovaná produktivita, která se soustředí na veškerou komunikaci o textu a projevu s ním spojených. Vedle způsobů konstruování sociální identity, jako je volba oblečení a doplňků či styling vlasů a make-up, a tím potvrzení členství v určité fandomové skupině, zde můžeme zařadit i fan talk (také fan speak), neboli fanouškovskou mluvu. Fan talk lze chápat jako výrobu a cirkulaci určitých významů ve fandomu a dle Fiska je to právě fan talk, který způsobuje většinu potěšení z fandomu (1992:38).

Konečně textuální produktivita předpokládá nejvyšší stupeň participace. Fanoušci sami produkují své vlastní texty, založené na originálním díle, avšak nepíší je pro peněžní odměnu, výjimku tvoří někteří umělci z řad fanoušků, jejichž malby jsou draženy na fanouškovských aukcích (Fiske 1992:40). Textuální produktivita tak není limitována produkcí textů nových. Často jsou fanoušky produkováné texty psány na velmi vysoké úrovni, srovnatelné s texty oficiální kultury, ale rozdílem je právě zmiňované finanční hledisko a také oběh textu, kdy je text produkován pro úzkou skupinu fandomu, kde i zůstává.

Fanouškovská produkce zahrnuje velkou škálu jednotlivých druhů, kromě zmiňované produkce vlastních textů, tzv. fanfiction, která je zřejmě nejčastějším druhem fanouškovské produktivity a bude více nastíněna v následující kapitole, zde řadíme i fan art, fan videa, či tvorbu hudby. Fan art zahrnuje metody od kreseb a maleb až po vytváření fotografií pomocí počítačové techniky či tzv. gifů, obrázků složených ze série fotografií či krátkých animací. Zpravidla se jedná o ztvárnění oblíbených postav či scén, ale může také zobrazovat pouze náměty ovlivněné originálním dílem. V současné době nejčastěji narazíme na fan art na serveru tumblr.com. Fan videa, někdy také nazývána anglickým výrazem *vidding*, nejčastěji umístována na internetové stránce youtube.com, tvoří fanoušci z existujících stopáží jednoho či více kanonických děl. V oblasti fan videí se také mnohdy můžeme setkat s párováním dvou postav do romantického vztahu. Tvorba hudby je pak zřejmě nejméně zastoupenou metodou fanouškovské produktivity.

Hills se ve svém článku *Fiske's 'Textual Productivity' and Digital Fandom: Web 2.0 Democratization versus Fan Distinction?* zabývá Fiskeho rozdělením fanouškovské produkce a naznačuje, že model je pro současnou dobu poněkud zastaralý. Digitální fandom stírá hranice mezi jednotlivými typy produktivity a přispívá k jejich prolomení. Jestliže fanoušek konzumuje určitý mediální obsah a přitom o něm diskutuje na sociálních sítích, mění se vnitřní sémiotická produktivita ve společensky sdílenou produktivitu artikulovanou (Hills 2013:136-137).

Rovněž je třeba zvážit více typů textuální produktivity, neboť i nahrání profilové či úvodní fotografie na Facebook je dle Hillse aktem této produktivity – jedinec tak dává najevo svou oblast zájmu (2013:138). Psaní fanfiction či vytváření fan art vyžaduje jiné dovednosti, a proto by tedy textuální produktivita měla být rozdělena do jednotlivých podmnožin, např. mimetická/transformační, formální/neformální či explicitní/implicitní (Hills 2013:150). Ačkoliv tedy rozvoj technologií přinesl do oblasti fanouškovství jisté velké změny, je na místě podotknout, že sám Fiske uznává, že mezi jednotlivými produktivitami jsou nejasné hranice a fanoušci mohou zároveň spadat do všech tří kategorií (1992:37). Digitální věk se tak spíše zasadil o vyšší zastřenost hranic mezi jednotlivými druhy fanouškovské produkce.

## 1.2.6 Fanfiction

Původ fanfiction, neboli fanouškovské fikce, můžeme vystopovat až do třicátých let dvacátého století, avšak nejednalo se o fanfiction v podobě, v jaké jej známe dnes (Thomas 2006 cit. v Lee 2011:247). Současnou podobu těmto příběhům přinesla šedesátá a sedmdesátá léta prostřednictvím vysílání amerického televizního seriálu *Star Trek*. Trend psaní fanfiction lze spojit s poválečnou tendencí osobnostního růstu a vzdělávacího zlepšování, kdy lidé konzumovali větší množství obsahu masových médií (Pugh 2006 cit. v Lee 2011:247). Původně byly fanouškovské fikce publikovány v tzv. fanzinech, fanouškovských časopisech neautorizovaných programovými producenty, jejichž cena byla stanovena tak, aby pokryla náklady na tisk. Jenkins rozlišuje dvě hlavní formy fanzinů, letterziny, obsahující i dopisy od fanoušků a krátké články, a fictionziny, tvořené povídkami, novelami a básněmi (1988:89).

Většina prvotních fanfiction se vyznačuje romantickou fantazií o postavě ze seriálu, kde je zahrnut i autor sám, přičemž s produkovaným mediálním obsahem se pracovalo



explicitně, tedy fanoušek byl vázán tím, co viděl ve vysílané epizodě. Fanfiction tak můžeme chápat jako přepis a revizi originálního zdroje k jeho zachování v novém kulturním kontextu (Jenkins 1988:101). V druhé polovině devadesátých let, s příchodem internetu, nastává rozvoj fanfiction. Zlepšuje se dostupnost, zvyšuje se počet autorů a v neposlední řadě i čtenářů. Internet tak zbouřil bariéry tolik charakteristické pro fanziny – množství publikovaných příběhů není omezeno rozsahem a internetové náklady jsou nižší, než tomu bylo u fanzinů (Kustritz 2003:372).

Anik LaChev se domnívá, že internet rovněž pomohl fanouškům zůstat v anonymitě a bez nutnosti osobních kontaktů, neboť coming out takového jedince soustředěného na populární kulturu, zůstává stále stigmatizován (2005:84-85). Jenkins spatřuje s rozvojem internetu i snížení věkové hranice autorek fanfikcí: *„Před deseti lety pocházely publikované fanfiction zejména od žen dvacetiletých, třicetiletých a starších. V současné době se k těmto zkušeným pisatelkám přidala generace nových přispěvatelů, kteří fanfiction našli skrz surfování na internetu a rozhodli se zjistit, co mohou vyprodukovat. Zejména Harry Potter povzbudil mnoho mladých lidí k psaní a sdílení jejich prvních povídek.“* (2006:178).

Proč se ale fanouškovské fikce pší? Dle Waltera Benjamina jsme přehlčeni informacemi, které nám neponechávají žádný prostor k reinterpretaci, neboť nabízejí jednu definitivní verzi události (Benjamin 1968 cit. v Kustritz 2003:372). Hladovíme tak po vypravěčství a záhadných událostech, s čímž souhlasí i Jenkins, který definuje fanfiction jako *„návrat k dřívějším vypravěčským praktikám“* (Jenkins 1992 cit. v Kustritz 2003:373). Orální vyprávění jsou interaktivní a nesou prvky osobních významů, neboť každý jedinec může vkládat svou vlastní zkušenost a perspektivu. Fanfiction funguje podobným způsobem, kulturní produkty odrážejí dominantní ideologii doby a fanfiction se stává výsledkem individuálních interpretací (Kustritz 2003:373).

Dalším možným vysvětlením je napravování škod, které na konceptech a postavách spáchala masová média. Anne Kustritz zde uvádí Fiska a Jenkinse, kteří pisatele fanfiction vidí jako jedince zaplňující mezery v originálním díle a měnící postavy v reálné lidi s osobnostmi, chybami, potřebami, nelogickými touhami a slabostmi (2003:374-375). LaChev spojuje psaní fanouškovských fikcí s útekem z reality, identifikací s fikčním charakterem a vyřešením osobních problémů projektováním do vlastností postavy

(2005:89). Rovněž si pisatel těchto příběhů může chtít vyzkoušet nové styly psaní či nalézt jedince se stejným zájmem.

Vzhledem k uskutečněným výzkumům se teoretici shodují v tom, že psaní (a čtení) fanfiction je téměř výhradně ženskou záležitostí.<sup>10</sup> Pisatelkami jsou ženy ze střední třídy, různého věku<sup>11</sup> a většinou vysoce vzdělané, dle LaChev se to však může lišit v závislosti na fandomu (2005:85). Proč tomu tak je? Muži se více zaměřují na narativní organizaci a záměr autora, vidí dílo jako výsledek něčeho snažení, naopak ženy obětují energii na rekonstrukci textuálního světa a porozumění postavám – vstupují tak do fikčního prostředí (Bleich 1986 cit. v Jenkins 1988:91). Ženy jsou tedy ty, které si užívají hru s obsahem příběhu a dokáží se podívat za informace v textu obsažené. S tímto vysvětlením rovněž souvisí to, jaký žánr je pro fanfiction nejvhodnější a nejčastější. Jenkins uvádí, že je to právě science fiction,<sup>12</sup> neboť tradiční femininní texty, jako jsou soap opery či romances, nepotřebují velkou míru rekonstrukce, ženám zobrazeným v science fiction totiž není ponechán takový prostor jako právě jejich mužským protějškům (1988:92-93).

Jenkins popisuje deset hlavních strategií interpretace, přivlastňování a rekonstrukce při psaní fanouškovské fikce: rekontextualizace, neboli vyplnění mezer v originálním díle; rozšíření časové linie, neboť pozadí postav často není plně popsáno; refokalizace, kdy dochází k přesunutí pozornosti od postav hlavních k sekundárním (ženy či menšiny); morální přeladění, u kterého autor sympatizuje se zápornou postavou a nechá ji vyhrát, případně ze záporné postavy udělá postavu kladnou; u žánrového posunu pak pisatel změní žánr původního díla, např. ze science fiction se stane romance; *crossover*, neboli stírání hranic mezi různými světy a jejich propojení; charakterový přesun, kdy dochází k přejmenování postavy a změně její identity; u personalizace pak autor vkládá do příběhu sám sebe; emocionální intenzifikace, neboli zaměření se na pocity postav; a konečně erotizace, neboť někteří pisatelé chtějí prozkoumat erotické dimenze postav (1992:165-180).

Se zmiňovanými strategiemi souvisí i žánrová povaha fanfiction. Karen Hellekson a Kristina Busse rozlišují tři hlavní žánry – gen, het a slash. V případě gen se jedná o obecný příběh, který neobsahuje romantický vztah mezi postavami, zatímco het značí

---

<sup>10</sup> LaChev je však skeptická, kvůli internetu a jeho anonymitě nelze s přesností říci, kdo přesně fanfiction píše a čte (2005:85).

<sup>11</sup> Dle Kustritz jsou to ženy ve věku 20-40 let, avšak toto rozmezí je platné pouze pro slashovou komunitu (2003:376).

<sup>12</sup> Obecně však všechny fantaskní žánry.

heterosexuální páry, které mohou či nemusí být obsaženy v originálním zdroji (Hellekson, Busse 2006:10). Slash<sup>13</sup> pak umísťuje dvě postavy stejného pohlaví, muže, do nekanonického vzájemného romantického vztahu (Kustritz 2003:371). Lze tedy říci, že naprostá většina slashových povídek vzniká na základě jednotlivých fanouškovských interpretací. Ze slashe se později oddělil femslash, neboli párování dvou žen.

Catherine Driscoll vidí gen jako ne příliš častý žánr fanfiction, neboť se nachází v opozici ke kategorizaci příběhů na základě párů (2006:83-84). Párování má ve fanouškovských fikcích ústřední téma, žánr gen se tedy nachází mimo jejich hlavní proud. Dále lze fanfiction rozdělit na základě jednotlivých subžánrů, které jsou klasifikovány na základě změn děje, časoprostoru, postav či dalších specifických prvků, avšak nepovažují za nutné je zde všechny popisovat. K případnému vysvětlení dojde v analytické části, pokud se takový jev objeví v interpretacích.

Tato teoretická část souhrnně pojednává o historii publika a vývoji fanouškovských studií, čtenář by tedy měl získat základní představu o jednotlivých proměnách publika a fanouškovství. Rovněž by měl být schopen klasifikovat fenomén fanfiction a představené teoretické koncepty, které se určitým způsobem váží k této problematice. Nicméně je nutné zdůraznit, že se jedná pouze o určitou výseč této problematiky, neboť není, vzhledem k rozsahu práce, žádoucí se zabývat podrobnějším popisem a jednotlivými detaily tohoto komplexního jevu. Následující část se bude zabývat zvolenou metodikou, jež se pro naplnění cílů této diplomové práce jeví jako nejadekvátnější – kvalitativní šetření.

---

<sup>13</sup> Název slash pochází z anglického výrazu pro lomítko, které se využívá vložení mezi dvě jména hlavních hrdinů, aby bylo předem zřetelné, že se jedná o sexuální vztah.

## 2 METODICKÁ ČÁST

Tato část diplomové práce se bude věnovat zvolené výzkumné metodě – chápacímu rozhovoru. Rovněž budou představeny jednotlivé cíle práce a její hlavní výzkumná otázka a taktéž výzkumné otázky vedlejší. V rámci charakteristiky výzkumné metody bude nabídnut i stručný vhled do specifik kvalitativního výzkumu. Následovat bude představení postupu při vytváření výzkumného vzorku a analýza získaných dat se zohledněním etických aspektů výzkumného šetření. V neposlední řadě se čtenář seznámí se samotnou perspektivou výzkumníka na poli tohoto výzkumu.

### 2.1 Cíle práce a výzkumné otázky

Stěžejním cílem práce je poskytnout vhled do komunity pisatelů a čtenářů fanouškovských fikcí vycházejících z motivů mediálního díla *Game of Thrones*. Chod této komunity, se svým polem působnosti na internetu, bude představen na základě výpovědí jednotlivých informantek a to s ohledem na jejich vlastní pozici v komunitě. Popsány také budou případné sociální vazby mezi jednotlivými komunikačními partnerkami. Zároveň bude výzkum cílit na zjištění individuálních motivů informantek, které vedou k psaní a čtení těchto příběhů. Tvorba a pročitání fanfiction většinou zabere spoustu času, proto se také výzkum bude zabírat rovinou reakcí od okolí informantek, ať už toho nejbližšího, jako je rodina a přátelé, či spolužáků a spolupracovníků.

Neméně důležitou oblastí je pak sledování vztahu, jaký komunikační partnerky zaujímají ke kanonickému i fanonickému textu. Právě skrz kanonický text často nastává identifikace s oblíbenými postavami, které jsou poté vkládány do jednotlivých fikcí či jako součást těchto fikcí čtenářkami vyhledávány. Práce si rovněž klade za cíl přiblížit čtenáři vstup informantek do fandomu, jejich seznámení s fanfiction, počáteční bariéry tohoto prostředí či případné opadnutí zájmu o fandom *Game of Thrones*, následné textuální nomádství a překonávání, pokud nutno, jazykových bariér.

Hlavní výzkumná otázka:

*Jaké motivy vedou fanynky Game of Thrones k psaní/čtení fanfiction?*

Díleční výzkumné otázky:

*Jakým způsobem se informantky k fanfiction dostaly?*

*Jak informantky fungují v internetové komunitě?*

*S jakou reakcí od okolí se na svou zálibu převážně setkávají?*

*Jaký je jejich vztah ke kanonickému a fanonickému textu?*

## **2.2 Chápající rozhovor**

Vzhledem k povaze výzkumného problému a rovněž snaze o co nejvyšší možné porozumění zkoumaného fenoménu se jeví jako neadekvátnější využití metod kvalitativního výzkumu. John W. Creswell definuje kvalitativní šetření jako „*proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách.*“ (Creswell 1998 cit. v Hendl 2005:50). Kvalitativní výzkum se tedy snaží zkoumané jevy spíše pochopit, zachytit jednotlivé procesy a jednání, dle Miroslava Dismana se jedná o interpretaci sociální reality, přičemž cílem je odkrýt význam sdělovaných informací (2002:285).

Z bohaté škály jednotlivých kvalitativních technik byl zvolen chápající rozhovor, metoda uveřejněná francouzským sociologem Jeanem-Claudem Kaufmannem. Z mnoha hledisek je tato metoda velice blízká metodám jiným, přičemž čerpá z technik kvalitativního výzkumu. Chápající rozhovor se zakládá na přesvědčení, že lidé nejsou pouhými nositeli struktur, ale aktivními tvůrci sociální a nositeli významného vědění, které je potřeba pochopit zevnitř, prostřednictvím hodnotového systému jedinců (Kaufmann 2010:30).

Cílem této metody je především snaha o narušení hierarchie tazatel – dotazovaný, aniž by však došlo k vyrovnání těchto pozic, neboť chápající rozhovor má mnohem blíže ke konverzaci dvou sobě rovných partnerů než ke standardnímu shora řízenému dotazování (Kaufmann 2010:56). Klíčovou osobou je zde dotazovaný, jelikož, na rozdíl od tazatele, disponuje cenným vědění. Dle Kaufmanna by dotazovaný po celou dobu rozhovoru měl cítit, že na jeho výpovědích záleží, že to, co říká, má pro tazatele, který jej pozorně

poslouchá, velkou cenu, a že přitom všem je tazatel ochoten odchýlit se od svých otázek, aby dal dotazovanému prostor ke komentování důležitých informací (2010:57).

Právě otázky jsou u chápajícího rozhovoru důležitým bodem, neboť by na sebe měly logicky navazovat a být koherentní jako celek. Neuspořádané nebo překvapivé otázky by mohly na dotazovaného negativně zapůsobit a odradit od dalších odpovědí. Zároveň však Kaufmann nedoporučuje připravovat přesné znění otázek, spíše okruhy témat či otázky obecného rázu (2010:52).

Podstatnou součástí chápajícího rozhovoru je pak hledisko empatie. Tazatel by měl nechat stranou své vlastní názory a kategorie a důvěrně se napojit na dotazovaného, kterému by po dobu celého rozhovoru měl vyjadřovat sympatie a zájem o jeho osobu. Klasické pojetí rozhovoru ale hlásá neutralitu tazatele, jeho odstup a neangažovanost. Kaufmann však zdůrazňuje, že dotazovaný potřebuje určité náznaky, protože zaujetí tazatele vzbuzuje jeho větší zájem (2010:61). Je tedy žádoucí se smát, lichotit, vyjádřit svůj názor či naopak rozebrat to, co dotazovaný řekl, neboť vše přispívá k rozprůdění debaty. Renáta Sedláková vidí v roli tazatele až určitý druh zpovědníka či terapeuta, jelikož dotazovaný s ním sdílí své niterné pocity (2014:215). U metody chápajícího rozhovoru je tedy příhodný pravý opak neutrality a odstupu – plná osobní účast.

## 2.3 Výzkumný vzorek

Výzkum této diplomové práce se zabývá jevem fanouškovských fikcí, přičemž výzkumným vzorkem jsou sami pisatelé a čtenáři těchto příběhů. Tento vzorek byl sestaven za pomoci techniky sněhové koule, která je nejčastějším způsobem záměrného výběru, jenž je vhodný v případech, kdy cílová populace není přesněji ohraničená či uchopitelná. Technika sněhové koule, neboli *snowball sampling*, lze definovat jako stav, kdy „výzkumník spoléhá na to, že mu s výběrem vhodných jedinců do vzorku pomohou ti, které už zkoumal“ (Sedláková 2014:102). V ideálním případě by mělo stačit kontaktovat jednu osobu z požadované cílové populace, která nám poté poskytne doporučení na osobu další. To dle Sedlákové však v praxi příliš nefunguje, neboť zkoumaní jedinci se často zdráhají doporučit někoho dalšího či předat kontakt (tamtéž).

V českém internetovém prostředí se fanfiction na téma *Game of Thrones* objevuje spíše na individuálních blozích a ne na větších a obsáhlejších povídkových archivech sdružujících více autorů, tak jako je tomu v případě fanouškovských fikcí vycházejících

z *Harryho Pottera* či *Stmívání*. Postupně jsem tedy oslovovala jednotlivé blogery, celkově se jednalo o 21 jedinců, avšak od všech se mi nepodařilo získat zpětnou vazbu. Výzkumný vzorek jsem následně sestavovala tak, aby byla zajištěna věková různorodost. Jedná se o vzorek sedmi žen ve věku 16-38 let různého vzdělání a povolání. Velmi jsem stála i o mužské informanty, na které jsem dostala doporučení, bohužel se to však i přes mé úsilí nepodařilo. Fanfiction se ale dle různých výzkumů jeví jako převážně ženská záležitost,<sup>14</sup> proto věřím, že absence mužského elementu ve výzkumném vzorku není zásadní chybou a výpovědi jednotlivých informantek přinesly i tak zajímavá zjištění.

Celkem jsem tedy uskutečnila sedm rozhovorů, které se realizovaly v období měsíců prosinec až únor a trvaly v rozmezí 16-40 minut. V případě osobních setkání jsem výběr místa k rozhovoru ponechala na volbě samotných informantek, tak, aby se cítily příjemně a pohodlně. Jeden rozhovor se uskutečnil v domácím prostředí informantky, neboť se řadí mezi mé přátele, a další dva rozhovory proběhly prostřednictvím programu *Skype*, umožňující internetovou komunikaci, a to z důvodu časové vytíženosti informantek. Uvědomuji si, že jsem skrz online dotazování přišla o cenný osobní kontakt, který může pro analýzu sdělených informací být důležitý, avšak i tyto rozhovory byly přínosné, neboť informantky mohly zůstat ve svém důvěrném prostředí a neomezovat se časovými podmínkami.

Na začátku rozhovoru jsem informantky vždy seznámila s názvem a cíli diplomové práce a průběhem výzkumu. Před samotným zahájením dotazování jsem od komunikačních partnerek požadovala informovaný souhlas s použitím získaných dat a souhlas s nahráváním (Hendl 2005:155-156). Rovněž byly zabezpečeny, že jimi poskytnutá data budou sloužit pouze účelům této práce a nebudou poskytnuty žádné třetí straně. Skutečná jména informantek samozřejmě nejsou v této práci uvedena, informantky si mohly zvolit libovolný pseudonym, pod kterým budou během výzkumu vystupovat. Současně jsem musela pozměnit či vynechat i některé údaje obsažené ve výpovědích, např. název blogu, reálná přezdívka členky komunity, která se ve výzkumu neobjevuje apod., aby nedošlo k odhalení identity, neboť i sám výzkumník má dle Davida Silvermana určitý stupeň zodpovědnosti vůči zkoumaným jedincům (2005:216). S ohledem na zachování anonymity a některé velmi osobní a intimní výpovědi jsem se rozhodla k diplomové práci plné znění rozhovorů nepřipojit.

---

<sup>14</sup> Viz kapitola 1.2.6 Fanfiction.

## 2.4 Analýza dat

Pro potřeby analýzy získaných dat byl veškerý materiál v podobě audionahrávek přepsán pomocí doslovné transkripce, kterou Hendl popisuje jako „*proces převodu mluveného projevu z interview nebo ze skupinové diskuse do písemné podoby*“ (2005:208). Nicméně Kaufmann transkripci nedoporučuje, jelikož přepis materiálu mění jeho povahu. Zatímco psaný text zdůrazňuje především jazyk, ústní projev je bohatší, přímočařejší a intimnější a vyznačuje se tempem, odmlkami a intonací, což může vést ke změně vyznění (2010:91). Dle něj je výhodnější přepisovat rozhovory fragmentárně a výběrově, avšak jako výzkumník se přikláním k doslovné transkripci, neboť s analýzou kvalitativních rozhovorů mám pouze malé zkušenosti.

Analýza dat proběhla pomocí otevřeného kódování, které se realizuje při průchodu daty. Výzkumník lokalizuje témata a přiřazuje jim označení, přičemž témata jsou zpočátku na nízké úrovni abstrakce se vztahem k výzkumným otázkám a přečtené literatuře nebo se jedná o nové myšlenky vznikající díky pronikání k textu (Hendl 2005:247). Otevřené kódování tak vede k seznamu témat, který je později tříděn, organizován a doplňován. Kódováním jsem dospěla celkově k sedmi analytickým kategoriím, z nichž jsou některé rozděleny na dílčí podkapitoly. Ve výzkumech se lze setkat s doslovnou transkripcí v podobě stylistických úprav či očištění od dialektu a chyb ve větné skladbě, pro zachování autenticity jsem se však rozhodla výpovědi ponechat v neupravené verzi.

Analýzovat data se doporučuje již v průběhu jejich sběru, tedy v rámci uskutečňování jednotlivých interview, a to nejen k ověření např. vhodnosti metody analýzy dat, ale také z důvodu možné teoretické nasycenosti. Teoretická nasycenost, také teoretická saturace, je okamžik ukončení výběrového procesu, kdy se v datech již neobjevují nové vzorce či kategorie (Disman 2002:300-301). V rámci výzkumu k této diplomové práci nastal moment saturace po rozhovoru se sedmou komunikační partnerkou.

## 2.5 Role výzkumníka na poli výzkumu

Vzhledem ke svému předvedění a pohybu ve fandomu mohu jako výzkumník přinést svědectví, které by se „cizímu“ badateli podařilo stěžl. Ačkoliv to samozřejmě možné je, spíše se doporučuje být určitou součástí zkoumané skupiny s možností pochopit poskytnuté informace a jisté jevy do hloubky. Sám Petr Kamberský říká, že „*u mnohých*



*výzkumů se stává, že výzkumník-cizinec interpretuje zkoumané fenomény naprosto mylně, etnocentricky, k smíchu těm, o nichž vypráví“ (1994:15).*

Fanoušek výzkumník je tak role, která vyžaduje nepřetržitou kontrolu nad vlastní perspektivou k výstupům a interpretacím rozhovorů, zároveň však zajišťuje konkrétní vědění a umožňuje snadnější pohyb ve fanouškovské komunitě. Jenkins tento jev nazývá termínem *aca-fan*, přičemž „*tento proces funguje díky neustálému kolísání mezi těmito dvěma úrovněmi chápání, které nejsou nezbytně v konfliktu, ale také ne v perfektní shodě*“ (1992:6). Hendl však varuje před možností státi se domorodcem, tzv. *going native*, kdy se výzkumník stane součástí skupiny a přestane být objektivním (2005:389). Tuto možnou ztrátu nadhledu si uvědomuji a věřím, že se mi určitý odstup při analýze dat neustálou sebereflexí podařilo zachovat.

Účelem této kapitoly bylo představit výzkumnou metodu zvolenou k naplnění cílů této diplomové práce. Čtenář se tedy seznámil s podobou chápajícího rozhovoru a její odlišností od klasického vedení kvalitativního rozhovoru. Taktéž získal přehled o postupu při konstrukci výzkumného vzorku, uplatňující techniku sněhové koule a jednotlivé etické hlediska výzkumu, a analýzy dat, kde se obeznámil s podobou otevřeného kódování a rovněž s jevem teoretické nasycenosti. Prostřednictvím cílů výzkumu a jeho výzkumných otázek se dozvěděl, na co se výzkum bude zaměřovat. Samotná analýza získaných dat je však součástí následujícího celku diplomové práce.

### 3 ANALYTICKÁ ČÁST

Poslední část diplomové práce je věnována samotné analýze dat získaných z jednotlivých uskutečněných rozhovorů. V rámci této části tak budou prezentovány tematické kategorie, které se v rozhovorech často objevovaly, či na ně byla předem soustředěna pozornost. Tyto tematické celky byly zformovány pomocí společných postojových tendencí informantek k zkoumaným jevům, avšak i zde se čtenář setká s drobnějšími odchylkami či odlišnými významovými strukturami. Výsledná zjištění budou tematizována v rámci již představených konceptů či reflektována na uskutečněná výzkumná šetření zabývající se stejnými či podobnými tématy a rovněž na teoretické koncepce související s daným jevem.

Na začátku se čtenář seznámí s výzkumným souborem složeným ze sedmi komunikačních partnerek, které ve větší či menší míře participují na fanouškovských fikcích, přičemž jejich charakteristika bude doplněna o jednotlivé fáze, v nichž se v současné době nacházejí, a také o způsob vstupu do světa fanfikcí. Následovat bude kategorie zabývající se vnímáním pisatelů a čtenářů jako komunity, přičemž důraz bude kladen na vzájemné vztahy a možné počáteční bariéry tohoto prostoru. Rovněž budou zkoumány i jednotlivé motivace, které informantky podněcují k fanouškovským fikcím, a také jejich vztah ke kanonickému i fanonickému textu, kde čtenář nalezne podkategorie týkající se oblíbených postav a párů a preferovaných žánrů. Neméně důležitou oblastí jsou poté reakce okolí komunikačních partnerek na jejich, lze říci, netradiční zájem. Na závěr se čtenář obeznámí s pohybem ve virtuálním prostoru, neboť ne všechny informantky zůstávají pouze v českém jazykovém prostředí.

#### 3.1 Pisatelky a čtenářky fanfiction ve zkoumaném vzorku

Celkově výzkum zahrnul sedm informantek různého věku, vzdělání či povolání. Ještě než se práce bude zabývat samotnou analýzou jejich výpovědí, je příhodné poskytnout stručný přehled jednotlivých komunikačních partnerek. Následující tabulka představuje základní charakteristiku zkoumaných informantek, doplněnou o typologii fanouškovského chování dle Abercrombieho a Longhursta, která byla představena v teoretické části této diplomové práce, a rovněž o jazyky, ve kterých informantky fanfiction tvoří či čtou.

Tabulka 2: Profil informantek.

JMÉNO	VĚK	POVOLÁNÍ/VZDĚLÁNÍ	TYPOLÓGIE	JAZYK
Arya	20	studentka VŠ	nadšenec	český, polský, anglický
Daemona	26	personalistka, VŠ vzdělání	nadšenec	český, anglický
Eleanor	31	projektová manažerka, VŠ vzdělání	uctívač	český
Elisabeth	23	studentka VŠ	nadšenec	český
Jane	38	mateřská dovolená, SŠ vzdělání	nadšenec	český
Lilian	16	studentka SŠ	nadšenec	český, anglický
Tereza	18	studentka SŠ	uctívač	český

Rovněž pokládám za důležité představit aktuální fáze zájmu o fanouškovské fikce, ve kterých se jednotlivé informantky nacházejí. Monika Bartošová ve své diplomové práci představila určité životní fáze zájemců o fanfiction, které rozdělila do následujících kategorií: počátek zájmu o fanfiction, vrchol v rámci fandomu, textuální nomádství a snižování intenzity (2013:36).<sup>15</sup> Tyto etapy, které přímo předpokládají fanouškovou míru zapojení do aktivit souvisejících s fanfiction, na sebe plynule navazují a často se vzájemně protínají.

Počátek zájmu o fanouškovské fikce lze definovat jako období, kdy jedinec teprve proniká do světa fanfiction, seznamuje se s fanouškovskou terminologií a fungováním v rámci komunity. Do této fáze lze zahrnout pouze komunikační partnerku Terezu, která, v době uskutečnění rozhovoru, byla součástí světa fanfiction v délce čtyř měsíců. Za tuto dobu si osvojila typické názvosloví komunity, dokáže identifikovat časté vzorce vyskytující se ve fanouškovských příbězích, avšak jako součást komunity se stále necítí.

<sup>15</sup> Ačkoliv se jedná o výzkum zaměřený na slashovou fanfiction, lze tuto kategorizaci aplikovat i v této práci.

Ve fázi intenzivního zájmu se nacházejí komunikační partnerky Arya, Daemona, Eleanor a Jane, které jsou již plně začleněné do fungování komunity a vyznačují se vysokou fascinací o fanouškovské příběhy i kanonické dílo a zároveň jsou tyto příběhy častým tématem rozhovorů s ostatními členy komunity. I přes to, že se tyto informantky pohybují i v rámci jiných fandomů, tyto fandomy pro ně nepředstavují primární zájem pro vlastní tvorbu či četbu v takové míře, jak to vnímají v případě *Game of Thrones*. Výpovědi těchto informantek lze mnohdy charakterizovat jako velmi konkrétní a zaměřené na jednotlivé podrobnosti.

Pohyb mezi jednotlivými fandomy, tedy textuální nomádství, je typický zejména pro komunikační partnerku Lilian, která, vedle *Game of Thrones*, uvádí velkou škálu jiných mediálních textů, z těch známějších se například jedná o *Harryho Pottera*, *Stmívání*, *Sherlocka* či RFP<sup>16</sup> v podobě *One Direction*. *Game of Thrones* pro ni tedy nemá přední postavení, věnuje se mu spíše okrajově, především prostřednictvím slashové tvorby.

U informantky Elisabeth se ve větší míře objevuje snižování aktivit spojených s fanouškovskými fikcemi. Důvodem není ani tak opadnutí zájmu o fanouškovské příběhy obecně, jako spíše nedostatek volného času související se studijními povinnostmi a změnou prostředí. Elisabeth v současné době nepublikuje a čtení povídek je spíše nárazovou akcí. Opuštění fandomu však neznamená ukončení vztahů, které jí pojí s ostatními členy komunity, tyto navázané sociální kontakty udržuje i nadále.

Tato kapitola tak představila výzkumný soubor složený ze sedmi komunikačních partnerek. V rámci následující kapitoly se čtenář seznámí se způsobem, jakým se informantky dostaly k fanouškovským fikcím, zda toto sblížení proběhlo na základě jiného mediálního díla či na doporučení přátel, a také, co je přivedlo do fandomu *Game of Thrones*.

## 3.2 Seznámení s fanfiction

Rozmach fanfiction lze spojit s nástupem digitálních technologií, zejména tedy s internetovým připojením, díky němuž tyto fanouškovské příběhy dosáhly na větší publika a rovněž usnadnily jejich distribuci. Nejinak tomu bylo i v českém prostředí, kde masivnější nárůst nastal s vydáním *Harryho Pottera* a jeho filmovým zpracováním.

---

<sup>16</sup> RFP je anglickou zkratkou výrazu *Real Person Slash*, jedná se tedy o slashové povídky využívající skutečné postavy – herece, zpěváky či sportovce.

*Harry Potter* nadále zůstává zřejmě nejoblíbenějším dílem pro fanouškovské reinterpretace. Většina informantek se k fanfiction dostala právě prostřednictvím svého zájmu o příběhy mladého čaroděje Harryho, kdy prostřednictvím internetu vyhledávaly informace o svém oblíbeném díle, a začaly tak pronikat do fandomového světa.

*„Harry Potter byl úplně ten první fandom, do kterého jsem patřila a víceméně s nějakýma pauzama patřím i dneska. Svět fanfikcí byl pro mě takovou tou úplnou fascinací.“* (Daemona)

Dvě informantky se však k fanfiction dostaly trochu jinou cestou, Jane se příběhy o *Harrym Potterovi* zcela vyhnuly, nikdy si k nim nenašla blízký vztah, i přes to, že dva díly četla.<sup>17</sup> Lze říci, že je to možná proto, že *Harry Potter* je primárně cílen na dětské publikum a v době českého vydání prvního dílu, tedy v roce 2000, bylo Jane 22 let. Její seznámení s fandomovým světem nastalo skrz setkání s budoucím manželem, který byl velkým fanouškem *Pána Prstenů* a účastnil se tematicky zaměřených conů, kde i přednášel. Arya zase objevila svět fanfiction skrz svůj zájem o japonské animované filmy, tzv. *anime*, a japonské komiksy, neboli *manga*, který vyústil až ke studiu japanistiky na vysoké škole.

*„Ten krásnej svět mi doslova učaroval a od Pána prstenů už jsem se pak dostala i k jinejm fantasy, ale fanfiction teda píšu až teď u Hry.“* (Jane)

*„Já teda jsem dost posedlá se vším spojeným s Japonskem, japonskou kulturou... Takže v nějakých dvanácti nebo třinácti jsem se dostala k anime, manga, nejdřív jsem jenom kreslila, ale pak začla postupně i psát.“* (Arya)

I přes to, že komunikační partnerky většinou v původním fandomu již nepůsobí, lze z výpovědí odvodit, že první fandom pro ně zůstává, i přes možné postupné přemístění do jiného fandomu, tedy textuální nomádství, stále důležitým a stěžejním. Ke svým oblíbeným postavám si často zachovávají nostalgický vztah, přičemž se nárazově vracejí k povídkám, které je v té době okouzly či určitým způsobem inspirovaly v jejich další tvorbě a zaměření.

---

<sup>17</sup> *„Já to přečetla, když o tom všichni tak básnili a vychvalovali, ale už jsem na to asi byla moc stará, no.“* (Jane)

### 3.2.1 Vstup do fandomu *Game of Thrones*

Jak vyplývá z předchozí kapitoly, měly všechny komunikační partnerky s působením ve fandomech již dřívější zkušenost, zpravidla více než pětiletou. Jednalo se zejména o fandomy *Harryho Pottera*, *Pána prstenů*, *Sherlocka Holmese*, *Doctora Who* a jiné, jednotlivé fandomy *anime* a *manga* a rovněž fandomy hudebních interpretů. Pouze pro informantku Terezu je fandom *Game of Thrones* tím prvním vůbec a zároveň jediným fandomem, ve kterém se určitým způsobem realizuje.

„Mě většinou mijely takový ty populární hitovky, jako třeba *Stmívání*, co po nich šlely můj spolužačky... Takže jo, *GoT* je první a zatím taky jediný.“ (Tereza)

Tereza je mezi mými informantkami výjimkou nejen skrz vstup do fandomu *Game of Thrones* jako úplně prvního, ale také svou působností výhradně v tomto fandomu. Ostatní informantky se v rámci internetového prostředí zároveň pohybují i v jiných fandomech. Je zde tedy patrné Jenkinsonovo pojetí textuálních nomádů, kteří svou participací ve fandomu rozšiřují na zájem o další fandomy, a to většinou podobného žánrového zaměření. Zároveň se však většina shoduje, že *Game of Thrones* má pro ně v současné době jedno z výhradních postavení, což lze spojit zejména s neukončeností originálního díla, ať už knih či seriálu. Fandom *Game of Thrones* se tak stále nachází ve své vrcholné fázi a nadále přitahuje další fanoušky.

Vstup do fandomu *Game of Thrones* měl u informantek rozdílnou podobu. Zatímco Daemona, Eleanor a Jane svůj zájem projevily ještě před masivním boomem, který odstartovalo vysílání seriálu, tedy již při čtení knižní předlohy,<sup>18</sup> ostatní se začaly do fandomu shromažďovat postupně od roku 2011, po uvedení seriálu kabelovou televizí HBO, přičemž nejvíce vždy v období pauz mezi jednotlivými řadami seriálu. Rovněž je rozdílné i seznámení s tímto mediálním dílem, neboť čtyři komunikační partnerky za počátek svého zájmu vděčí doporučením od svých přátel či partnerů, tedy skrz osobní kontakty. LaChev se domnívá, že fanoušci se relativně často rozhodují pro určité mediální dílo na základě fandomu, což se potvrdilo i u tří informantek, které se ke *Game of Thrones* dostaly prostřednictvím působení v jiném fandomu (2005:85).

Tato kapitola pojednává o způsobech seznámení jednotlivých komunikačních partnerek s fanouškovskými fikcemi a rovněž se zaměřila na podobu jejich vstupu

---

<sup>18</sup> V českém jazyce začaly být knihy vydávány od roku 2000.

do fandomu *Game of Thrones*. Následující kapitola se zaměřuje na vnímání skupiny pisatelů a čtenářů v termínech komunity, neboť fanfiction nelze chápat pouze prostřednictvím utváření vztahů k určitým textům, ale také skrz utváření vztahů sociálních.

### 3.3 Pisatelé/čtenáři fanfiction jako komunita

Jedince, zajímající se o fanfiction a sdružující se tak v určitých kruzích, lze vnímat jako jistý stupeň komunity. Ačkoliv Macek převážně hovoří o fanoušcích jako o subkultuře (2006:13 a dále), která s komunitou sdílí určité znaky, termín komunita se mi pro účely této práce zdá příhodnější.<sup>19</sup> Tato komunita je předně založená na participaci s textem a jeho reflexi, text představuje klíčovou roli, která vzájemně pojí ostatní účastníky, avšak i zde dochází ke sdílení každodenních problémů a vzájemnému porozumění, což vede k vytváření nových sociálních vztahů a vazeb.

Existuje nepřehledná škála definic komunity jako takové. Seymour Sarason definuje sounáležitost komunity jako „*vnímání podobnosti s ostatními, vzájemně uznaná provázanost a ochota ji zachovávat vykonáváním toho, co se očekává, a pocitem, že jedinec je součástí většího spolehlivého a stabilního celku*“ (1977:157). Mezi základní charakteristické znaky komunity můžeme zařadit: blízké a neformální vztahy, vzájemnost, společné hodnoty a přesvědčení, organizovaná interakce, silný pocit sounáležitosti, kulturní podobnost a v neposlední řadě i teritorialita (Sociology Guide). V souvislosti s online komunitami se však nejedná o teritorialitu v původním slova smyslu, jelikož jedinci nesdílejí společné geografické území, ale pouze virtuální prostor tematicky určený. Právě online komunity jsou perfektním příkladem tzv. komunit zájmu, které jsou tvořeny na základě zájmových vztahů bez ohledu na geografické hranice (Gusfield 1975 cit. v Krug, 2014:38).

Současné virtuální komunity slouží jako „*základna pro vytváření nových vztahů, kde lidé z různých oblastí synchronně či asynchronně diskutují o tématech společného zájmu, hrají role či tráví volný čas. Účastníci disponují výhodami k vytváření nových spojení bez ohledu na lokaci, snadnému nalezení dalších jedinců se společnými zájmy, nepřetržitě dostupnosti těchto skupin a také poskytované podpoře*“ (Baym 2010:72). Virtuální komunity jsou tedy typické svým významem ve sdílení společného prostoru bez nutnosti

---

<sup>19</sup> Většina zdrojů, ze kterých čerpá tato diplomová práce, vnímá jedince spojené zájmem o fanfiction jako komunitu, proto se i já přikláním k tomuto označení.

býti ve stejné zeměpisné poloze, společnými praktikami, jako je jazyk a určité chování, sdílením zdrojů a podpory a rovněž sdílením identity a mezilidských vztahů.

Všech sedm informantek se shodlo na tom, že participací na fanfiction se vytváří určitá virtuální komunita, avšak ne všechny se cítí být její součástí. Především komunikační partnerka Tereza má pocit, že do této skupiny (zatím) nespadá, neboť fanfiction objevila teprve nedávno. Zaujímá roli spíše vnějšího pozorovatele, jelikož stále vstřebává nové výrazy a kategorie. Kustritz takovému jedince označuje jako tzv. *lurkers*, kteří pouze stránky navštěvují, ale nijak se neprojevují (2003:381). Terezu však takto definovat nelze, neboť se k vybraným povídkám ráda vyjadřuje.

LaChev se domnívá, že fanouškovi zabere v průměru tři měsíce až půl roku než se plně dostane do fandomového světa a objeví tak společné vzorce a klíčové práce (2005:90). Vstup do komunity totiž znamená překonávání určitých bariér, především těch jazykových, kdy se na jedince doslova valí nové výrazy, zejména přejímané z anglického jazyka. Dle Hellekson a Busse je „*součástí úkolu nováčka roztrždit neznámé termíny a dospět k jejich pochopení*“ (2006:12). Komunita fanfiction, a virtuální komunity obecně, jsou charakteristické svým specifickým jazykem, přičemž se většinou jedná o termíny označující žánrovou povahu povídky, její vlastnosti, obsahovou náplň a jiné.

*„Když jsem objevila fanfiction, tak jsem z toho byla docela mimo, protože jsem často nechápala, o čem se jako mluví... No, a taky mě dost překvapily ty zvyky toho prostoru, jako třeba, že by někdo měl nejdřív zkontrolovat moji povídku a tak.“* (Elisabeth)

Další bariérou tak logicky mohou být určité zažitě zvyklosti, jako je organizace a hierarchické uspořádání virtuálního prostoru. V každé komunitě existuje jistý stupňovitý systém mezi aktivnějšími a pasivnějšími členy komunity a zároveň zde působí, lze říci, tzv. „nadfanoušci“, kteří oplývají vysokou úrovní znalostí o fikčním světě. Takoví fanoušci mají v komunitě určitou autoritu, často působí i jako administrátoři stránek, kteří tento prostor organizují, moderátoři diskuzí či zastávají funkci beta readera. Na organizaci virtuální komunity, a z toho plynoucí počáteční omezení tvorby povídek, nahlíží komunikační partnerky jako na spravedlivé a žádoucí, s cílem zamezit snížení kvality zveřejňovaných fikcí.

Tato struktura fanfiction komunit se zpočátku může novým členům jevit jako složitá, i přes to se informantky, zejména pisatelky, shodují, že komunita se jim jeví jako otevřená a přijímající nové členy. Jelikož mediální dílo *Game of Thrones* ještě nedosáhlo své finální



podoby, příliv nových členů do komunity je, dalo by se říci, pravidelný. Informantky tak nováčky vítají a nárůst popularity fandomu jim nevádí. Jediná Daemona vyjádřila nelibost s přílišnou komercionalizací díla po uvedení seriálu a v nových členech často současně spatřuje pokles kvality komentářů a povídek.

*„Měla jsem ten prostor radši před seriálem, mám pocit, že... No, že ti fanoušci toho seriálu nejsou tak zapálení jako my, co jsme nejdřív četli ty knížky. A taky ty fanfictiony dneska už nejsou tak dobrý, jako v době před... No... Nevím, pěti lety možná?“ (Daemona)*

Většina informantek svá současná díla, a tedy také fikce na motivy *Game of Thrones*, publikuje na vlastních blozích, přičemž blog chápou jako vlastní prostor pro sebevyjádření. S komunitou jako takovou jsou však stále v kontaktu, prostřednictvím diskuzních fór, určitých kooperací, kdy na jednom příběhu spolupracuje více autorek, či pravidelně vyhlašovaných challenge, tedy výzev, na základě kterých tvůrci píší povídky na stejné téma. Nejen v těchto spolupracích lze spatřovat znaky Jenkinsonovy participační kultury, kdy komunita poskytuje prostor pro kreativní vyjádření a uměleckou tvorbu. Prostředí komunity komunikační partnerky nevnímají jako soupeřivé ani zde necítí přílišný konkurenční boj.

*„Hejtování tady moc nefrčí, toho si všímám spíš na Youtubu. A tak možná je to proto, že nám teda jako primárně nejde o navyšování návštěv, z toho nějaký prachy... No a tak podobně.“ (Lilian)*

Co se týče vzájemných vztahů uvnitř komunity, dochází zde k navazování nových kontaktů a vytváření přátelství, které se nejednou stává přátelstvím i v reálném životě. Informantky znají ostatní členy komunity či o nich alespoň mají povědomí skrz jednotlivé komentáře pod povídkami. Přestože je spojuje zájem o daný text, nediskutují výlučně pouze o něm, sdílejí svůj život a probírají témata spojená se studiem, prací, partnerstvím či mateřstvím. V rovině osobních kontaktů se pak fanouškovským fikcím nevěnují téměř vůbec.

*„Jo, probíráme i ostatní věci, není to tak, že tě to zajímá a tak mluvíš jenom vo tom. Prostě se bavíme celkově vo problémech v práci nebo s těma mladšíma vo škole. No, a s (pozn. autorky: informantka uvedla reálnou přezdívku, z důvodu zachování anonymity ji nezveřejňuji) mluvíme i vo našich dětech a taky problémech s manžely (smích).“ (Jane)*

Fanfiction komunita tak slouží jako místo pro výměnu názorů a myšlenek s ostatními fanoušky, získávání nových informací a dějiště, kde lze potkat jedince s podobnými zájmy

a zálibami. Je to rovněž prostor, kde dochází k formování nových sociálních vazeb a sdílení osobních příběhů. Současné virtuální komunity mají mezinárodní přesah, umožňují tak zainteresovaným i poznávání jiných kultur a zlepšování jejich jazykových znalostí. Vstup do komunity se však ne vždy jeví jako snadný, existují zde specifické zvyklosti a rituály, avšak noví členové jsou, na menší výjimky, vítáni. Komunita představuje nástroj, který lze využívat pro vlastní kreativní projev a rozvoj svých dovedností, přičemž tyto nástroje je možno chápat jako motivace směřující k tvorbě fanfiction, o kterých bude pojednávat následující kapitola.

### 3.4 Motivace vedoucí k psaní/čtení fanfiction

Napříč výpověďmi jednotlivých komunikačních partnerek se objevovala podobnost mezi motivy, které směřují k tvorbě a četbě fanfiction. Těchto motivů je hned několik, přičemž se vzájemně protínají a podmiňují a dohromady tak tvoří kompaktní celek. Zřejmě nejčastějším motivem k psaní a čtení fanouškovských fikcí, a zároveň primárním předpokladem, se jeví zábava a s ní spojená relaxace a odreagování po pracovních či studijních povinnostech. Fanoušci píšou fanfiction zejména proto, že je to baví. Bez tohoto prvku by realizace příběhů byla nemožná a absence zábavy by tak vedla k jejich neexistenci. Zábava však nutně neznamená konzumaci jakýchkoliv fanouškovských fikcí, informantky si pečlivě vybírají, neboť příběh musí být smysluplný a dosahovat jistých kvalit.

*„Je to hlavně taková zábava pro mě... Ale to neznamená, že jako přečtu vše, to zas ne.“*  
(Arya)

*„Prostě mě to baví. Ráda píšu a tak vlastně v tom světě skrz ty příběhy nějakým způsobem funguju dál.“* (Lilian)

S elementem zábavy se tedy pojí další motiv, a to následné a delší setrvání ve fikčním světě. Pouhá konzumace kanonického díla nemusí plně uspokojovat čtenářovu/divákovu potřebu. Setrvání a touha zůstat o něco déle ve fikčním světě tak prodlužuje zážitek, který si informantky odnášejí z konzumace kanonického díla. Fanfiction tak nabízí způsob, jak zůstat ponořen do příběhu, setkávat se i nadále s oblíbenými postavami či opakovaně prožívat své potěšení. Lee v tomto motivu spatřuje spojení, které rozšiřuje vztah mezi fanouškem a kánonem (2006:254).

Setrvání v imaginárním světě oblíbeného díla přímo souvisí s únikem z reality, kdy se jedinci odpoutávají od skutečného života skrz fantazie a snění. Tento jev charakterizuje Reifová jako eskapismus, přičemž se jedná o „*mentální proces, jehož podstatu tvoří fantazijní únik před reálnými životními problémy do imaginárních světů, které mají často podobu mediálních simulací*“ (2004:53). S eskapismem se pojí pocit tzv. ontologického bezpečí, který do oblasti mediálních studií přinesl Anthony Giddens. Giddensovo ontologické bezpečí spočívá v redukci úzkosti a umožňuje jedincům odstup od reality každodennosti a jejich problémů (Reifová 2004:53). Eskapismem se ve svém výzkumu zabývala rovněž Radway, která v něm spatřuje rozšíření reality daného jedince, tedy určitý chráněný prostor před tlakem každodenních povinností (Reifová 2004:54).

*„Mně se moc nelíbí hodnoty našeho století a tak teda když to čtu, tak se ocitám někde jinde... Ale jako nechci, aby to vyznělo, že nejsem spokojená, že žiju dnes, to ne, ale spíše se mi líbí to prostředí, ten příběh a lidi taky... A tak teď, jakože v maturitním ročníku, čtu fanfiction hodně, protože aspoň zapomínám, co mě čeká (smích).“ (Tereza)*

Fanfiction tak fanouškům na jedné straně nabízí prodloužení pobytu ve fikčním světě svého oblíbeného mediálního díla, na straně druhé pak únik ze všední reality a problémů s ní spojených. Tento eskapismus však může probíhat i skrz mechanismus identifikace s oblíbenými postavami, tzv. parasociální interakce. Fanoušci k postavám často vztahují silné emocionální identifikace, přičemž je tento vztah způsobem vstupu do komunity a identifikací s ostatními fanoušky (Lewis 1992 cit. v McQuail 2002:346). Konzumenti mediálních obsahů jsou tak silně zasahováni tím, co se děje fikčním postavám a na základě podobných životních problémů se s postavou mohou ztotožňovat. Někteří fanoušci s těmito postavami navazují až fantazijní vztah a participací na fanfiction jej pak mají možnost prohlubovat.

*„Můžu upřímně říct, že miluju Johna Snowa, jeho čestnost a celkově charakter, takže čtu hlavně ty fanfikce, kde se objevuje.“ (Eleanor)*

Prostřednictvím psaní fanouškovských fikcí dle Jenkinse unikají z reality často jedinci, kteří jsou nespokojeni s určitými aspekty svého života, převážně pracovní situací. Fanoušci jsou totiž často lidé s vyšším vzděláním, než je potřeba k vykonávání jejich zaměstnání, následkem čehož není dostatečně využít jejich potenciál (Jenkins 1988:89). Psaní fanfiction jim tak napomáhá rozvíjet vlastní kreativitu a posilovat jejich dovednosti. Sebezdokonalování, rozšiřování individuálních schopností a obohacení vlastní osobnosti,

jakožto motivy pro tvorbu fanfiction, zmínily všechny píšící informantky. Psaní fikcí jim pomáhá tříbit tvůrčí um a stupňuje jejich zdokonalování, přičemž zde stále existuje prostor ke zlepšení. LaChev se domnívá, že někteří pisatelé se prostřednictvím zpětné vazby zlepšují natolik, že mnohdy produkují lepší prózy než někteří publikovaní autoři (2005:86-87). Na stranu druhou prostředí internetu poskytuje pocit anonymity, pisatelé tak nemusí se svým zájmem vystupovat veřejně a mohou bez obav publikovat svá díla, která by se mnohdy svým blízkým ukázat neodhodlali.

*„Už jako malá jsem psala různé příběhy. Ted' ale mám i tu zpětnou vazbu, často je to fakt dobrá konstruktivní kritika, která mi teda někdy hodně pomohla.“* (Elisabeth)

Psaní fanouškovských fikcí a napojení na komunitu tak může nejen zlepšovat sociální dovednosti, jako je schopnost poskytnutí zpětné vazby a konstruktivní kritiky, ale také skrz tyto mechanismy poskytnout pomoc ve spisovatelském rozvoji nejen začínajících autorů. Hellekson a Busse prostřednictvím termínu *work in progress* popisují autorovu motivaci k dalšímu psaní. *Work in progress* se dá chápat jako uspokojení obou stran, tedy autora a čtenáře, v pokračování příběhu, jelikož tento „*termín charakterizuje ve světě fanfiction příběh, který je stále v procesu psaní a ještě není dokončený*“ (Hellekson, Busse 2006:6). To spočívá v určitých způsobech, jak se čtenář může zapojit – v rovině komentářů, ať už se jedná o konstruktivní kritiku, slova chvály či přání, co by měl konkrétní příběh obsahovat a kam by měl směřovat. Autor si tak ze zpětné vazby může odnést nejen motivaci k dalšímu psaní, skrz sebereflexi pomoc v rozvoji svého talentu, ale také nové nápady do příběhu.

*„Hodně v komentářích mi holky píšou, co by chtěli, abych o tom psala, nebo taky jak bych mohla pokračovat. Někdy se tím jako nechám inspirovat, když se mi to teda líbí, ale většinou si jedu dál podle sebe, ehm, jak to cítím já sama.“* (Lilian)

Nicméně, i když je příběh dokončen, *work in progress* pokračuje dál, a to prostřednictvím přesunu mezi čtenáře. Lze to chápat jako novou úroveň diskurzu, jenž poskytuje zapojení čtenářů ve formě komentářů, které mohou (nejen) autora příběhu ovlivnit v budoucím psaní. *Work in progress* tak probíhá dvojím způsobem, přičemž první fázi může představovat i beta reader, který „*kritizuje, čte a pomáhá revidovat na různých úrovních zahrnujících pravopis a gramatiku, techniku a strukturu, kanonicitu a setrvání v charakteru*“ (Hellekson, Busse 2006:6). Dle Hellekson a Busse je celá fanfikce chápána jako *work in progress*, jelikož fantext, tedy celkový soubor příběhů a komentářů, je stále

otevřený a zvětšující se kvantita jednotlivých interpretací se doplňuje jak s kanonickým dílem, tak i s ostatními fanouškovskými fikcemi, a zároveň „každý nový příspěvek mění celistvost interpretací“ (Hellekson, Busse 2006:7). Zpětná vazba však nemusí vždy znamenat motivaci pro další psaní a může vést ke snížení těchto aktivit či jejich dočasné vynechání.

*„Začínala jsem psát na Harryho Pottera a to bylo poprvé, kdy jsem dostala nějakou zpětnou vazbu na moje psaní. Ze začátku jsem tu kritiku docela špatně nesla, takže jsem potom nějakou dobu nepsala... No, asi jsem potřebovala se trochu, asi rozvinout, bych řekla... Ale dneska se tomu směju, protože to psaní tehdy fakt jako nebylo moc dobrý, protože jsem psala otřesně (smích).“ (Daemona)*

Jako další z motivů pro tvorbu fanfiction se ukázala určitá personalizace či rozšíření kanonického díla, kdy pisatel přetváří původní text na základě své vlastní imaginace. Lloyd Biggle, jr. definuje jednu ze základních lidských potřeb jako „*nutkání spekulovat, vymýšlet si a snít*“ (Biggle, jr. 1985 cit. v Lee 2006:256). Fanfiction pisateli slouží k prozkoumání či rozvedení jevů a věcí, které v originálním díle nebyly zahrnuty. Pisatelé tak doslova expandují za kánon a prozkoumávají skryté hloubky jednotlivých příběhů. Lee se domnívá, že fanfiction, vedle jiného, je způsob, jak prozkoumat nápady vypuštěné z kánonu, či které jím byly ignorovány a přehlíženy (2006:258).

*„Baví mě si s tím nějakým způsobem pohrávat a zkoumat, co všechno tam můžu zasadit... Nooo, taky ty věci, co tam nebyly jako přímo řečený, jako třeba, ehm, cí syn je ve skutečnosti Jon Snow, mám na to svou teorii, páč si nemyslím, že by to byl jen bastard, Ned je prostě dost mravnej člověk, takže mi to k němu nesedí.... Takže to mě baví, si to domejšlet a nějak jako tvarovat.“ (Jane)*

Pisatelé fanfiction aktivují text, vkládají do něj vlastní významy, následkem čehož může být fanfiction chápána jako důkaz životaschopnosti originálního díla. Otevření textu a jeho následná fanoušková aktivace, vedle pojetí pyláctví, nutně souvisí s koncepty textuálních strategií. Umberto Eco rozlišuje mezi dvěma typy textů – uzavřenými a otevřenými. Uzavřené texty mají jasně danou strukturu a touto strukturou zároveň uzavírají jiné možnosti čtení, otevřené se poté vyznačují svou neurčitostí, přičemž závisejí na proměně dobového kontextu čtenáře i autora (2010:73-75).

Podobně to vidí i Roland Barthes, který tyto kategorie definuje jako texty čtené, které poskytují malý prostor pro čtenářský vstup do textu, a texty pisatelné, jenž jsou naopak

otevřené, stále přítomny a nabízejí nespočet různých významů (Barthes 1974 cit. v Hellekson, Busse 2006:6). Fiske přidává navíc kategorii produkovaných textů kombinující pisatelné texty a jednoduchost těch čtených. Produkované texty spoléhají na diskurzivní kompetence, které jedinec již má, a poskytují volnost k interpretaci a vkládání vlastních významů, přičemž jedince vtahují do procesu sémiotické demokracie (1987:94-95). Mediální obsahy se tedy vyznačují určitými mezerami, kam lze vsouvat naše invence.

Vkládání vlastních významů a jednotlivé interpretace rovněž souvisí se sdílením autorova pohledu na danou věc, a to s ostatními členy komunity. Začínající čtenář skrz fanfiction objevuje různé světy, které jej fascinují, může však postrádat svůj pohled na věc. Je zde patrná touha po vlastní interpretaci a touha po seberealizaci, tedy zapojit do obsahu vlastní já. Pisatel tak prostřednictvím příběhu disponuje určitou kontrolou nad fikčním světem.

*„No, jak už jsem ti říkala, že poslední dobou čtu hodně, tak mi možná asi začíná chybět trochu jiný pohled na věc, prostě ten můj... Vždycky přemýšlím, jak bych tohle třeba napsala já a co bych tam změnila, co bych jako udělala jinak, chápeš...“ (Tereza)*

Sdílením svého náhledu na danou věc se pisatelé začleňují do komunity, jako další motiv tak může být chápána socializace. Komunita fanfiction soustřeďuje jedince s podobnými zájmy, přičemž publikací příběhů se autor stává účastníkem společenského trendu, kde je tato činnost brána jako „normální“. Jenkins spatřuje ve vstupu do této komunity vystoupení ze sociální a kulturní izolace, přičemž se jedná o otevřený prostor pro jejich zájmy a zároveň tak jedinci mohou pociťovat, že někam patří (1988:87-88). Nejen pisatelé, ale i čtenáři mají skrz fungování v komunitě možnost navazovat nové vztahy či posilovat ty stávající.

*„Jsem spíš samotář a introvert, eh... Nikdy jsem nebyla součástí nějaké větší party lidí, takže mi to vyhovuje. Být prostě tou součástí té skupiny, kde ty kámošky, a fakt to tak cítím, hm, prostě mám. Takže se někam zařadit, jo, no, to se mi líbí. I když teda jenom virtuálně.“ (Arya)*

Posledním motivem, na kterém se shodla většina informantek, je napravování škod, které na originálním díle napáchali jeho tvůrci. Fanouškovské fikce představují způsob, jak se lze vypořádat s nelibostí vůči původnímu materiálu a naplno využít potenciál kánonu. Sheenagh Pugh nahlíží na fanfiction jako na nástroj vzdoru (Pugh 2005 cit. v Lee

2011:255), podobně jako Jenkins, který ve fanoušcích vidí určité reformátory, přičemž však nelze říci, že by postrádali respekt ke kánonu (1988:93 a 99). Stejně i komunikační partnerky nadále respektují osobu autora, George R. R. Martina, na stranu druhou však nesouhlasí s některými zvraty v ději, kterých se autor často dopouští. Příkladem může být zabití oblíbené postavy či rozvrácení oblíbeného páru.

*„Bylo mi fakt líto, když umřel Renly, ale asi to tak prostě mělo být, jinak by zřejmě Lannistery porazil a Martin by kvůli tomu přišel o spoustu zápletek. Každopádně jsem pak napsala pár povídek, kde Renly žije dál, samo že bez Margaery (smích).“ (Lilian)*

*„Jak to mohl jenom Martin udělat? Jako jeho řešení je asi nejreálnější, ale já bych chtěla prostě ten happyend.“ (Eleanor)<sup>20</sup>*

Kustritz, ač hovoří o slashi, sleduje zájem o fanouškovské fikce a aktivity s nimi spojenými v průběhu pracovní doby (2003:380). To se však projevilo pouze u Eleanor, která si těmito aktivitami krátí dlouhou chvíli v práci, částečně pak i u studující Elisabeth, která skrz fanfiction prokrastinuje v průběhu zkouškového období. Jako ne tolik častá motivace se projevila touha po zdokonalování anglického jazyka, jelikož informantky zůstávají spíše v českém jazykovém prostředí a za účelem zlepšení jazykových dovedností nepronikají do cizojazyčných archivů fanfiction.<sup>21</sup>

Nejčastější motivace, které vedou jednotlivé informantky k tvorbě a četbě fanfiction tak lze charakterizovat jako zábavu a odreagování, potěšení, rozšíření či nápravu kánonu, únik z reality, identifikaci s postavami, kreativitu a osobnostní rozvoj a v neposlední řadě i začlenění do komunity. K podobným výsledkům v rámci své studie došla i Lee, která pomocí online rozhovorů zkoumala komunitu fanfiction vycházející z bestselleru *Zakletý v čase*. Motivace k tvorbě fanfiction rozdělila do pěti základních kategorií – vlastní obohacení, zůstat o něco déle, únik z reality, oslava mediálního obsahu, tedy určitým způsobem si pohrávat s kanonickým dílem, a personalizace mediálního obsahu, kdy fanfiction slouží k prozkoumání a rozvedení jevů, kterým v originále nebylo věnováno příliš pozornosti (2011:254-256).

Také Garrett Jones ve své studii, která se nezaměřovala pouze na konkrétní fandom, přišel s podobnými zjištěními. Důvody, proč autoři své fikce píší, jsou rozdílné, avšak jako nejčastější se projevila zábava, nápady, které potřebují být sepsány, kreativní výstup

---

<sup>20</sup> Informantka hovoří o vztahu Jona Snowa a Ygritte, který je minulostí, neboť Ygritte zemřela.

<sup>21</sup> Více o hledisku jazyka v kapitole 3.7 Pohyb ve virtuálním prostoru.

a celkově zájem o psaní, procvičování dovedností jako příprava k napsání originálního díla, přičemž častější psaní znamená odbourávání tvůrčích bloků, či vylepšování angličtiny (2015:3). Rovněž Marissa Penzato přinesla podobné výsledky motivací pro psaní fanfiction – nástroj kreativního psaní, tedy svoboda toho, co lze napsat, proces revize zahrnující zpětnou vazbu, kreativita a zapojení do diskurzu komunity (2011:22-24). Jen. S. Curwood, Alecia M. Magnifico a Jayne C. Lammers vedle vylepšení psacích dovedností a zapojení do komunity spatřují jako důležitou motivaci rovněž postupné posilování důvěry v sebe sama a své jedinečnosti (2013:679).

Tato kapitola se zabývala jednotlivými typy motivací, které informantky vedou k tvorbě či četbě fanfiction, zároveň je nutno zmínit, že tyto motivace ve většině případů fungují jako koherentní celek a vzájemně na sebe navazují. Výsledná zjištění byla komparována se studii s podobnou tematikou, přičemž se ve velké míře shodují. Následující kapitola se bude zabývat vztahem, který informantky pojí ke kanonickému i fanonickému textu.

### **3.5 Kanonický vs. fanonický text**

Kanonické dílo zahrnuje originální postavy, nastavení, pozadí a styl psaní a lze jej chápat jako stavební kámen pro následnou tvorbu fanouškovských textů (Lee 2011:260). Deborah Kaplan se domnívá, že na kanonické dílo je často nahlíženo jako na omezení pro fanouškovské psaní, neboť jsou tito pisatelé vázáni společnými normami a standardy, které je nutí k následování narativního stylu a událostí kánonu s cílem vytvořit pocit kontinuity mezi jejich a původním dílem (2006:151). Kánon tak může vnímán jako určité kreativní vězení, avšak nelze říci, že by to tak sami pisatelé cítili.

*„Fanfiction je dobrá v tom, že tam nemusím třeba rozebírat některý detaily, jakože třeba... Ehm, teď mě nic moc nenapadá... No třeba vzhled těch jednotlivých rodů, protože ti lidi to z náznaků chápou i tak, bez toho.“ (Arya)*

Psaní na základě kanonického díla se tak jeví jako pomocné, bez nutnosti vytváření originálního světa se svými zvyklostmi a uspořádáním. Realizace zcela nového příběhu by také zabrala mnohem delší čas, pisatel by se musel zabývat jednotlivými podrobnostmi, které tvoří smysluplnost příběhu. Lee se domnívá, že návrat zpět k tvůrčímu psaní může být složitý, jelikož pisatel si všímá všech detailů, které by neměl vynechat (2011:261). Vytváření fanfiction, mimo jiné, zahrnuje prozkoumávání skrytých hlubin původního díla,



kteře nebyly zahrnuty či podrobně vykresleny. S existencí kánonu tedy pisatel může svou energii a pozornost více zaměřit na rozšíření či změnu stávajících příběhů bez obav o kontextové informace (Lee 2011:261). Tyto kontextové informace, kterými mohou být např. vztahy mezi jednotlivými postavami, jsou mezi pisateli a jejich zamýšleným publikem důvěrně známy.

Kanonické dílo však nedisponuje pouze těmito výhodami, rovněž přitahuje fanoušky a tvořící se komunitu určitým způsobem spojuje. Podle Macka je fandom tvořen na základě textu a text zde zároveň představuje centrální roli. Skrze text se fanoušek sblíží a následně identifikuje s fandomem, přičemž k textu se váže většina fandomových aktivit. Text, ať už kanonický či fanonický, tak představuje referenční rámec a element identity této komunity (Macek 2006:29).

Co však musí kanonické dílo splňovat, aby jej fanoušci považovali za vhodné ke svým interpretacím? Nelze konkrétně vystihnout, co vše by to mělo být, např. Jenkins se domnívá, že lze nabídnout pouze částečné vysvětlení (1988:92).<sup>22</sup> Lee, na základě svého výzkumu, dospěla ke čtyřem hlavním oblastem – mezery v příběhu, kam lze zasadit nový příběh, dobře propracovaná charakteristika postav, hořkosladké emoce – příkladem může být smutný konec, který se pisatelé snaží zvrátit, a v neposlední řadě i samotná struktura díla, jenž přímo nabízí možnosti k prozkoumávání (2011:262-263). V případě *Game of Thrones* lze říci, že dokonale splňuje všechny kategorie pro pozdější fanouškovský přepis.

*„Ty fanfikce na Game of Thrones se píšou dobře, protože tam jsou hodně ty tragické zvraty, naprosto nečekaná smrt... Nebo taky párovat znepřátelené lidi anebo taky různé teorie z období před tím dějem se dají vymýšlet.“* (Daemona)

Mediální dílo *Game of Thrones* však představuje dva, ač v jistých ohledech podobné, kanonické texty, knižní předlohu a seriálové zpracování. Informantky knižní předlohu četly, Daemona, Eleanor a Jane ještě před seriálem, Arya, Elisabeth a Lilian až po uvedení seriálu, pouze Tereza má v současné době rozečtený druhý díl, zároveň všechny seriál sledují či sledovaly. Lze tak říci, že informantky, v rámci zjišťování vztahu ke dvojí podobě kanonického díla, dokáží podat cenné svědectví. Mezi komunikačními partnerkami se často objevovalo rozhořčení nad podobou seriálu a jeho narůstající mírou odlišnosti od původní knižní předlohy, přičemž by se seriálové zpracování, na základě jejich přání,

---

<sup>22</sup> Více rozvedeno v kapitole 1.2.6 Fanfiction.

mělo více držet knih. Převládá názor, že seriál ve velké míře ničí vykreslené charaktery postav a zároveň velmi často spoléhá na zobrazování násilí, vražd, sexu a nahoty obecně.

*„Někdy mi to přijde fakt přehnané, hlavně pořád ty nevěstince a násilí. A ta scéna s Jaimem, to bylo totální fiasko, naprosto to popírá jeho charakter, takže předstírám, že se to nestalo... Prostě on by to neudělal.“ (Eleanor)*

*„Hm, třeba Cersei nebo Tyriona si jde v seriálu mnohem jednodušeji voblíbit. Když to srovnám s knížkou, tak to nejsou tolik záporné postavy, třeba ten Tyrion mi přijde, že je tak nějak vočištěnej vod těch špatnejch vlastností, no.“ (Jane)*

Dále se většina informantek shoduje na tom, že knihy čtou převážně ti, kteří se chtějí do fikčního světa plně ponořit a vychutnat si tak všechny nabízené aspekty, zatímco seriál je zaměřen spíše na akci. Akčnost seriálu komunikační partnerky zdůvodňují tím, že tvůrci zamýšlejí především vysokou sledovanost, avšak i přes častou nelibost a rozhorlení nad změnami pokračují nadále v konzumaci. Seriál berou jako akt odpočinku, mnohdy jej sledují ze setrvačnosti, nostalgie či zvědavosti nad zpracováním jednotlivých scén a přitom si všímají jednotlivých detailů, které jsou vyobrazeny jinak než v knize, a odchylek, které často posouvají vyznění příběhu.

*„Furt si říkám, že už na to koukat nebudu, ale nakonec si ten nový díl pustím. A stejně pak nadávám, co to zas provedli za blbosti. Takže je to asi nějaká setrvačnost, hm, možná nostalgie, protože právě seriál mě přived ke knížkám.“ (Elisabeth)*

*„Čtu a sleduju, holduju obojímu, takže často musím zatnout zuby a přetrpět scénu, která by se ve skutečnosti měla stát jinak.“ (Arya)*

Zároveň informantky spatřují ve vzniku seriálu velké plus – seriál přivedl k četbě více lidí, kteří by se ke knihám zřejmě jinak nedostali. Skrz výpovědi také nelze říci, že by docházelo k určité diferenciaci uvnitř komunity na principu (ne)znalosti knižní předlohy. Jak již bylo zmíněno dříve, jediná Daemona nahlíží na seriálové fanoušky kriticky, neboť fanouškovství vzniklé na základě seriálu se jí nejeví jako tolik pevné a intenzivní.<sup>23</sup> Vnímání dichotomie mezi fanoušky diváky a fanoušky čtenáři se tak neprokázala jako příliš častá, neboť k exkluzi fanoušků diváků, kteří často neoplyvají takovými znalostmi

---

<sup>23</sup> *„Měla jsem ten prostor radši před seriálem, mám pocit, že... No, že ti fanoušci toho seriálu nejsou tak zapálení jako my, co jsme nejdřív četli ty knížky. A taky ty fanfictiony dneska už nejsou tak dobrý, jako v době před... No... Nevím, pěti lety možná?“ (Daemona)*

jako čtenáři, nedochází.<sup>24</sup> Dá se říci, že situace ve Spojených státech amerických je však právě taková, v prostředí digitálního fandumu dochází k rozlišování na *Bookwalkers*, kteří knihy četli, a *Unsullied*, tedy ty, kteří pouze sledují seriál.<sup>25</sup>

Zásadním kanonickým textem, ze kterého komunikační partnerky vycházejí, však nadále zůstává knižní předloha. Přesto nelze nezmínit, že seriálové zpracování pro ně má nejednou velký význam, neboť vizuálnost seriálu často slouží pro popis jednotlivých postav či prostředí. Fanouškovské příběhy tak čerpají z fikčního světa kanonického díla, které interpretují na základě své vlastní fantazie a zkušeností a svět kánonu mnohdy neváhají ohýbat nevidanými způsoby. Stále ovšem dochází ke vztahování fanfiction k povaze původního textu. Zatímco některým informantkám nevadí výrazné odchýlení od podoby originálu a rády si přečtou či napíší povídku subžánru AU<sup>26</sup> či *crossover*, jiné se těmto změnám brání a vůči takovým fikcím se vymezují.

*„Jednou jsem četla anglicky psaný fanfiction, kde byl ten děj zasazený do prostředí současné univerzity, Stannis tam byl jako hlavní knihovník (smích) a celkově to bylo skvělé.“* (Eleanor)

*„Paskvil je pro mě například OoC.<sup>27</sup> Já když píšu, snažím se dodržovat ty charakteristické vlastnosti nebo zvyky té postavy, takže kdyby to tak nebylo, je to pro mě prostě špatná povídka.“* (Lilian)

Z výpovědí lze odvodit, že věrnost ke kánonu má význam pro téměř většinu komunikačních partnerek. Dobře napsaný příběh by dle jejich názoru měl vycházet z podoby fikčního světa tak, jak je zobrazen v originálním díle, a měl by tento svět dále rozvíjet. Nejedná se však pouze o věrnost ke kanonickému zdroji, ale taktéž o samotnou věrohodnost daného příběhu. Fanouškovská fikce by hlavně měla být uvěřitelná, především co se týče vykreslení vztahu mezi postavami.

*„Ráda si přečtu i nějakou slash, ale musí to mít hlavu a patu, musí to být dobře napsaný, že mi to bude připadat fakt skutečný.“* (Jane)

---

<sup>24</sup> Považuji za nutné upozornit, že se jedná pouze o postoj tohoto výzkumného vzorku. Jiný výzkum s odlišným výzkumným vzorkem by mohl přijít s rozdílným zjištěním. Nelze tak říci, že je toto tvrzení platné pro celý český fandom *Game of Thrones*.

<sup>25</sup> Označení *Bookwalkers* a *Unsullied* vychází z pojmosloví užitého v kanonickém díle.

<sup>26</sup> Zkratka AU označuje *Alternative Universe*, tedy povídky, ve kterých jsou postavy z původního díla přesunuty do jiného prostředí, nejčastěji zřejmě do současného světa.

<sup>27</sup> OoC je zkratkou pro anglický termín *Out of Character*, tedy povídky, ve kterých se postavy chovají odlišně od podoby kanonického díla.

Ačkoliv tedy fanfiction pisatelé nevytvářejí originální postavy, prostředí a unikátní svět obecně, produkují komplexní text, který spočívá ve hře mezi znalostmi kanonického a fanonického textu, přičemž fánon lze definovat jako „*nekanonické znalosti o zdrojovém textu*“, tedy určité neustále reprodukováné interpretace vytvořené v komunitě (Kaplan 2006:136-137). Kořeny fanouškovských interpretací tak neleží pouze v individuálním výkladu samotného pisatele, ale rovněž v prostředí fandomu, který se vyznačuje svou interpretující povahou. Někdy však může být pro čtenáře i pisatele problematické určit, co ještě je kánon a co už je fánon.

*„Věta „Winter is coming“ je fakt legendární a mockrát využitá, že už jí vnímám jako něco našeho. Jako když se podíváš třeba na Tumblr nebo třeba stačí i normálně Facebook, aspoň teda u mě. No, tak tam toho je nespočet... Eh, nebo taky „You know nothing, Jon Snow“. Ten samý případ.“ (Arya)*

Mediální dílo *Game of Thrones* se tedy komunikačním partnerkám jeví jako velmi vhodné k následným interpretacím, přičemž se shodují, že ve většině případů vycházejí z jeho knižní podoby. Ani seriálové zpracování však nezůstává úplně pozadu, neboť jeho vizuálnost slouží k popisu některých scén či postav. V rámci fanouškovských fikcí se informantky zaměřují spíše na texty, které jsou smysluplné, uvěřitelné a vyznačují se věrohodností ke kanonickému dílu, a až na menší výjimky nevnímají rozlišování ve fandomu na základě znalosti či neznalosti knižní předlohy. Oba typy textů, kanonický i fanonický, rovněž slouží k vytváření vztahů k určitým postavám, o tom ale více v následující podkapitole.

### **3.5.1 Oblíbené postavy**

Při dotazování na oblíbené postavy byly komunikační partnerky velmi konkrétní. Často si ke své oblíbené postavě našly vztah již v kanonickém díle, někdy si však danou postavu oblíbily až skrz čtení fanouškovských fikcí. Jak již bylo zmíněno dříve, právě identifikace s oblíbenými postavami je chápána jako určitý druh eskapismu. Dle Martina Barkera má koncept identifikace v mediálních studiích dlouhou a problematickou historii, je zakořeněn v amerických výzkumech masové komunikace a později čerpal z behaviorální psychologie a populární psychoanalýzy, přičemž cílem bylo vysvětlit, jak fiktivní materiály dosahují svých publik (2005:354). Jestliže jsou tato publika schopna identifikace s určitými mediálními postavami, dokáží se hlouběji ponořit do příběhu a jsou otevření

vůči obsaženým hodnotám a poselstvím. Jonathan Cohen definuje identifikaci jako „*mechanismus, jehož prostřednictvím členové publika prožívají recepci a interpretaci textu zevnitř, jako by se události děly jim*“ (Cohen 2001 cit. v Barker 2005:355).

David Giles hovoří o vztahu k oblíbeným postavám skrz termín parasociální interakce, tedy určité komplexní sítě vztahů mezi jednotlivými konzumenty a mediálními postavami, reálnými či imaginárními (2003:188). Podstatou parasociálních interakcí je tedy určité vztahování se k nedostupné postavě, přičemž tyto postavy jsou konzumenty často vnímány jako skutečné. Parasociální interakce se u informantek projevují především v tom, jak hovoří o svých oblíbených postavách. Často líčí jejich vlastnosti a činy tak, jako by se skutečně odehrály a vztahují k nim silné emocionální identifikace. Oblíbené postavy si mnohdy vybírají především na základě podobnosti s vlastní osobou, se kterou se poté dokáží lépe identifikovat. Žádná z postav ve světě *Game of Thrones* není vyloženě kladná ani záporná, jedná se o opravdové a chybné osoby podobné skutečným lidem. Důležitost postavy tak rovněž závisí na její uvěřitelnosti a paralele ke své osobě. Mnohdy také u oblíbených postav zmiňují vlastnosti, které by samy chtěly mít.

„*Nooo, většina ji asi moc nemusí, ale já mám ráda Cersei. Líbí se mi na ní ta její nezlomnost, je to taková hrdá lvice a vždycky chce jenom to nejlepší pro své děti.*“ (Jane)

„*Chtěla bych tu Aryinu odvážnost a smělost, ničeho a nikoho se nebát...*“ (Tereza)

Komunikační partnerky tíhnou zejména ke dvěma hlavním postavám. Na jedné straně je to Sansa Stark, kterou si oblíbily již na základě knižní předlohy, na straně druhé se pak jedná o Tyriona Lannistera, jehož oblíbenost vzniká na základě seriálového zpracování. Sansu vnímají jako právoplatnou královnu Severu, která se skrz svou mladickou lhostejnost dostala do mnoha obtížných situací. Obliba Tyriona pak zejména souvisí s brilantním hereckým obsazením a, na rozdíl od knih, s vylepšením jeho charakteru. Informantky na Tyrionovi obdivují především jeho mazanost, důvtip, sarkasmus a celkové oživení děje.

„*Vždycky, když na scénu přijde Tyrion, vím, že to bude stát za to* (smích).“ (Daemona)

„*Sansa. Kdo by taky neměl rád Sansu... Každý byl jednou mladý, takže se skrz ni můžeš ztotožňovat s tou pubertální marnivostí a nevšímavostí...*“ (Eleanor)

Komunikační partnerky si také často vybírají jako své oblíbence postavy vedlejší. Jelikož je kanonické dílo ve větší míře zaměřeno na postavy hlavní, vedlejší postavy jim

nabízejí daleko rozsáhlejší místo pro jejich vlastní imaginace. Mnohdy je zajímavá, co tyto vedlejší postavy dělají, kde se zrovna vyskytují, jaká je jejich minulost. Taktéž je důležitá fyzická přitažlivost, což platí zejména pro seriálové zpracování.<sup>28</sup> Nejednou si také ke své oblíbené postavě našly vztah již v knize a herecké obsazení v seriálu jim poté tento vztah umocnilo.

*„Jo a Malíček, je skvěle propracovanej, záhadnej a něco na něm, něco na něm prostě je... A v seriálu je skvělej, toho herce miluju už od doby, kdy hrál ve *Queer as Folk*.“* (Jane)

*„Taky Joffrey, ale spíše ten seriálový. Ten je fakt výborně zahranej, stačí se podívat na ten jeho křivácký obličej (smích).“* (Elizabeth)

Často se ve fanouškovských fikcích objevují původně nejednoznačné či přímo záporné postavy a participací na fanfiction tak může docházet k určité transformaci vnímání těchto postav, což se zpětně promítá i do čtení či sledování kanonického díla. Fanouškovské fikce se tedy mohou zasloužit o proměnu jedincova vztahu k jednotlivým postavám či párům obecně. Informantky ve většině případů zmiňovaly postavu Cersei Lannister, Petyra Baelishe, Joffreyho Baratheona či zřejmě nejvíce zápornou postavu v podobě Ramsayho Boltona.

*„Docela jsem si oblíbila (skrz fanfiction) Cersei. V seriálu na mě působí jako dost záporná postava, ale kvůli těm fanfikcím jí začínám brát trochu jinak. Už ji teda neberu jako věčně zahořklou ženskou, která chce všema manipulovat. No, takže už mi prostě nepříjde tak špatná.“* (Tereza)

Komunikační partnerky si tedy většinou vybírají své oblíbené postavy na základě podobnosti s vlastní osobou, nedořešeností v kanonickém díle či fyzickou přitažlivostí. Často o oblíbených postavách hovoří jako o skutečných a vždy konkrétně doplňují, co se jim na dané postavě líbí. Zároveň však nejednou dodávají, že je těžké si k postavám utvořit určitý druh vztahu, neboť autor díla jejich oblíbence mnohdy nechal zemřít. Některé informantky také vedle oblíbených postav uvádějí i ty neoblíbené, kterým se, v rámci fanfiction, snaží vyhýbat. Nejednou také dochází k proměně vztahu k dané postavě či páru na základě čtení fanouškovských fikcí, která se poté zpětně promítá i do chápání kanonického díla.

---

<sup>28</sup> *„Můžu upřímně říct, že miluju Johna Snowa, jeho čestnost a celkově charakter, takže čtu hlavně ty fanfikce, kde se objevuje.“* (Eleanor)

### 3.5.2 Oblíbené žánry a páry

V rámci zjišťování preferovaných (sub)žánrů k tvorbě a četbě nebyly informantky příliš konkrétní. Většinou přímo závisí na jejich momentální náladě, vnitřním rozpoložení a také energii, kterou chtějí do četby vložit – tedy zda zvolit nenáročný či náročnější žánr. Autoři fanfiction totiž píšou ve velkém množství narativních stylů, fanouškovská tvorba se tak může řadit od *drabble*<sup>29</sup> až po příběhy vycházející na pokračování, které svou délkou dosahují rozsahu novely. Nelze tedy říci, jaký určitý žánr by pro komunikační partnerky byl ten nejoblíbenější, konkrétnost však projevovaly u toho, co se jim na fanouškovských fiktivních nelíbí. Jednalo se zejména, o již zmiňované, odchýlení od podoby kanonického díla a nevěrohodnost jednotlivých příběhů. Rovněž většina negativně vnímá fanfikce obsahující přílišné násilí či zvrácené sexuální praktiky.

*„Jako když Ramsay znásilnil Sansu, eh, bylo to dost hrozný i v seriálu. Vím, že to pak hodně lidí dost kritizovalo... Tak jako pak nechápu, že si v tom někdo tak jako libuje, a dál to rozvádí... Hm, možná tam prostě ale je ta touha vytvořit takový co nejvíc zajímavý příběh.“* (Elisabeth)

*„Mně třeba nevadí číst fanfikce, kde je nějaký to násilí. Ale musí to být taková lehčí forma, hm, no a hlavně to musí být dobře napsaný.“* (Jane)

Informantky si zejména vybírají texty naplňující určitá kritéria kvality,<sup>30</sup> ty zkušenější a působící v komunitě delší dobu mají své oblíbené autory či autorky, jejichž díla jsou pro ně zárukou kvality a taktéž věrohodnosti. Z výpovědí však lze odvodit, že v případě *Game of Thrones* se nejčastěji jedná o žánr *het*. Ačkoliv mnoho velkých fánomů, jako je zmiňovaný *Harry Potter*, je převážně zaměřeno na *slash* či *femslash*, u *Game of Thrones* se tento trend tolik neprojevuje.<sup>31</sup> Důvodem zřejmě může být existence homosexuálních vztahů v samotném kanonickém díle.

*„Podle mě ten slash není tak častý, protože už to je v tom seriálu, jakože třeba Renly a Loras. Ale třeba v knížkách, no, tam byly jen takový náznaky, jakože Margaery byla panna i dlouho po svatbě... Tak proč asi, vid’.“* (Lilian)

<sup>29</sup> *Drabble* jsou příběhy obsahující přesně sto slov.

<sup>30</sup> Těmito kritérii kvality je myšlena zmiňovaná věrohodnost, smysluplnost a uvěřitelnost fanouškovských fiktivních a také věrnost ke kanonickému dílu.

<sup>31</sup> Pro zajímavost dodávám, že tento jev nevyplývá pouze z výpovědí informantek, ale také z poměru jednotlivých žánrů na internetovém archivu [archiveofourown.org](http://archiveofourown.org). K datu 17. dubna 2016 zde bylo na téma *Game of Thrones* publikováno 10825 fanouškovských fiktivních žánru *het* a 3066 žánru *slash*.

Nelze však říci, že by informantky kvůli existenci homosexuálních vztahů v kanonickém díle nevyhledávaly slashové fanfiction. Se slashem mají zkušenosti zejména z dřívějšího působení v jiných fandomech, slash jim přináší především potěšení a prozkoumávání vlastní sexuality. Catherine Salmon a Don Symons se domnívají, že slash je ve velké míře podobný mainstreamovým romantickým novelám, neboť tento příběh „*je ze základu love story, ve kterém si dva dlouholetí mužští přátelé, většinou zobrazení jako heterosexuálové (jakkoliv nepravděpodobně to vypadá), najednou uvědomí, že se do sebe zamilovali*“ (Salmon, Symons 2004:98). Slash se ovšem od romancí odlišuje větším množstvím otevřených sexuálních scén, které podle informantek musí být uvěřitelné a věrohodně vykreslené.<sup>32</sup>

Proč však ženy rády čtou povídky s dvěma mužskými protagonisty a proč jim působí potěšení? Kromě dříve zmiňovaných motivací vztahujícím se obecně k fanfiction, vidí Salmon a Symons ve slashi pevné pouto mezi hlavními hrdiny vedoucí k potřebám ženské sexuality. Před samotným vznikem lásky je zde totiž typické hluboké a trvalé přátelství, které odpovídá ženské touze po monogamních pevných svazcích, muži naopak reagují spíše na sexuální podněty.<sup>33</sup> Rovněž je důležité ono sdílené dobrodružství, ve kterém dva relativně stejně silní hrdinové „*navzájem zabíjí draky toho druhého*“ (Salmon, Symons 2004:99).

„*Já to (slash) mám ráda hlavně kvůli tomu, že to není takový to zlo v podobě Mary Sue.*“<sup>34</sup> (Eleanor)

Ačkoliv tedy není slash jako žánr fanfikcí u *Game of Thrones* tolik častý, informantky slashové povídky objevují zejména na zahraničních archivech, přesto jsou schopny identifikovat své oblíbené homosexuální páry, ať už vycházející z originálního díla či nikoliv. Nejčastěji byl zmiňován pár Renly Baratheon/Loras Tyrell, který skrz fanouškovské fikce „*žije*“ dál.<sup>35</sup> Komunikační partnerky rovněž zmiňovaly

---

<sup>32</sup> „*Ráda si přečtu i nějaký slash, ale musí to mít hlavu a patu, musí to být dobře napsaný, tak že mi to bude připadat fakt skutečný.*“ (Jane)

<sup>33</sup> Výzkum, který Salmon a Symons uskutečnili, pracuje s genderovými stereotypy a pro oblast mediálních studií je hledisko rozlišování ženské a mužské sexuality poněkud problematičtější. Vzhledem k vnímání slashu v případě *Game of Thrones* jako spíše okrajové záležitosti však nepovažují za nutné se tímto detailněji zabývat.

<sup>34</sup> Mary Sue je dokonalá žena – krásná, chytrá a odvážná. Autorky těchto příběhů se často do Mary Sue přímo vtělují.

<sup>35</sup> V knize se o tomto páru objevují pouze zmínky, seriál těchto náznaků plně využil. Tato romance však skončila smrtí Renlyho Baratheona.



i nekanonické romance Robb Stark/Jon Snow či Robb Stark/Theon Greyjoy, objevuje se také femslash v podobě Margaery Tyrell/Sansa Stark.

*„Theon je strašný děvkař, takže mě tak napadá, jestli tím něco jako nezakrývá? Možná už ale kvůli všemu slashi v tom vidím něco, co tam ale vůbec není (smích).“ (Eleanor)*

*„Margaery se o Sansu dost stará, vypadaj si docela blízky, pečuje o ni... Ty věci... ten náboj tam je.“ (Lilian)*

S hlediskem žánrů se tak přímo pojí zjišťování, jaké konkrétní páry informantky nejraději zahrnují či čtou. Driscoll vidí jako nejdůležitější ukazatel právě párování, tato charakteristika se podle ní jeví jako podstatnější než vyhledávání na základě termínů jako je komedie či *angst*<sup>36</sup> (2006:84). Ústřední dvojice má ve fanfiction tedy velký význam, jedná se o jisté kritérium zaměřující budoucí čtení či psaní. Komunikační partnerky nejčastěji zmiňovaly romanci Sansy Stark a Sandora Clegana neboli Ohaře, což přímo odráží i párové složení povídek na zahraničních archivech.<sup>37</sup> Pár Sansa a Ohař je založen na fānonu a vychází z Ohařovy statečnosti, když Sansa, která se pokoušela zabít prince Joffreyho, zachránil život. Tento pár informantky ve velké míře preferují, často se jedná o jejich OTP, tedy jediný pravý pár.<sup>38</sup>

*„Na Sansu a Ohaře najdeš asi nejvíc fanfickcí. No, ale není se čemu divit, je to jako vztah, jako pohádka Kráska a zvíře...“ (Tereza)*

Informantky také často zmiňovaly fānonické vztahy Petyra Baelishe a Sansy Stark či Jamieho Lannistera a Brienne of Tarth. Kanonické párování pak představovala Daenerys Targaryen a Khal Drogo, Catelyn Stark a Ned Stark, kdy informantky zejména zajímá prozkoumávání jejich začínajícího vztahu, který není součástí originálního díla, podobně jako v případě Lyanny Stark a Rhaegara Targaryena. Kanonické romance také ve velké míře představoval Jon Snow a Ygritte, opětovaně z důvodu jejich tragického konce, který vedl k nárůstu fikcí pojednávajících o pokračování jejich vztahu.

*„Jon a Ygritte, to byly krásné scény, je to má srdcovka... Potom, co Ygritte zemřela, tak z Jona se stal takový tvrdáček, víš jako, že si... že si mnohem víc stál za svým. Ničeho se nebál. Hm, prostě je to takové to uzavření těch citů, pocitů... No, takže prostě mi ho bylo strašně líto, takže tu lítost transformuju do psaní a oni dva jsou furt spolu.“ (Daemona)*

<sup>36</sup> Subžánr *angst* lze přeložit jako úzkost, čtenáři navozuje pocity neklidu a nejistoty.

<sup>37</sup> Např. archiveofourown.org a fanfiction.net.

<sup>38</sup> OTP je zkratkou anglického výrazu *One True Pairing*, v překladu jediný pravý pár. Autorky či čtenářky jsou natolik uchváceny svým oblíbeným párem, že v podstatě píší/čtou výhradně o něm.

Komunikační partnerky se tak ve velké míře soustředí spíše na páry, které musí ze začátku překonávat jisté obtíže a překážky, později vedoucí k upevnění jejich vztahu. Vztahy vycházející z kanonického díla jim slouží především k prozkoumávání počátků těchto vztahů či k pokračování romance po tragické smrti jednoho z páru. U fanonických vztahů si v kánonu všímají jednotlivých detailů, které poté rozvíjejí ve svých příbězích. Většina informantek si tak nevybírání na základě jednotlivých (sub)žánrů, ale spíše vyhledávají podle svých oblíbených párů. Celkově tato část pojednávala o vnímání kanonického a fanonického textu, přičemž se zaměřila i na zkoumání oblíbených postav, párů a preferovaných žánrů či subžánrů. Následující kapitola se zabývá reakcemi okolí, se kterými se informantky setkávají.

### 3.6 Reakce okolí

Zájem o fanouškovské fikce se nevyhnutelně promítá i do každodenního života informantek. Kustritz nahlíží na fanfiction jako na určitý styl života, neboť aktivní členové, pokud si aktivními přejí zůstat, nesmí v podstatě promeškat ani jeden den (2003:381). Vzhledem k velikosti české komunity fanfiction na *Game of Thrones* tomu tak úplně není,<sup>39</sup> avšak i přes to informantky cítí, že se jejich záliba ve všedním životě projevuje, především skrz strávený volný čas na stránkách zabývajících se touto oblastí a prostřednictvím navázaných sociálních vztahů s ostatními autorkami a čtenářkami. Často nezůstává pouze u kontaktů skrz internet, ale s těmito novými přáteli se komunikační partnerky znají i v rovině osobních vztahů.

Participace na fanfiction tak zasahuje do jejich osobního života, s čímž přímo souvisí i reakce na jejich zálibu od nejbližšího okolí. Vzhledem ke stále přetrvávající stigmatizaci fanouškovství v obecné rovině se jako primární jeví nepochopení či přímo nesouhlas jejich okolí. Jenkins pro takovéto nechápající okolí používá pojem *Mundania*, vyjadřující hluboké odcizení, které fanoušci pocítují ve světě, jehož hodnoty jsou v rozporu s jejich vlastními. *Mundania* tak ostře kontrastuje s pocitem komunity, kreativity a intenzity uvnitř fandomu a je vnímána jako diametrálně odlišná kulturní sféra od fanouškovských aktivit a potěšení (Jenkins 1992:269).

---

<sup>39</sup> Naprostá většina informantek se však zajímá o i fanonické texty k jiným mediálním dílům, proto lze říci, že fanfiction obecně se dá považovat za jejich styl života.

S pojmem stigmatizace přišel americký sociolog Erving Goffman, který sleduje užití stigmatu už ve starověkém Řecku. Tímto termínem se označovaly znaky na těle symbolizující, že jejich nositel je nečistá či pošpiněná osoba, které by se mělo vyhýbat. V období křesťanství se pojem vázal k fyzickým poruchám či znakům svatosti, v současné době se vztahuje „spíše k hanbě samé než k jejímu tělesnému důkazu“ (Goffman 2003:9). Goffman spojuje stigmatizaci se sociální kategorizací osob, nehovoří přímo o fanoušcích, ale spíše o zločincích, homosexuálech a jiných, jeho teorie je však pro tuto problematiku více než příhodná.

Goffman rozlišuje mezi dvěma typy osobní identity – jedinec diskreditovaný a jedinec diskreditovatelný. Diskreditovaný jedinec předpokládá, že jeho jinakost je již známa a v rámci sociálního kontaktu se tedy může cítit nejistě až méněcenně. Lidé mají tendence takovéto osobě často připisovat celou řadu nedokonalostí a stereotypů, což může vést až k uzavření či izolaci diskreditovaných. Podporu pak hledá ve skupině osob s podobným stigmatem, kam se posléze začleňuje. Naopak u diskreditovatelného jedince tato odlišnost známa není, odpadá tak napětí při sociálních kontaktech, zato však stojí před rozhodováním, komu svou jinakost projevit a komu raději ne (Goffmann 2003:9-55).

V rámci sociálních vztahů však může docházet ke kombinaci obou těchto typů. Zatímco mezi přáteli může jedinec vystupovat v roli diskreditovaného, v rodině či práci tomu může být naopak a on se tak stává jedincem diskreditovatelným, který se svou jinakost snaží skrývat. Jelikož zájem o fanfiction není na první pohled patrný, závisí na samotném takovém pisateli/čtenáři, zda svou zálibu před svým okolím odhalí či nikoliv a promění se tak z jedince diskreditovatelného na diskreditovaného.

Většina informantek se s negativním ohlasem na svou zálibu v minulosti setkávala pravidelně, v současné době už jen ojediněle. Důvodem může být zejména rozšíření fanouškovských fikcí, které se tak dostávají do povědomí více jedincům. S negativními ohlasy se střetávají zejména informantky zaměřující se na slash. Příběhy o párování dvou mužů se mohou mnohým jevit jako podivné až bizarní, a to nejen z důvodu převládající heteronormativity<sup>40</sup> ve společnosti, ale také z úcty ke kanonickému dílu a tedy zachování

---

<sup>40</sup> Heteronormativita je termín označující heterosexuální vztahy za normu ve společnosti, ostatní orientace se poté pokládají za její deviace.

stávajících vztahů.<sup>41</sup> Informantky se vztahem ke slashi tedy v mnoha případech narážejí na nepochopení a odsuzování tohoto koníčku, především skrz komentáře na internetu či e-maily, což vede k jeho skrývání před okolím.

*„No, moc lidem neříkám, že píšu slash. Ví to jenom pár mých blízkých přátel a to stačí. Ze začátku jsem měla takové ty tendence o tom hodně mluvit, hm, bylo to pro mě dost zásadní, dost jsem to teda... jakože úplně žrala, ale jako hodně mi říkali, že je to prostě divné, proč jako musím dávat dohromady dva chlapy... Jo a taky jsem dostala pár ošklivých mejlů, jako proč píšu ty ohavnosti, že jsem nechutná... To dost zabolí.“ (Lilian)*

Z výpovědi Lilian vyplývá, že se v minulosti často cítila diskreditována, slash tedy vnímá jako možné stigma, a proto se v současné době v rámci sociálních kontaktů snaží tomuto námětu vyhýbat. Z jedince diskreditovaného se tak v rámci nové společnosti snaží stát diskreditovatelným. Projevení tíhnutí k fanfiction bylo zpočátku v novém prostředí problematické i pro informantku Aryu, která se však slashi věnuje spíše okrajově.

*„Třeba když jsem loni nastoupila na výšku, tak jsem jako dost přemýšlela, jestli to mám jako říct těm novým spolužákům. Přijde mi tady totiž takové přátelštější a tolerantnější prostředí než na gymplu... No, takže když jsme se bavili o tom, co nás baví, tak jsem to teda řekla, že jako teda dost píšu fanfikce a jako většina to vzala úplně v pohodě, že to občas čtou... No, a zbytek nevěděl, co to je, no a když jsem jim to popsala, tak jim to přišlo oukej.“ (Arya)*

Nepochopení se taktéž může projevat ze strany rodičů komunikačních partnerek, pokud ovšem o zájmu své dcery vědí. Dochází tak k mezigeneračním konfliktům, které jsou typické především pro subkulturu mládeže<sup>42</sup> vymezující se vůči dominantní kultuře ve společnosti. Josef Smolík definuje subkulturu mládeže jako *„typ subkultury vázaný na specifické způsoby chování mládeže, na její sklon k určitým hodnotovým preferencím, akceptování či zavrhování určitých norem, životní styl odrážející podmínky života“* (2010:35). Smolík dále dodává, že subkulturu mládeže lze vymezit a pochopit pouze v komparaci s životním stylem dospělých v téže společnosti (2010:35). Subkultura

---

<sup>41</sup> George R. R. Martin, autor tohoto mediální díla, striktně vystupuje proti psaní fanfiction, které nepokládá za projev kreativní činnosti. Některé informantky se tak v rámci osobních vztahů i kontaktů s fanoušky setkaly s názorem, že by takovéto povídky na motivy *Game of Thrones* neměly vznikat a osoba autora by tedy měla být plně respektována.

<sup>42</sup> Ačkoliv využívám termín subkultura mládeže a některé informantky již do této kategorie nespádají, přijde mi i přes to vhodný, neboť většina těchto informantek se o fanfiction začínala zajímat v době, kdy do této věkové kategorie patřila.

mládeže tedy představuje skupinu mladých lidí, kterou spojuje společný zájem odlišující je od ostatních členů společnosti.

*„Jako mí rodiče to totálně nechápou (smích). Teda né že by četli všechny moje fanfiction, máma jich ale pár četla. No, jako spíš jim to přijde asi jako zbytečný, vždycky mi říkaj, že jako píšu dobře, ale že mám teda psát něco, eh, něco vlastního.“ (Elisabeth)*

*„To určitě ne, naši o tom neví a jsem ráda, že ne, stopro by jim to přišlo divné a možná i by byli proti tomu.“ (Lilian)*

Z výpovědí vyplývá, že zatímco Elisabeth se se svým zájmem rodičům svěřila a dokonce nechala nahlédnout do svých děl, pro Lilian je tato situace nemyslitelná. Souvisí to se vztahy, které informantky pojí s rodiči – Elisabeth uvádí blízké a otevřené vztahy, Lilian dle svých vlastních slov příliš dobré zázemí nemá a kreativní vyjádření často využívá k úniku z reality.<sup>43</sup> Lilian rovněž reprezentuje ostatní, zejména mladší komunikační partnerky, které nepociťují touhu sdílet svůj zájem s rodiči a nechat je tak nahlédnout do své tvorby. Elisabeth lze tedy v tomto případě označit za výjimku.

Zatímco skrývání před rodiči se ukázalo jako velmi časté, před partnery či manželi to úplně neplatí. Informantky, které mají vztah, uvádějí, že svou zálibu před svou polovičkou rozhodně netají. Často se však setkávají s názorem, že tvorba, následné čtení a celkové působení v komunitě jim zabírá spoustu času, který by mohly využít i jiným způsobem.

*„Manžel to ví, vono by to před ním asi ani skrejvat nešlo. Von ale pro to má pochopení, ale mockrát si jako stěžoval, že tomu věnuju hodně času (smích).“ (Jane)*

Ať už se tedy komunikační partnerky setkávaly či stále setkávají s negativními reakcemi, pokládají je ve většině případů za ojedinělé. Zároveň nemají pocit, že by jejich záliba ve fanouškovských fikcích nutně vedla k diskreditaci ze strany jejich okolí. Fanfiction tedy nechápou jako určité stigma, které by jim mohlo ztěžovat sociální vztahy. Napříč výpověďmi se objevoval názor, že mediální dílo *Game of Thrones* je v současné době bráno spíše jako mainstream, neboť v jejich okolí se nachází spousta osob, které sledují seriál či čtou knihy. Rovněž i fenomén fanfiction se dostal do širšího povědomí lidí, nelze tedy říci, že by tato záliba nezbytně směřovala k určité marginalizaci takovýchto jedinců, jak ostatně vyplývá i z výpovědi informantky Daemony:

---

<sup>43</sup> „Víš, jako naši se třeba často hádaj a to já nesnáším, takže se radši zavřu, nasadím sluchátka a třeba píšu.“ (Lilian)

*„Když to (fanfiction) tady začínalo, tak tehdy asi jo. Ěm, spíš určitě jo. Ale teď už je to dost rozšířené, takže nějak nemám ten pocit, že by mě za to někdo nějak musel odsuzovat nebo tak. Spíš to lidi zajímá a vyptávají se, co to vlastně přesně je.“*

### **3.7 Pohyb ve virtuálním prostoru**

V minulosti bylo publikování a čtení fanouškovských fikcí spojováno s tištěnými fanziny, v současné době se tento trend v převážné části odehrává na poli internetu, který se vyznačuje svou dynamickou povahou. Internetový obsah se neustále rozvíjí a nabízí tak zájemcům o fanfiction nebyvale rozsáhlou oblast působnosti. Informantky zpravidla nenavštěvují pouze jeden blog či archiv zaměřený na vydávání fanouškovských příběhů, publikují však zpravidla na svém vlastním blogu. Výjimku u většiny informantek tvoří pravidelně vyhlašované challenge na webové stránce icefire.cz, která zároveň představuje jistou komunitu fanoušků mediálního díla *Game of Thrones*.<sup>44</sup>

S počátkem zájmu o *Game of Thrones* se informantky zpravidla pohybovaly v českém virtuálním prostředí, které vnímají jako dobře známé, jelikož skrz působení v jiných fandomech mají vytvořené určité sociální vazby s ostatními pisateli a pisatelkami. Většina informantek občas navštěvuje i zahraniční stránky věnující se zveřejňování fanfikcí, avšak stále jako primární vidí české jazykové prostředí, jelikož pro čtení a tvorbu preferují mateřský jazyk. Důvodem je zejména ne příliš vysoká úroveň cizího jazyka, respektive angličtiny, která brání plnému porozumění příběhu a rovněž potěšení ze čtení. Komunikační partnerky mnohdy při čtení cizojazyčných povídek využívají služeb online překladáčů, nicméně to považují za rušivý element odvádějící je od čtení.

*„Nemyslím si, že bych měla natolik dobrou angličtinu, abych v ní četla bez problémů. Občas jako v angličtině čtu, nebo se teda o to nějakým způsobem pokouším, ale jako furt, nebo teda né tak furt, používat Google Translator je dost rušivý... Ono by se to možná časem zlepšilo, jako ta moje slovní zásoba v angličtině, nooo, ale to čtení беру hlavně jako relax, odpočinek, takže radši ta čeština tedy.“ (Elisabeth)*

---

<sup>44</sup> Prostřednictvím této stránky jsem původně chtěla šířit výzvu pro zapojení na mém výzkumu k diplomové práci, většina pisatelů však publikuje na vlastních blozích a stránka icefire.cz jim v současné době slouží převážně pro zmíněné challenge či novinky a zajímavosti týkající se jejich oblíbeného mediálního díla.

Některým komunikačním partnerkám však český prostor<sup>45</sup> po čase přestal vyhovovat, mezi uváděnými důvody je především určité vyčerpání tohoto prostoru, ve kterém jedinci již nenalézají takové potěšení, jako v době svého vrcholného zájmu. Zpracovávaná témata ve fanfikcích vidí jako opakované, povídky jim také nepřipadají tolik kvalitní. V novém prostředí rovněž dochází k navazování nových sociálních vazeb.

*„Tady (české prostředí fanfikcí na Game of Thrones) mě to už moc nebaví, nic moc nového se tu neděje, přijde mi, že se pořád píše o tom samým... Čili expanduju (smích) na anglické stránky, kde toho najdeš několikanásobně více.“ (Daemona)*

V případě Daemony došlo takřka k úplnému opuštění českého virtuálního prostoru, přičemž však nelze říci, že by toto opuštění nutně neznamenalo zpřetrhání navázaných sociálních vazeb. Komunikační partnerka Daemona nadále zůstává v kontaktu s českou komunitou, obzvláště s těmi, se kterými ji pojí přátelské vztahy. České fanfiction čte pouze příležitostně a na čtené povídky klade vysoké nároky.

*„Ale jako jo, s holkama v kontaktu jsme, na blogu mám vedle anglických povídek i překlady, ale jako české fanfikce čtu fakt jen občas a to tak z devadesátidevítí procent na doporučení.“ (Daemona)*

Pohyb v cizojazyčném prostředí se týká, kromě Daemony, i komunikačních partnerek v podobě Aryi a Lilian, přičemž pouze Arya a Lilian chápou toto prostředí jako prostor pro zlepšení a rozvíjení své úrovně anglického jazyka.<sup>46</sup> Často se také podílejí na překladech jednotlivých fanouškovských příběhů, které je určitým způsobem oslovily. Rovněž i translaci vnímají jako jistou formu seberealizace, neboť dobrý překlad zachovává původní náladu dané povídky.

*„No, ten překlad taky chápu jako takové psaní, protože musím dobře volit ty slova, který tam použiju, abych nějak jako nezměnila vyznění té povídky. Někdy mi to i zabere delší čas, než kdybych psala svojí fanfikci.“ (Arya)*

Zahraniční fanouškovské příběhy jsou tedy v českém prostředí dostupné skrz jednotlivé překlady. Informantky mnohdy překládají nejen z vlastní iniciativy, ale rovněž na základě přání a doporučení od ostatních členů komunity. Veškeré informantky zahrnuté do tohoto

---

<sup>45</sup> Lze říci, že do českého prostoru informantky zahrnují i slovenské fanfiction, které jsou často na českých stránkách publikovány. Slovenština jim připadá natolik příbuzná a známá, že si často ani neuvědomují, že v tomto jazyce čtou.

<sup>46</sup> Informantka Daemona považuje úroveň svého anglického jazyka za vysokou, čtení a psaní fanfikcí v anglickém jazyce jí nezpůsobují žádné potíže, a proto ani nelze říci, že by tyto příběhy pro ni byly motivací ke zlepšení jazykových dovedností.

výzkumu, čtou i tyto překlady, proto se nabízí otázka, zda spatřují určité rozdílnosti od česky psaných fanfikcí. Na základě výpovědí lze říci, že častokrát vidí v překládaných fanouškovských fikcích vyšší kvalitu, jistou nápaditost příběhu či propracovanější psychologii postav. Zahraniční fanouškovské fikce se také mnohdy projevují jako cenný zdroj inspirace pro vlastní tvorbu, neboť informantky jsou přímo ovlivňovány jednotlivými obsahovými aspekty. Na druhou stranu nelze opomenout, že pro překlady se používají povídky, které jsou na zahraničních archivech velmi oblíbené a čtené, je zde tedy možné patrné zkreslení a idealizace.

*„Překlady čtu moc ráda, připadaj mně v hodně případech líp propracovaný a taky takový... no, odvážnější. Ale zas jako si myslím, že i tam (v cizojazyčných archivech) se objevujou špatný povídky, jako asi všude.“* (Jane)

Arya, Daemona a Lilian se na svých blozích snaží publikovat i v anglickém jazyce. Informantky Arya a Lilian uvádějí, že díky čtení fanfiction v cizím jazyce se zlepšily natolik, že jsou v současné době i schopny v tomto jazyce psát. Zároveň dodávají, že se jim to v mnoha případech jeví jako snazší, neboť *Game of Thrones*, v případě seriálového zpracování, konzumují v původním znění, tedy v anglickém jazyce, ze kterého přejímají názvosloví či určité fráze typické pro jednotlivé postavy. Publikace v anglickém jazyce rovněž znamená příliv většího počtu čtenářů i z jiných zemí.

*„Na blogu mám občas i komentý v angličtině, takže to mě těší, že mě jako navštěvujou i lidi odjinad.“* (Lilian)

Zatímco Daemona a Lilian navštěvují převážně webové archivy fanfiction.net a archiveofourown.org, Arya se pohybuje i v polském internetovém prostředí. Důvodem jsou její polské kořeny a rovněž znalost polského jazyka, který jí provází již od dětství. Nejčastěji polsky psané fanfikce vyhledává na wattpad.com, fanfiction.pl či jednotlivých blozích. Taktéž v polském jazyce publikuje a sama se cítí být součástí polské komunity lidí spojených zájmem o fanfiction.

*„Jako vzhledem k tomu, že jsem základku a gympl studovala v polštině, tak to polské prostředí taky beru jako takové domácí, kde ty lidi znám taky (...) Nemyslím si, že by jako ty polské fanfikce byly třeba v něčem jiné, že by teda byly psané jinač, přijde mi to dost podobné.“* (Arya)

Jenkins na základě termínu kultura konvergence zdůrazňuje, že se vedle kulturních změn mění i přístroje, prostřednictvím kterých přijímáme jednotlivé obsahy (2006:13-14).



Jak vyplývá z výpovědí informantek, nelze čtení a psaní fanfiction spojovat pouze s vlastnictvím počítače a internetovým připojením, ale rovněž s využíváním chytrých telefonů a jednotlivých aplikací, skrz které lze dosáhnout fanouškovských fikcí téměř všude.<sup>47</sup> Jednotlivci se tedy nemusejí omezovat na prostředí domova, ale čtením a tvorbou si mohou krátit dlouhé chvíle při čekání či při dopravování na místo určené.

*„V mobilu mám nainstalovaný Wattpad, takže když se nudím nebo čekám, tak si to tam hodně projížďím a čtu si.“ (Arya)*

Ačkoliv tedy většina informantek zůstává v českém prostředí fanouškovských fikcí, nelze říci, že by se se zahraničními fikcemi nepotkávaly. Samy občas zahraniční archivy navštíví, stěžejní však pro ně zůstávají jednotlivé překlady a tedy pohyb v rámci českého jazykového prostoru, který pro ně zůstává tím primárním. Jana Glocarová v rámci svého výzkumu k bakalářské práci zjistila, že většina jejích informantek se pohybuje spíše v cizojazyčném prostředí, neboť české fanouškovské fikce se jim jeví jako málo kvalitní a jejich obsahová náplň jako nezajímavá (2011:63). V případě výzkumu této magisterské diplomové práce se to však ve větší míře neprojevalo, důvodem může být nejen nízká úroveň cizího jazyka zahrnutých informantek, ale rovněž neukončenost tohoto díla, které si stále nachází své nové fanoušky a potažmo i pisatele fanfiction.

Hlavním cílem této části diplomové práce bylo představit českou virtuální komunitu soustředující se na poli fanouškovských fikcí v jejich jednotlivých aspektech a postojích. Celek se tak zabýval tematickými kategoriemi, které vzešly z procesu analýzy dat z uskutečněných rozhovorů se sedmi informantkami. Čtenář tedy na základě zjištěných informací získal konkrétní vhled tohoto obsáhlého fenoménu, avšak nelze říci, že by se výsledná zjištění mohla vztahovat na celkovou komunitu pisatelů a čtenářů fanouškovských fikcí na motivy mediálního díla *Game of Thrones*. Nutno podotknout, že to ani není cílem podobných výzkumů založených na kvalitativní optice, jelikož se snaží o získání hloubkových dat a porozumění daného jevu.

---

<sup>47</sup> Své aplikace mají např. internetové archivy wattpad.com a fanfiction.net, lze nalézt také aplikace zaměřené pouze na jedno mediální dílo či žánr – *Harry Potter*, *anime*, nebo také na určité mediální postavy – Justin Bieber, *One Direction* apod.

## ZÁVĚR

Předkládaná magisterská diplomová práce se zaměřovala na výzkum pisatelů a čtenářů fanfiction na motivy mediálního díla *Game of Thrones*, přičemž cílem práce bylo popsat tuto aktivní komunitu fanoušků a nahlédnout do jednotlivých elementů jejich specifického zájmu, který se mnohým může jevit jako bizarní či přinejmenším zvláštní. I přes konkrétní zaměření na *Game of Thrones* jsem se v analýze nevyhnula obecnějším výpovědím a častému směřování k jiným fandomům, do kterých komunikační partnerky patří či v minulosti patřily, neboť jejich fanouškovství nelze chápat jako ohraničené jediným mediálním produktem. Fanoušky, stejně jako publika, nelze odtrhnout od jejich kulturního kontextu, který v notných případech bývá široký a nezaměřující se pouze na jeden žánr.

První část práce se specializovala na teorii a jednotlivé koncepty důležité k uchopení fanfiction. Prostřednictvím stručného náhledu do historie publika jsem se dostala přímo k fanouškům a fanouškovství obecně, které zaznamenalo svůj velký zlom na přelomu osmdesátých a devadesátých let. Vytvoření *fan studies*, neboli fanouškovských studií, znamenalo postupné snižování diferenciací mezi příznivci vysoké a nízké kultury a současně nabídlo fanoušky a aktivity s nimi spojené jako etablovaný předmět výzkumu. V teoretické části jsem dále nabídla koncept fandomu, tedy určité skupiny fanoušků, která se vyznačuje svým aktivismem a osobitou recepcí a současně tvoří jistou sociální komunitu zaměřenou na interpretaci textů či vytváření specifických forem umění.

Pro přehlednější seznámení s jednotlivými fanouškovskými charakteristikami byly zvoleny dvě typologie – rozdělení fanouškovského chování na fanoušky, uctíváče a nadšence a jejich kategorizaci na základě produkce – sémiotická, artikulovaná a textuální. K uchopení fanfiction pak posloužily zejména koncepty konvergenční a participační kultury, které předpokládají změnu klasického schématu producent a příjemce, a textuálního pytláctví a nomádství, klasifikující fanoušky jako aktivní, reflexivní a vysoce kritické konzumenty.

Ve druhé části jsem se zabývala zvolenou metodikou, která se pro účely této diplomové práce jeví jako nejadekvátnější – chápající rozhovor, a rovněž celkovým postupem při vytváření výzkumného vzorku, přes sběr dat až po jejich analýzu. Stěžejní část práce se pak konkrétně zaměřovala na interpretaci jednotlivých výpovědí komunikačních partnerek. Na základě analýzy dat jsem dospěla k šesti hlavním kategoriím, které mě již předem zajímaly nebo se často v rozhovorech objevovaly.

První kategorií je spíše obecné zjišťování toho, jak se informantky dostaly k fanouškovským fikcím, a co je přivedlo do fandomu *Game of Thrones*. Ukázalo se, že téměř všechny informantky disponovaly již dřívějšími zkušenostmi z jiných fandomů, které v rámci *Game of Thrones* zúročily. Prostředí fandomu je chápáno jako určitý druh komunity, kde jsou informantky spojeny nejen samotným kanonickým dílem, ale rovněž zde navazují nové sociální vztahy, které se často přesunují i do jejich reálných životů. Tato komunita je prostorem, kde komunikační partnerky získávají nové informace a spojují se s jedinci s podobnými zájmy, přičemž se prokázalo, že vstupní mechanismy, v podobě specifického jazyka a určitých zvyklostí, mohou být pro nové členy mnohdy obtížné.

V rámci zjišťování jednotlivých motivací, které komunikační partnerky podněcují k další tvorbě či četbě se jako nejdůležitější projevila zábava. Aspekt zábavy je chápán jako primární předpoklad pro existenci fanouškovských fikcí, na stranu druhou jej uváděly ve spojitosti s dalšími motivacemi, a to v podobě prodloužení potěšení z kanonického díla, kdy si přejí setrvat déle ve fikčním světě, přičemž je tato touha zároveň spojována s únikem z reality. S kanonickým dílem se poté pojí další motivace – určité vyplňování mezer, tedy prozkoumávání možností kanonického díla, identifikace s postavami a náprava původního díla ve smyslu nesouhlasu se zvraty v ději, avšak ne ve smyslu vymezování se vůči dominantní ideologii ve společnosti. Informantky v rámci fanfiction pracují s informacemi obsaženými v kanonickém díle, čili ani slashové povídky na téma *Game of Thrones* nelze brát jako jistý druh subverze. Prostřednictvím fanfiction také informantky projevují svou kreativitu, přičemž poskytovanou zpětnou vazbu na jejich povídky lze ve většině případů chápat jako motivaci pro další psaní, ale rovněž i element vedoucí ke zlepšení tvůrčích schopností a osobnostní rozvoj. Jako důležitá motivace se rovněž prokázala touha po sdílení svého vlastního pohledu na věc a v neposlední řadě i začleňování do komunity.

Pro fanouškovskou komunitu obecně se jako zásadní jeví existence kanonického textu, který tuto komunitu pojí. V případě *Game of Thrones* se jedná o dvě podoby kánonu – knižní předloha a seriálové zpracování. Informantky preferují knihy, avšak i seriál si mezi nimi drží své postavení, neboť jeho vizuálnost často využívají k popisu jednotlivých scén či postav ve svých fanfikcích. Psaní těchto příběhů vycházejících z již existující předlohy vnímají jako výhodu, jelikož se nemusí omezovat popisem detailů, které jsou pro jejich publikum předem známy, zároveň posuzují mediální dílo *Game of Thrones* jako velmi vhodné k následným interpretacím (mezery v ději, nečekané zvraty apod.).

V rovině zjišťování oblíbených postav (a také párů) byly komunikační partnerky velmi konkrétní, v naprosté většině případů samy dodávaly, proč je právě tato postava jejich oblíbenou. O postavách mnohdy hovoří jako o reálných lidech, v čemž lze spatřovat projevy parasociálních interakcí. Často také dochází k proměně vztahu k určité postavě na základě četby fanfiction. Konkrétnost se však příliš neprojevila u zjišťování preferovaných (sub)žánrů k tvorbě a četbě, neboť informantky ve velké míře vybírají na základě momentální nálady, přičemž povídky musejí splňovat určitá kritéria kvality, smysluplnosti, věrohodnosti či obsahovat jejich oblíbené páry. V rámci *Game of Thrones* se jako nejčastější projevíly fanouškovské příběhy žánru het, žánr slash byl sice také zastoupen, avšak v menší míře.

V rámci výzkumu byla rovněž soustředěna pozornost na rovinu reakcí okolí na tento specifický a často obtížně zařaditelný zájem. Většina komunikačních partnerek se s negativními reakcemi setkávala zejména v minulosti, v současné době je to jev spíše ojedinělý, neboť došlo k rozšíření povědomí o fanouškovských fikcích a rovněž na mediální dílo *Game of Thrones* je nahlíženo jako na mainstream. I přes to se však u mladších informantek prokázalo skrývání zájmu před rodiči (u slashových pisatelek ve větší míře, a to i v podobě skrývání před okolím), ty starší naopak svůj zájem před partnery či manžely netají.

Mnohdy také dochází ke srovnávání českých a zahraničních fanfiction. Přestože informantky zůstávají zejména v českém jazykovém prostředí, které vnímají jako důvěrně známé díky navázaným sociálním kontaktům, mají přístup i k cizojazyčným fanouškovským fikcím prostřednictvím překladů. Tyto povídky hodnotí jako kvalitnější a nápaditější, avšak lze předpokládat určitou zkreslenost vzhledem k translaci pouze populárních děl. Komunikační partnerky se tedy virtuálním prostorem pohybují spíše v rámci českého, potažmo i slovenského jazykového prostoru, výjimky v podobě tří informantek však expandují i na anglofonní archivy a na základě četby si zlepšují své jazykové dovednosti, které jim umožňují následnou publikaci fanfiction v anglickém jazyce.

Výsledná zjištění však nelze zobecnit na celkovou komunitu pisatelů a čtenářů fanfiction zaměřených na *Game of Thrones*. Diplomová práce ovšem nabízí zajímavý a komplexní pohled na jednotlivé příslušníky této komunity, přičemž se snaží upozornit na problematiku fanouškovství a jejich aktivit. Rovněž je nutné upozornit, že se jedná

pouze o pochopení českého jazykového prostředí, jelikož v jiné zemi a jiném kulturním kontextu by takto zaměřená studie mohla přijít s rozdílnými výsledky. Dle LaChev jsou fanouškovské fikce ve velké míře ovlivňovány kulturní identitou samotných pisatelů, na stranu druhou i kulturními vzorci obsaženými v mediálním díle (2005:91-92). Na regionálním základě se tak ve fanfiction mohou objevovat jistá schémata související kupříkladu s genderovou politikou dané země.

Na poli následujících výzkumů bych zejména navrhovala rozšíření výzkumného vzorku o mužské informanty, kteří by mohli přinést rozdílná zjištění. Rovněž by bylo zajímavé zaměřením na srovnání jednotlivých aspektů fanouškovských fikcí s fandomem jiného mediálního díla, ať už by se jednalo o dílo podobného žánru či naprosto odlišného. Další z oblastí by logicky mohla být komparace českého a cizojazyčného prostředí, ať už formou výpovědí jednotlivých informantů či samotnou analýzou individuálních fanonických textů. Za neméně důležitou studii bych považovala hledisko přesunů, tedy textuálního nomádství, z jednoho fandomu do druhého a zjištění, co fanoušky vede ke změně a současnému aktivnímu setrvávání ve více fandomech.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ABERCROMBIE, N., LONGHURST, B. (1998) *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: SAGE Publications. ISBN 978-8039-8962-7.

BARKER, C. (2006) *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-099-2.

BARKER, M. (2005) The Lord of the Rings and Identification: A Critical Encounter. *European Journal of Communication*, vol. 20, n. 3.

BARTOŠOVÁ, M. (2013) *Slashová fan fiction na Harryho Pottera v českém prostředí*. Magisterská diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého.

BAYM, N. K. (2010) *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press. ISBN 978-0-7456-4331-1.

BENNETT, L. (2014) Tracing Textual Poachers: Reflections on the Development of Fan Studies and Digital Fandom. *Journal of Fandom Studies*, vol. 2, n. 1.

BRUNS, A. (2008) *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*. New York: Peter Lang Publishing, Inc. ISBN 978-0-8204-8867-7.

CURWOOD, J. S., MAGNIFICO, A. M., LAMMERS, J. C. (2013) Writing in the Wild: Writers' Motivation in Fan-Based Affinity Spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, vol. 56, n. 8.

DISMAN, M. (2002) *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0139-7.

DRISCOLL, C. (2006) One True Pairing: The Romance of Pornography and the Pornography of Romance. In HELLEKSON, K., BUSSE, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. ISBN 978-0-7864-2640-9.

ECO, U. (2010) *Lector in fabula: role čtenáře aneb interpretační kooperace v narativních textech*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1828-1.

FIEDLEROVÁ, V. (2009) *Vztah fanouška Pána prstenů k dílu jako mediálnímu produktu*. Magisterská diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého.

FISKE, J. (1987) *Television Culture*. London and New York: Routledge. ISBN 0-415-03934-7.

FISKE, J. (1992) The Cultural Economy of Fandom. In LEWIS, L. A. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. New York: Routledge. ISBN 0-415-07820-2.

GILES, D. (2003) *Media Psychology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers. ISBN 0-8058-4048-6.

GLOCAROVÁ, J. (2011) *České čtenářky slash fan fiction a jejich pohyb v rámci virtuálního prostoru*. Bakalářská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita.

GOFFMAN, E. (2003) *Stigma: Poznámky k problému zvládnutí narušené identity*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON. ISBN 80-86429-21-0.

HELLEKSON, K., BUSSE, K. (2006) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. ISBN 978-0-7864-2640-9.

HENDL, J. (2005) *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-040-2.

HILLS, M. (2013) Fiske's 'Textual Productivity' and Digital Fandom: Web 2.0 Democratization versus Fan Distinction? *Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10, n. 1.

JENKINS, H. (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press. ISBN 978-0-262-51362-3.

JENKINS, H. (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. ISBN 978-0-8147-4281-5.

JENKINS, H. (1988) Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching. *Critical Studies in Mass Communication*, vol. 5, n. 2.

JENKINS, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge. ISBN 0-415-90571-0.

JENSON, J. (1992) Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In LEWIS, L. A. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. New York: Routledge. ISBN 0-415-07820-2.

JONES, G. (2015) Fanfiction Rules Writing Research. *Stylus Knights Write Showcase Special Issue*.

KAMBERSKÝ, P. (1994) Prolínání světů. *S-obzor, čtvrtletník pro kritickou sociologii*, vol. 3, n. 4.

KAPLAN, D. (2006) Construction of Fan Fiction Character Through Narrative. In HELLEKSON, K., BUSSE, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. ISBN 978-0-7864-2640-9.

KAUFMANN, J. C. (2010) *Chápající rozhovor*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON. ISBN 978-80-7419-033-9.

KRUG, C. (2014) *A Song of Fans and Piracy. How Participatory Fan-culture Challenges Media Industries, Copyrights and Notions of Authorship. The Case of a Song of Ice and Fire and HBO's Game of Thrones*. Magisterarbeit. Wien: Universität Wien.



KUSTRITZ, A. (2003) Slashing the Romance Narrative. *The Journal of American Culture*, vol. 26, n. 3.

LACHEV, A. (2005) Fan Fiction: A Genre and Its (Final?) Frontiers. *Get a Life?: Fan Cultures and Contemporary Television*, vol. 25, n. 1.

LEE, A. (2011) Time Travelling with fanfic writers: Understanding fan culture through repeated online interviews. *Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 8, n. 1.

LEWIS, L. A. (1992) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. New York: Routledge. ISBN 0-415-07820-2.

MACEK, J. (2006) *Fandom a text. Fandom – subkultura textu. Profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton. ISBN 80-7254-856-5.

MCQUAIL, D. (2002) *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-714-0.

PENZATO, M. (2011) Fanfiction, Poetry, Blogs, and Journals: A Case Study of the Connection between Extracurricular and Academic Writings. *Stylus*, vol. 3, n. 1.

REIFOVÁ, I. a kol. (2004) *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-926-7.

ŘIHÁČEK, T., ČERMÁK, I., HYTYCH, R. a kol. (2013) *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-6382-2.

SALMON, C., SYMONS, D. (2004) Slash Fiction and Human Mating Psychology. *The Journal of Sex Research*, vol. 41, n. 1.

SARASON, S. B. (1974) *The psychological sense of community: Prospects for a Community Psychology*. London: Jossey-Bass. ISBN 978-08-758-9216-0.

SILVERMAN, D. (2005) *Ako robiť kvalitatívny výskum: praktická príručka*. Bratislava: Ikar, a. s. ISBN 80-551-0904-4.

SEDLÁKOVÁ, R. (2014) *Výskum médií. Nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada Publishing, a. s. ISBN 978-80-247-3568-9.

SMOLÍK, J. (2010) *Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky*. Praha: Grada Publishing, a. s. ISBN 978-80-247-2907-7.

SOCIOLOGYGUIDE.COM Community, Basic Concepts of Sociology Guide. *Sociology Guide* [online] [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: <http://www.sociologyguide.com/basic-concepts/Community.php>.

STAIGER, J. (2005) *Media Reception Studies*. New York: New York University Press. ISBN 8147-8134-9.

ŠAFR, J. (2008) Co je to kulturní všezroutství? *Socioweb* [online] 6/2008 [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <http://www.socioweb.cz/index.php?disp=temata&shw=306&lst=113>.

ŠEBEŠ, M. (2004) Dívat se na publikum trochu jinak. *Revue pro média*, vol. 4, n. 10.

VOLEK, J. (2015) Televizní publika ve věku digitální fragmentace. In KAŇKA, P., KOFRÁNKOVÁ, V., MAYEROVÁ, I., ŠTOLL, M. a kol. *Autor-vize-meze-televize*. Praha a Bratislava: USTR a VŠMU. ISBN 978-80-87912-36-2.

## **SEZNAM TABULEK**

Tabulka 1: Typologie fanoušků.....	17
Tabulka 2: Profil informantek.....	35