

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTÚRNEJ
ANTROPOLÓGIE

ČESKÁ KOMUNITA OTAKU

BAKALÁRSKA PRÁCA
ODBOR KULTÚRNEJ ANTROPOLÓGIE

Vypracovala: Erika Johanidesová
Vedúci práce: Mgr. Jakub Havlíček, Ph.D.

Olomouc 2015

Prehlasujem, že som bakalársku diplomovú prácu vypracovala samostatne s využitím uvedených prameňov a literatúry.

Dňa.....v Olomouci

Podpis autorky práce

Pod'akovanie patrí vedúcemu práce, Mgr. Jakubovi Havlíčkovi PhD za jeho rady a odborné vedenie, sestre Dominike za jej nekonečnú trpezlivosť a ochotu, mojej rodine a všetkým mojím priateľom, ktorí mi priali a podporovali ma.

ANOTÁCIA

Bakalárska práca sa zaoberá otaku kultúrou v Českej republike. Práca je rozčlenená do dvoch rovín, na časť teoretickú a časť empirickú. Časť teoretická je predovšetkým úvodom do otaku kultúry. Zahŕňa historický exkurz a niektoré z dôležitých prvkov otaku spoločnosti. Ďalej sa zmieňuje o českých otaku komunitách na internete, ich činnostiach a možnostiach, ktoré ponúkajú. Empirickou časťou tejto práce je môj vlastný kvalitatívny výskum. Ten vznikol na základe rozhovorov s členmi tejto komunity, po ktorých nasledovala analýza a interpretácia dát. Kvalitatívny výskum je zameraný predovšetkým na ich prvý kontakt s fenoménmi anime a manga, a či považujú samy seba za “otaku”. Zahŕňa tiež genderové rozdelenie komunity v minulosti a dnes a vplyv príslušnosti k otaku na ich spoločenský život.

KLÚČOVÉ SLOVÁ

manga, anime, otaku, otaku v priebehu času, otaku servery, komunity, členovia komunity

ANNOTATION

The thesis focuses on otaku culture in the Czech Republic. The work is divided into two levels, on the theoretical and the empirical. The theoretical part is mainly an introduction to otaku culture. It includes historical excursions and some of the important elements of otaku. Furthermore, it mentions the Czech otaku communities on the Internet, their activities and what they offer to their members. The empirical part of this work is my own qualitative research. That was based on the interviews with members of the community, followed by an analysis and interpretation of data. Qualitative research is focused primarily on their first contact with the phenomenon of manga and anime, and whether they consider themselves as “otaku”. Also it includes the gender division of the community in the past and today and the impact of belonging to the otaku in their social life.

KEYWORDS

manga, anime, otaku, otaku through the time, otaku servers, communities, community members

OBSAH

| | |
|--|----|
| ÚVOD | 6 |
| TEORETICKÁ ČASŤ | 7 |
| 1. ZÁKLAD OTAKU KULTÚRY | 7 |
| 1.1 Manga | 7 |
| 1.2 Manga - historický prehľad..... | 8 |
| 1.3 Otaku..... | 9 |
| 2. OTAKU V PRIEBEHU ČASU | 10 |
| 2.1 Negatívny význam | 10 |
| 2.2 Z nezdravo posadnutého na anime fanúšika | 12 |
| 2.3 Internet ako šíriteľ fenoménu..... | 13 |
| 2.4 Komunity v ČR..... | 13 |
| 2.5 Ako to vyzerá u online otaku komunity..... | 14 |
| 2.6 Čo ponúka český trh komunita otaku?..... | 16 |
| EMPIRICKÁ ČASŤ..... | 19 |
| 3. CIELE VÝSKUMU | 19 |
| 4. METODOLOGIA | 20 |
| 4.1 Metóda výskumu..... | 20 |
| 4.2 Metóda získavania dát | 20 |
| 4.3 Priebeh výskumu..... | 22 |
| 4.4 Výskumná vzorka | 24 |
| 4.5 Okruhy výskumných otázok | 25 |
| 4.6 Etika výskumu | 25 |
| 5. VÝSLEDKY VÝSKUMU | 26 |
| 5.1 Prvý kontakt s fenoménom | 26 |
| 5.2 Stotožnenie sa s pojmom otaku..... | 28 |
| 5.3 Motivácia | 30 |
| 5.4 Vplyv otaku na okolie a opačne..... | 32 |
| 5.5 Gendrové rozdelenie komunity..... | 34 |
| ZÁVER..... | 36 |
| POUŽITÉ PRAMENE A LITERATÚRA..... | 38 |
| PRÍLOHY..... | 40 |

ÚVOD

Japonsko si väčšina z nás spája so sushi alebo hierarchizovanou spoločnosťou. Avšak ázijská kultúra, špeciálne tá japonská, je známa aj komiksami manga a seriálmi/filmami anime. Tie sa už od konca minulého storočia rozširujú do celého sveta a neobišli ani Českú republiku.

Teoretická časť bakalárskej práce sa zaoberá úvodom do otaku kultúry, ktorá je založená fanúšikmi mangy a anime. Ako manga a anime aj samotná otaku kultúra je príliš širokou témou, aby som mohla prezentovať všetky jej prvky, preto táto práca slúži viac ako úvod do českej otaku kultúry, jej komunit a aktivít. Pre účely oboznámenia sa s touto špecifickou a pomerne neznámou kultúrou uvádzam historický kontext.

Literárne zdroje pre túto tému nie sú obsiahle, práve naopak, ak už existujú, sú zamerané na zahraničné otaku komunity, najmä v USA alebo v krajine pôvodu, Japonsku. Z tohto dôvodu som musela siahnuť po emických zdrojoch.

Tie sa ukázali ako veľmi prospešné pri rozhovoroch, ktoré som viedla s členmi komunity, v rámci empirickej časti, ktorú tvorí môj vlastný kvalitatívny výskum. Cieľom tejto časti bolo preskúmať motivácie, ktoré členov komunity priviedli ku komiksom manga, seriálom anime, čo na tomto ázijskom umení udržuje ich dlhodobý záujem a do akej miery prijímajú svoju identitu ako otaku.

Ďalej sa v práci zaujímam o zmeny v gendrovom rozdelení českých otaku a aké aspekty stoja za týmito zmenami. Počas výskumu som sa rozhodla pripojiť i spoločenský život otaku, konkrétne akým spôsobom a či vôbec, je ovplyvnený skutočnosťou, že patria k otaku komunite.

Pokladám za vhodné vytvoriť na túto tému bakalársku prácu, vzhľadom na to, že si tento fenomén z druhej konca sveta, získal v Českej republike, a nielen v nej, už tisíce ľudí.

TEORETICKÁ ČASŤ

1. ZÁKLAD OTAKU KULTÚRY

1.1 Manga

Kým sa oboznámime so samotnými otaku, uvediem, čo sa skrýva za výrazmi manga a anime. Tieto výrazy nie sú používané v bežnej komunikácii, ale úzko súvisia s otaku kultúrou, preto pokladám za nutné ich objasniť. Manga je špecificky kreslený komiks alebo grafická novela, pôvodne pochádzajúci z Japonska.¹ Vyvinula sa z japonskej umeleckej tradície, vďaka ktorej naberala v rôznych časových obdobiach nové prvky, ktoré sú dodnes prítomné a dajú sa spätne vysledovať do konkrétnych období japonského kultúrneho rozmachu.

Keď už som spomenula kultúru, musím upriamiť pozornosť na fakt, že manga je jeden z najpopulárnejších a najrozšírenejších kultúrnych aspektov Japonska vo svete. Je prekladaná do stoviek jazykov a jej tvorcovia dnes už často nepochádzajú výlučne z Japonska.

Vyjadřila som sa o mänge ako o špecificky kreslenom komikse. Obsahuje nielen odlišný grafický štýl kresby charakterov, prostredia atď., ale aj veľké množstvo prvkov, ktoré sú nezameniteľne jej súčasťou a môžeme povedať, predajnou značkou. Pomocou unikátnej symboliky vyjadřuje vnútorné emócie postáv (viz prílohy B a C), v západnom type komiksu je tento spôsob atypický. Keď si vezme otaku do ruky mangu a začne ju čítať odzadu a sprava, môže to niekomu pripadať zvláštne. Manga sa i v Českej republike často vydáva na originálny spôsob z pôvodnej krajiny, Japonska. Teda naša zadná strana, bude pre mangu predná a opačne. Nielen že by ne-otaku čitateľovi pripadal obal knihy na ruby, ale nad postavami začne z ničoho nič snežiť, ich tváre sa premenia na zvislé čiary, narastú im psie uši, visí nad nimi akýsi malý duch...celé to vyzerá ako žart. Tento exotický komiks má fanúšikov po celom svete, ale vo svojej práci som sa rozhodla zamerať na českých fanúšikov a dôvody, vďaka ktorým inklinujú k tomuto druhu umenia.

¹ Online Etymology Dictionary: Manga. In: HARPER, Douglas. Etymonline.com [online]. [cit. 16.12.2014]. Dostupné z: http://www.etymonline.com/index.php?term=manga&allowed_in_frame=0#.

1.2 Manga - historický prehľad

Pojem manga bol prvýkrát použitý jedným z najznámejších japonských umelcov, Katsushika Hokusai-om (1760 - 1849) v roku 1814. Vymyslel ho pre svoje vtipné obrázky / skice. Ako talentovaný umelec sa venoval viacerým štýlom, medzi iným aj žánru ukiyo-e, čo je druh drevorytu, ktorý veľkým dielom ovplyvnil súčasnú mangu. Ako jeho najznámejšie dielo v tomto štýle sa uvádza „*Veľká vlna pri pobreží Kannagawy*“ (The Great Wave of Kannagawa). Úplný počiatok mangy ako komiksu nie je jasný. Mnohí prikladajú zásluhu japonskému mníchovi a astronómovi menom Toba Sōjō (1053 - 1140), ktorému sa pripisuje obrázkový zvitok *Chōjū-jinbutsu-giga*, skrátene označovaný len *Chōjū-giga* (*Vývážanie zvierat a ľudí*). Má štyri časti, pričom prvá je najznámejšia a zvitok má do dĺžky neuveriteľných jedenásť metrov. Toba Sōjō tiež vystupoval pod umeleckým menom Kakuyu. Zvitok sa i napriek nejasnostiam ohľadom autorstva uznáva ako najstaršia manga. Prvé dva zvitky sú uložené v Japonskom národnom múzeu a ďalšie dva v Kyotskom národnom múzeu.² Tieto zvitky však neboli prvotne určené širokej verejnosti. Boli to umelecké diela do zbierok šľachty. To sa behom času menilo a bežný ľud si kreslený štýl rýchlo osvojil. Obrázky, ktoré začínali ako budhistické amulety pre cestujúcich sa zvoľna menili na motívy bojovníkov, démonov či krásnych žien.³ Ďalším vývojovým krokom bola éra vlády rodu Tokugawa (1600 - 1867), počas ktorej sa rozšírili spomínané drevené panely *ukiyo-e* plné živých vzorov, žiarivých farieb a jemných línií. *Ukiyo-e* sa dajú nájsť aj na terajšom trhu. Oproti súčasnej mange majú však svoje nevýhody. Okrem iného sú postavy zobrazené zjednodušene, obsahujú nerealistickú perspektívu a chýbajú im tieň.⁴ Tento štýl je napriek tomu zdrojom efektov a prvkov i v súčasnej mange, ktorá dosiaľ využíva zobrazenia erotiky (ero manga) či bojových scén (slávne krvavé striekance) práve zo 16.-ho a 17.-ho storočia a jeho umeleckých drevorytov.⁵ Ďalšiu zo zmien tvorilo ovplyvnenie západným umením a životným štýlom, ktoré odštartovalo viac-menej nanútené otvorenie sa Západu, v roku 1853 pod vplyvom amerického komodora Perryho. Pokračovanie zmien, a tiež určitú stagnáciu mala na svedomí druhá

² The Physiological Society of Japan: Choju-Giga. In: [Http://int.physiology.jp](http://int.physiology.jp) [online]. Shinjuku-ku, Tokyo: PSJ, 2015 [cit. 2.2.2015]. Dostupné z: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>.

³ BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime: Introduction*. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5.

⁴ JOHNSON-WOODS, Tonie. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, USA: Continuum London & New York, 2010. ISBN 9780826429384.

⁵ BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime: Introduction*. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5. str. 2.

svetová vojna, kedy vojenská propaganda povoľovala len krajinu a národ zjednocujúce, patriotické práce. Mnohí tvorcovia preto opustili krajinu alebo vo vojnových rokoch úplne prestali tvoriť.⁶ O mange kolujú aj oficiálne nepotvrdené fámy, ako o prostriedku na poškodenie morálky vojnového nepriateľa. Hentai manga (z jap. hentai= perverzný), čo je vysoko pornografický materiál známy hlavne pre často až absurdné charaktery (mimozemšťania, roboty, monštra s chápادلami) mala byť lietadlami vypúšťaná nad nepriateľskými vojakmi, v snahe oslabiť ich morálku a posilniť túžbu vrátiť sa domov. Manga je preukázateľne omnoho staršia než západný druh komiksu či grafickej novely, a napriek tomu čelila v podstate len malému množstvu existencionálnych problémov.

1.3 Otaku

Existuje množstvo druhov mangy aj anime, ktorú ešte v práci spomeniem, pokladám ale za nutné zdôrazniť, že tak ako v bežnej reči, dochádza i v otaku komunitách / kultúre k procesom ako je napríklad počesťovanie, preto netvrdím, že sa zakaždým stretnete s rovnakou formou výrazu alebo s jeho jednostranným využívaním. Týmto narážam napríklad na pojem otaku, ktorý sa ako v historickom, tak i kultúrnom koncepte menil a dnes už nie je otaku ako otaku. Najjednoduchšie bude vysvetlenie, že otaku je nadšenec japonskej anime a mangy. To je samozrejme moderné pochopenie v rámci nám známeho kultúrneho prostredia. Ako to bolo historicky a v prípade pôvodného prostredia, približujem v nasledujúcej kapitole.

⁶BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime: Introduction*. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5. str. 5.

2. OTAKU V PRIEBEHU ČASU

2.1 Negatívny význam

V minulosti sa v Japonsku výraz otaku používal pre posadnutého fanúšika či počítačového maniaka a mal negatívne konotácie. Zaužíval sa pre ľudí s nezdravou obsesiou, samotárov, ľudí vyhýbajúcich sa spoločnosti. Výrazu nepomohol ani prípad štyroch detských vražd v Tokiu, ktoré mal na svedomí Tsutomu Miyazaki, prezývaný Otaku Killer (otaku zabijak), u ktorého sa našlo množstvo (5763) nahrávok, medzi iným i anime obsahujúcu brutálne a krvavé scény⁷. Nedokázalo sa prepojenie medzi vraždami a Miyazakiho záľubou v komiksoch, ale niektoré z nich sa vzhľadom k prípadu prestali v Japonsku vydávať. Médiá označili za vinníka kreslené obrázky a fanúšikov mangy boli videní ako potencionálne nebezpeční ľudia. Miyazaki sa stal akousi temnou tvárou tejto špecifickej subkultúry a fotografie jeho domova plného kníh, časopisov a videopások s mangou a anime znakom škodlivého odcudzenia sa realite. Ďalšou škrvrnou na povesti slova otaku bol teroristický útok, ktorý sa odohral 20. 3. 1995 v tokijskom metre, kde náboženská skupina Aleph, simultánne na viacerých miestach, zaútočila nebezpečným sarínovým plynom. Výsledkom bolo dvanásť mŕtvych, desiatky ranených a viac ako tisíc ľudí malo v rôznych stupňoch poškodený zrak. Nešťastným pre fanúšikov anime a mangy sa stala skutočnosť, že skupina si požičala viaceré výrazy a presvedčenia práve z animovaných seriálov a mangy⁸. Smutnou skutočnosťou je, že čím populárnejšie veci sú, tým sú aj častejšie zneužívané. Keď sa zameriam na česko-slovenské prostredie, nie je to tak dávno, čo sa seriál Pokémon stal veľmi obľúbenou televíznou reláciou pre deti. Jeho úspech bol podporovaný aj zberateľskými albumami, konfekciou s motívmi fantastických pokémonov (zvieratá vzdialene podobné reálnym, so špeciálnymi schopnosťami, ktoré deti / tréneri mohli chytať, chovať a súťažiť s ďalšími „trénermi“), školskými taškami a pomôckami s motívmi hlavných postáv... Nakoniec však negatívna reklama dobehla detský anime seriál aj v našom prostredí. Vďaka niekoľkým nešťastným prípadom vo svete, kedy rodičia nechali deti sledovať Pokémonov, pričom následne kvôli rýchlejšiemu striedaniu sa svetelných efektov v seriáli, vraj zistili, že ich deti trpia

⁷Tsutomu Miyazaki. In: Crimelibrary [online] [cit.11.2.2015] Dostupné z <http://www.crimelibrary.com/blog/2013/01/05/serial-killer-spotlight-tsutomu-miyazaki-otaku-killer/index.html>.

⁸SCHODT, Frederik L., Dreamland Japan: Writings on modern manga. Berkeley, USA: Stone Bridge Press, str. 46-47, ISBN 978-1-880656-23-5.

fotosyntetickou epilepsiou alebo prípadu dvoch tureckých detí, ktoré uverili, že majú nadprirodzené schopnosti a vyskočili von oknom. Tieto obvinenia sa ešte dnes vynoria na mnohých fórach pre mladé mamičky a na web stránkach bulvárnych plátok.⁹ Slovenská televízia, ešte ako STV, dnes RTVS, nakoniec za vysielanie seriálu Pokémon dostala niekoľko pokút, jednu za odvysielanie skrytej reklamy, ktorá sa mala nachádzať v záverečnej piesni (Chyt' ich všetkých - „Gotta catch 'em all!“). Pokémoni neexistujú, nedajú sa chytiť, a tak pieseň podľa Rady pre vysielanie a retransmisiu navádza mladistvého diváka k nákupu hračiek, aby získali Pokémonov aspoň týmto spôsobom. Medzi ďalšie obvinenia patrilo i porušenie zákona o ochrane mladistvého diváka.

Čisto subjektívne uvediem, že v čase sledovania Pokémonov sa angličtina na našich základných školách na Slovensku ešte neučila od prvej triedy a piesne k seriálu neboli preložené, spievali sme „Gotta catch 'em all!“ a netušili význam. Sama som ako dieťa tento seriál sledovala. Ani ja alebo moji priatelia či súrodenci, sme nemali tendencie skákať z okien ani sme neskončili vo väzení, ako mnohí členovia občianskych združení našej, Pokémonom ovplyvnenej generácii, predpovedali.

V Českej republike nielen Pokémoni pokračovali, ale neskôr sa na českej scéne objavil ďalší anime seriál Digimoni s obdobnou tematikou ako Pokémoni.

Aj vďaka tejto skutočnosti si v Českej republike nesie anime menší biľag nebezpečenstva, než napríklad na Slovensku, a zároveň si získala väčšie množstvo fanúšikov a budúcich členov otaku komunit.

⁹ Žiadajú, aby v STV neboli Pokémoni [online]. 2001 [cit. 2015-10-11]. ISSN 1335-4418. Dostupné z: <http://www.sme.sk/c/10711/ziadaju-aby-v-stv-neboli-pokemoni.html>.

2.2 Z nezdravo posadnutého na anime fanúšika

Ako základ otaku kultúry som v kapitole Manga, uviedla mangu, ale v súčasnej dobe vládne, hlavne medzi mladšou generáciou, anime. Je to skrátaná verzia anglického slova animation, ktoré sa do japončiny (písmo katakana) prepisovalo ako *animeshon*. Kritik Imamura Taihei slovo skrátal na súčasné anime. V angličtine (a tiež v češtine a slovenčine) sa využíva ako označenie japonských kreslených filmov, animácií. Pôvodne sa v anglicky hovoriacej komunite snažili distribútorské spoločnosti presadiť pojem „*Japanimation*“, ale ten sa neujal¹⁰. Anime sú z veľkej časti podložené originálnou mangou, a tak sú mnohokrát mangou, prenesenou na obrazovky a majú celé série. Nie je to nijakým pravidlom, samozrejme môžu mať aj originálny príbeh, nie je to však tak časté a tieto anime sú väčšinou v podobe filmov. Práve japonský kreslený film / animácia má obrovskú zásluhu na premene významu slova otaku, najmä v zahraničí.

Slovo otaku sa zaužívalo v USA v rámci rozšírenia anime a mangy na ich domácom trhu, ako knižnom tak televíznom, pričom stratil svoj pôvodný negatívny nádych. Stalo sa skôr symbolom inakosti, označením komunity. Vďaka tomuto rozšíreniu sa otaku stalo svetovým označením pre fanúšika japonského komiksu a neskôr aj anime¹¹.

Rozpor medzi tým, ako sa vníma slovo otaku doma v Japonsku, v USA alebo v Českej republike je viditeľný nielen v spôsobe ako o tomto fenoméne píše zahraničné publikácie, ale zároveň v priamom rozprávaní českých otaku.

Ako som spomínala, nie je otaku ako otaku. Bližšie sa tomuto javu venujem v empirickej časti, kde som skúmala, ako sa sami českí otaku vnímajú alebo stotožňujú s pojmom otaku.

10 Konatina otaku encyklopedie: Anime. In: Wiki.konata.cz [online]. 10.2.2013 [cit. 10.2.2015]. Dostupné z: <http://www.wiki.konata.cz/index.php?title=Anime>.

11 SCHODT, Frederik. L. Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkeley, USA: Stone Bridge Press, Inc., 1996. ISBN 978-1-933330-95-2. str.48.

2.3 Internet ako šíriteľ fenoménu

K japonskej atmosfére kultúry otaku sa pridáva i neoddeliteľná časť európskeho a amerického vplyvu. Dnes už totiž nie je výnimkou, ak sa v mange a anime vyskytujú hrady a rytieri, nejaponské honorifiká a mená, americká slangová angličtina, postavy so zmiešaným pôvodom či dokonca historické postavy z celého sveta. Tento medzinárodný všehomix bolo možné stvoriť aj vďaka svetovej fascinácii unikátnou japonskou kultúrou a internetovým prepojením sveta. Obrovské množstvo fan-publikácií, videí, grafík, kostýmov, organizovaných festivalov, fór a online komunít by nebolo možných bez tohto spojenia. Jeho dôležitosť sa snažím podčiarknuť aj použitými zdrojmi. Na českých internetových stránkach si mladý otaku nájde úplné základy, od histórie, cez slovníček, známe osobnosti, festivalové plány až po možnosť založiť si vlastné fórum, blog alebo sa stať členom komunity.

Tie najväčšie komunity v Českej republike komunikujú prostredníctvom viacerých online stránok. Patria, alebo v niektorých prípadoch patrili k nim napríklad komunity okolo stránok Akihabara.cz, Konoha.cz, Konata.cz, Otakuland.cz alebo Hofyland.cz, ktorý bol jednou z prvých stránok pre českých otaku.

2.4 Komunity v ČR

Internetové komunity ale všeobecne neodrážajú rozdelenie, ktoré v Českej republike panuje. To je v podstate založené na systéme miest. Známe sú Brno, Praha, Ostrava či Olomouc. Pozývajú na dni japonskej kultúry (prípadne ázijskej) a na festivaly ako Animefest, Akicon, Advík, Natsucon, Ostracon a ďalšie. V Olomouci existuje mimo iných aj študentský japonský klub. Taktiež na univerzitách vedú odbory zamerané na ázijské jazyky, hlavne japončinu, ale Univerzita Palackého v Olomouci v tomto roku otvorila i odbor kórejčina pre hospodársku prax a medzi študentmi na katedre ázijských štúdií sú vždy i otaku. Toto tvrdenie podkladám vlastným absolvovaním semestra japončiny, kde 90% triedy chcelo okúsiť z Japonska niečo viac ako len anime a mangu. Bezplatné vyučovanie japončiny raz do týždňa a získanie kreditov navyše prilákalo množstvo záujemcov, vďaka čomu sa trieda delila na dve skupiny po dodatočnom navýšení počtu miest na triedu.

V prvom rade to však boli práve anime a manga, ktoré u nich vyvolali záujem o

japončinu, dobové oblečenie, hudbu a umenia východu. Určite by sa touto skutočnosťou mohla zaoberať rozšírenejšia alebo úplne nová práca. Vo svojej práci sa dotýkam spoločenského života otaku, napríklad na výber okruhu priateľov, ale som presvedčená, že rozšírenejšia alebo úplne nová práca by mohla skúmať aj možnosti vplyvu mangy / anime na výber štúdia, až povolania svojich fanúšikov.

Komunity v ČR majú, ako som spomenula, tendenciu sa rozdeľovať podľa príslušnosti k mestu či kraju, príkladom sú Brnenský otaku alebo Juhočeský otaku. Na blogu „Brňákov“ uverejnil dlhoročný organizátor Animefestu (každoročne v máji súťaže v cosplay, prednášky, súťaže v tvorbe hudobných videí s anime tematikou, tzv. AMV= anime music video) Jan Horgoš alias „Hintzu“ svoje spomienky na začiatky anime / mangy / otaku v Čechách, začiatky samotných Brnenských otaku, ale aj jeho pohľad na generačné rozdiely a rozpory nových a starších otaku. Jeho blog je pomerne často, berúc do úvahy túto špecifickú otaku tematiku, citovaný.

2.5 Ako to vyzerá u online otaku komunity

Pri tvorbe teoretickej základne tejto práce som sa musela spoľahnúť na informácie, ktoré sa naprieč komunitami a webmi navzájom dokladali a opakovali, informáciami získanými z rozhovorov a nakoniec zo zahraničnej literatúry, ktorá sa však nezameriavala priamo na českú otaku kultúru. Počas výskumu som narazila na niekoľko aktívnych stránok pre otaku komunity a ešte väčšie množstvo neaktívnych, či doslova každou chvíľou umierajúcich blogov a webov.

Skoro žiadna z nich nemá historické okienko o svojich vlastných začiatkoch či českých otaku z pohľadu niektorého svojho pamätníka. Z tohto hľadiska Brnenský otaku nasadili latku trochu vyššie. Záleží však na druhu webu s akým sa stretáme, pretože nie všetky sú o živej komunite, ktorá sa stretáva aj mimo online pripojenia. Za čestnú zmienku určite stojí web Shirai.cz. Primárne je venovaný online epizódam anime, ktoré sú prehľadne rozdelené podľa druhu, abecedného poradia, obľúbenosti...

Otaku si na tejto stránke môže vyrobiť vlastný zoznam toho čo už videl, čo má rozpozerané, uložiť si názov anime ktorú chce vidieť v budúcnosti a tiež hodnotiť počtom hviezd či napísať recenziu. Recenzia samotná potom môže od ďalších otaku dostať „palec hore či dole“. Je tu možnosť komentovať každú epizódu, uverejniť svoj fan-art, stať sa prekladateľom a pridať sa k prekladateľskej skupine... Samozrejmosťou sú tu články od samotných členov venované prvkom japonskej kultúry - samurajom,

chladným zbraniam, dňom japonskej kultúry, japonskej kuchyni- sushi, ale aj smažené nudle či unikátne japonské zvieratá...(väčšinou reálne japonské zvieratá), novým mangám a podobne. Shirai.cz nie je jediný web venovaný záujmom otaku, ale slúži mi ako figuratívny príklad dobre vedeného a dlhodobo aktívneho webu pre nielen českú otaku kultúru.

Shirai.cz je síce česká doména, ale tak ako prekladatelia i mnohí administrátori sú Slováci. Na viacerých stránkach, nielen tu, je česko-slovenská spolupráca zrejماً a výdatne podporuje životaschopnosť a popularitu webu. Otaku komunita ani v jednej krajine nie je nijak enormná, takže platí logická zásada, čím viac prekladov do oboch jazykov, tým viac ľudí registrovaných na stránkach.

Na webových stránkach sa stretávajú ľudia z oboch krajín, ČR aj SR a viacerí sa prelínajú vo viac než jednej online komunite. Veľkým úspechom českých otaku je stále aktívny portál Konoha.cz. Na serveri sa nachádzajú nielen fóra o anime a mange, ale aj základy japončiny, gramatika, slovíčka, obsiahle novinky informujú o najnovších dňoch japonskej kultúry, prekladoch na stránkach Konohy, novej fan-fiction...i rôzne cvičenia na zdokonalenie sa. Veselé grafické prevedenie vzhľadu stránky dopĺňa aj kolónka s počtom práve online prítomných ľudí, alias nindžov, ak sú to členovia a civilistov, ak sú to návštevníci. Kedykoľvek som stránku navštívila, počítadlo nemalo menej než sto návštevníkov a desiatky "nindžov".

Pre fanúšikov anime *Naruto*, ktorých je na stránke najviac, je tu dokonca špeciálna položka: Japonština pro Narutofily. Stránka je všeobecne prehľadná, poskytuje priestor fanúšikom fan-fiction, je plná nápoved a rád, ale najviac zo všetkého je viditeľná skutočnosť, že patrí mladšej generácii otaku, ktorú zachytila vlna, medzi otaku svetovo obľúbených seriálov, *Naruto* a *Bleach*.¹²

Určite ju však môžem označiť za jednu z najzaujímavejších stránok otaku v Českej republike. Nemenej aktívnou je skupina okolo webovej stránky Akihabara.cz. Server Akibara.cz "portál k ázijskej kultúre" sa na svojich stránkach venuje anime, mange, ázijským showbusinessovým osobnostiam, charakterom z komiksov aj anime, informujú o novinkách zo sveta, zverejňujú svoje preklady a majú živé a aktuálne fórum.

Projekt je dielom bývalých moderátorov na stránkach Otakulandu: Benda_11, Drobek87, mJezdec, Rinu a Sovereigna. Zatiaľ sa im darí, čoho dôkazom sú ich ďalšie

¹² Konoha.cz: Vítejte na konoha.cz. [online]. [cit. 12.2.2015]. Dostupné z: <http://147.32.8.168/#>.

portály Manga Akihabara a Dorama Akihabara.

Server je pomenovaný po mestskej časti Tokia - Akihabare, tá je podľa spisovateľky Robin Brennerovej, autorky monografie *Understanding Manga and Anime*, Meckou každého otaku. V podstate donedávna neznáma ázijská literatúra, umenie a komiks v jednom, sa stala v priebehu pár rokov živlom na trhu a získala si milióny ľudí naprieč svetom. Celá mestská časť Akihabara prešla premenou vďaka otaku kultúre. Pôvodne sa tu predávala najmä elektronika, neskôr s vývojom techniky prvé osobné počítače, kedy si štvrť získala hlavne milovníkov počítačov, mladých mužov. Z tejto klientely ťažila i v bleskovej premene na otaku štvrť. Kompletná premena reštaurácií, kaviarní, predajní, herní, butikov a celkovej atmosféry na otaku krajinu bola a stále zostáva unikátnou záležitosťou Akihabary. Hlavným dôvodom je, že za touto premenou nestála žiadna politická sila ani plán mesta Tokio¹³.

2.6 Čo ponúka český trh komunity otaku?

V roku 2000 vydalo nakladateľstvo Calibre Publishing mangu s názvom *Gon*¹⁴, ktorá sa stala prvým oficiálne vydaným titulom mangy v Českej republike, ale až v roku 2008 sa manga začala vydávať vo väčšom počte. V tomto roku nakladateľstvo Zoner Press vydalo v češtine mangu od japonskej manga-ka Ryoko Mitsuki *Dvere chaosu*¹⁵. Vydaná bola v klasickom manga štýle, čítaná sprava doľava. Mangu v Čechách vydávajú nakladateľstvá Hanami (*Kniha větru, Město světla*), Crew (*Death Note, Bleach, Naruto, Útok titánů*), Talpress (*Motýlek, Elégie pro ovečku*) či Zoner Press (*Temné metro, Polibek katany*)¹⁶. Anime v Českej republike vysielali dve televízne stanice Jetix a Animax, pričom Animax v roku 2014 svoje vysielanie na území Čiech a Slovenska zrušil.¹⁷ Stanica Animax sa zaslúžila o rozšírenie fenoménu anime medzi mladšie publikum, ktoré často ani nevedelo, že ide o anime. Anime, ktorá si získala pozornosť v Čechách bola v prvom rade založená na už známych tituloch

¹³TAMAGAWA, Hiroaki. Comic Market as Space for Self- Expression in Otaku Culture. *Fandom Unbound: Otaku Culture In Connected World*. New Heaven, USA: Yale University Press, 2012, s. 107-132. ISBN 978-0-300-15864-9.

¹⁴ Gon. In: *Techno* [online] [cit.12.2.2015] Dostupné z <http://www.techno.cz/recenze/9988/komiksova-recenze-gon-1>.

¹⁵ Dvere chaosu. In: *Otaku* [online] [cit.10.2.2015] Dostupné z <http://www.otaku.cz/novinky/dvere-chaosu-prvni-manga-cesky>.

¹⁶ Wikipedia: *Seznam mangy vydané česky* [online] Posledná zmena 14.2.2015 19.09 [cit.15.2.2015]. Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam_mangy_vydané_česky.

¹⁷ MAXA, Filip. Stanica Animax končí. Vieme kedy. *Zive.sk* [online]. 19.3.2014 [cit. 10.2.2015]. Dostupné z: <http://www.zive.sk/clanok/73106/stanica-animax-konci-vieme-kedy>.

z počítačových hier, ktoré anime na českom trhu predbehli.

Medzi prvými sa objavila dnes už kultová hra *Final fantasy*, ktorá prvýkrát uzrela svetlo sveta v roku 1987 vďaka firme Square a v roku 2010 vyšlo už jej štrnásť pokračovanie. K českým fanúšikom sa *Final Fantasy VII. a VIII.* dostala až okolo roku 1999. V roku 2001 nasledoval film, ľahko inšpirovaný dejom hry (všetko živé má esenciu života, ktorá nezaniká ani po smrti) *Final fantasy: Esencia života*¹⁸. Z tejto série bola vydaná v Čechách ešte anime *Final fantasy VII: Advent Children*.

Svet hier a anime je prepojený nielen vďaka hrám na motívy, ktorých sa neskôr vytvárajú aj anime, ale tiež na festivaloch, kde medzi atrakciami často figurujú herné konzoly a šampionát v určitej hre. Na tohtoročnom Animefeste (2015) si mohli účastníci vyskúšať hranie na v podstate historických konzolách, ak berieme do úvahy ako rýchlo napreduje súčasný technický vývoj a tieto konzoly boli napríklad z 90.-tych rokov. S touto skutočnosťou určite súvisí aj čoraz vyšší záujem o „cony“ (čítaj kony z angl. convention, stretnutie). Svet hier je moderný a jeho popularita rastie závratnou rýchlosťou. Rada by som podotkla, že manga v podobe anime opäť preberá niečo moderné (prevedenie do pc hry, na televízne obrazovky, medzi masy ľudí) a pritom sa jej tradičná forma „vezie“ s vlnou a úspešne nielen prechádza do modernej éry, ale začína aj úplne novú v krajinách ako Česká republika. Veľkú zásluhu na tom majú aj českí otaku.

Napriek opieraniu sa o internetové zdroje a komunity, nie je dôvod myslieť si, že otaku a nielen tí českí, tu neboli už pred internetovým pripojením, online anime epizódami a naskenovanou mangou dostupnou komukoľvek. Je však ťažké vystopovať činnosti pred-internetových otaku, ak hľadáme pojem, ktorý v čase kedy vznikol napríklad najstarší Comic Market, akcia zameriavajúca sa na mangu od roku 1975, nebol vôbec spojený s anime a mangou.

Pre fanúšikov anime a mangy neexistuje originálny názov, ktorý by sa datoval pred pojem otaku. Je to prebraté označenie, ktoré je kontroverzné aj vo vnímaní českých otaku. O tom ale viac v empirickej časti tejto práce.

Českí nádejní tvorcovia mangy majú možnosť uviesť svoju tvorbu v zborníku Vějíř, ktorý vychádza už od roku 2009 pod taktovkou malej, ale odhodlanej redakcie, ktorá neváha investovať vlastné zdroje do jeho podpory. Vějíř je v Českej

¹⁸ WEBER, Rastislav. Final Fantasy: Esencia života. *Fandom.sk* [online]. 18.8.2001 [cit. 12.2.2015]. Dostupné z: <http://www.fandom.sk/clanok/final-fantasy-esencia-zivota#>.

republike jediný projekt svojho druhu. Operuje pomocou online stránok Kobuta.cz. Ročne vydáva a distribuuje približne päťsto kusov. Kratšie anekdoty a kresliarske výtvary budú uverejňované v oživenom fanzine Playbišík (názov paroduje Playboy, v japončine je pekný mladík bishonen „bišónen“).

EMPIRICKÁ ČASŤ

3. CIELE VÝSKUMU

Hlavným cieľom mojej bakalárskej práce bolo preskúmať motivácie členov otaku komunity k čítaniu mangy a sledovaniu anime, a dôvody vďaka ktorým si tento fenomén dlhodobo udržuje ich priazeň. Ďalej som si stanovila menšie ciele výskumu a to:

Zistiť akú mieru vplyvu má príslušnosť k otaku komunite na nadväzovanie spoločenských vzťahov, priateľstiev... u českých otaku.

Preskúmať vplyv českých otaku na svoje okolie v zmysle získavania nových členov pre komunitu vo svojom najbližšom okolí.

Odhaliť mieru gendrovej rovnosti/nerovnosti medzi českými otaku, a priblížiť dôvody vďaka ktorým je tomu tak.

Popísať vzťah českých otaku k samotnému pojmu otaku, a do akej miery sa s ním stotožňujú. Oboznámiť sa s procesom prvého kontaktu s ďalšími otaku, mangou a anime.

Zistiť aké činitele vytvárajú záujem a motivujú k záujmu o otaku kultúru v Českej republike.

4. METODOLÓGIA

4.1 Metóda výskumu

Ako najvhodnejšiu výskumnú metódu som si vzhľadom k povahe svojej práce, vybrala kvalitatívny výskum. Ten by sa dal charakterizovať ako metóda, ktorá skúma určitý sociálny či ľudský problém bez využitia metód kvantifikačných a štatistických.¹⁹ Ako uvádzajú Švaříček a Šed'ová, kvalitatívny výskumníci používajú najmä tri typy dát a to dáta z rozhovoru, dáta z pozorovaní a dáta z dokumentov.²⁰ Každý jeden z týchto typov som vo svojom výskume plánovala využiť a nakoniec aj využila. Preto som logicky a prakticky zvolila metódu kvalitatívneho výskumu.

4.2 Metóda získavania dát

Rozhovor je najčastejšie používanou metódou zberu dát v kvalitatívnom výskume. Používa sa preň označenie hĺbkový rozhovor (*in-depth interview*), ktorý môžeme definovať ako neštandardizované dopytovanie sa jedného účastníka výskumu, spravidla jedným bádateľom, pomocou niekoľkých otvorených otázok.²¹

Pre svoj výskum som zvolila pološtrukturovaný rozhovor, v ktorom som účastníkom pokladala moje vopred pripravené otázky, medzi ktoré som vkladala spontánne vytvorené otázky, ktoré vyvstali z kontextu o ktorom sme práve hovorili, doplňujúce otázky v prípade nejasností a otázky, ktorými som sa snažila preklenúť rozhovor požadovaným smerom.

Pomocou otvorených otázok môže bádateľ porozumieť pohľadu iných ľudí, bez toho aby ich pohľad obmedzoval pomocou výberu položiek v dotazníku. Hĺbkový rozhovor umožňuje zachytiť výpovede a slová v ich prirodzenej podobe, čo je jeden zo základných princípov kvalitatívneho výskumu.²²

Ďalšou súčasťou môjho výskumu bolo zúčastnené pozorovanie. Živé zúčastnené pozorovanie som podnikla najmä na spomínanom Animefeste 2015 v Brne, kde som mala príležitosť dostať sa do kontaktu so skupinami odlišnými nielen vekovo, gendrovo, ale aj s odlišnou mierou aktivity v komunite. Dáta z dokumentov pochádzali najmä zo zahraničnej literatúry a internetových zdrojov. Pri koncipovaní tejto práce som

19 ŠVAŘÍČEK, Roman a ŠEĎOVÁ, Klára. Kvalitatívny výskum v pedagogických vedách. Praha: Portál, 2007, s. 47-48 .

20 Tamtiež str. 15.

21 Tamtiež str. 159.

22 ŠVAŘÍČEK, Roman a ŠEĎOVÁ, Klára. Kvalitatívny výskum v pedagogických vedách. Praha: Portál, 2007, str. 160 cit. podľa Patton 2002.

sa stretla s nedostatkom literatúry, nielen o fenoméne otaku ako takom, ale celkovo s literatúrou na obdobnú tému. Niekoľko publikácií vyšlo o anime a mange ako o grafickom umení, vyšli návody k tvorbe komiksov v tomto štýle, tiež sú publikované mangy začínajúcich autorov, na českej scéne vychádza napríklad už spomínaný Vějíř - sborník české mangy, ktorý sa stal prvým počínom tohto štýlu a vychádza od roku 2009. Ale v práci sa zameriavam na otaku komunitu, nie na mangu a anime ako umelecké dielo. Medzi publikáciami, ktoré mi pomohli je napríklad Fandom Unbound - otaku culture, kde už v úvode hovorí Mizuko Ito, jeden z autorov, že otaku kultúra odporuje jednoduchšej definícii. Definície pre túto prácu boli boj sám o sebe, väčšina zdrojov je emického a ne-akademického charakteru, ktorý si uvedomujem, ale zároveň musím uviesť, že je ťažké predpokladať, že nejaká pevne daná akademická definícia skutočne povie o fenoméne, ktorý je v našich krajinách takmer neznámy, podstatne viac, než definícia zanieteneho otaku. Z toho vyplýva, že internetové zdroje boli pre môj výskum absolútnou základňou. Nielen z hľadiska kontaktov, ale aj všeobecného rozhľadu na českej otaku scéne, ktorú česká literatúra nemapuje. Webové stránky, blogy, prekladateľské servery atď. boli neoceniteľným zdrojom teoretických informácií, bez ktorých by som nemohla viesť rozhovory s ľuďmi, pre ktorých sú tieto informácie každodennou realitou. V Čechách aktuálnejšie spomína komunitu otaku publikácia Kmeny, ktorá má dnes už dve vydania, ale otaku nájdete ešte v prvom diele, ktorý je v súčasnosti vo väčšine kníhkupectiev úspešne vypredaný.

Kmeny sú skvelá príručka (ak si odmyslíme rozmery veľkej encyklopédie) či prehľad českých subkultúr, ale tak ako je to so zbierkami a encyklopédiami, chýba jej hĺbka. Väčšinu strán venovaných otaku tvorí obrazová príloha od fotografa Tomáša Součka. Fotografie lahodia oku, pretože zobrazujú členov otaku komunit v ich prepracovaných cosplayoch (cosplay skratka pre costume play), ale nevhodná k hlbšiemu oboznámeniu sa s fenoménom otaku všeobecne, nielen v Českej republike.

Prínosom by mohol byť mini rozhovor s Danielom Řezníčkom, grafikom, zakladateľom Akiconu (festival konajúci sa v Prahe od roku 2006, jeho súčasťou, už ale nie je len manga a anime. Aki= v japonskom originále jeseň. Akicon sa odohráva zvyčajne na konci októbra). Daniel Řezníček je tiež jedným z členov občianskeho združenia Kobuta, ktoré vydáva už vyššie zmienený zborník českej mangy, Vějíř. Počas rozhovoru s DanomQ alias Daniel Řezníčkom som využila príležitosť a dozvedela sa, že pôvodný rozhovor bol omnoho dlhší, než čiastka uverejnená v *Kmeny*.

Ďalej je tu tiež citovaný blog Brnenských otaku... Všetky tieto informácie sú dostupné aj online, takže informačný prínos je minimálny. Touto reflexiou na český ne-trh ohľadom otaku, zdôvodňujem využitie viacerých empirických zdrojov.

4.3 Priebeh výskumu

Získavanie dát pozostávalo z odbornej literatúry, prevažne zahraničnej, a na základe vlastného pozorovania. Otaku komunity sú aktívne najmä na internete, preto som sa registrovala na niekoľkých aktívnych serveroch, ktoré som pravidelne navštevovala, a tiež som sa zúčastnila festivalu Animefest 2015, aby som nahliadla do atmosféry otaku komunity, keď je najživšia. Pre výskum som získala päť rozhovorov. Rozsah a dĺžka rozhovorov sa pohyboval podľa aktivít, ktoré participanti ako otaku vykonávali a na základe ich časových možností. Participanti, ktorých som získala, boli otvorení dodatočným stretnutiam alebo doplňujúcim otázkam. Rozhovory prebiehali vnútri, v relatívne tichom prostredí a boli vedené v slovenskom a českom jazyku. Účastníci môjho výskumu sa vyjadrovali jazykom komunity, využívali zahraničné názvy a pojmy, ktoré priebežne vkladali do českých viet, niektoré mierne počesťovali. Počas rozhovorov som sa opierala o informácie z internetových zdrojov, ktoré sa ukázali byť nenahraditeľné v komunikácii s členmi komunity. Niekoľko mojich participantov napríklad navštevovalo dnes už neexistujúcu kaviareň v Brne, kde obsluhovali tzv. „maidky“ (z ang. maid= slúžka), a o ktorej som sa dozvedela z blogov niektorých bývalých zákazníkov a zároveň otaku, vďaka čomu som mohla primerane reagovať na zmienky mojich účastníkov výskumu. Podobné kaviarne fungujú v japonskom prostredí a servírky sú oblečené v uniformách, pričom často predstavujú určitý druh „maidky“, milá a jemná, rezervovaná a chladná etc. Túto kaviareň uvádzam len ako príklad z reálneho prostredia českých otaku, ktorý som v literatúre nemohla našťudovať a práve podobné fragmenty mi často pomáhali posúvať priebeh rozhovorov. Vďaka nim sa niekoľko členov skupiny podelilo o zážitky z minulosti a tými som sa dostala aj k ich úvahám o postupnej premene gendrového rozdelenia v skupine počas rokov alebo k aktivitám otaku (cosplay), stretávkam naživo, nadväzovaniu priateľstiev či k celkovej existencii otaku v Čechách.

Niektoré rozhovory som z práce musela vyradiť vzhľadom na dodatočný nesúhlas participantov, ohľadom ich spracovania. Išlo predovšetkým o rozhovory s ľuďmi, ktorí sa venujú organizácií akcií zameraných na ázijskú kultúru. Napriek tomu

ma tieto rozhovory obohatili v rámci rozšírenia mojich vedomostí o otaku kultúre v Českej republike, najmä v oblasti Moravy.

Medzi najväčšie ťažkosti pri získavaní kontaktov patrila časová nedostupnosť už pracujúcich členov komunity, prípadne rodinnými povinnosťami vyťažení členovia, najmä muži, ktorí nechceli viesť rozhovor s mladou ženou a niektorí ani po uvedení možnosti, že sa rozhovoru môže zúčastniť aj manželka / priateľka etc. Subjektívne, vďaka určitým náznakom, som dospela k názoru, že partnerky neprejavili záujem o otaku, anime alebo mangu vzhľadom k čomu partneri nechceli pred nimi viesť rozhovor, ktorý sa mi počas pozorovania zdal ako vnútorná záležitosť každého otaku. Pre objasnenie by som chcela podotknúť, že mnohé príbehy anime / mangy narážajú na princípy spravodlivosti, na morálku, ľudstvo a jeho napredovanie, stagnáciu... Môžu hovoriť o tabu v spoločnosti ako incest, alebo až filozoficky zasahovať do tém lásky, nenávisť, smrti... Témy, ktoré zainteresovaný človek rozoberie inak ak vie, že je v spoločnosti, kde si ho vypočujú a inak ak je s niekým kto zjednodušene označí anime / mangu za „rozprávku“.

Ďalej mali viacerí obavy, že nie sú pre môj výskum „dosť otaku“, pričom sa mi u niektorých tieto obavy podarilo rozptýliť u iných nie.

Celkovo som sa mnohokrát stretla práve s tým, že sa moje kontakty podceňovali a domnievali sa, že hľadám určitý typ otaku, ktorý sa mi hodí. Toto správanie sa vyskytovalo najčastejšie u ľudí pod dvadsať rokov. Odpovede zneli áno / nie, keďže sa participanti v nervozite snažili vyhovieť určitej predstave, ktorú si mysleli, že musia naplniť a nepodarilo sa mi ich presvedčiť o opak. V tomto prípade bola nevýhoda i v tom, že som oslovila väčšiu skupinku, v snahe o ohniskovú skupinu a ukázalo sa, že namiesto toho aby ich táto skutočnosť povzbudila v zmysle, „nie som v tom sám“, začali sa navzájom svojimi odpoveďami čoraz rýchlejšie a ochotnejšie ovplyvňovať.

4.4 Výskumná vzorka

Komunitu otaku som začala pozorovať už v roku 2014 v rámci ich online aktivít na českej aj slovenskej otaku scéne. Pre účely svojej bakalárskej práce som si vybrala českú scénu, ktorá je početnejšia, a vďaka tomu aj značne aktívnejšia. K tomuto faktu prispieva aj skutočnosť, že na českých festivaloch a serveroch pribúda čoraz viac slovenských prekladateľov, editorov... vďaka čomu vzniká určitá česko-slovenská otaku scéna a nijak výrazne sa nebuduje slovenská. Dôkazom sú aj názvy niektorých väčších prekladateľských skupín, ktoré si často na konci pridávajú skratky CZ/SK, to isté platí pre blogy a weby. Účastníkov výskumu som sprvu hľadala v online komunitách, neskôr v rámci študentov Univerzity Palackého. Vďaka nim sa moje hľadanie rozšírilo na živé komunity a z tých najaktívnejšie odpovedali otaku z okolia Olomouca a Brna.

Na začiatku som teda zvolila metódu snehovej gule. Aby som zachovala transparentnosť výskumu a nezostala pri participantoch, ktorí sa navzájom poznajú, čo by mohlo v konečnom dôsledku skresliť výsledky výskumu, zapojila som do výskumu rôzne druhy otaku. Rôznymi druhmi označujem ich odlišnosť na základe aktivity v komunite a činností, ktorým sa tu venujú.

Rozhovory som viedla s tromi ženami a dvomi mužmi. Žiadny z účastníkov môjho výskumu nežiadal o úplnú anonymitu, ale pre účely výskumu využívam len ich krstné mená alebo prezývky.

Vekové rozmedzie zúčastnených začína od dvadsaťdva rokov, pričom najmladším účastníkom je žena a najstarším muž.

Obe mladé ženy, Ivča aj Anet, sú aktívne členky komunity z Brna, ktoré v minulosti navštevovali Animefest ako bežné návštevníčky. Dnes sa zúčastňujú organizovania festivalu Animefest už niekoľko rokov za sebou a navzájom sa dobre poznajú.

O pár rokov staršia žena, ktorá vo výskume vystupuje ako slečna D., je aktívna najmä online a v rámci prekladov z angličtiny, fór a článkov, so záujmom nielen o japonské, ale aj kórejské reálie.

Mladší z mužov je jeden z administrátorov webu Shirai.cz, prekladateľ pre tento web, vo voľnom čase študuje japončinu a už niekoľkokrát do Japonska aj vycestoval.

Posledný z participantov je povolaním grafik, jeden z usporiadateľov pražského Akiconu a tiež člen redakcie zborníku Vějíř, o ktorom som sa zmieňovala v sekcii 2.6.

4.5 Okruhy výskumných otázok

Výskumné otázky som zaradila do týchto kategórií:

- Prvý kontakt
- Stotožnenie sa/ vzťah k pojmu otaku
- Motivácia
- Vplyv na spoločenský okruh
- Gendrové rozdelenie

4.6 Etika výskumu

„Zvažovať dôsledky svojho výskumu, hlavne uverejnených záverov, by podľa nás malo patriť k náležitostiam každého kvalitatívneho výskumu, ktorý skúma človeka a jeho pôsobenie“, píše Švaříček a Šedřová vo svojej príručke ku kvalitatívnemu výskumu a pri svojom výskume som si tieto slová zobrala k srdcu.²³ Vzhľadom na skutočnosť, že o otaku komunity v Českej republike sa toho človek bežne veľa nedozvie, ak priamo nehľadá, čo už naznačuje určité informované povedomie, snažila som sa svoju prácu formulovať čo najobjektívnejšie a tak, aby som neznemožnila ďalším záujemcom o túto tému vstup do sveta českých otaku.

Bádateľ by mal ubezpečiť účastníkov o zachovaní dôvernosti a mal by to dôsledne dodržiavať.²⁴

Pred vedením každého rozhovoru som oboznámila participantov o účele, na ktorý budú rozhovory s nimi využité a uistila ich, že budú použité len v rámci tejto bakalárskej práce a len mojou osobou. Taktiež im bola poskytnutá možnosť vystupovať anonymne, prípadne pod svojou otaku prezývkou.

V kvalitatívnom výskume sa vedú veľké debaty o tom, akým spôsobom by mali byť výsledky výskumu sprístupnené účastníkom výskumu. Jedna vec je však jasná: Pokiaľ výskumník respondentom sľúbi, že im dodá výsledky svojho výskumu, mal by to urobiť. V opačnom prípade by bol nielen nezdvorilý, ale mohol by týmto svojim správaním znemožniť vstup do skúmaného prostredia ďalším výskumníkom.²⁵ Participanti, ktorí prejavili záujem o finálnu podobu práce, boli uistení, že im ju poskytnem.

²³ ŠVAŘÍČEK, Roman a ŠEŘOVÁ, Klára. *Kvalitatívni výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007, s. 43.

²⁴ Tamtiež str. 45.

²⁵ Tamtiež str.49.

5. VÝSLEDKY VÝSKUMU

5.1 Prvý kontakt s fenoménom

Prevažná väčšina účastníkov môjho výskumu sa stretla s anime alebo mangou ešte ako dieťa. Tento kontakt však nebol vždy vedomí, čo rozlišujem aj v ďalšom texte.

Ivča sa k tomu vyjadruje takto: *Já pocházím z vietnamské rodiny. Takže já jsem jako kdyby z ázijské rodiny což ve Vietnamu anime a manga jsou naprosto normální zábavou pro děti. Ve věku v tom předškolním, pubertálním věku až do třiceti let klidně.*“

Ivča sa narodila v Českej republike, ale vďaka spomínanému ázijskému pôvodu jej rodiny je kontakt s mangou a anime omnoho pravdepodobnejší, než u ďalších zúčastnených môjho výskumu.

Ivča: „*Já jsem se narodila v Česku, takže já jsem k tomu přímo tak nebyla („vystavená“ ako vietnamské deti vo Vietname), ale měla jsem kamarádku Vietnamku, která se narodila ve Vietnamu, uměla číst vietnamsky a z Vietnamu když se přestěhovala do Česka, jsi sebou vzala nějaký mangy, takže ona už o tom věděla a ona mi to ukázala a mně vlastně došlo že, je, to vlastně znám. Takže, tak jsem se k tomu dostala. Takže ano, skrze ro... vlastně příbuznou, dá se říct.*“

U štyroch z piatich participantov šlo o nevedomé sledovanie seriálov v detskom veku, pričom pojem anime nepoznali alebo si nevedomovali jeho prepojenie s otaku kultúrou a jej ďalšími aspektmi. Participant si však veľmi dobre pamätali svoj vek a prvé reakcie na tieto seriály/ anime. Dokázali menovať svoje prvé anime, obľúbené postavy, dokonca si pamätali aj ako sa k seriálu dostali. Anime k nim väčšinou putovala cez priateľov, spolužiakov a známych, u slečny D. to bolo prostredníctvom mladšej sestry.

„No vlastně...vlastně to začala moje sestra všechno, protože se začala zajímat o také ty kreslené rozprávky, ale ne celkem rozprávky. Také japonské jako byla Princezná Mononoke a podobně. Ty ji zaujaly, tak pokračovala v tom dále, vyhledávala na internetě, no a když našla něco takové extra, tak to vždy posunula a vždy mě donutila si to přečíst nebo vzhlednout abychom o tom mohly diskutovat...tak mě takovýmhle způsobem k tomu nějak přivedla.“

Slečna D. sa k anime a mange ako jediná zo ženských participantiek dostala až v dospelom veku a to úplne vedome, pod vplyvom svojej sestry, zatiaľčo zvyšní participant si anime, ktorú graficky poznali z detstva, začali spájať s otaku v čase dospievania.

Obe mladšie ženy, Anet aj Ivča vo veku dvanásť až štrnásť rokov, Peter ešte skôr ako deväťročný. DanQ vďaka tomu, že je súčasťou dá sa povedať staršej českej otaku generácie, mal možnosť zažiť prvé komunity v Českej republike, byť ich súčasťou a dodnes sa sám radí k skupine Mňangačiči, ktorej názov paroduje názov skupiny Mangaichi, jednej z prvých pražských zoskupení. Intenzívnejšie sa zaoberal mangou a anime na vysokej škole, kde sa osobne aj online stretol s ďalšími fanúšikmi, čo viedlo k prvým takýmto stretnúťkam. Sám podotkol, že v čase keď začal sledovať anime, nebolo internetové pripojenie nijak rozšírené. Epizódy alebo filmy si so známymi vymieňali v podstate ako nedostatkový tovar, keďže na našom trhu v tej dobe (hovoríme o 90.-tych rokoch minulého storočia a počiatku nášho storočia) nebola manga ani anime dostupná.

Traja z účastníkov sa vedome dostali ako k prvej anime a naďalej anime aj preferujú. Slečna D. bola najprv oboznámená so sestrou obľúbenou mangou, ktorú na jej doporučenie aj prečítala, ale dnes si pozrie anime alebo prečíta mangu podľa nálady, nemá výrazné preferencie k jednému alebo druhému.

Úplne naopak to má Ivča, ktorá si pozrie anime, ale bližší vzťah má k mange, keďže sama rada kreslí a vizualita mangy ju oslovuje nielen v rámci príbehu, ale aj technikou a jedinečným umeleckým štýlom toho ktorého mangaky, tvorcu mangy.

5.2 Stotožnenie sa s pojmom otaku

V tejto časti výskumu došlo k zaujímavej zhode medzi účastníkmi, a to s ich postojom voči slovu otaku vo všeobecnosti, a tiež s týmto pojmom v súvislosti s českými fanúšikmi anime a mangy.

DanQ je s anime a mangou v kontakte aj profesionálne a uvedomuje si negatívne konotácie, ktoré si tento pojem priniesol z Japonska.

„Kamarád, nebo jeden vlastně taky z členů starších...byl v Japonsku pracovně a říkal, že tam je lepší říkat třeba že je anime aikosha, jakoby nadšenec pro anime. Vyloženě tam se radši vyhýbat tomu pojmu otaku....Společensky, že se mu to jako nechce říkat, že je otaku...plus ještě tam jsou nějaké ty historické kriminální věci...“

U Petra ako prvé vyvstali pochybnosti o definícii otaku, čo by samo o sebe aj bez nášho ďalšieho rozhovoru indikovalo, že tak ako DanQ, vie o rozpoltenosti tohto pojmu. Navrhla som teda aby sme pracovali s definíciou, ktorá hovorí, že v českom a slovenskom prostredí je otaku nadšenec mangy a anime.

V tejto chvíli sa Peter s veľmi stručnou istotou označil za otaku.

Napriek tomu, že si podľa neho väčšina ľudí predstaví reálneho otaku ako človeka s plnou izbou plagátov a figúrok, on týmito atribútmi nedisponuje.

Tu došlo k zhode medzi Petrom a respondentkami Anet a Ivčou. Ivča, tak ako Peter uviedla ako stereotypnú predstavu otaku, niekoho kto si intenzívne kupuje produkty, tzv. merchandise, medzi nimi figúrky, plagáty... Obaja sa zhodli, že otaku v česko-slovenskom prostredí sú miernejší, ale zároveň aktívni, najmä ako cosplayeri alebo AMV-čkari, tj. tvorcovia hudobných videí, anime music video.

„A ted'ka ti mladší lidi to už je trochu jiná sorta lidí, takže nevím jako jestli jsem úplně stejný typ otaku jako jsou dneska ti mladší lidi, ale označovala jsem se tak. Určitě.“ Hovorí Anet, ktorá sa spolu s Ivčou zúčastňuje skôr zákulisného programu Animefestu v Brne a napriek tomu, že má len dvadsaťtri rokov, už rozlišuje mladších otaku a svoju vlastnú generáciu do odlišných skupín. Pre DanaQ či slečnu D. je ale už Anet mladšou generáciou.

Anet sa tiež dotkla rozdielov medzi otaku v krajine pôvodu a v Čechách.

„Tam je neskutečnej rozdíl. Já jsem dokonce o tom viděla jakože i anime, který je soustředěný jenom na otaku a tam je právě vidět jak všichni je považují za naprostí šílence, úchyly a magory... zatiaľčo v České republice „že se spíš jenom díváme na to, čtete ty komiksy...je to takový neškodný, jo.“

Medzi všetkými zúčastnenými sa jednotne ukázala potreba najprv rozlíšiť otaku ako pojem z Japonska a otaku v súčasnej českej spoločnosti. Po tomto odlíšení nemal ani jeden z nich problém označiť sa za člena otaku komunity.

***Ivča:** Já ani nekupuju...já se...třeba já si prohlížím mangu na internetu, čtu online a to samé dělám pro anime. Jsou ale lidi co kupují merchandise, to znamená různé plagáty, figurky, dvd a všechno musí mít zkoupený. A potom mají obří kolekce a pokoj oblepený až vytapetovaný těmi plagáty. Potom jsou třeba lidi co si berou i herní postavičku, to jsem taky už slyšela, že existuje a to já třeba nejsem. **Já jsem** takový ten...řekla bych ten klidný **otaku**, ten co čte v soukromí a baví se tím, občas prohodí pár slov s kamarády, ale není to celý život.*

K tomuto odlíšeniu medzi českým a japonským otaku sa vyjadril aj DanQ.

„Tam ten pojem je o něčem jiném trochu...ale jak vlastně to proniklo do té kultury západní a co si budem povídat, my jsme ovlivněni přes tu anglofonní scénu, že jo...kam to pronikalo k nám přes ní...takže ten pojem otaku už byl posunutej do toho, že to je ten zarytej fanda anime a mangy. Takže my ten termín používáme v tomhleto významu, čistě prostě anime, manga, fanda. A to co se nabaluje kolem toho fandomu.“

A Peter sa podelil aj o spomienky na osobné stretnutie s podľa neho pravým japonským otaku.

„V Japonsku jak som bol, tak som sa stretol s jedným Japoncom, už teraz sme aj kamaráti, volal sa, že Niši...Nišimura tak, ja som ho volal, že Niši-kun. On bol by som povedal ten japonský typ otaku. Jednoducho mal ten...vieš, PS4, proste...PSpčko tak, hrával tie anime hry počas práce...počas voľna, keď sme mali prestávku, zbieral meče z rôznych anime. Miloval anime s mečami, kde sa proste bojovalo. Míňal na to dosť veľa peňazí. Mal aj figúrky, aj vyrábal niektoré tie figúrky, on bol typicky japonský otaku....Ten československý otaku je predsa len niečo iné asi.“

5.3 Motivácia

Ďalšou časťou môjho výskumu sa stala snaha zistiť čo motivuje členov otaku komunity k pretrvávajúcemu záujmu o mangu a anime, a čím ich v prvom rade zaujali natoľko, že sa dnes môžu nazvať českými otaku?

„Aha, tou...tou rôznorodostí v podstatě. Protože člověk si může najít jakoukoliv...různe mangy nebo teda anime a každá může být úplně jiná. Každý ji kreslí jinak, každý ji znázorní jinak. Prostě ty štýly jsou úplně jiné. Může to být úplně pro dětičky, malé... 5 let... a může si člověk vybrat hororovou anime nebo mangu, kdy prostě musí číst jenom za světla, protože je fakt děsivá. Asi tou různorodostí. A tím, že člověk se ne...ehm, nevnímá jenom text ale i to ostatní kolem.

„Ostatní kolem“ v tejto súvislosti znamená unikátnu symboliku mangy, ktorá prezrádza o deji, charaktere postáv a ich momentálnom emocionálnom či fyzickom stave pravdepodobne omnoho viac, než priamo text.

Peter rovnako prízvukuje „inakosť“ mangy a anime a uvádza vlastné myšlienky: *„Lebo je to iné ako hrané seriály...to anime má také špecifiká, ktoré nič iné nemá, jednoducho je to niečo špeciálne....Furt to má iný nádych ako hrané seriály alebo európska animovaná tvorba...príde hlavný hrdina, zlomí ostrov - na dve polky rozdelí...toto mňa ako fascinuje... alebo anime kde hrdinka-teroristka vkuse len nadáva (v deji je v Japonsku zakázané nadávať) a celé anime sú v podstate len nadávky a samé píp píp píp...to som niečo také nikde nevidel...Japonci nás radi prekvapujú rôznymi vecami.*

Peter je zároveň jeden z tých otaku, ktorých anime a manga motivovali aj k záujmu o Japonsko ako také.

„Áno, vďaka anime som sa začal zaujímať o Japonsko inak...začal som študovať nielen anime tvorbu, ale aj kultúru, či už históriu...vďaka tomu som začal aktívne študovať japončinu, mám svoju sensei (učiteľ), ktorá žije na Slovensku a každý týždeň mám s ňou hodiny. A napríklad pred rokom som strávil tri mesiace v Japonsku ako dobrovoľník. “

Druhý mužský participant DanQ tiež hovorí o špecifickosti týchto fenoménov, ktoré podľa všetkých zúčastnených lákajú práve svojou východnou exotickosťou, a pre naše kultúrne prostredie novotu svojho štýlu.

Nehovoria len o grafických rozdieloch, ale aj hudobných. K zaujímavostiam patrí aj dĺžka epizód anime. Tá môže trvať aj do dvadsať minút, čo je pre naše európske

seriály veľmi nízka minútáž. Seriál môže byť rozdelený na klasické série, ale spolu s vývojom deja sa môže meniť i zvuková podoba úvodu a záveru, t.j. anime ktorá sa otáča k tragickým udalostiam bude otvárať epizódy čoraz temnejšími melódiami.

Anetinou motiváciou k záujmu o zmieňované fenomény bola opäť odlišnosť anime od pre ňu dovtedy známej euro-americkej tvorby, ale zároveň jej vyhovovala veľká sloboda vo výbere jednotlivých anime, kedy už vďaka internetu nebola odkázaná na ponuku televízií, ale mohla voľne vyhľadávať podľa dostupnosti, minútáže a žánru svoje vybrané anime.

„...já celkově mám ráda audio-vizuální věci, to znamená filmy, seriály a takhle...a taky to bylo tím, že to bylo zase něco úplně jinýho, než co jsi vidala v televizi, zároveň to, že to nabízelo různé žánry, protože já mám radši školní komedie nebo romantický komedie, něco u čeho člověk právě může vypnout...Mě to tak zaujalo, protože do té doby se člověk spíš díval na to co jen dávali v té televizi a takhle jsem si začala vyhledávat něco co se líbilo jakoby jen mně vlastně. Že to nebylo, že jsem jenom čekala co zase budou dávat v televizi, ale hledala jsem si to co chci sama vlastně.“

Anet vďaka širokej ponuke druhov anime, prešla z konzumenta bežného televízneho programu, odkázaného na preferencie väčšiny, na aktívneho člena komunity, ktorý si vyberá podľa vlastných záujmov a preferencií. Práve možnosť samostatne si vybrať svoj vlastný štýl, ju postupne motivovala k sebarealizácii a podporila jej schopnosť kreativity. Spočiatku amatérsky strihala videá svojich obľúbených anime (tvorila AMV) a dnes je súčasťou akcie Animefest.

Ivča počas nášho stretnutia zhrnula niekoľko faktorov, ktoré vyzorovala, a ktoré podľa nej motivujú k záujmu stať sa otaku. Okrem vyššie často zmieňovanej inakosti sme sa dotkli aj finančnej záťaže, ktorá v Českej republike, kde sa reklamné produkty anime nepredávajú ako v zahraničí, ani sa tu nekoná toľko festivalov, nie je na takej vysokej úrovni, aby si bežná osoba nemohla dovoliť tých niekoľko máng, ktoré vyšli alebo vstup na nejaký ten festival. Byť otaku v Čechách teda nie je až tak finančne náročné akoby sa mohlo navonok zdať.

Ďalším motivačným aspektom sú priatelia a vôbec spoločenský okruh, ktorý má vplyv na prvé skúsenosti či kontakt s mangou / anime, ale aj na pokračujúci záujem a v neposlednom rade k anime a mange motivuje aj záujem o cudzie kultúry.

5.4 Vplyv otaku na okolie a opačne

Participant uviedli, že sa nesnažia priamo ovplyvňovať svoje okolie v zmysle akéhosi stáleho a vedomého náboru, ale dostali sa do situácií, kedy potrebovali pomôcť pri niektorých aktivitách, čo sa stalo napríklad Petrovi a vďaka tomu rozšírili otaku komunitu alebo nadchli svojou záľubou, ďalších zo svojho blízkeho okolia, svojim vlastným nadšením.

„Áno, raz som napríklad zverboval svojho vlastného bratanca, ktorý tiež si rád pozrie anime...on neprekladal veľmi, lebo mu to veľmi nešlo, ale on sa venoval enkódovaniu, čiže spravil titulky s videom a tie sa potom dávali na online stream, ktoré je teraz na Shirai, takže jeden čas som ho takto naverboval, že však máš silný počítač, tak ho využi a pomôž ...ale boli mnohí ľudia ktorí sa ma pýtali či je to prekladanie ťažké, takže mnohokrát som im radil...tak trochu aj presviedčal...“

Počas výskumu sa ukázalo, že členovia komunity môžu prichádzať v skupinkách, prirodzene vtiahnutí ľuďmi, ktorí poznajú otaku kultúru, vo svojom okolí, alebo sú to „osamelí jazdci“ ktorí si informácie zisťujú sami, a len niektorí z nich sa rozhodnú aktívne zapájať do diania v komunite. Z týchto jednotlivcov, ktorí sa výrazne zapojili, je v prieskume prítomná Ivča a z tých, ktorí s komunitou veľmi nekomunikujú slečna D.

***Ivča:** Pokud už člověk začíná...tak nějak nějakým způsobem se zajímat o anime a o mangu a vlastně začíná jako kdyby sám, že nepřijde do nějaké...že nezačal rovno s nějakou komunitou, že třeba jsou lidi co měli kamarády a celá tá parta se dostala do anime. Já jsem začala jako jednotlivec, protože jsem začala ne na anime, ale na manze. Co je řekla bych trošičku, právě spíš...samostatnější...eh...aktivita... Takže já jsem jako kdyby nezačala s komunitou. To je první věc. Takže já jsem si musela něco o tom nejdřív zjistit. První věc co potom když samozřejmě zadáš do Googlu, ti najde otaku. ...To...Ten pojem samotný jsem si musela zjistit co znamená.”*

Spôsob akým sa človek začne zaujímať o zahraničné fenomény mangy a anime, či ako jednotlivec alebo člen skupiny, priaznivec anime alebo mangy, tiež ovplyvňuje vstup do komunity a rozsah informovanosti potencionálnych otaku.

Slečna D., DanQ aj Peter prejavili viac teoretických znalostí o otaku, zatiaľčo Anet prejavila viac skúseností priamo s českými fanúšikmi. V prípade Ivči išlo znovu o informácie z každého rožku trošku, vďaka počiatkom s mangou, kedy si zisťovala mnoho vecí sama a na druhej strane okolie a vlastné vedomé aktivity jej poskytli

rozhl'ad v oblasti bežného diania v komunite.

Stáva sa, že vysvetľujú niekomu, kto nechápe ich záujem, rozdiel medzi animovanými japonskými filmami a bežnými rozprávkami. Niekedy opisne, inokedy priamo z mosta do prosta.

„Keď mi napríklad sestra raz povedala, že pozerám rozprávky, tak ja som to zobral, spustil som taký diel anime, kde to bolo od osemnásť a vyššie, kde sa trhali črevá a lietali tam vnútornosti a „no je toto rozprávka?!“, tak ona len zbledla a utiekla.“

Ivča predostrela skôr problém veku. Vzhľadom na ázijský pôvod jej rodiny nie je anime alebo manga neznámou novinkou, ale u staršej generácie sa radí skôr k detskému veku, prípadne adolescencii.

Je to jako normální, ale stejně jako v Japonsku není normální aby třicetiletý chlap prostě koukal na shojo mangu, jakože dívčí mangu, pro děvčátka. Takže...ani ve Vietnamu to není úplně normální a proto se i vyvinul ten název toho otaku, tedy má jako kdyby tu negativní...negativní asociace. Což právě...trošku občas vidět i v mí rodině. Ne že by jsme používali výraz otaku, ale mamka se vždycky směje, ježišmaria, jí je dvacet a furt se kouká na pohádky (imituje mamu). Jo ale že třeba tam že se řežou, uřizávají si hlavy a vyndávají sebe navzájem zaživa střeva, to už jí jako nezajíma. Neřekla bych, že to je úplně...aaah... normální..co já jako..že sleduju anime a tak, ale řekla bych že mamka je mnohem radši než jak bych byla na drogy.“

Účastníci mali tendenciu polarizovať anime od rozprávky k niečo drastickému a brutálnemu v mnou vypozerovanom defenzívnom mechanizme, preto chcem uviesť, že anime má ako som už spomínala mnoho žánrov, od komédie, romance, sci-fi, fantasy, historickej až po horor a ďalšie, pričom každá skupina môže byť pomiešaná s inou a mať vlastné podskupiny. Komédie sú chlapčenské, dievčenské, športové, školské...

Táto obranná akcia nastala vždy pri otázkach, ktoré súviseli s reakciami rodiny, známych alebo spolužiakov. Opýtaní sa usmievali, otázka sa im nezдалa byť nepríjemná, ale ich hlasový prejav bol dôraznejší a zakaždým prešli od „rozprávky“ k tomu, že anime nemusí byť len farebná a veselá, ale aj temná a desivá a tieto tvrdenia zakladali na príkladoch brutálnych scén.

Podľa všetkého členovia komunity nepotrebujú prezentovať seba ako otaku v bežnom živote, rozlišujú svoju záľubu ako zvláštnejšiu než je v našom kultúrnom prostredí zvykom, a tiež pociťujú mierny tlak od ľudí, ktorí otaku kultúru nepoznajú. V tomto ohľade sa priamo vyjadrili, že vyhl'adávajú spoločnosť otvorenejších ľudí.

„Protože já jsem člověk, kterej vybírá většinou tolerantní lidi, to znamená člověk...můj kamarát nemusí mít rád anime, ale jsem ráda, když je člověk tolerantní vůči tomu a nebere to třeba jako pohádku. Protože všichni si řeknou, no anime to je Pokémon že jo?. No tak dobře, ale tak anime prostě je velice diverzní, má víc kategorií. A nespadá pod to jenom Pokémon. A když lidi prostě okamžitě se uzavřou, že je to Pokémon, tak s takovými lidmi se já nerada bavím. Protože pro mě to znamená, že ti lidi jsou... prostě netolerantní...A to mě vadí. Takže já většinou vyhledávám právě lidi, kupodivu, kteří s tím mají něco společného. To znamená třeba...většina mých kamarádů ví co to anime je. Věnuje se tomu a většina mých kamarádů jsou i z organizace například některých těch festu. Těch conu co sa vlastně zaobývají touhle tematikou.

Neskôr sa Ivča doplnila (opäť sa zhodla s respondentom Petrom), že mnoho otaku ktorých pozná, sú milovníci fantasy štýlu, v hrách, filmoch aj literárnej tvorbe, v čom vidí súvis s toleranciou a myslou otvorenou novým možnostiam.

5.5 Gendrové rozdelenie komunity

V tejto časti výskumu som sa rozhodla zamerať ako na prítomnosť tak aj na minulosť otaku komunity v Českej republike, keďže som bola zvedavá či sa časom toto rozdelenie menilo.

Výskumná vzorka je pri počte piatich participantov v podstate vyrovnaná. Tri ženy a dvaja muži. Tak ako uvádzali aj moji participant, ženské fanynky anime a mangy sú často viditeľnejšie, preto som aj ja očakávala, pod týmto skresleným dojmom, že sa do výskumu zapoja prevažne ženy a budem mať šťastie získať aspoň nejaký mužský náhľad na témy, ktorými sa zaoberám.

Na otázku ako vidí gendrové rozdelenie v českej komunite, odpovedá Peter: *„Áno, ženy sú o niečo odvážnejšie vo vyberaní tých kostýmov, cosplayov jak sa hovorí...aj u nás v skupine myslím, že máme narovnako...možno muži trochu prevyšujú tie ženy, ale skôr by som povedal, že aj v tej celej komunite by to malo byť tak narovnako.“*

DanQ: *„...tak ty holky se přidávali tak nějak přirozeně, cosplayerská komunita je prevažně z holek a co si budem povídat i ty křeslířky co máme, holky převládají...Dřív jak bylo těch holek málo, tak dneska se to tak vyrovnalo s tím, že mám takovej pocit, že ty holky jsou víc vidět.“*

Anet sa zúčastnila svojho prvého Animefestu aj s kamarátkou, ktorá ju priviedla aj k mange a anime. Živo sa podelila o svoje dojmy, medzi nimi aj o spomienku na gendrové rozloženie komunity v prvých rokoch jej členstva.

„Byli jsem tam čtyři kamarádky a když jsme tam přišli, v té době když nám bylo čtrnáct, tak tam okolo nás byli samí dvacetiletí borci, v té době nám, že jo přišli, že jsou staří... Ale fakt...kam jsme se podívali, tak nám to přišlo, že samej chlap. Jestli jsme zahlédli dvě ženská jakože jen tak okem, tak to bylo moc.“

Účastníci sa zhodli na väčšinovej prítomnosti mužov na počiatku komunity. Vysvetľujú si to aj počtom hráčov (pc) medzi sebou, ktorí vo svojej „disciplíne“ ešte stále dominujú a tak majú viac príležitostí dostať sa do kontaktu s japonskými hrami, ktoré sú viaceré založené aj na anime a manga príbehoch. Ďalej sa mužská populácia častejšie venuje technickým záľubám, preto zakladanie online streamov, ktoré musia byť nakódované a prevádzkované pripadlo prirodzene ako prvým, práve mužom. Na odboroch, ktoré sa počiatkom nášho storočia venovali záhadám počítačovej techniky nebolo prítomných mnoho žien, ak vôbec nejaké. Prístup k technike, jej novinkám a záujem o ňu teda mohol spôsobiť počiatočnú prevahu mužskej populácie v rámci českých otaku.

Pri otázke gendrovej vyrovnanosti zaváhala len slečna D., ktorá prekladá hlavne z angličtiny a japonské prezývky ju dokážu zmiast', ak komunikuje online.

„Většinou mají vždy nějakou přezdívku, která nenaznačuje, jestli je to děvče nebo kluk, až když dají komentář takový že, vyjadrující osobnost. Rodově. Když napíšou jenom: „Děkuji moc“ tak se nedá zjistit jestli je to holka nebo kluk.“

ZÁVER

V teoretickej časti som sa snažila čitateľov oboznámiť s fenoménmi, ktoré úzko súvisia s témou tejto práce. V prvom rade s mangou a anime, ktoré sú základným kameňom otaku kultúry a ďalej s historickým kontextom, ktoré sa k tomuto druhu umenia, zábavy a záľuby viaže. Keďže sa môj výskum zameriaval aj na mieru stotožnenia sa s pojmom otaku, uviedla som aj zhustené a zostručnené udalosti, ktoré viedli k negatívnemu pohľadu na otaku v Japonsku, odkiaľ sa obchádzkou cez krajiny ako U.S.A a Veľká Británia, dostal aj do Českej republiky.

Tieto informácie som považovala za podstatné pre zaistenie čitateľovho pochopenia základov otaku kultúry a dôvodov, pre ktoré sa českí otaku radšej nazývajú fanúšikmi mangy a anime, než kratším a zahranične zaužívaným otaku.

K tomuto účelu som využila zahraničnú literatúru a internetové zdroje, nielen českých otaku, vzhľadom na absenciu literatúry týkajúcej sa priamo českej odnože fanúšikov anime a mangy.

V empirickej časti som uviedla niekoľko otázok, ktoré si môj výskum kládol za cieľ zodpovedať.

Ako sa ukázalo, príslušnosť k otaku komunitě má na nadväzovanie spoločenských vzťahov zmiešaný vplyv. U niektorých členov komunity tvoria otaku väčšinu ich spoločenského okruhu, u ďalších sú otaku oddelenou zložkou bežného života. Niektorí otaku žijú komunitou s väčšou intenzitou, než iní.

Českí otaku nie sú skupinou, ktorá by cieľavedome vyhľadávala nových členov. Nebránia sa hovoriť, keď niekto prejaví záujem, ale nevytvárajú nijaký nátlak. Naopak sa ukázalo, že oni sami sa častejšie stretnú s nepochopením až posmeškovaním.

Gendrové rozdelenie skupiny sa v súčasnosti ukazuje byť vyrovnané, zatiaľčo v minulosti prevládali muži.

Tento skok v rozdelení si po výskume vysvetľujem zvýšenou dostupnosťou anime a mangy, vďaka internetovému pripojeniu, ktorého kvalita aj rýchlosť značne vzrástla od časov prvých stretnutí českých fanúšikov. Vďaka tomuto faktoru sa znížil vek záujemcov aj gendrové rozdelenie. Výber anime a mangy, ktorý internetové vysielanie prinieslo, obsahoval i programy výlučne pre dievčatá, čo viedlo napríklad k tvoreniu zmiešaných alebo čisto dievčenských zoskupení cosplay a k „boomu“ cosplay aktivity.

Účastníci výskumu sa dnes zhodujú, že dievčatá sú v Českej republike výraznejší otaku, hlavne vo veľmi viditeľnej aktivite ako je cosplay, a to môže vzbudzovať dojem, že tvoria väčšinu komunity.

Preukázalo sa, že v minulosti bola skupina z veľkej časti tvorená mužmi a fanúšikovia si to vysvetľujú aj technickým zameraním mužov a tiež nedostatkom podnetov pre ženskú časť populácie, keďže v období začínajúcej českej komunity neexistovali cosplay súťaže, festivaly, českí autori či autorky mangy, ktorí by zaujali aj širšie publikum a medzi počítačovými fanúšikmi nebolo dost' žien, aby sa prejavil záujem žien ako gendru.

Motivácie, ktoré boli mojím najväčším záujmom sa bez akýchkoľvek problémov stretli na inakosti javov ako sú manga a anime od bežne známych záujmov. Fanúšikovia sa radi nechávajú prekvapovať, priťahuje ich exotickosť cudzej kultúry, určitý stupeň odviazanosti tohto umenia od reality a na škodu nie je ani relatívne nízka nákladovosť tohto „koníčku.“

Miera stotožnenia sa s pojmom otaku a jeho významom, závisela od oddelenia pôvodného fanatického nadšenca k českému miernemu milovníkovi otaku kultúry.

Českí otaku sa za otaku bez problémov označia vo chvíli, keď je jasné, že neašpirujú na japonské poňatie pojmu. To však zároveň nijak nezmenšuje ich náklonnosť k často bizarným nápadom japonských mangaka (tvorcov mangy).

Mojím osobným cieľom bolo oboznámiť čitateľov a verejnosť s českou komunitou otaku, ktorá je na prvý pohľad nenápadná, ale o to živšia a početnejšia, akonáhle sa nazrie „pod pokličku.“

POUŽITÉ PRAMENE A LITERATÚRA

Rozhovory

Rozhovor so slečnou D., uskutočnený 29. marca

Rozhovor s Ivčou, uskutočnený 15. októbra

Rozhovor s Anet, uskutočnený 24. októbra

Rozhovor s Petrom, uskutočnený 30. októbra

Rozhovor s DanomQ, uskutočnený 11. novembra

Literatúra

BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime: Introduction*. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5.

JOHNSON-WOODS, Tonie. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, USA: Continuum London & New York, 2010. ISBN 9780826429384.

ŠVAŘÍČEK, Roman a ŠEĎOVÁ, Klára. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Berkeley, USA: Stone Bridge Press, str. 46-47, ISBN 978-1-880656-23-5.

TAMAGAWA, Hiroaki. Comic Market as Space for Self- Expression in Otaku Culture. *Fandom Unbound: Otaku Culture In Connected World*. New Heaven, USA: Yale University Press, 2012, s. 107-132. ISBN 978-0-300-15864-9.

Internetové zdroje

Dveře chaosu. In: *Otaku* [online] [cit.10.2.2015] Dostupné z <http://www.otaku.cz/novinky/dvere-chaosu-prvni-manga-cesky>.

Gon. In: *Techno* [online] [cit.12.2.2015] Dostupné z <http://www.techno.cz/recenze/9988/komiksova-recenze-gon-1>.

KINCAID, Chris. Anime's Visual Language: Understanding Anime. *Japan Powered* [online]. 12.2.2011 [cit. 2015-12-04]. Dostupné z: <http://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language>.

Konatina otaku encyklopedie: Anime. In: *Wiki.konata.cz* [online]. 10.2.2013 [cit. 10.2.2015]. Dostupné z: <http://www.wiki.konata.cz/index.php?title=Anime>.

MAXA, Filip. Stanica Animax končí. Vieme kedy. *Zive.sk* [online]. 19.3.2014 [cit. 10.2.2015]. Dostupné z: <http://www.zive.sk/clanok/73106/stanica-animax-konci-vieme-kedy>.

Online Etymology Dictionary: Manga. In: HARPER, Douglas. *Etymonline.com* [online]. [cit.16.12.2014]. Dostupné z: http://www.etymonline.com/index.php?term=manga&allowed_in_frame=0#.

The Physiological Society of Japan: Choju-Giga. In: *Http://int.physiology.jp* [online]. Shinjuku-ku, Tokyo: PSJ, 2015 [cit. 2.2.2015]. Dostupné z: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>.

Tsutomu Miyazaki. In: *Crimelibrary* [online] [cit.11.2.2015] Dostupné z: <http://www.crimelibrary.com/blog/2013/01/05/serial-killer-spotlight-tsutomu-miyazaki-otaku-killer/index.html>.

WEBER, Rastislav. Final Fantasy: Esencia života. *Fandom.sk* [online]. 18.8.2001 [cit. 12.2.2015]. Dostupné z: <http://www.fandom.sk/clanok/final-fantasy-esencia-zivota#>.

Wikipedia: *Seznam mangy vydané česky* [online] Posledná zmena 14.2.2015 19.09.

PRÍLOHY

„A“



Zobrazenie odlišných typov očí: Ginji (vľavo) ako klasický hrdina so široko otvorenými očami, Ban s užšími očami, ktoré prezentujú tienisté pozadie jeho charakteru.

„B“



Manga môže pre zvýraznenie obsahu, ako napríklad emócií, zmeniť štýl/ kvalitu kresby. V tomto prípade je jeden charakter prekvapený, keď prichytí druhý charakter ako ho pozoruje.

V anime bude tento prenikavý pohľad (hviezdičky, záblesk namiesto očí) sprevádzať predĺžený bzučivý zvuk.

Charakter, ktorý pozoruje je v tieňoch, podstatné sú jeho oči.

„C“



Charakter Hikaru a zobrazenie nervozity a pocitu strápnenia. Kvapky potu menia veľkosť aj počet podľa sily emócií.²⁶

„D“



„Prepaľovanie pohľadom“ pre mangu/ anime doslovné.²⁷

²⁶ Prílohy A,B a C prevzaté z: BRENNER, Robin E. Understanding Manga and Anime: Introduction. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5.

„E“



„Pulzujúca žila“ alias hnev, rozčúlenie, namrzenosť. Symboly sa zobrazujú nad hlavami, na tvárach a rukách. Pozadie často mizne, čím je podčiarknutá sila emócie.

„F“



Čiary v kombinácii so svojím farebným pozadím sú situačnou symbolikou. Málokedy sa zjavujú samé, sprevádzajú totiž iné symboly, ako napr. kvapky potu alebo pulzujúce žily. Pozadie môže byť červené, fialové...

²⁷ Prílohy D, E a F prevzaté z: KINCAID, Chris. *Anime's Visual Language: Understanding Anime*. *Japan Powered* [online]. 12.2.2011 [cit. 2015-12-04]. Dostupné z: <http://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language>.