

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra psychologie a patopsychologie

Diplomová práce

Bc. Martina Čečotková

Učitelství základů společenských věd a občanské výchovy pro střední školy a 2.

Stupeň základních škol

Učitelství výchovy ke zdraví pro 2. stupeň základních škol

Subkultura cosplay a otaku a její vliv na budoucí vzdělávání a
vývoj jedince

Olomouc 2017 vedoucí práce: doc. PhDr. Irena Plevová, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jsem jen uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne

Bc. Martina Čečotková

Děkuji doc. PhDr. Ireně Plevové, Ph.D. za odborné vedení práce diplomové práce, poskytování rad a materiálových podkladů. Také rodině, za neustálou podporu ve studiu. Respondentům, za jejich čas strávený nad dotazníkem a cosplayerům, za poskytnutou fotodokumentaci a rady.

Obsah

ÚVOD.....	5
Cíle práce.....	5
1. Teoretická část.....	7
1.1 Kultura a subkultura.....	8
1.2 Socializace a věkové zařazení.....	9
2. Subkultura Otaku a Cosplay.....	13
2.1 Otaku.....	13
2.1.1 Historie a vymezení pojmu Otaku.....	13
2.2 Manga.....	15
2.2.1 Historie a vymezení pojmu manga.....	16
2.3 Anime.....	25
2.4 Cosplay.....	29
2.4.1 Historie a vymezení pojmu Cosplay.....	29
2.4.2 Co cosplay obnáší?.....	32
2.5 Festivaly fanoušků u nás i v zahraničí.....	33
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	40
3. Výzkumné šetření.....	41
3.1 Metoda výzkumného šetření.....	41
4. Zhodnocení a diskuze výsledků.....	60
Závěr.....	72
Seznam použité literatury a zdrojů.....	74
Seznam zkratk.....	76
Seznam tabulek a grafů.....	77
Seznam obrázků.....	80
Seznam příloh.....	81
ANOTACE	

ÚVOD

K vývoji jedince, neodmyslitelně patří zájmy a hobby. Tyto zájmy mohou být ovlivněny aktuálními trendy v jedincově okolí. Svět kolem nás je protkán mnoha subkulturami, které nejsou vždy na první pohled patrné.

Tato práce je zaměřená na subkulturu pocházející z Japonska. Fenomén otaku a cosplay je neodmyslitelně spojený se zemí vycházejícího slunce, ze které se poté rozšířil do zbytku světa. Ač se to na první pohled nezdá, zájem o tuto subkulturu může nasměrovat jedince k jeho budoucímu vzdělávání či práci. Což je také téma této práce.

Důvodem k napsání této diplomové práce je především můj dlouhodobý zájem o jihovýchodní kulturu a mé osobní zkušenosti s touto subkulturou. Z vlastní zkušenosti vím, jak moc dokáže změnit a pomoci nasměrovat v životní cestě zájem v této subkultuře. V této sféře zájmu se pohybuji již 10 let, a ráda bych rozšířila podvědomí o tomto tématu nejen v akademických kruzích.

Má práce se zabývá také tím, v jakém období vývoje se respondenti dostali do kontaktu s anime, mangou, hrami či cosplayem, a jestli je v nějakém směru tento zájem dál ovlivnil. Také se věnuji i problematice pojmu Otaku, tento termín je kontroverzní nejen v Japonsku, a ne každý cosplayer se cítí být otaku. Někteří fanoušci se za tento pojem i stydí a neoznačují se tak, jiní mohou být i šikanováni.

V této práci uvádím veškeré japonské jména v originálním uspořádání, tedy první příjmení, poté jméno (příjmení-Miyazaki, jméno- Hayao) bez českého přepisu. Práce je doplněna grafickou přílohou a dotazníkem, na jehož základě je tato práce vytvořena. Dotazník je kvantitativní z důvodu rozesílání i zahraničním fanouškům v Evropě, Americe, Africe, Austrálii i v Asii.

Cíle práce

Cílem této práce je seznámit se se základními pojmy patřící do subkultury otaku a cosplay, a zda a jak tyto subkultury dokáží ovlivnit duševní vývoj jedince. Hlavní výzkumnou otázkou je „*Jak tato subkultura (cosplay/anime/manga/hry) dokáže jedince ovlivnit ve výběru dalšího vzdělávání či zaměstnání?*“ Kdy vedlejší výzkumné otázky jsou tři. Každá z nich se zabývá důležitou částí celé subkultury. Hlavní i vedlejší výzkumné otázky budou důkladně rozebrány v čisti diskuze.

Vedlejší výzkumné otázky:

- Jak jedinci zájem v této subkultuře (cosplay/anime/manze/hrách) pomohl s výběrem budoucího zaměření?
- Z jakého důvodu se jedinec začal zajímat o tuto subkulturu (cosplay/anime/manga/hry)?
- Má tato subkultura (cosplay/anime/manga/hry) negativní dopad na jedince?

Jak brzy zjistíme, tato subkultura je velmi široká, je zde mnoho věcí a směrů které nás mohou ovlivňovat. Proto byly zvoleny tyto výzkumné otázky, abychom zjistili, jak velký vliv, tato subkultura má. V práci se objevují komentáře respondentů k různým částem subkultury. Tyto komentáře se vcelku pozitivní, ovšem objevují se i negativní komentáře.

1. Teoretická část

Pro lepší pochopení této práce je nutné zmínit pojmy z vybrané subkultury ale pojmy z oblasti sociologie a sociální determinace. Podstatnými pojmy jsou zde manga, anime, otaku a cosplay. Všechny tyto 4 základní pojmy spolu souvisí a jsou spolu navzájem provázané. První čemu se tato práce bude ale věnovat, je pojem kultura a subkultura zároveň s určením věkového zařazení jedince.

1.1 Kultura a subkultura

Základem této práce je subkultura a její vliv. Na co ale nesmíme zapomenout, je že na prvním místě je kultura, ze které se pak vytváří subkultura. Kultura má zásadní dopad na náš život, a proto je důležité vědět co to je. Každá kultura je specifická a má i své specifické znaky a způsob života, vztahující se na určité vymezení skupiny lidí či lidská společenství. Její členové mají určité vzorce chování, tzv. postupy jednání a chování jejich členů, které může vyzorovat i vnější pozorovatel. „*Tyto vzorce chování vedou k očekávání a přesvědčení, které opět vytvářejí další vzorce chování. Obojí činnost – mentální i zjevnou lze považovat za kulturu.*“ (Lawless, 1996) Podle Whita je kultura souborem symbolů, kde symbol je jakýkoliv znak (ať už abstraktní či obecný) který znamená něco určitého (často jsou promíchány zvukové i zrakové podmínky). Tyto symboly nám pomáhají třdit a klasifikovat svět. (Murphy, 1998)

Chování jedince nelze, samo o sobě, nazvat kulturou, zvláště pokud nevíme, zda odpovídá sociálním vzorcům a očekávání. Lze s jistotou říci, že individuální chování jedince nemůže být zdrojem kultury, ale ani sama kultura nemůže být příčinou chování individuálního jedince. A to z toho důvodu, že děti se neučí od společnosti ale od jednotlivců, rodičů, kamarádů, učitelů a vrstevníků. To co ovlivňuje naše chování, je pojetí kultury, které si vytváříme na základě pozorování vzorců chování lidí v našem okolí. „*Užíváme-li tedy slovo kultura, jde o stručný název pro „pojetí kultury.*“ (Lawless, 1996) Kulturu považujeme za sociální dědictví a je naším odkazem, a to z toho důvodu, protože kulturu si osvojujeme učením a je naučena díky žití v lidské společnosti. Jedinec se stává celistvým díky osvojováním si běžných modelů společnosti, což je proces učení se kultury a jejím zvyklostem. Jednou z institucí, která se stará o výchovu, a tedy i o učení se lokální kultuře, je škola. Škola formuje člověka k požadavkům kultury, ve které žije. Základní vzdělání je pro všechny stejné, poté se začíná odlišovat, a to na základě našich preferencí. Další specifické vědomosti se jedinec učí na školách a institucích k tomu zaměřených. Tímto se tvoří určité subkultury se specifickým zaměřením. Například subkultura lékařů umí něco jiného než

subkultura filozofů. Do této kategorie můžeme zařadit i subkulturu *otaku* a *cosplay*. Subkultury tvoří podskupinový model, který je jim předepsán. Lawless (1996) jako příklad uvádí minoritní skupiny ve Spojených státech, kde si členové těchto minoritních skupin vybírají a osvojují jen určité části z dominantní kultury či ji využívají jen ve styku s členy určitých skupin. Kulturu sdílíme s lidmi ve svém okolí, osvojujeme si určité mentální vzorce a to díky styku s lidmi, kteří mají stejnou obecnou představu kultury a užívají stejné modely chování jako my. Tyto skupinové vzorce mohou být třeba stejný jazyk, stejný styl mluvy či styl oblékání. Jedinec je členem neustále se měnících skupin, kde se odehrává převážná část sociálního chování. (Lawless, 1996)

Skupina jako taková, „*je seskupení osob, které spojuje určitý znak (pohlaví, příbuzenský vztah), mají společnou identitu, strukturu, komunikační síť a sdílí společné zájmy nebo cíle.*“ (Hartl & Hartlová, 2015) ... *Skupinou není dočasné krátkodobé seskupení (v hledišti divadla) protože se mezi účastníky nevytvořily trvalé vztahy vzájemné závislosti. Podobně nejsou skupinou ani hromadné „davové“ útvary přes jejich společnou aktivitu (panika, agrese)...*“ (Hrabal, 2002)

Skupiny se dělí na dvě skupiny, tedy primární a sekundární. Skupinou primární jsou skupiny o malém počtu členů, kde dochází k osobní sociální interakci, tedy „tváří v tvář“ po delší dobu. Touto skupinou máme na mysli rodinu, party, či sousedství. Sekundární skupina je uskupení lidí, kde je interakce mezi členy anonymní, neosobní a na dočasném podkladě, kde fungují na základě formálních pravidel pro danou skupinu určených. Takovou to skupinou jsou třeba politické strany či úřady. (Lawless, 1996) Tohle dělení se vztahuje i na i na *otaku* a *cosplay* subkulturu. Jakožto velké uskupení lidí se tito fanoušci neznají, ale tvoří se uvnitř malé skupiny, v případě cosplayerů většinou zaměřené na anime a jejich postavy.

1.2 Socializace a věkové zařazení

Když se zabýváme tématem, vztahujícím se k našim zájmům, nemůžeme se vyhnout tématu socializace. Naše zájmy a koníčky vychází nejen z přání rodičů, ale i z našich sociálních kruhů. Kontakt s vrstevníky a zařazení do skupiny, získání určité role v kolektivu, po příchodu do školního prostředí, je velmi důležitý.

Nástup do školy, ve věku přibližně od 6 let, je důležitým sociálním mezníkem, který je brán jako oficiální vstup do společnosti. Dítě přichází do nové role školáka, a cítí potřebu projevit se, splnit očekávání společnosti a plnit dané povinnosti. Což je velká změna oproti

období před začátkem školní docházky. Dítě může vnímat vstup do školy jako vzestup na společenském žebříčku, a tedy i posílení své prestiže. Nové role, získané nástupem do školy, pro dítě mohou být různě uspokojující nebo zatěžující, mohou pro něj mít i různý osobní význam. Roli školáka, kdy už dítě chodí do školy, a získává nové sociální postavení, zahrnuje další dvě dílčí role. Roli žáka a spolužáka. V roli žáka, dítě patří do určitého kolektivu školy a určité třídy. V roli spolužáka, si dítě vymezuje vztahy se svými spolužáky, kteří s ním chodí do stejné třídy. Škola pomáhá dítěti k rozvoji, nejen v oblasti dětské osobnosti, ale pomáhá a umožňuje mu s postupnou integrací do společnosti. V životě mladého žáka má škola významné postavení, neučí ho totiž jen vědomosti ale i socializaci. Dítě má možnost se rozvíjet mimo rodinu a střetávat se, se svými vrstevníky. I na základě výkonu dítěte ve škole a jeho chování, které předurčuje pak i jeho další profesní život, se vytváří sociální skupiny. Škola přispívá k socializaci žáka jiným směrem než rodina. Dítě se učí akceptovat určité hodnoty, které jsou ve škole brány jako obecná norma, a tedy platí i pro všechny stejně. Ne vždy škola směřuje stejným směrem jako rodina, a může vznikat rozkol, se kterým se dítě musí vyrovnat. Jak už bylo řečeno výše, škola pomáhá žáka připravit na profesní život a je považována za další fázi přípravy na život ve společnosti, které pak určuje pozdější společenské zařazení. (Vágnerová, 2014)

Věkové vymezení školního období podle Vágnerové (2014), můžeme rozdělit na 3 dílčí fáze:

Prvním obdobím je raný školní věk, tohoto období trvá přibližně od 6 do 9 let. Tedy období prvního stupně základní školy. V tomto období, se dítě naučí základní dovednosti, jako jsou čtení, psaní a počítání, ale je to taky období kdy se stimuluje další vývoj dětské osobnosti a různých dílčích schopností a dovedností.

Druhým obdobím je střední školní věk, který trvá od 9 do 11 až 12 let věku. Což je období přechodu na druhý stupeň základní školy či víceletá gymnázia. V této fázi věku začínají žáci dospívat. Toto období neobsahuje žádný významný mezník v životě žáka (biologický či sociální), žák se připravuje na dobu dospívání, připravuje si sociální pozici nejen ve škole ale i ve vrstevnické skupině, která ovlivňuje jeho další osobní vývoj. Erikson (1963) se o tomto období jako fázi citové vyrovnanosti, kde se dítě plynule vyvíjí a připravuje se na přicházející změnu, která momentálně probíhá jen na psychické úrovni.

Třetím obdobím je starší školní věk, tedy období na druhém stupni základní školy, trvá přibližně do 15 let žáka. Je to začátek pubescence, tedy první fáze dospívání. Dítě se začíná měnit, nejen fyzicky (růst pohlavních orgánů, hormonální změny, aj..) ale i psychicky, tj.

změnou prožívání, vnímání a uvažování. Začíná se postupně více a více osamostatňovat a odpoutává se od rodiny.

Vrstevnická skupina, v období základní školní docházky, má důležitý vliv na osobní vývoj jedince. Dítě si tvoří kamarády, učí se řešit konflikty vzniklé ve skupině, porovnává se s nimi, protože jsou dostupným modelem chování i výkonosti kolem něj, a dítě se stále více sžívá a ztotožňuje se skupinou, kam se zařadilo. Tyto skupiny si dítě netvoří jen ve škole ale i mimo školu. Může to být v kroužku, kam dítě chodí, ale i na místním sídlišti. Dítě takovýchto skupin může mít několik, mohou být navzájem provázané či úplně oddělené. (Vágnerová, 2014)

Na mladší školní věk navazuje dospívání, tedy adolescence. Je to přechodné období a zahrnuje dobu mezi dětstvím a dospíváním a dospělostí. Věkově toto období můžeme ohraničit věkem od 10 do 20 let. Je to období komplexní proměny osobnosti, a to v oblasti jak somatické, tak i sociální a psychické. Průběh tohoto období je závislý na konkrétních společenských a kulturních podmínkách, v nichž dítě vyrůstá. Vágnerová uvádí, že období adolescence má specifický význam v našem životě. Je to období, plné hledání a přehodnocování, „*v němž má jedinec zvládnout vlastní proměnu, dosáhnout přijatelného sociálního postavení a vytvořit si subjektivně uspokojivou, zralejší formu vlastní identity.*“ (Vágnerová, 2014)

Jedna z teorií zabývající se vývojem jedince v období adolescence, pohlíží na jedince z psychosociální stránky, přesněji na vztah mezi psychickým vyrovnáváním se se změnami dospívání a sociálním prostředím jedince, ve kterém vyrůstá, a může ho tedy ovlivňovat jak negativně, tak i pozitivně. Tato teorie se nazývá psychosociální a touto teorií se zabýval psycholog E. Erikson. Období dospívání charakterizuje jako období hledání vlastní identity. Provází ho pochyby o sobě samém, boj s nejistotou aj. „*V adolescenci je důležité, zda převládne přesvědčení o dostupné pozitivní perspektivě vlastního směřování, sebejistota, tj. přesvědčení o vlastních schopnostech, které ji umožní využít, a z toho vyplývající ochota experimentovat.*“ (Vágnerová, 2014) Je zde i kladen důraz na osamostatnění se od rodiny.

Jednou z dalších teorií vázanou na dospívání je teorie sociálního učení. Kde se klade důraz na rozvíjení určitých schopností a dovedností, které jsou důležité zejména v období dospívání. Na dospívající je vytvářen tlak (očekávání, chování, aj.) aby se chovali podle norem daných společností, ve které vyrůstají. Je to období, kdy jedince získává nové role, staré role mění a přetváří a životní prostor jedince se také rozšiřuje.

Období adolescence můžeme rozdělit na dvě fáze. První fází je raná adolescence, kterou označujeme za pubescenci a zahrnuje prvních pět let dospívání, tedy věk mezi 11 a 15 rokem života jedince, s možnými individuálními odchylkami. Toto období je provázené tělesným i pohlavním dospíváním jedince, nazývajícím se puberta. Charakteristické je změna vnímání sebe sama, sebepojetí i chování okolí. Velká změna probíhá i ve způsobu myšlení, jedinec je schopen uvažovat abstraktně. Nastává změna i v rámci emočního prožívání, které může mít dopad na aktuální hodnocení. Je to období kdy se jedinec začíná více a více osamostatňovat od rodiny a přiklání se spíše ke svým vrstevníkům, se kterými se ztotožňuje. Pro jedince je důležité přátelství, první lásky, experimentování s prvními partnerskými vztahy. „*Starší pubescenti usilují o odlišení od dětí i dospělých a tuto potřebu signalizují prostřednictvím úpravy zevnějšku, specifického životního stylu, zájmů, hodnot apod.*“ (Vágnerová, 2014) Věk 15 let, kdy dochází k ukončení povinné školní docházky, je pokládán za další důležitý mezník v životě jedince. Ve věku 15 let si volíme další vzdělání a rozhodujeme tím o našem dalším sociálním zařazení. Jedinec se více vyčleňuje z rodiny, čímž přichází o pocit jistoty, který z rodiny vyplývá, zároveň tato nová svoboda v rozhodování pomáhá v osobním růstu jedince. Druhé období, je období pozdní adolescence a zahrnuje dalších pět let života, tedy přibližně mezi 15 až 20 rok života. Fyzicky je vstup do pozdní adolescence vymezen pohlavním dozráním, kdy často dochází k prvnímu pohlavnímu styku. Toto období je velmi charakteristické dobou komplexnější psychosociální proměny jedince, kdy se mění nejen osobnost jedince ale i jeho společenské pozice. Zde je další sociální mezník, kterým je ukončení profesní přípravy, následované dalším vzděláváním nebo nástupem do zaměstnání. S tím přichází i změny v sociálních kruzích a potvrzení určité sociální identity, jedinec získává i nové sociální role. Vztahy se zklidňují, zejména v rodině, naopak se rozvíjejí vztahy s vrstevníky, ale především v oblasti partnerství. Dalším významným mezníkem je dovršení legální dospělosti, tedy věk 18 let, kdy je jedinec plně odpovědný za své chování a jednání. V této fázi dospívání se jedinec zaměřuje na sebe a hledání a vlastní identity, které ústí v sebe vymezení jedince. Jednou z důležitých změn je aktivnější přístup k seberealizaci s vědomím, že můžou ovládat svůj vlastní život. Sami dospívající usilují o různé změny ve svém životě, které se snaží prosazovat. Dospívající zkoušejí různé experimenty ve svém chování a ve způsobech seberealizace a sebevymezení, což je užitečné, někdy tyto experimenty ale mohou být i riskantní, snaží se hledat hranice svých možností. „*Smyslem pozdní adolescence je poskytnout jedinci čas a možnost, aby porozuměl sám sobě, zvolil si, čeho chce v budoucnosti dosáhnout a osamostatnil se ve všech oblastech, v nichž to současná společnost vyžaduje.*“ (Vágnerová, 2014) Toto napětí ovšem může vyvolávat napětí, jelikož tempo psychického,

biologického a sociálního vývoje bývá u každého jedince individuální, přispívá k tomu i to že v současnosti dospělost není ani řádně vymezena a definována. Zvláště skupiny vysokoškoláků mohou pociťovat rozkol, za jsou již dospělí či ne, společností nebývají považováni dospělými za zcela rovné, z důvodu ekonomické závislosti na rodičích a prodloužené době profesní přípravy do zaměstnání. (Vágnerová, 2014)

2. Subkultura Otaku a Cosplay

2.1 Otaku

Pro tuto práci je důležité vyjasnění několika pojmů. Jedním z nich je i pojem *Otaku*, jeho význam a historie.

2.1.1 Historie a vymezení pojmu Otaku

Vymezení pojmu otaku není zase tak snadné jak se na první pohled může zdát. Slovo *Otaku* (お宅) doslova, z překladu z japonštiny znamená „Váš dům“ stejně jako „Váš“. ¹ Na začátku 80. let 20. století, fanoušci anime, mangy a her začali sami sebe nazývat Otaku. Mezi prvními, kdo veřejně toho slovo použil, jako označení skupiny lidí, je označován novinář Akio Nakamori ², který tento termín používal spíše jako hanlivé označení. Touto skupinou byli označováni neupravení a posedlí fanoušci, kteří se sami mezi sebou označovali za otaku. (Eng, 2003).

Sutcliffe uvádí, že jedna z teorií, proč se tak začali tito fanoušci sami nazývat je, že s odstupem času se stávalo těžší si ve větší skupině lidí, být se stejným zájmem, najít bližší přátele. Proto se oslovovali formálně „otaku“. Další z teorií, vycházející z etymologie slova „otaku“, je že se tak sami nazývali fanoušci, co prakticky málokdy opustili svůj domov, byli antisociální a sami sebe izolovali od zbytku světa. Což v praktickém důsledku není zcela pravda, když uvážíme, že prakticky v každém státě se ročně pořádá minimálně jeden festival, kde se tito fanoušci scházejí.

Další teorie, mnohem více pasující na skutečné označení těchto fanoušků říká, že zakladatelé mohou být Shoji Kawamori a Haruhiko Mikimoto, tvůrci anime *The Super*

¹ V japonštině, stejně jako v češtině se rozlišuje formálnost. Tedy Váš nebo Tvůj dům či domov. Překládáno z angličtiny.

² Akio Nakamori, vlastním jménem Ansaku Shibahara, narozen 01.01.1960, Japonsko

Dimension Fortress Macross, zkráceně *Macross* (1982) od studia Nue. (Eng, 2003) Tito dva tvůrci se navzájem zdvořile oslovovali „otaku“. Díky tomu se fanoušci tohoto studia rozhodli sami sebe oslovovat otaku. (Sutcliffe, 2005)

Bohužel v Japonsku se spíše ujala představa, že tito fanoušci jsou posedlí, techničtí fetišisti, nenasytní sběrači, antisociální **outsideri** a psychopati, jak je popsal Dick Hebdige. Za špatné vnímání otaku subkultury japonskou společností může i případ sériového vraha z Tokia, Miyazaki Tsutomu, který byl zadržen v roce 1989. Tento muž znásilnil, zabil a částečně snědl 4 malé děti. Násilník byl zadržen v jeho bytě, který byl naplněný komiksy manga i ero manga³ a hlásil se k otaku komunitě. Noviny otiskly fotku zadrženého v jeho pokoji, kde stěny i zem byly pokryté mangou a videokazetami. To zřejmě vedlo ke špatnému smýšlení o otaku komunitě okolní společností v Japonsku. Lidé začali považovat tuto kulturu za sexuální a násilnou, se znaky patologických problémů, rozšířenou mezi mladou generací.

Toto nebyl jediný incident, co se ve spojitosti s otaku subkulturou stal. V roce 1995, nábožensky založená skupina jménem Aum Shinrikyo, vypustila otrávený plyn v Tokijském metru. Jejich dogma bylo silně ovlivněno mangou z 70. a 80. let 20. století. I po tomto útoku je otaku komunita nepřestávala podporovat. Tento teroristický útok byl proveden na základě mangy *Neon Genesis Evangelion*⁴ od autora Anno Hideaki. Cílem mangaky⁵ bylo přilákat nové fanoušky anime, a tím otevřít uzavřené a izolované otaku novým lidem.

Lidé mimo otaku subkulturu především odsuzují ty členy, kteří provozují, či dokonce tvoří „cosplay“ na veřejnosti. Otaku subkultura je součástí konzumní společnosti a existuje paralelně s mainstream konzumní společností, jen existuje mimo běžný radar (Sutcliffe, 2005).

Kupodivu, tento negativní názor nepanoval v zemích mimo Japonsko V zahraničí se anime i manga těšily velké popularity, což později vedlo i k vylepšení názoru na otaku komunitu.

Každopádně, termín otaku se nepoužívá jen ve spojení s anime/manga/cosplay subkulturou. Otaku může být i někdo kdo se stejným západem sleduje idoly (v rámci Asie, například Korejské zpěváky či herce), či sbírá vláčky, různé figurky, a další ..⁶

Největším centrem otaku kultury, které můžeme ve světě najít, je bezpochyby Japonská čtvrť v hlavním městě, Tokiu, s názvem *Akihabara*. Od 90 let, kdy byla centrem her, se rozšířila i na další okruhy ze zábavního japonského průmyslu. V této čtvrti se

³ Erotická manga

⁴ Shin seiki Evangelion- Neon Genesis Evangelion, autor Anno Hideaki

⁵ Mangaka- autor mangy

⁶ http://wiki.konata.cz/index.php?title=Otaku#cite_ref-0

dohromady mísí japonský i mimo japonský zábavní průmysl v mnoha verzích. K japonské popkultuře neodmyslitelně patří i módní čtvrť *Harajuku*. Obě tyto čtvrti mají zásadní vliv, a to nejen v Japonsku samotném, na otaku kulturu v mnoha pohledech. Japonsko přikládám těmto čtvrtím velký význam v nadcházejících letních Olympijských hrách (2020), jako ukázkou moderního Japonska, s názvem *Yokoso! Japan*⁷ nad vchody do těchto čtvrtí (Kinko Ito, 2013).

Pro potřeby mého dotazníku jsem s pomocí cosplayerky Shizu⁸ vytvořila definici pojmu otaku: *Dle japonské originální definice se jedná o hanlivé pojmenování osoby, která žije téměř fanatický život sestávající se převážně z manga komiksů, anime seriálů, her, vizuálních novel⁹, sbírá výše zmíněné komiksy, figurky postav a často žije antisociálním životem. V západních zemích je však pojetí tohoto slova mnohem mírnější a spíše pozitivně podbarvené; jedná se celkově o fanoušky anime a mangy.*

Definice byla vytvořena za účelem jednoduššího vyplnění dotazníku, protože každý pojem otaku chápe po svém. Český ekvivalent slova Otaku se hledá velmi špatně, zato ho vystihují dobře anglické názvy *nerd* a *geek*, které bychom mohli přeložit jako šprt či blbeček¹⁰. Ne každý fanoušek se cítí být otaku, a ne každý fanoušek chce být za otaku považován, či se tak nazývat. V některých případech se totiž může stát, že je jedinec kvůli svému hobby i šikanován (viz dotazník).

Jak už bylo řečeno výše, k otaku kultuře neodmyslitelně patří anime seriály, či filmy, manga komiksy, různé festivaly a srazy, nakupování a sbírání zboží s anime a jihovýchodní tematikou, také sem patří hudba (s anime se pojí japonská hudba v úvodní a uzavírací scéně anime dílu, takzvaný opening a ending, ale také v poslední době připojuje korejská a čínská hudba), studium jazyka (japanologie, koreanistika a sinologie) a hlavně cosplay, jakožto nejvýraznější projev otaku fanouškovství.

2.2 Manga

Základním stavebním kamenem asijské kultury, sepsané v této práci, je japonská kreslená manga, v této části se seznámíme opět s její historií a jaký má význam a vliv v současnosti.

⁷ Yokoso! (welcome) Japan- spíše ve významu Cool Japan

⁸ Shizu artwork, FB: <https://www.facebook.com/shizu.artwork/?pnref=lhc>

⁹ Na základě vizuálních novel se ve většině případů kreslí manga a poté vytváří anime

¹⁰ <http://www.slovník.cz/>

1.2.1 Historie a vymezení pojmu manga

Není komiks jako komiks. Na světě mnoho stylů komiksů a každý se svým způsobem unikátní a dobře rozpoznatelný. To, co dělá každý styl komiksu unikátním, není příběh, nebo prostředí do kterého je komiks zasazen, ale kresba. Díky kresbě jsme schopni rozeznat, z jaké země komiks pochází, kdo je jeho autorem a i v jaké životní či politické fázi autor komiks tvořil. Japonská manga má hned několik specifických charakteristik. Od amerického komiksu se liší tím, že manga je černobílá, výjimečně s první stránkou barevnou v případě významných událostí. Styl četby se také liší. Čte se zprava doleva a od koncových desek k předním deskám. I styl kresby je nápadnější. Ve většině případech, těla postav nejsou anatomicky přesná, hlava je větší, stejně jako oči a většinou s nereálnou barvou vlasů a roztodivnými účesy. Japonská manga se vyznačuje i používáním bublin s textem, mnohdy doplněné citoslovci (onomatopoeia) viz obr. 1 – „Naruto Shippuuden“. Pro porovnání přikládám americký komix „Thor“ z roku 2007 (obr. 2) a český komiks „Rychlé šípy“ (obr. 3).



(Obr.1 : Příklad typické shonen mangy. Naruto Shippuuden, volume 44, kapitola 405, dostupné na http://147.32.8.168/?q=manga/citarna_v2&typ=shippuu#mangazde)



(Obr. 2, serie Thor (2007) kapitola 606, dostupné z <http://readcomiconline.to/Comic/Thor-2007/>)



(Obr. 3, Rychlé šípy, dostupné na: <http://www.detske-casopisy.cz/315-stran-rychlych-sipu/>)

To jak si vykládáme pojem manga, záleží na tom, jak ji chápeme. Slovo manga jako takové je složeninou dvou čínských znaků (kanji- 漫画, hiragana- まんが, katakana-マンガ) první kanji znak (漫) „navzdory sobě“ nebo „laxní“, druhý znak

(画) znamená „obrázek“. Název komiksů ve specifickém stylu japonské kresby zpopularizoval umělec známý pod jménem Hokusai. Počátek těchto obrázků je ale mnohem starší a obohacuje svět už více než 2 století. Nicméně, Hokusai patří k těm umělcům co mangu jako takovou zpopularizoval. Jeho patnácti-svazkový výtisk mangy, tehdy velmi oblíbený, byl revoluční a zajistil mu spojení s moderní mangou ve smyslu změny kresby nikoli žánru. I v tehdejší uzavřeném Japonsku, se dostal do kontaktu s Holandskou a Francouzskou tvorbou. Začal více kreslit zvířata, náboženské obřady a přírodní scenérie. Jeho nejslavnější scénérií, díky které se stal ještě slavnějším, jsou jedinečné „36 pohledů na horu Fuji“. Z této série pochází jeho nejslavnější obrázek „Velká vlna u Kanagawy“ který se stal velkou ikonou v jeho díle. Tuto ikonickou vlnu můžeme najít v mnoha dílech o Japonsku.¹¹ (Glenn, 2017)

Počátky mangy můžeme hledat již ve starém Japonsku, kdy se pokreslené svitky s textem používaly k zachycování tehdejších příběhů či událostí. Původně byly určeny pro šlechtu, která jednak měla prostředky si tento svitek pořídit a která uměla číst. Tehdejší svitky byly jedinečná umělecká díla.

První zmínky o slově manga můžeme spojovat s umělcem Hokusaiem. Počátky moderní manga kresby ale spojujeme s umělcem Osamu Tezukou (autor populární mangy *Mighty Atom*, nám mnohem známější pod jménem *Astro Boy*). Tezukovi se přezdívá „Grandfather of manga“¹². Toto přívlastek dostal díky tomu, že kompletně změnil styl kresby, do té doby doužívaný ve většině mang. Tezuka se inspiroval západními filmy. Velkou inspirací mu byly filmy od Walta Disneye. Změna kresby spočívala ve změně úhlu pohledu diváka, bylo přidáno více panelů a stránek k tomu, aby autor mohl řádně zachytit všechny proběhlé emoce (hlavně zaměření na obličejovou mimiku a vyjadřování emocí). Do příběhu mangy zařadil i emoce jako je vztek, nenávisť ale i smutek a slzy, uvědomil si, že ne všechny příběhy musí mít šťastný konec. Věřil, že tento formát dokáže vyprávět i příběhy dobrodružné, komedie i drama, prakticky každý žánr, na který si vzpomeneme. Tezuka změnil mangu, v tehdejší době považovanou spíše jen za pohádky pro děti, na mangu s propracovaným a někdy i dětem

¹¹Havlasa, J. (1933). *Roztříštěná duha: kniha japonerií*. V Praze: Nakladatelství Šolc a Šimáček. Str.180-181

<https://www.katsushikahokusai.org/biography.html>

¹² „Grandfather of manga“ - Praotec mangy- byl u zrodu moderní mangy.

neprístupným příběhem s unikátní kresbou, na vyspělé médium které si může vychutnat každý po svém. Zde můžeme najít předchůdce dnešního dělení mangy na Shonen/Shojo s Seinen/Josei. Kolem roku 1970 se začaly objevovat dívčí mangy, protože tvůrci si uvědomovali, že jejich publikum je ne jen mužského původu. K práci přizvali i ženské mangaky¹³. Shojo i Shonen manga se začala kombinovat v jednom díle, jedním takovým příkladem je Takahashi Rumiko s dílem *InuYasha*. Poválečná manga byla tisknuta na levný recyklovatelný papír, říkalo se jim „Red Books“ díky červeným obalům. Kolem roku 1940 začal Tezuka vytvářet epickou autobiografii s názvem *Buddha*. Díky zapojení žen do manga průmyslu, se začaly objevovat nové žánry a přišel manga boom. (Brenner, 2007)

Tento boom znamenal rozvoj mnoha manga žánrů. Mezi nejznámější patří kodomo, shonen, shojo, josei, seinen, yuri, yaoi, hentai a mnoho dalších. Pro potřeby této práce rozebereme jen základní pojmy a mangy. Základní definice stylů mangy dle Brennera (Brenner, 2007):

Kodomo manga (子供向け漫画) je označována za mangu pro malé děti ve věku do 10 let, je koncipovaná pro prvočtenáře. Tyto mangy se nepřekládají do dalších jazyků, ale některé jejich tituly jsou známé i za hranicí Japonska, například *Doraemon* či *Hamtaro*.

*Shōnen*¹⁴ manga (少年漫画) je zaměřená na mladé chlapce, nejčastěji ve věku 12 až 18 let. Nejčastěji se tento styl mangy zaměřuje na boje, akci, horor, humor, hrdinství, čest a rodinné či skupinové závazky. Tyto mangy obsahují prvky historického dramatu, tajemství, fantazie, vesmírného dobrodružství či *mecha* žánru (roboti). Výjimkou není ani sportovní či samurajské téma. Tyto mangy se často objevují v manga časopisech. Jedním z takových je *Shōnen Jump*. Typickými zástupci tohoto stylu příběhu jsou *Naruto*, *Dragon Ball*, *InuYasha*, *Boku no hero academia*, *Rurouni Kenshin*, *Death Note*, *Fullmetal Alchemist*, *Full Metal Panic!* *Negima*, aj .. V Evropském kontextu je můžeme přirovnat ke knihám o kouzelnickém uční Harry Potterovi od J. K. Rowling.

Shojo mangy jsou zaměřené na mladé dospívající dívky a mladé ženy (kolem věku 12 až 18 let). Ale na rozdíl od Shonen mangy, kde převládají boje a mužské hlavní charaktery, Shojo styl je zaměřen na city, kde převážně dospívající dívky řeší problémy dospívajících, hlavně vztahy, převážně romantické povahy. Tato hlavní hrdinka je vlídná, laskavá, empatická a odhodlaná, obvykle je to kráska. Objevují se ale i případy úplného opaku, kdy hlavní hrdinka není krásná a tím pádem ani oblíbená, ale později, se z ní krásná dívka stane

¹³ Mangaka- kreslíř/autor mangy

¹⁴ Shōnen- 少年 -v překladu kluk či mladík

(styl ošklivého káčátka- příklad- Kimi ni Todoke). Tyto mangy ve většině případech obsahují i nápadně krásné mladé muže (v japonštině jsou označováni jako bishonen). Zápletka příběhu je často melodramatická romance nebo na vztahy často obsahující rodinné či skupinové závazky, čest, romantiku, tlak vrstevníků a hrdinství hlavní hrdiny. Primárně je ale zaměřená na vztahy s přáteli a rodinou. Stejně jako mangy pro chlapce, tak i mangy pro dívky, jsou rozdělené na stejné či podobné žánry. Najdeme zde historická dramata, dobrodružství, sporty, sci-fi a další. Typickými zástupci jsou tyto tituly: Kimi ni Todoke, Peach Girl, Sailor Moon, Nana, Hana-Kimi a další.

Josei mangy jsou zaměřené na ženy ve věku 20 let a výše. Podobně jako v *shojo* manze, i *josei* manga je zaměřena na vztahy. Hlavní rozdíl je, že hrdinka je mladá dospělá žena. Opět se setkáváme s hlavní hrdinkou, která se potýká s dospělostí a problémy z toho vyplývajícími. Stejně jako v dívčí manze, se i zde objevuje sexy atraktivní muž (v japonštině označována jako biseinen). Mangy se zaměřují na vztahy, především romantické a sexuální, kde hlavní rysy hrdinky jsou sebedůvěra ale i nervozita, nezávislost a smyslnost. Objevuje se zde neskrývaný smyslný nebo sexuální obsah. V podstatě je to vyspělejší, dospělá verze *shojo* (dívčí) mangy. Drží se více reálnější zápletky, mohou být někdy i velmi konkrétní a upřímné v oblasti romance a sexu. Opět zde najdeme žánry jako fantazy, sci-fi, historická dramata a další, navíc se zde ale objevuje téma kancelářské práce, manželský život, či život svobodný. Rodinné ságy včetně zlé nemesis v podobě tchyně. Styl *josei* je významný, protože prozkoumává tmavé zákoutí erotické a sexuální sféry, v některých případech jsou ženské mangaky velmi precizní co se těchto scén týče. Ne mnoho manga v *josei* stylu bylo přeloženo do angličtiny. Jeden z mála kousků jsou mangy od Sakurazawa Eriky¹⁵, která je typickým příkladem tohoto stylu (mangy *Between the sheets*¹⁶, *Angel*). Další tituly, které patří do *josei* stylu: *Gokusen*, *Paradise kiss*, *Nodame Cantabile*, *Honey and Clover*, aj..

Seinen manga je styl určený pro dospělé a dospívající muže. Typické pro tento styl jsou bojové a akční části, kde je často hlavní hrdina zpodobňován jako hrdina s temnou minulostí, stoickým postojem k životu a hustým obočím. Opět se zde objevuje téma dospělého života a starosti s tím spojené. Námětem je často hrdinství a čest, obětování a povinnost. Ženské charaktery, které se zde objevují, jsou často hezké ženy s postavou přesýpacích hodin, které se v některé části příběhu objevují nahé. Tyto mangy mají smyslný a sexuální obsah, často spojující se s neskrývaným násilím či hrubostí. *Seinen* manga je dospělá verze mangy pro dospívající hochy, nejen ve stylu kresby ale i příběhu a obsahu. Často

¹⁵ Sakurazawa Erika- manga list: <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=859#>

¹⁶ Manga: *Between the sheets*- <https://comicsworthreading.com/2006/02/09/erica-sakurazawa-her-works/>

obsahuje příběhy z dospělého života, včetně manželství, práce, morálně nejednoznačné války, zločinných příběhů a sexuálních komedií. Jako i v předchozích stylech mangy, i zde se objevují akční, mysteriózní, napínavé témata, spolu s historickým dramatem. Oblíbeným námětem jsou mužné postavy, včetně samurajů či členů Jakuzi¹⁷, vrahů, snajprů nebo špehů. Tento styl, stejně jako Josein manga obsahuje sexuální, což je ale rozdílné, navíc se objevují násilné scény. Tyto mangy mohou být často hodnocené stupněm R (stejně jako filmy) což u nás odpovídá hodnocení +18 let a více. Příklady mangy Seinen: Elfen Lied, Berserk, Lupin III., Akira či samurajská klasika Lone Wolf and Cub¹⁸. Ghost in the Shell¹⁹.

V rámci popisu mangy (i anime) nesmíme zapomenout na Ero žánr. Pod tento žánr se řadí Hentai, Yaoi, Yuri a mnoho dalších.

Velmi specifickým je i žánrem *Hentai* (manga pro dospělé) s prvky erotiky a sexu, většinou s rysy extrémního nebo perverzního obsahu. V západních zemích je tento pojem velmi dobře znám. Hlavně kvůli tomu že slovo hentai se používá pro neobvyklé a velmi perverzní obsah mang a anime. Obsahuje většinou hromadné znásilnění či bizarní partneři, jako jsou například mimozemšťani (výjimkou nejsou ani chobotnice) či monstra nebo děti pod hranicí zletilosti. (McLelland, 2009)

Typický pro styl *Yuri* je vztah dvou žen či dívek. Jejich vztah je často romantický se sexuálními prvky, tedy lesbický. O třídu níž se řadí styl *Shoujo-ai*, ve kterém nejsou sexuální scény, ale je také zaměřen na lásku mezi dvěma dívkami. Příklad mangy ve stylu yuri²⁰ je Strawberry panic. Příkladem shoujo-ai²¹ je Seikon no Qwaser. (Brown, 2005)

Pro mužskou a chlapeckou lásku je tu žánr zvaný *Yaoi*. Tento styl je zaměřený na sexuální lásku mezi dvěma muži, tedy vztah dvou homosexuálů. Lehčí forma tohoto stylu je *shonen-ai*, zde jde o vztah dvou chlapců, kde nedojde k sexuálnímu styku. Zástupcem yaoi mangy je Sekaiichi Hatsukoi²² a zástupce shonen-ai je 19 days²³. (Brown, 2005)

Výrazným prvkem v manze je její kresba. Jelikož nemá zvuk a pohybuující se obrázky, autoři si museli poradit jiným způsobem. Typické vyjádření emocí v manze je skrz různé znaky, které jedna napodobují emoce a i zvuky. V případech vzteku se nejčastěji objevuje pulzující žíla v oblasti čela, značící vztek. V případě velkého vzteku, se objevuje stín přes obličej charakteru. Či kapka potu značící nervozitu. Intenzivní zírání je zaznačeno žhnoucíma

¹⁷ Yakuza- japonská zločinecká organizace- u nás známá jako mafie

¹⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Lone_Wolf_and_Cub

¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell

²⁰ Yuri: <https://www.anime-planet.com/manga/tags/yuri>

²¹ Shoujo-ai: <https://www.anime-planet.com/manga/tags/shoujo-ai>

²² Yaoi: <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-302184>

²³ Shonen-ai: http://mangakakalot.com/manga/19_days

očima a vzrušení doprovází krvácení z nosu (většinou znázorněno gejzírem krve, podle míry vzrušení je i zaznačen gejzír). Nejvýraznějším prvkem jsou oči, díky kterým můžeme charaktery i rozlišit. Například velké kulaté oči značí nevinnost, mládí a čistotu. Středně velké a oválné oči značí, že postava je stále dobrá (většinou chlapec) ale s pochybnou minulostí. Zatím co zúžené přivřené oči značí zlomyslnost, sadismus a zlo. Duhovky očí mají taky svůj specifický význam. Velké duhovky značí hrdinu či hrdinku, zatím co malé nebo žádné duhovky značí záporný charakter. (Brenner, 2007)



(Obr. č.4: Příklad velkých kulatých očí, anime: K-On! Postava: Yui Hirasawa. Dostupné na: <https://kotaku.com/a-serious-look-at-big-anime-eyes-1737751337>



(Obr.č. 5: Příklad středně velkých, oválných očí. Anime: Naruto Shippuuden. Postava: Naruto Uzumaki. Dostupné na: <http://forgeeks.ohmyfiesta.com/2015/04/naruto-free-printable-candy-bar-labels.html>)



(Obr.č. 6: Příklad zlomyslných očí. Anime: Bleach. Postava: Ichimaru Gin. Dostupné na http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/Ichimaru_Gin2.jpg)

Manga časopisy²⁴ jsou jak měsíční tak i týdenní. Jedním z nejznámějších manga magazínů je Shonen Jump (vychází týdně i měsíčně)²⁵. V týdenních magazínech najdeme jednotlivé kapitoly k aktuálním mangam. Tyto manga magazíny se s překlady liší, základ ale zůstává stejný. V každém magazínu je 7 základních mang a od každé mangy se zde prezentuje jedna nová kapitola (chapter). Tento konkrétní magazín „Shonen jump“ je jeden z nejdéle vydávaných magazínů, který je zaměřený na mladé chlapce ve věku zhruba 12 až 18 let, takže se zde objevuje více bojově zaměřených mang. Mangy vydávané v tomto časopisu si získaly velký úspěch u čtenářů, mezi nejslavnější patří například Dragon Ball, Ruroni

²⁴ List manga magazínů: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_manga_magazines

²⁵ <http://www.shonenjump.com/e/>

Kenshin, Bleach, One Piece, Naruto, Král šamanů Shaman king, Hunter x Hunter, a mnoho dalších. (Romano, 2013)

Mangu nemůžeme brát jako monografii, jelikož je to příběh, rozdělený na několik částí (jedna manga kniha má několik kapitol, které se skládají v příběh, například manga základní série anime Naruto má 27 svazků), proto ji bereme jako sérii knih od jednoho autora. (Brenner, 2007)

Manga tvoří až 40% celkového vydavatelského průmyslu. Kde 38,4% tvoří mangy zaměřené na chlapce, a 37,7% je mang mužských. Dívčí mangy tvořím mnohem menší procento výtisků (8,8%), a mangy pro ženy ještě menší (6,7%). Zbylé mangy, které se vymykají základnímu žánrovému dělení, je 8,4% výtisků. (Brenner, 2007)

2.3 Anime

Anime, pro někoho to jsou pohádky pro děti, pro někoho práce a pro další jedince to může být nekonečný zdroj inspirace či jen obyčejný koníček.

Anime (アニメ) je japonský styl animovaného filmu či seriálů, jehož svět přesahuje daleko za naší obrazovku. Je to styl soudobého média, které vzájemně propojuje obchodní průmysl a kulturní akce a sahá až za hranice Japonska. (Condry, 2013) Toto médium je v Japonsku velmi oblíbené, a můžeme říct, že ho v zemi vycházejícího slunce sledují všichni, je nedílnou součástí jejich životů. Na rozdíl od západních zemí, kde jsou animované filmy a seriály považovány za pohádky pro malé děti. To v dnešní době ale už neplatí. Anime si našlo cestu do mnoha zemích světa, titulky jsou překládány, anime je dokonce i dabováno do angličtiny. Anime je unikátní trend, který spojuje kresbu s příběhem, tématem a zajímavým konceptem v jedno médium. Celé generace západních diváků s anime vyrůstali a své nadšení pro anime přináší do nové generace jejich dětí. Anime, stejně jako manga, má mnoho žánrů, od romantické příběhy přes akční rvačky po komedie a sci-fi, nemůžeme vynechat ani dobrodružství a horory. Podstatný rozdíl mezi animací za hranicemi Japonska můžeme vidět v tom, že Japonské anime vypráví příběh jiným způsobem, za použití působivé animace a hudby. Fanoušek si v množství, již vytvořeného anime, dokáže vždycky najít žánr, který ho zajímá, a to nejen díky tomu že existuje velká sbírka anime, ale stále se tvoří nové a nové tituly každý rok. Anime nám nabízí jistý náhled do japonské kultury, jazyka, historie a stylu chování. Od historických anime, které nám ukáží historii (například anime Rurouni Kenshin

či Samurai Champloo), po futuristické anime kde nám ukazují budoucnost (Ghost in the Shell, Psycho Pass) (Yegulalp, 2017)

K tomu abychom porozuměli anime, je zapotřebí znát i jeho vývoj. Japonští filmaři se nechali inspirovat filmy z Ameriky a Francie kolem roku 1910. První animace vůbec, pochází od umělce Shimokawy Otena, který kreslil inkoustem přímo na film. Tento první pokus měl 5 minut a jmenoval se The Concierge, vyšel v roce 1917. Bylo založeno první Japonské animované studio (1921, zakladatelem byl Kitayama Seitaro), které produkovalo vzdělávacími filmy a filmy pro tehdejší vládu, poté vyráběli i národní příběhy. Naneštěstí, v roce 1923 přišlo velké zemětřesení v Kanto a požáry zničily všechnu dosavadní práci. Další známí animátoři tehdejší doby byli Yamamoto Sanae, Murata Yasuji a Ofuji Naburo. Poslední jmenovaný, Ofuji, studoval techniku západního filmu a přenesl ji do Japonské animace, která se začala užívat po roce 1920. Zároveň s tím přišlo nahrávání hudby, které se tehdy začala používat spolu s filmem. Po roce 1930 se animace přesunula směrem více politickým. Stát používal anime jako formu propagace proti západnímu světu. Tehdejší animace byla černobílá a velmi vlastenecká. To samé se dělo během 2. Světové války, kde propaganda byla určena pro děti a rodiny. Za nejlepší dílo tehdejší doby, můžeme považovat film „Hooray for Japan“ z roku 1943 od Mikami Rjoji. (Dobson, 2009) Po 2. světové válce, přesněji roku 1948, začal rozvoj moderního anime, kdy bylo založeno studio Toei, které hrálo významnou roli v poválečném vývoji Japonské animace. První díla tohoto studia byla v duchu filmů od Walt Disney. První z filmů, který vyšel, se jmenoval *Shonen Sarutobi Sasuke*²⁶, v zahraničí známý pod jménem *Magic Boy*, v Japonsku publikovaný roku 1959. Bohužel tento animovaný film nebyl dobře přijat. Zato další počín tohoto studia, *Rashomon* od Kurosawy Akira, si získal pozornost zbytku světa. Co ale opravdu proslavilo Japonskou animaci, byl TV seriál *Sally the Witch* a *Tetsujin-28* spolu s dílem *Cyborg 009*. Do této doby, bylo anime děláno spíše pro Japonskou populaci. Roku 1963 ale přišla změna s dílem *Tetsuwan Atomu*, spíše známým pod jménem *Astro Boy* od Tezuky Osamu. (Yegulalp, 2017) Toto anime mělo nebývalý ohlas, nejen v Japonsku ale i ve světě. Tezuka si uvědomil, že diváci baží po nových, moderních příbězích. Tezuka založil první TV animované studio nazývané Mushi Production. Jeho první dílo, v rámci tohoto studia, bylo anime vycházející každý týden, *Stories of Street Corner* z roku 1962. Což navazovalo na jeho předchozí dílo *Astro Boy*. V roce 1963 zažila japonská animace nebývalý boom. Do konce roku vznikly další 3 animační studia a studio Toei otevřelo TV produkci. (Patten, 1996) Dílo *Tetsujin-28*

²⁶ Magic Boy- <https://www.csfd.cz/film/226467-shonen-sarutobi-sasuke/komentare/>

zapříčinilo velký nárůst žánru *Mecha*²⁷, kam můžeme řadit díla jako je Mazinger Z nebo velmi známí *Space Battleship Yamato* a *Mobile Suit Gundam*. Poslední jmenovaný se stále vydává. Z dalších pozdějších děl ještě stojí za zmínku anime *Gatchanam* a *Macross*. Nebývalý úspěch mělo i dílo mimo Mecha žánr, a to Heidi, Girl of the Alps, dílo slavilo úspěch nejen v Evropě, ale i v Latinské Americe a dokonce i v Turecku. (Yegulalp, ThoughtCo., 2017)

Dalšími důležitými osobami v historii anime jsou tvůrci celovečerních filmů, známých po celém světě. Miyazaki Hayao a Takahata Isao. Tito dva tvůrci, později pracující pod nově založeným studiem Ghibli, přinesly jedny z nejlepších animovaných filmů své doby. Na začátku 80. let 20. století Miyazaki vytvořil dílo *Kaze no tani no Naushika* (1984, *Naushicaa of the Valley of the Wind*²⁸), pro časopis *Animage* pod vedením vydavatele Tokumi. Ten později založil a financoval, dnes již velmi známé a stále produkující, *Studio Ghibli*²⁹. *Naushicaa* měla obrovský úspěch u diváků, a o dva roky později bylo Miyazakim vytvořeno další, velmi známé dílo *Tenku no shiro Rapyuta* (1986, *Laputa: The Castle in the Sky*), následovalo dílo, které vytvořilo maskota a znak Studia *Ghibli*, *Tonari no Totoro* (1988, *My Neighbor Totoro*), poté *Majo no takkyubin* (1989, *Kiki's Delivery Service*) a *Kurenai no buta* (1992, *Porco Rosso*). Od tvůrce Takahaty přišlo v roce 1988 dílo *Hotaru no haka* (*Grave of the Fireflies*), poté *Only Yesterday* (1991) a *Pom Poko* v roce 1994. Některé z těchto filmů byli jmenováni na ceny akademie *Oscar* v kategorii pro nejlepší zahraniční film. Za zmínku ještě stojí filmy *Akira* (1988) od Otmomy Katsuhira a animovaná podoba mangy *Ghost in the Shell* (1995) od Oshii Mamoru. (Yegulalp, ThoughtCo., 2017)

Studio Ghibli a jeho dva největší tvůrci, Miyazaki Hayao a Takahata Isao se stali ikonami japonského animovaného filmu. Pro doplnění uvádíme další, velmi známé díla od těchto tvůrců. Filmy *Tonari no Totoro* (*My Neighbor Totoro*) a *Hotaru no Haka* (*Grave of the Fireflies*) byli v Japonských kinech uváděné naráz, ač velmi rozdílné, tyto dva filmy mají mnoho společného, jsou vyprávěny z pohledu dětí, těsně po druhé světové válce. Autoři nám ukazují tehdejší Japonsko v dvou odlišných světech. *Grafe of the Fireflies*, je depresivní, tmavý film o hrůzách amerického atomového bombardování (přesněji ve městě Kobe) a následcích těchto hrůz. Oproti tomu *My Neighbor Totoro* je krásný film, plný jasných barev a hezkého příběhu. Tyto dva filmy byly v kinech vysílané po sobě z toho důvodu, že japonští diváci nebyli schopni se dodívat na depresivní film *Grave of the Fireflies*, proto na odlehčení

²⁷ Mecha žánr- často objevující se roboti či robotí obleky

²⁸ Český známé jako Naušička z větrného údolí.

²⁹ Studio Ghibli: https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli / <http://www.studioghibli.net/>

byl jako druhý film pouštěn *My Neighbor Totoro*. (Lambie, 2013) Z dalších filmů ještě musíme uvést film *Mononoke-Hime*³⁰ (1997, *Princess Mononoke*) který měl nebývalý úspěch a byl oceněn na japonských akademických cenách pro nejlepší film a mnoho dalších. Tento film se v Japonsku také stal nejlépe vydělávajícím filmem, který poté překonal již jen film *Titanic*. (Brenner, 2007) Nezapomenutelný film, *Sen to Chihiro no kamikakishi* (2001) mnohem známější pod anglickým názvem, *Spirited Away* (česky- Cesta do fantazie) vyhrál několik mezinárodních filmových cen (Berlin international Film Festival-2002) a v roce 2003 vyhrál zlatou sošku *Oscar* v kategorii nejlepší animaci. Ve výdělcích překonal i film *Titanic*. Z dalších, ne už tak známých, byť neméně oblíbených, filmů uvedeme ještě *Hauru no ugoku shiro* (2004, *Howl's Moving Castle*), *Gake no ue no Ponyo* (2008, *Ponyo*), *Kagirashi no Arietti* (2010, *The secret World of Arietty*), *Kokurikozaka kara* (2011, *From up to Poppy Hill*) a zatím poslední dokončený film *Kaze techinu* (2013, *The Wind Rises*). Autor Miyazaki Hayao ještě stále žije, a momentálně pracuje na svém, zatím posledním, filmu *Kemushi no Boro* (*Boro the Caterpillar*). Byl také oceněn čestnou cenou *Oscar* akademií filmových umění a věd v roce 2015. (Ray, 2016)

Tímto se dostáváme do současné doby, kde jsou stále populární mnohá díla z let minulých. Anime založené na mangách a light novelách³¹ je součástí soudobého Japonska. Některé anime běží již několik let a stále ještě nekončí, některé anime již skončilo, ale manga tohoto titulu stále vychází. Za zmínku stojí zmínit aspoň několik nejzásadnějších titulů, které měly vliv na mnoho generací jejích diváků. (Yegulalp, ThoughtCo., 2017) Například již zmíněný *Mobile Suit Gundam*, který stál u počátku stylu *Mecha* v anime, nebo anime *Macross* (1982). Velmi známé a často zmiňované anime *Dragon Ball* (1986), a na něj navazující další jeho série (1993, *Dragon Ball Z*, a další), série *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Sailor Moon* (1996), *InuYasha* (1996), velmi známé anime *Pokémon* (1996) *Cowboy Bebop* (1998), *Naruto* (1999) a jeho následná série *Naruto Shippuden* (2007), *Hagane no Renkinjutsushi* (2001, *Fullmetal Alchemist*) a jeho nová adaptace *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Death Note* (2003) *Bleach* (2004), *Haruki Suzumia* (2006), *Gintama* (2006) *Shingeki no Kyojin* (2013, *Attack on Titan*), *Boku no Hero Academia* (2016), a tento seznam by mohl pokračovat dál a dál.³²

³⁰ Hime- znamená princezna v jap. / http://studio-ghibli.wikia.com/wiki/Princess_Mononoke tento film byl vysílán i na ČT1 s českým dabingem.

<http://www.ceskatelevize.cz/porady/1030327384-princezna-mononoke-mononoke-hime/>

³¹ je to druh japonského románu, na jehož základě se může tvořit jak manga, tak i anime.

³² Seznam nejlépe hodnoceného anime: <https://myanimelist.net/topanime.php>

2.4 Cosplay

Jednou z tváří Japonska je i cosplay, je to nedílná součást anime i mangy. Ovšem, manga a anime nejsou jediným zdrojem inspirace pro cosplay.

2.4.1 Historie a vymezení pojmu Cosplay

Co to vlastně slovo cosplay znamená? Je to složenina anglických slov „costume“ a „play“ nebo „role-play“³³, toto slovo originálně pochází z Japonska, takže se můžeme setkat i s japonskou výslovností tohoto slova „*kosupure*“ (コスプレ). Jako první, použil toto slovo novinář Nobuyuki Takahashi v červnu 1983 v článku nazvaný „My anime“³⁴, mnohem častěji pak slovo *kosupure* používal o rok později, kdy do několika japonských časopisů psal články o amerických srazech, přesněji psal o Los Angeles Science Fiction Worldcon (Osmud Rahman, 2012).

Co se ale samotného oblékání týče, to začalo již mnohem dříve. Příkladem může být oblékání se na Halloween. Historicky vůbec první zdokumentovaný cosplay se objevil v roce 1939 v New Yorku (US) na Worldconu³⁵, kde se Forest J. Ackerman a Myrtle Douglas, objevili ve svých futuristických kostýmech (Pierse, 2016).



(Obr. č. 7: první cosplay- Forest Ackerman a Myrtle Douglas, fotograf Ted Carnell, zdroj:

<http://www.therobotspajamas.com/the-origins-and-history-of-cosplay/>)

³³ Kostým a hraní (přebírání charakteru vybrané postavy)

³⁴ Moje anime

³⁵ Worldcon – sci-fi konvence

Zde musím zdůraznit, že je rozdíl mezi kostýmem a cosplayem. Rozdíl oproti předešlému oblékání kostýmů, a skutečným cosplayem je ten, že nestačí si jen obléci kostým, ať už ušitý či koupený. Člověk v cosplay se musí do postavy vcítit, být tou vybranou postavou.

Rahnam (2012) popisuje cosplay komunitu jako skupinu lidí která, drží pospolu skrz sdílené emoce, s tímto výrokem nejde jak jinak než souhlasit.

Podle obecných pravidel cosplaye, ten co si jen obléká kostým, bez toho aniž by se choval jako daná postava, není cosplayer, je to jen člověk v kostýmu. Cosplayer je někdo kdo jednak předvádí danou postavu a jednak se do ní vžije, splyne s ní tak, že opakuje stejné pohyby, říká stejné věci, stane se postavou samotnou. V rámci soutěží cosplayer předvádí nejen svůj kostým, a to jak je do detailů připravený a udělaný, ale i to jak moc se dokáže danou postavou na chvíli stát. Příprava na vystoupení před porotou je někdy zdouhavější, než celá výroba cosplaye. Jde zde totiž o mnohem více, než se na první pohled může zdát.

Nejen rozvoj internetu pomohl v růstu komunit, cosplyaerů si zakládají své fanouškovské stránky na sociálních sítích, od Facebooku přes Tumblr až po vlastní blogy. Mnohé cosplayery můžeme najít i na stránkách přímo pro cosplayery zaměřené, jako je například Cosplay.com³⁶, worldcosplay.net³⁷ nebo Cosplayers Global³⁸. Mnohé cosplayery můžeme také najít na stránkách DeviantArt.com³⁹, i díky tomu že mnoho z nich maluje a vytváří FanArty⁴⁰. Různé návody a nápady můžeme také nalézt na stránce pinterest.com⁴¹. V roce 2003, japonská televizní stanice Aichi sponzorovala první World Cosplay Summit (WCS) ve městě Nagoya⁴². Tento summit sloužil jako ukázka mezinárodního přátelství a vzájemné výměny skrz japonskou popkulturu, protože byla rozpoznána popularita cosplaye i v zahraničí. Od roku 2006 je tento summit podporován i japonskou vládou, přesněji oddělením pro zahraniční záležitosti. O rok později, další části japonského ministerstva začaly summit podporovat v rámci kampaně *Visit Japan Campaign*⁴³, a to včetně promenád, cosplay soutěží, focení a další. V roce 2013 se v Nagoyi, se sešli cosplyaerů z více než 20 zemí. *World Cosplay Summit* můžeme bez pochyb považovat za vrchol cosplayerských konvekcí. Je to mezinárodní a celosvětová akce pro jedince se zájmem o cosplay, anime, mangu a další složky japonské popkultury. Prakticky v každém státě je hlavní anime/otaku

³⁶ <http://cosplay.com/>

³⁷ <https://worldcosplay.net/>

³⁸ <https://www.cosplayers.global/>

³⁹ <http://www.deviantart.com/newest/?section=&global=1&q=cosplay&offset=24>

⁴⁰ FanArt- fanouškovské obrázky s danou tématikou.

⁴¹ [https://cz.pinterest.com/search/pins/?q=cosplay&rs=typed&term_meta\[\]=cosplay%7Ctyped](https://cz.pinterest.com/search/pins/?q=cosplay&rs=typed&term_meta[]=cosplay%7Ctyped)

⁴² http://www.worldcosplaysummit.jp/files/panphlet_2016.pdf

⁴³ Navštivte Japonsko

konvence. V průběhu každé akce, je cosplay soutěž, která umožňuje výherci reprezentovat sebe a svou zemi na WCS v Japonsku. Bohužel, se zde ještě neobjevil žádný český cosplayer. (World Cosplay Summit, 2014), (Kinko Ito, 2013).

V sekci Otaku jsem zmínila dvě názvy čtvrtí z hlavního japonského města Tokia- *Harajuku* a *Akihabara*, tyto dvě čtvrti jsou hlavním centrem dění pro Otaku komunitu. Čtvrť Harajuku je módou překypující čtvrť ze které pochází nejrůznější módní výstřelky a různé styly (Kinko Ito, 2013). Za jeden z nejznámějších stylů můžeme považovat styl *Lolita*⁴⁴. Tento styl má mnoho druhů a ke cosplay se neřadí, každopádně je částí Japonské popkultury. Za nejznámější představitelku Harajuku módy můžeme považovat japonskou zpěvačku Kyary Pamyu Pamyu⁴⁵, která ve svých videoklipech tuto módu často nechává inspirovat. Nesmíme ale také opomenout styl *Visual Kei*, který je velmi rozšířen nejen v oblasti japonské hudby, ale také dalších popkulturách. Často můžeme potkat fanoušky jak stylu Visual Kei (zástupce The GazettE)⁴⁶, tak i Lolita na anime festivalech, kde mají i své panely a workshopy s přednáškami.

V návaznosti na otaku a cosplay komunitu je nutno uvést, již dříve zmíněnou čtvrť Akihabara.

Zvláštní sekci, nejen cosplaye, je *VOCALOID*. Jedná se o program vytvořený společností Yamaha, se synteticky vytvořeným hlasem a s animovanou postavičkou jako zástupcem. Tento program byl vytvořen pro amatérské zpěváky, kteří neumí dobře zpívat, či začínající a nekonvenční skladatele. Hlasy používané v programu VOCALOID jsou hlasy skutečných lidí, ne vždy jen japonské národnosti. Hlas se po zadání slov a melodie transformuje do písně s anime avatárem jako zástupcem. Základní postavou je *Hatsune Miku*⁴⁷ kterou nazpívala Saki Fujita⁴⁸. Miku není jediným charakterem, který systém VOCALOID používá. Existuje zhruba 66 animovaných avatarů/maskotů, různých podob, tvarů a pohlaví⁴⁹.

Další příklad rozšírenosti Japonské kultury za její hranice je takzvané *Meido Café* (Maid Café) a *Butler Café*, jejich vznik se předpokládá kolem roku 2000 v Tokiu. Maid Café je specifický druh podniku, kde se servírky oblékají do speciálních kostýmů k tomu určených. Jejich úkolem je roznášet jídlo, komunikovat s hosty, hrát s nimi deskové hry, pózovat na fotkách, a pokud si zákazník objedná speciální službu, můžou mu i zatančit. V rámci jejich

⁴⁴ <http://glitter-puffs.blogspot.cz/2012/12/all-japanese-fashion-styles.html>

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=nwWm3om-gSw>

⁴⁶ http://visualkei.wikia.com/wiki/The_GazettE

⁴⁷ Hatsune Miku: http://vocaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku

⁴⁸ Saki Fujita: http://vocaloid.wikia.com/wiki/Saki_Fujita#Saki_Fujita

⁴⁹ [http://vocaloid.wikia.com/wiki/Vocaloid_\(mascot\)](http://vocaloid.wikia.com/wiki/Vocaloid_(mascot))

služeb není zahrnuto nic sexuálního, i když se to na první pohled může zdát. (Galbraith, 2011) Butler café pracuje na prakticky stejném principu jako Maid Café⁵⁰. Podstatný rozdíl je v tom, že v Maid Café pracují jen slečny a je určeno převážně pro mužské zákazníky. A Butler Café je zaměřeno spíše na ženské zákazníky, kde obsluha je čistě pánská.⁵¹

Jedním z mnoha stylů, v poslední době velmi oblíbeným, je Steampunk⁵². Tento styl kostýmů sice nepatří úplně mezi cosplay, v českém prostředí tento styl ne moc často najdeme, ale dá se řadit mezi kostýmy. Je to styl, který „ukazuje žánr steampunk sci-fi, jak by minulost vypadala, kdyby se budoucnost udála dříve.“ (Wice, 1999) Základ tohoto stylu je v knihách, které se odehrávají převážně ve viktoriánské Anglii. Hlavní podstatou tohoto stylu je pára (steam- pára) a vše na ní založené. Tyto kostýmy jsou náročné na výrobu, v ženské verzi často obsahují stylové korzety, výjimkou nejsou ani klobouky a stylizované zbraně. Jedním z prvních steampunkových románů je kniha *Morlock Night* (Noc Morloků, 1979) od K. W. Jetera, nejznámějším je naopak dílo *The Difference Engine* (Rozdílnostroj, 1991). (Wice, 1999)

2.4.2 Co cosplay obnáší?

Kostým jako takový není vždy úplně jednoduché udělat. Některé kostýmy s jednoduchým střihem stačí jen ušít. Některé obsahují části zbroje či zbraně, někteří zkušenější tvůrci si dokonce troufnou i na zabudované mechanické, či svítící části. V dřívější době stačilo v začátku umět alespoň základy šití, abyste byli považováni za dobrého cosplayera. S pokrokem doby však vzrostla i úroveň cosplaye. Základy šití už zdaleka nestačí. Aktivita oblékání se do kostýmů se vyvinula z pouhého nošení kostýmů na subkulturu lidí, kteří si své znalosti sdílejí, vyrábí tutoriály, zaučují méně zkušené a začínající cosplayery a pomáhají si (Shin-Pang Tsai, 2015).

Cosplay se pro některé úspěšné šťastlivce stal i zdrojem obživy. Jedním z takových cosplayerů je i Německá cosplayerka Kamui⁵³ která natáčí tutoriály a poté je umísťuje na svůj video kanál na stránkách YouTube.com⁵⁴. Kamui ovšem není jediná co má své tutoriály

⁵⁰ Nejlépe hodnocené Maid Café: <https://www.miccostumes.com/blog/maid-cafe-world-map-best-travel-guide-for-cosplayers/>

⁵¹ Butler Café: <http://www.butlerscafe.com/about.html>

⁵² https://www.google.cz/search?q=steampunk+style&client=firefox-b-ab&dcr=0&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwi2_-7z2O_XAhUBSBQKHZzUACcQsAQIlgQE&biw=1600&bih=767

⁵³ <https://www.facebook.com/KamuiCos/>, <https://www.kamuicosplay.com/>

⁵⁴ <https://www.youtube.com/user/Mogrymillian>

online. I známý americký tvůrce filmových rekvizit, Adam Savage, dává na svém kanálu rady, jak na výrobu kostýmů. Jak už bylo řečeno výše, některé kostýmy jsou jednoduché a některé složitější a detailně propracované. Člověk vyrábějící tyto kostýmy si musí perfektně nastudovat postavu a její oblečení. Musí se i pečlivě věnovat výběru správné látky. Vzhledem k cenám látek je tohle důležitá položka na cosplayerově seznamu. Některé kostýmy obsahují zbroje a zbraně. V některých případech, si cosplayer vyrábí doplňky sám. Na internetu je totiž možnost naučit se jak je možné tyto doplňky vyrobit, za pomoci různých materiálů a jejich kombinací. Nejčastějším základním materiálem na výboru brnění je EVA foam⁵⁵ nebo existuje dražší a pevnější možnost - worbla⁵⁶, může se také používat i 3D tisk nebo stavební pěna. Tyto materiály se poté upravují a opracovávají. Hodně i záleží na barvení následného výrobku. Za výrobou jednoho brnění, samozřejmě záleží na jeho složitosti a detailech, stojí mnoho hodin trpělivé práce a přípravy daných materiálů, nemluvě o finanční náročnosti těchto cosplayů. Nedílnou součástí každého cosplaye je paruka. Ve většině případech, postavy mají barevné vlasy s někdy až extravagantními účesy, jako například *Son Goku* z anime série *Dragon ball*⁵⁷. Tyto paruky se pak ještě dále musí upravovat do požadovaného tvaru, a i tyto znalosti se může jedinec naučit z internetu, kde na různých kanálech cosplayeri tvoří i tutoriály jak upravovat a stříhat paruky. Další nedílnou součástí je make-up. Postavy jsou ve většině případech nereálně ztvárněné a cosplayerovým cílem je vypadat jako daná postava. Různými triky, za použití různých kosmetických přípravků, jde docílit velké podobnosti s danou postavou. Podstatnou částí cosplaye je i role-play, tuto část jak už bylo řečeno, nemůžeme vynechat. Od cosplayera je vyžadováno, a to ne jen během vystoupení před porotou v rámci soutěží, aby se co nejlépe přiblížil postavě, kterou dělá. Tahle aktivita vyžaduje určité divadelní schopnosti.

Další esenciální částí cosplaye je fotografie. Mít dobrého fotografa, který následně upraví fotky a dodá, například grafické efekty, je část toho, jak se může cosplayer prezentovat na sociálních sítích. (Shon, 2017)

2.5 Festivaly fanoušků u nás i v zahraničí

Když se v České republice či na Slovenku řekne cosplay, mnoho dotázaných netuší co to je. Naštěstí se tato komunita více a více rozrůstá a získává na popularitě. A to i díky různým

⁵⁵ EVA-foam je materiál podobný karimatce, často používaný při výrobě brnění

⁵⁶ Worbla- druh termoplastu, hodně používaný v obuvnickém průmyslu

⁵⁷ Anime série vycházející od roku 1986, s dalšími 3. sériemi

článků, v novinách, cosplayerů účastnících se různých promo akcí, pořadů v TV či lokálních setkání fanoušků. Jedním z největších a současně nejstarším setkáním fanoušků je Animefest. První Animefest se konal r. 2004 v Brně, a od té doby kontinuálně roste. Tato akce se v prvních ročnících konal v kině Art, ve dvou sálech. Dnes se Animefest pořádá na Brněnském výstavišti a stále se otvírají nové prostory, protože zájem fanoušku každým rokem stabilně stoupá. Tento festival trvá již 14 let a postupně se více a více otvírá i návštěvníkům ze zahraničí i mezinárodním hostům, zasedající v cosplay porotě na cosplay soutěži. (Animefest, 2004)

Rok	Počet návštěvníků	Rok	Počet návštěvníků
2004	200	2005	350
2006	450	2007	800
2008	1000	2009	1200
2010	1300	2011	1600
2012	2000	2013	2600
2014	3300	2015	3700
2016	4300		

(Tabulka č. 1- počet návštěvníků Animefestu od počátku do současností. Data získané na: <http://old.animefest.cz/historie dne 06.12.2017>)

Animefest není jediné setkání fanoušků v ČR i na Slovensku. Z českých srazů jsou to Akicon, Advík, Cosples, HokageCon Festival, Natsucon, LanCraft, a Ostracon. Ze slovenských festivalů to jsou Slavcon, Y-Games, Animeshow, Nipponfest a Hangukon, Comics Salón a Mangafest.⁵⁸

Česko a Slovenskou nejsou jediné země, co se zajímají o japonskou kulturu v tomto směru. Fenomén cosplay je rozšířený po celém světě, každá země má minimálně jeden velký festival zaměřující se na otaku fanoušky a cosplay. Tyto akce je pořádají na velmi podobném konceptu. Každý z těchto festivalů obsahuje nějaký druh přednášek, zaměřené na anime, mangu, hry, cosplay nebo jiné téma vázající se k tématu Japonska. Workshopy, nejen zaměřené na výrobu cosplaye, ale i fotografování a vytváření videí (AMV⁵⁹, CMV⁶⁰ a další).

⁵⁸ Seznam akcí v ČR i na Slovensku- <https://www.cosplayer.sk/>

⁵⁹ AMV- Anime Music Video

⁶⁰ CMV- Cosplay Music Video

Promítají se filmy či díly anime, někdy můžeme narazit i na českou či evropskou premiéru filmů. Součástí jsou i různé soutěže. Od Cosplay debutu⁶¹, přes Cosplay soutěž⁶², Cosplay video⁶³, Fest Dance⁶⁴, konzolové hry- turnaje⁶⁵, AMV soutěž⁶⁶ a v posledních letech se přidává i K-POP contest⁶⁷. Součástí jsou prodejní stánky prodejců zboží s anime, manga, her, Japonskou a Korejskou tematikou, objevují se ale i věci ze západních filmů a seriálů. (Animefest, 2004) Tohle není jediný druh akcí pořádaných pro tyto fanoušky. Z Ameriky k nám přišel Comic-Con⁶⁸, tento styl festivalů v ČR ještě není, ale na Slovensku se nachází Comics Salon. Tento styl akcí je spíše o setkávání fanoušků se známými osobnostmi, často herci z různých filmů zaměřených na fantasy či sci-fi. Také je více zaměřený na nakupování zboží s různou tematikou, mnohem více než předchozí styl festivalů. Každopádně se i zde najdeme panely, soustředící se na vystoupení mezinárodních hostů, ať už cosplayerů nebo hollywoodských hvězd, následované autogramiádou a focením⁶⁹. Dalším případem fantasy festivalů je nizozemský Castlefest⁷⁰ a Elfia Fantasy Fair⁷¹. Zaměřené spíše na středověké fantasy. I zde se ale objevují cosplaye, spíše patřící do stylu Steampunk nebo Fantasy. Všechny tyto festivaly jsou velmi oblíbené, většinou víkendové akce, a jejich návštěvnost každým rokem stoupá.

⁶¹ Cosplay Debut- soutěž v cosplay pro začínající cosplayery

⁶² Cosplay soutěž- Oficiální cosplay soutěž, Vítězové v této soutěži reprezentují ČR v zahraničí (<http://www.animecon.nl/program/events/cccc/> / <http://old.animefest.cz/program/2017/souteze/cosplay>)

⁶³ Cosplay video: <http://old.animefest.cz/program/2017/souteze/video>

⁶⁴ Fest Dance- tanec na hudbu z určitého anime/hry/asijských písní v odpovídajícím kostýmu.

⁶⁵ Konzolové hry: <http://old.animefest.cz/program/2017/souteze/konzoleturnaj>

⁶⁶ AMV Soutěž- <http://old.animefest.cz/program/2017/souteze/amv>

⁶⁷ K-pop contest: <http://old.animefest.cz/program/2017/souteze/kpop>

⁶⁸ List Comiconů po světě- neaktualizovaný:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comic_book_conventions

⁶⁹ Comic Con v Nizozemí: <http://www.comiccon-europe.com/en/amsterdam/programme/>

⁷⁰ CastleFest: <http://www.castlefest.nl/en/>

⁷¹ Elfia: <https://www.elfia.com/>

2.6 Česká cosplay scéna

Mezi přední české cosplayery můžeme zařadit cosplayerku Germii, která reprezentovala Českou republiku na cosplay soutěži v Londýně na EuroCosplay 2016, vyhrála první místo s cosplayem Pharah⁷² (Anubisova kůže) z hry Overwatch.



(Obr. 8: Cosplayerka Germia, Fotograf: Miloš Mladý. Postava Anubis ze hry Overwatch.

Dostupné na:

<https://www.facebook.com/DATgermia/photos/a.1678299312430893.1073741856.1482319148695578/1808561789404644/?type=3&theater>)

⁷² <https://aimreg.blogspot.cz/2017/10/anubis-pharah-from-overwatch-by-germia.html>

Česká cosplayerka, zaměřující se na postavy ze systému VOCALOID, známá pod přezdívkou Yuu.



(Obr. 9. Cosplayerka Yuu, Fotograf: Jan Ondráš, dostupné na

<https://www.facebook.com/cosyuu/photos/a.1054636074645212.1073741862.316841861757974/1063457073763112/?type=3&theater> . Charakter: SeeU (Vocaloid), Píseň: Poem of Thousand Years (Autumn)

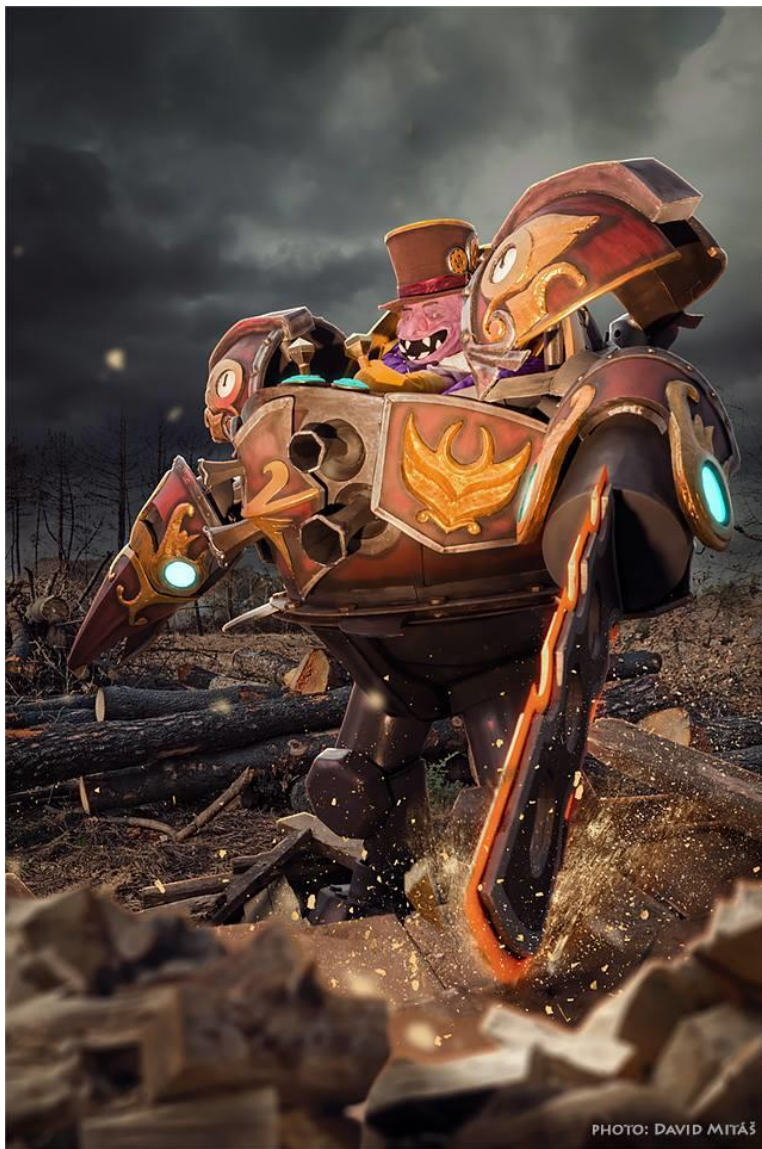
Mezi další aktivní české cosplayery, kteří reprezentují českou cosplay komunitu v zahraničí patří i cosplayerka Ketrin. Fotografie ukazuje práci fotografa, před a po úpravě. Můžeme si povšimnout grafických efektů, které jsou do fotografie přidány. Jak již bylo řečeno výše, pro prezentaci cosplayera na sociálních sítích, je potřeba šikovný fotograf.



Obr 10. Cosplayerka: Ketrin, Fotograf: Miloš Mladý, dostupné na

<https://www.facebook.com/milosmladyphoto/photos/pcb.1527654940619088/1527652760619306/?type=3&theater> . Postava: Bellona ze hry Smite, fotka před úpravou a po úpravě)

V současnosti nejlépe hodnocený český je cosplayer TanakhT, patří mezi opravdové umělce. Vyrábí převážně cosplaye z her. Do svých cosplayů přidává techniku, 3D tisk i elektroniku.



(Obr. 11. Cosplayer TanakhT cosplay, Fotograf: David Mitáš, postava Steam Chopper-Timbersaw- hra Dota 2. Dostupné na:

<https://www.facebook.com/davidmitasphotographer/photos/a.980019658716214.1073741861.554094527975398/980416322009881/?type=3&theater>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3. Výzkumné šetření

Hlavní výzkumná otázka:

- Jak tato subkultura dokáže jedince ovlivnit ve výběru dalšího vzdělávání či zaměstnání?

Vedlejší výzkumné otázky:

- Jak jedinci zájem v této subkultuře (cosplay/anime/manze/hrách) pomohl s výběrem budoucího zaměření?
- Z jakého důvodu se jedinec začal zajímat o tuto subkulturu (cosplay/anime/mangu/hry)?
- Má tato subkultura (cosplay/anime/manga/hry) negativní dopad na jedince?

3.1 Metoda výzkumného šetření

Jako nejvhodnější metodu výzkumu byl zvolen kvantitativní výzkum formou dotazníku, rozeslaný online formou. K rozšíření a vyplňování byl použit server www.vyplnto.cz, dotazník byl rozeslán po sociální síti Facebook, především sdílen ve skupinách zaměřených na Otaku s Cosplay. Dotazník se skládá z 23 otázek. Kde první 4 otázky slouží k demografickým údajům, a poslední dvě otázky k doplnění informací a volným odpovědím od respondentů. Dotazník je zaměřen na především na otaku a cosplay subkulturu v České republice a ve zbytku světa. Dotazník byl více zaměřen na cosplayery, ale díky otevřeným odpovědím, měli respondenti možnost se vyjádřit i k jiným částem, patřících do otaku a cosplay subkultury. Šetření bylo zahájeno 04.03.2017 a skončilo 08.11.2017, tedy zhruba 8 měsíců. Bylo sesbíráno 528 odpovědí, z 29 zemí světa. Dotazník byl rozeslán v českém, anglickém, čínštině, japonském a korejském jazyce. Z důvodu špatné angličtiny v asijských zemích, byl dotazník přeložen do čínštiny, korejštiny a japonštiny rodilými mluvčími. Cizojazyčné komentáře jsou přeloženy v poznámce pod čarou. Všechna procentuální data byla zaokrouhlena na jedno desetinné číslo. Za účelem dotazníku byly vytvořené definice pojmu Cosplay a pojmu Otaku. Tento dotazník byl sestaven na základě desetiletých zkušeností v Otaku komunitě a čtyřletých zkušeností jako cosplayer. Během této bylo navštíveno mnoho festivalů. Nejen českých ale i zahraničních. Mezi ty hlavní patří Animefest v Brně, Abunai a Animecon v Nizozemí, ale také i Comic Con v Rumunsku a Rakousku. Se sestavením dotazníku pomáhala i česká cosplayerka, známá pod přezdívkou Ketrin Cosplay⁷³.

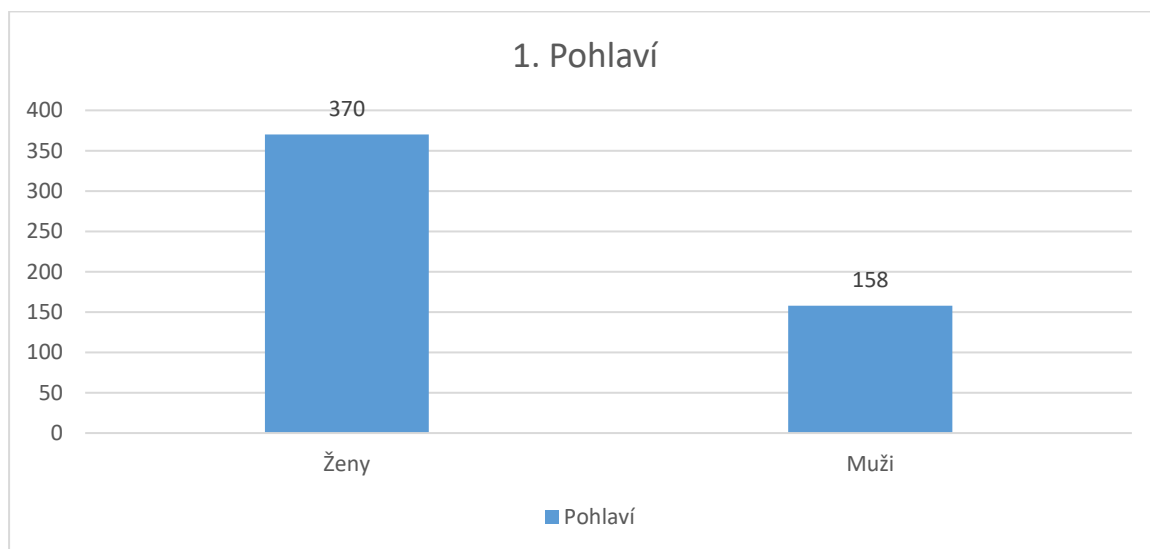
⁷³ https://www.facebook.com/pg/Ketrincosplay/about/?ref=page_internal

S definicí pojmu cosplay a otaku pomáhala cosplayerka známá pod přezdívkou Shizu artwork⁷⁴.

Cosplay definice: Složenina slov “costume” a “play”, tudíž “kostým” a “hra”; cosplayeri (lidé, kteří se tomuto koníčku věnují) si vytvářejí kostýmy svých oblíbených fiktivních postav a snaží se své chování co nejvíce připodobnit oné postavě; často se schází i na různých festivalech a mohou mezi sebou soutěžit na soutěžích, které mohou dosahovat i mezinárodního měřítko.

Otaku definice: : Dle japonské originální definice se jedná o hanlivé pojmenování osoby, která žije téměř fanatický život sestávající se převážně z manga komiksů, anime seriálů, her, vizuálních novel, sbírá výše zmíněné komiksy, figurky postav a často žije antisociálním životem. V západních zemích je však pojetí tohoto slova mnohem mírnější a spíše pozitivně podbarvené; jedná se celkově o fanoušky anime a mangy.

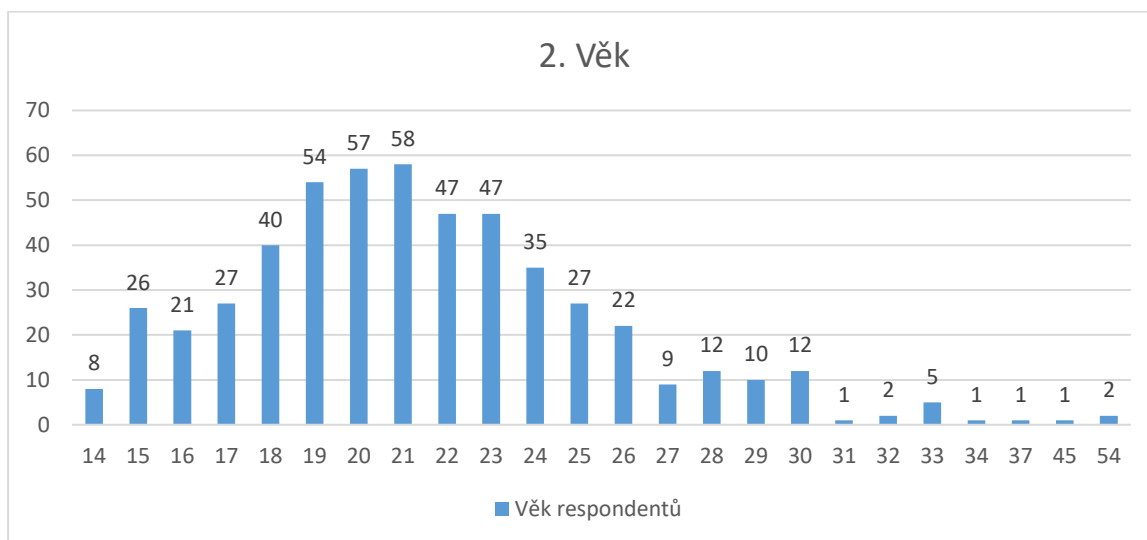
Otázka č. 1: Pohlaví



Graf č. 1, Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit mezi možnostmi „Muž“ a „Žena“. Dotazník vyplnilo celkem 528 respondentů. Z toho 70% tvořily ženy v počtu 370, a 30% byli muži v počtu 158.

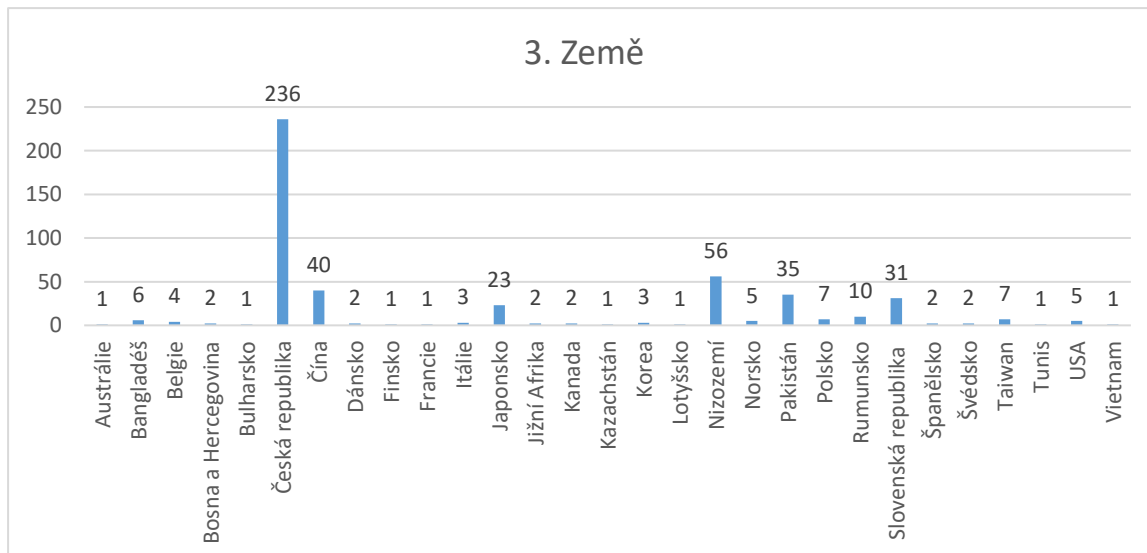
⁷⁴ https://www.facebook.com/shizu.artwork/?ref=profile_intro_card

Otázka č. 2: Věk



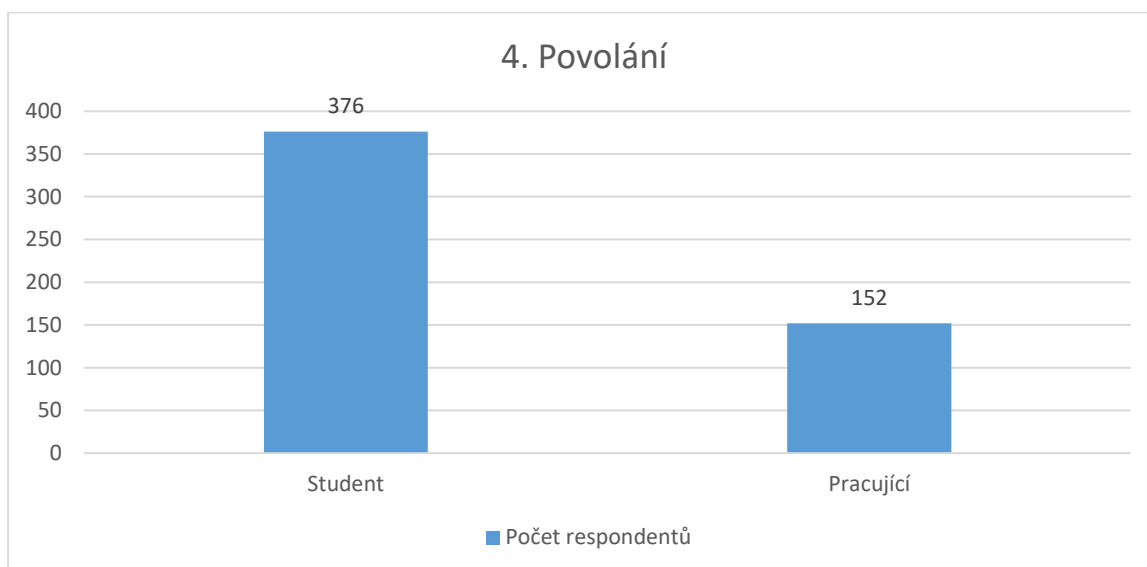
Graf č. 2. Tato otázka byla povinná, respondenti odpovídali formou čísla. Nejvíce respondentů má věk mezi 18 a 23 což je 57,2%. Nejnižší věk byl 14 let, což vyplnilo 8 respondentů. Nejvyšší věk byl 54 let, což byli 2 respondenti.

Otázka č. 3: Země



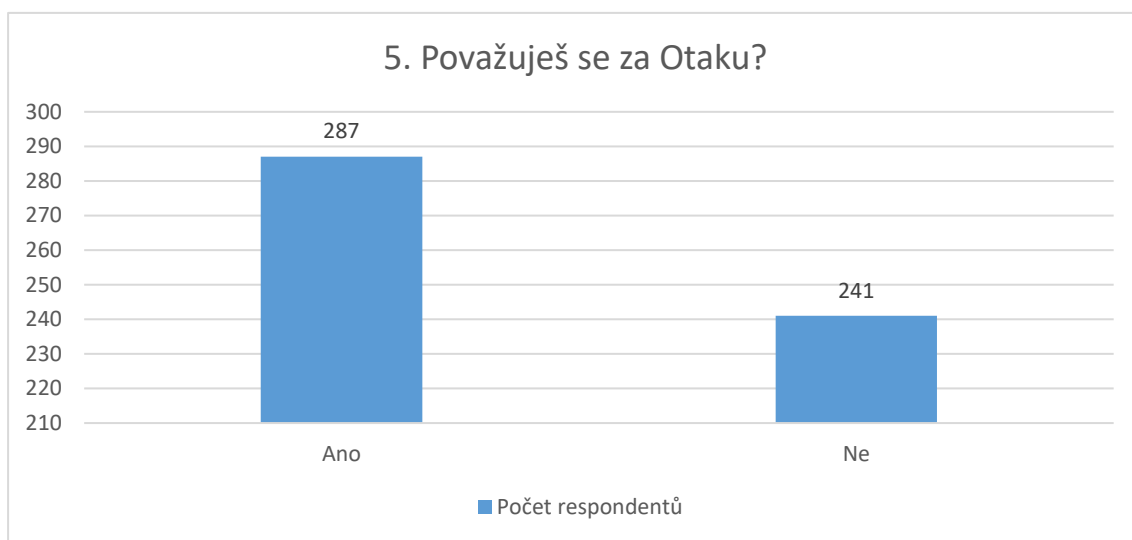
Graf č. 3. Tato otázka byla povinná, respondenti odpovídali formou krátkého textu, kde napsali zemi, ze které pochází. Výzkumu se zúčastnilo celkem 528 respondentů z 29 zemí světa. Nejvíce respondentů bylo z České republiky v počtu 236 což je 44,7% z dotázaných. Další zástupce s vyšším počtem respondentů je Nizozemí s počtem 56 což je 10,6% z celkového počtu dotázaných, a Čína s počtem 40 což je 7,6% respondentů.

Otázka č. 4. Povolání



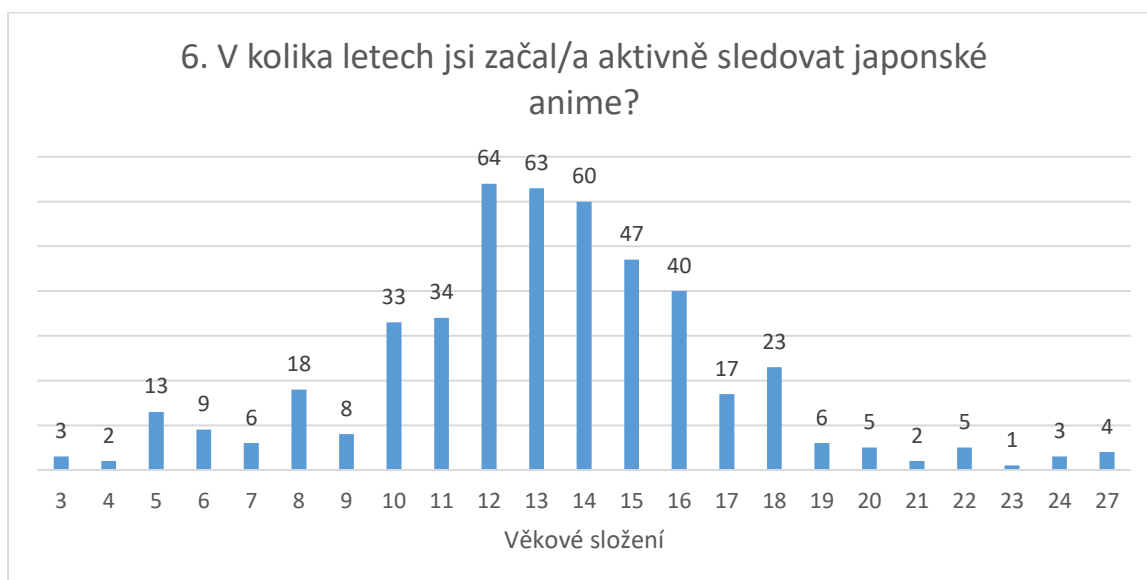
Graf č. 4. Tato otázka byla povinná, respondenti měli na výběr ze dvou možností. Počet studentů, kteří vyplnili tento dotazník je 376, což je 71,2% a počet pracujících byl 152, což je 28,8% z celkového počtu respondentů.

Otázka č.5: Považuješ se za Otaku?



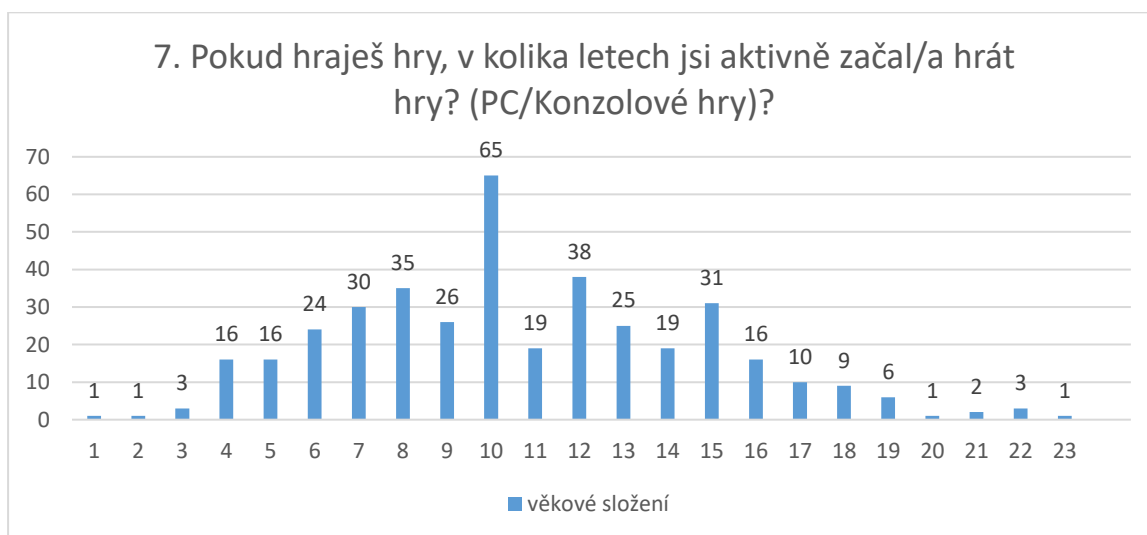
Graf č. 5. Tato otázka byla povinná, kde respondenti měli na výběr ze dvou možností. Na otázku „Považuješ se za otaku“ zvolilo možnost „Ano“ 287 respondentů, což je 54,4% dotázaných. A možnost „Ne“ 241 respondentů, což je 45,6% dotázaných.

Otázka č. 6: V kolika letech jsi začal/a aktivně sledovat japonské anime?



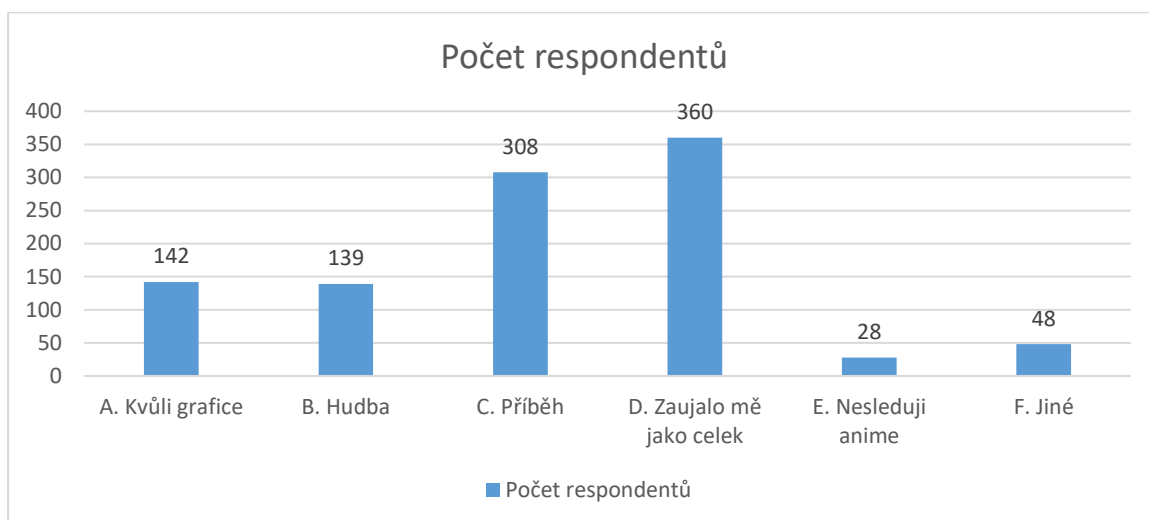
Graf č. 6. Tato otázka byla povinná, respondenti odpovídali formou číselné odpovědi. Nejvíce respondentů odpovědělo na věk mezi lety 12 až 16, což tvoří 46,8% dotázaných. Nejnižší hodnota jsou 3 roky, což zodpověděli 3 respondenti, což tvoří 0,6% dotázaných a nejvyšší věk je 27 let což tvoří 0,8%, tedy 4 respondenty.

Otázka č. 7: Pokud hraješ hry, v kolika letech jsi aktivně začal/a hrát hry? (PC/Konzolové hry)?



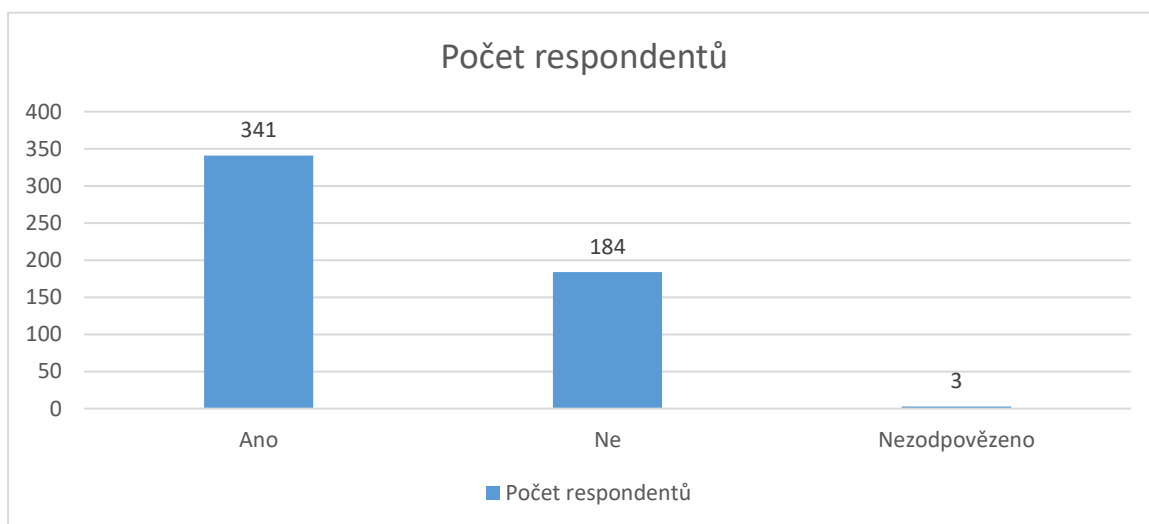
Graf č. 7. Tato otázka byla nepovinná, respondenti mohli využít číselnou odpověď. Nejvíce respondentů odpovědělo, že začalo aktivně hrát hry ve věku 10 let. A to přesně 65 probandů, což je 12,3% z celkového počtu odpovědí. Nejnižší zvolený věk byl 1 rok v počtu 1 respondent, což je 0,18% a nejvyšší zvolený věk byl 23 let, což je také 0,18% z celkového počtu odpovědí.

Otázka č. 8: Proč sleduješ anime?



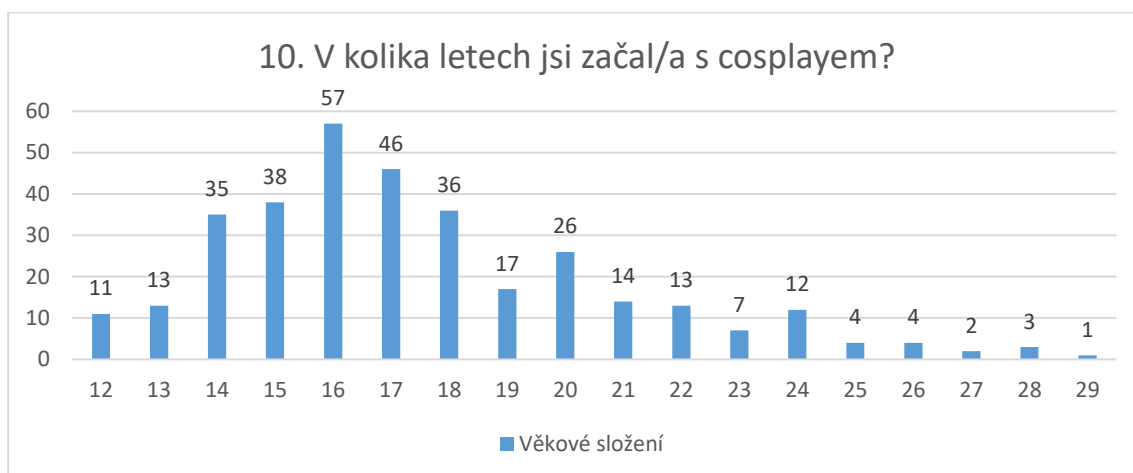
Graf č. 8. Tato otázka byla nepovinná, kde respondenti mohli vybrat jednu až více odpovědí. Jedna z těchto odpovědí (možnost F.) byla volná odpověď s možností doplnění komentáře. Možnost A „kvůli grafice“ respondenti zvolili ve 142 případech což je 26,9%. Možnost B „Hudba“ zvolilo 139 probandů, což je 26,3%. Možnost C „Příběh“ zvolilo 308 probandů, což je 58,3%. Možnost D „Zaujalo mě jako celek“ zvolilo 360 probandů, což je 68,2%. Možnost E „Nesleduji Anime“ zvolilo 28 probandů, což je 5,3%. A možnost F využilo 48 probandů, což je 9,1% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

Otázka č. 9: Jsi cosplayer?



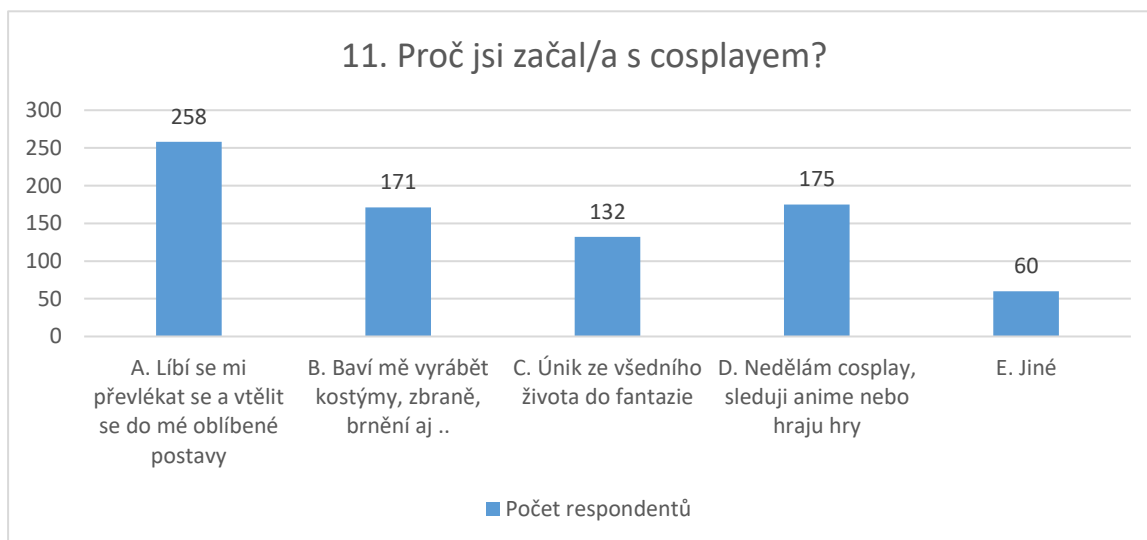
Graf č. 9. Tato otázka byla nepovinná s dvěma možnostmi odpovědí, Ano a Ne. Možnost „Ano“ zvolilo 64,6% dotázaných což odpovídá počtu 341. A možnost „Ne“ zvolilo 34,8% dotázaných, tedy 184 respondentů. A 3 respondenti tuto otázku nezodpověděli, což je 0,6%.

Otázka č. 10: V kolika letech jsi začal/a s cosplayem?



Graf č. 10. Tato otázka byla nepovinná a respondenti mohli jako odpověď zvolit číslo. Z celkového počtu dotázaných, nejvíce respondentů zvolilo věk 14 až 18 let, jakožto jejich začátek s cosplayem. Což je 46,8% dotázaných, v počtu 247. 10,8% respondentů, zvolilo věk 16, v počtu 57. Nejnižší věk je 12 let, což odpovídá 11 respondentům, tedy 2,1% dotázaných. Nejvyšší naměřený věk byl 29 v počtu 1 respondent, tedy 0,2% z dotázaných.

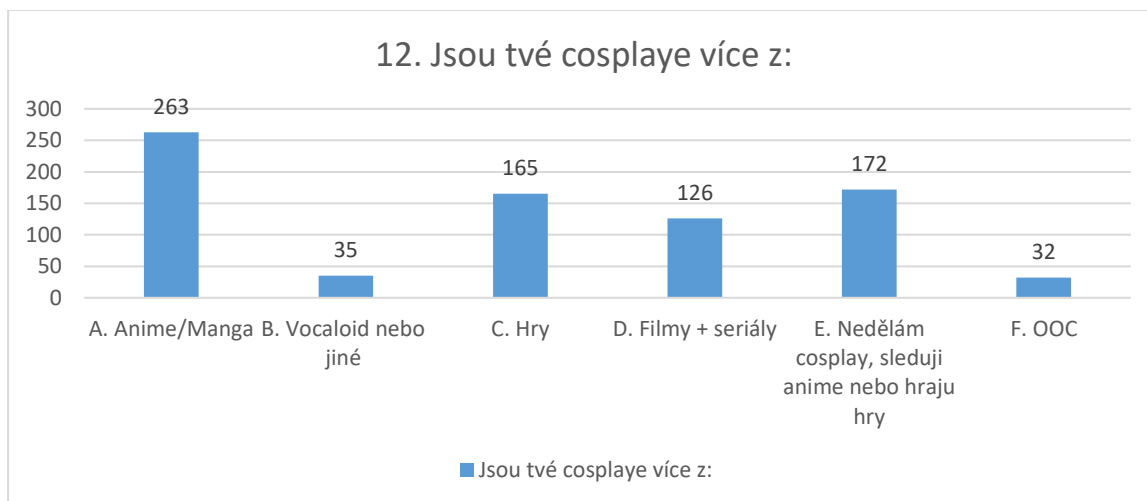
Otázka č.11: Proč jsi začal/a s cosplayem?



Graf č. 11. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu možnost, kde jedna otázka byla otevřená, pro možnost doplnění komentářů. Možnost A „Líbí se mi převlékat se a vtělit se do mé oblíbené postavy“ zvolilo 258 respondentů, což je 48,9% z celkového počtu odpovědí. Tuto možnost zvolilo nejvíce respondentů. Možnost B „Baví mě vyrábět kostýmy, zbraně, brnění aj ..“ zvolilo 171 respondentů, což je 32,4% z celku. Možnost C „Únik ze všedního života do fantazie“ zvolilo 132, což je 25%. Možnost D „Nedělám cosplay, sleduji anime nebo hraju hry“ zvolilo 175 respondentů, což je 33,1%.

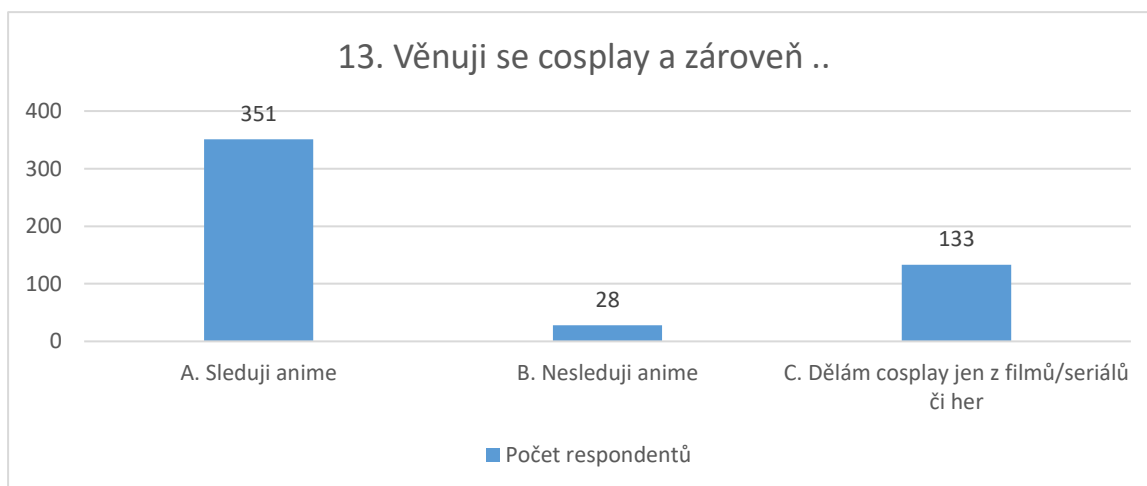
Možnost E „Jiné“, je otevřená otázka s možností komentáře, zvolilo 60 respondentů, což je 11,4%.

Otázka č.12: Jsou tvé cosplaye více z:



Graf č. 12. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu odpověď, kde jedna možnost byla otevřená s možností komentáře. Možnost A „Anime/Manga“ zvolilo 263 respondentů, což je 49,8%. Možnost B „Vocaloid nebo jiné“ zvolilo 35 respondentů, což je 6,6%. Možnost C „Hry“ zvolilo 165 respondentů, což je 31,25%. Možnost D „Filmy + seriály“ zvolilo 126 respondentů, což je 23,9%. Možnost E „Nedělám cosplay, sleduji anime nebo hraju hry“ zvolilo 172 respondentů, což je 32,6%. A možnost, F „OOC⁷⁵“ zvolilo 32 respondentů, což je 6,1% z celku.

Otázka č. 13: Věnuji se cosplay a zároveň ..

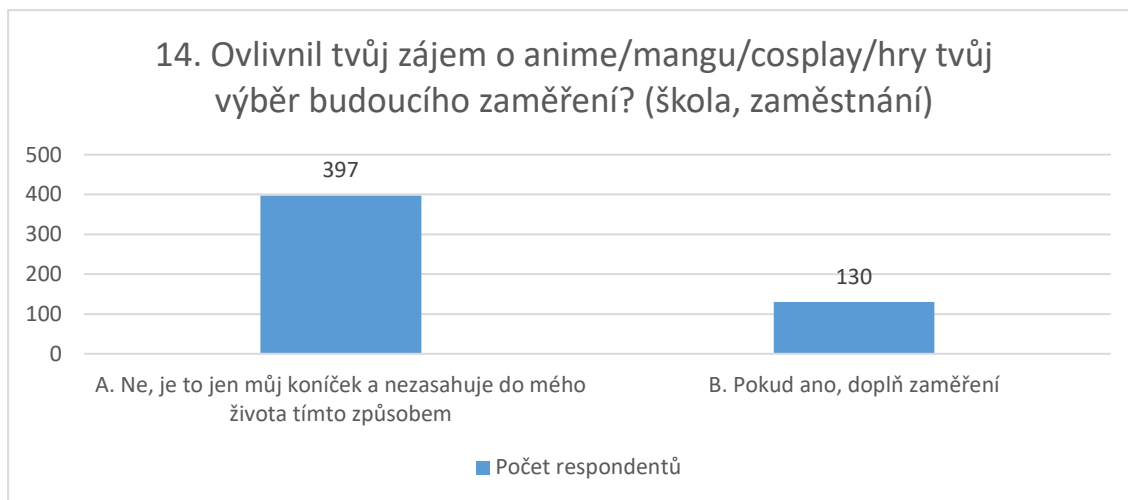


Graf č. 13. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu odpověď. Možnost A „Sleduji anime“ zvolilo 351 což je 66,5% z dotázaných. Možnost B „Nesleduji

⁷⁵ OOC- Out of Character- Postava mimo kánon.

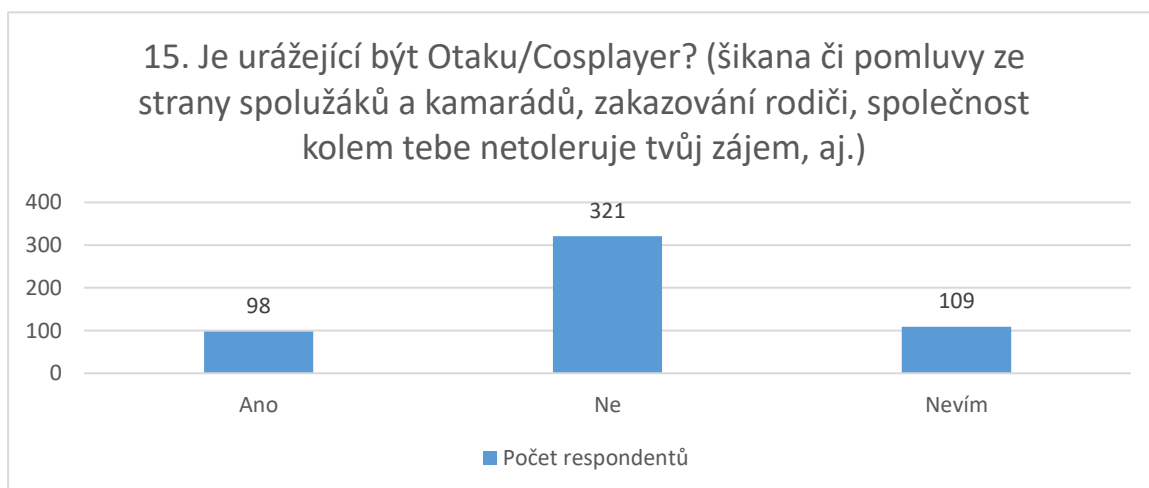
anime“ zvolilo 28 respondentů, což je 5,3% z dotázaných. Možnost C „Dělám cosplay jen z filmů/seriálů či her“ zvolilo 133 dotázaných, což je 25,2% z dotázaných.

Otázka č. 14: Ovlivnil tvůj zájem o anime/mangu/cosplay/hry tvůj výběr budoucího zaměření? (škola, zaměstnání)



Graf č. 14. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli vybrat jednu odpověď. Možnost A „Ne, je to jen můj koníček a nezasahuje do mého života tímto způsobem“ což zvolilo 397 respondentů, tedy 75,2%. Možnost B „Pokud ano, doplň zaměření“ byla otevřená s možností napsat komentář. Tuto možnost využilo 130 respondentů, což je 24,6% z celkového počtu dotázaných.

Otázka č. 15: Je urážející být Otaku/Cosplayer? (šikana či pomluvy ze strany spolužáků a kamarádů, zakazování rodiči, společnost kolem tebe netoleruje tvůj zájem, aj.)



Graf č. 15. Tato otázka byla povinná, s možností zvolit mezi odpověďmi „Ano“, „Ne“ a „Možná“. Možnost „Ano“ zvolilo 98 respondentů, což je 18,6%. Možnost B „Ne“ zvolilo 321

respondentů, což je 60,8%. A možnost C „Nevím“ zvolilo 109 respondentů, což je 20,6% z celkového počtu odpovědí.

Otázka č. 16: Je v tvé zemi rozšířená otaku komunita? Napiš přibližné číslo návštěvníků největšího lokálního conu + jméno conu/země.

Tato otázka byla vytvořena za účelem zjištění lokální komunity. Otázka byla povinná, s možností odpovědět krátkým textem.

Festival	Počet	Festival	Počet	Festival	Počet
Animefest (cz)		Desucon		Pyrkon	
Unicon		Torucon		FanCon Cape Town Comic- con	
Animecon		NärCon ⁷⁶ (Švédsko)		Twincon	
Inzo		Fan Expo Dallas		San Diego Comic- Con	
WCS	250000	Cossummer		Salón del Manga Barcelona	
Comic Salon		East European Comic-con		New York Comic- con ⁷⁷ (USA)	Přes 200 000 návštěvníků
Torucon		Otakuthon	20	Tracon	Kolem

⁷⁶ <http://2018.en.narcon.se/the-feeling>

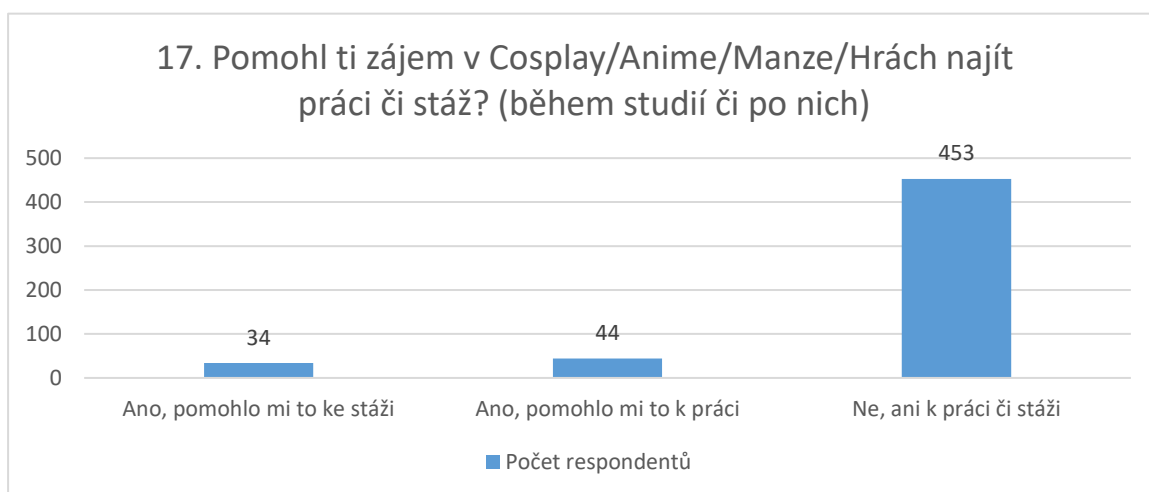
⁷⁷ <http://www.newyorkcomiccon.com/>

			000	(Finsko)	5 500 návštěvníků
--	--	--	-----	----------	----------------------

(Tabulka č. 2- vybrané festivaly (anime/mangy/her a cosplaye) a počet návštěvníků.)

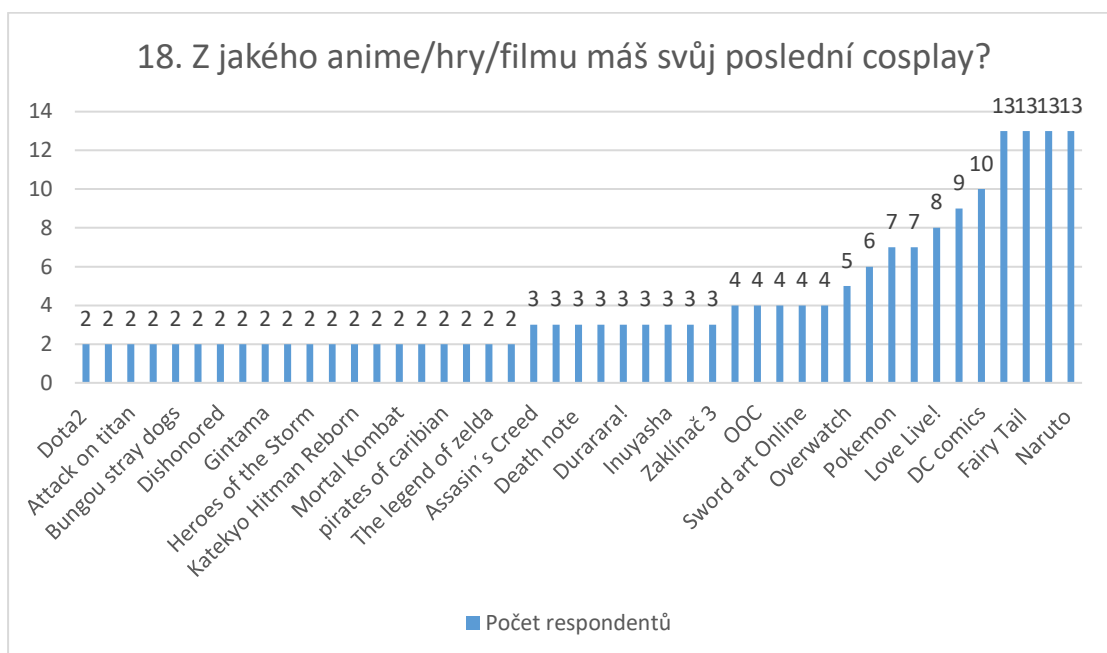
Bohužel, ne u všech festivalů se dal najít počet návštěvníků a ve většině případech, ani sami respondenti nevěděli přibližné číslo navštíveného festivalu.

Otázka č. 17: Pomohl ti zájem v Cosplay/Anime/Manze/Hrách najít práci či stáž? (během studií či po nich)



Graf č. 17. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu odpověď. Možnost A „Ano, pomohlo mi to ke stáži“ zvolilo 34 což je 6,4% z dotázaných. Možnost B „Ano, pomohlo mi to k práci“ zvolilo 44 respondentů, což je 8,3% z dotázaných. Možnost C „Ne, ani k práci či stáži“ zvolilo 453 dotázaných, což je 85,8% z dotázaných.

Otázka č. 18: Z jakého anime/hry/filmu máš svůj poslední cosplay?



Tato otázka byla vytvořena za účelem zjištění současného trendu v cosplay. Otázka byla nepovinná a respondenti mohli odpovědět krátkým textem. V tabulce jsou uvedeny další odpovědi respondentů.

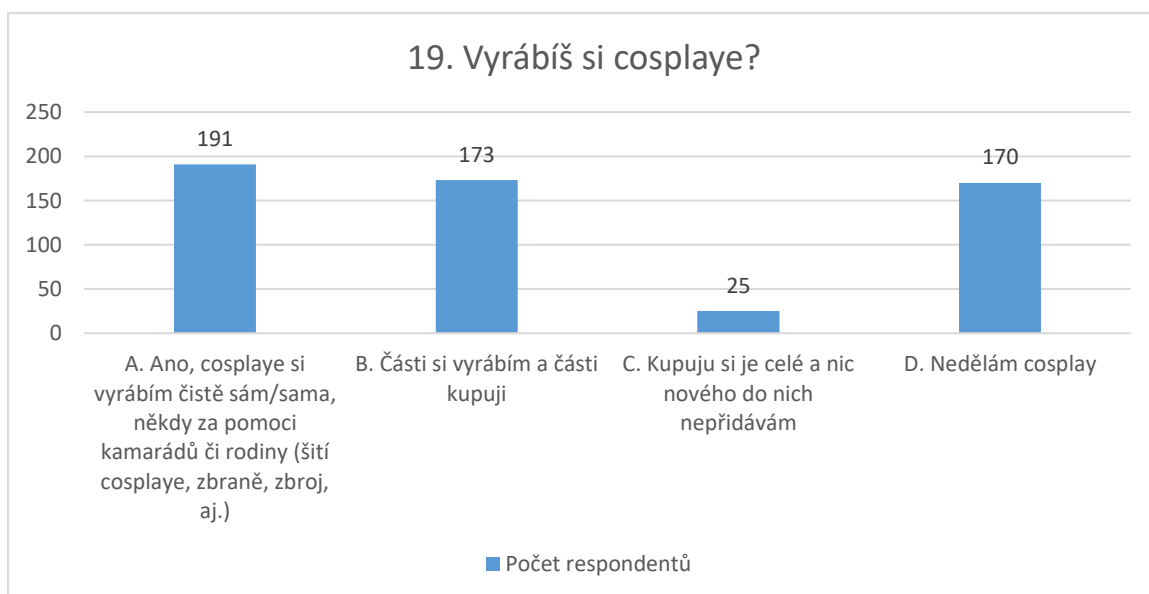
Mario	The Walking Dead	Amazing spiderman
Megumin konosuba	Tinker bell	Arrow
Metal Gear Solid V The Phantom Pain	togainu no chii	Elfen Lied.
Might and magic Heroes 6	Tři oříšky pro Popelku	Fallout 2.
My Little Pony	Uta no Prince sama	Guilty Crown
Mystic messenger	VOEZ	Hataraku Maou
Nana	Youjo Senki	Magi labyrinth of magic.
No. 6	Your Lie In April	Nijiro days
Noblese	Yuki Vampire Knight	TES V: Skyrim
oni chichi	Zero no Tsukaima	the New World

Onmyoji and Touken ranbu	Zero Wing (CATS)	Addamsova rodina
Owari No Seraph	fate grand order	Adekan
Owari no Seraph	Fate/stay night	Akame Ga Kill
Persona 5	Fire emblem	Alice Madness Returns
pokémon	Frozen	Arrow
Princess Zelda Hyrule warriors	Fullmetal Alchemist	Asuna Yuuki ze Sword Art Online
Princezna Mononoke	Gangsta	Avatar the last airbender
Ranma 1/2	Generator Rex	Baccano! Miria Harvent
Read or die	Gravity falls	Batman Begins
Resident Evil 7	Guardians of the galaxy	Bioshock
Rurouni Kenshin	Haibane Renmei	Bioshock Infinite
RWBY	Haikyuu	Black Rock Shooter
Sakizo art	Hakuouki Shinsenguki Kitan	Bleach
Scooby Doo	Hellboy	Blood-c
Sengoku Basara	Hellsing Ultimate	Borderlands
Shingeki no Kyojin	Himouto! Umaru-chan	Borderlands
Shoujo Kakumei Utena	Howl's moving castle	BRS
Skyrim	Chell- Portal	Captain America Winter soldier
Smite	Idolmaster starlight stage	Captive Prince
soul calibur	Itadaki! Seieki!	Code Geass
Soul Eater-anime	Japanese Samurai version of Aquaman	Constantine (TV series)
Spongebob Squarepants	Justice League	Čaroděj ze země OZ

Star Trek	Kikis Delivery Service	Danganropa
Stargate	kingdom hearts	Daredevil (Netflix series)
Supernatural	Kokoa and Ayumu	Dark souls
Tales of Vesperia	Kuroko no Basket	Diablo
Tengen Toppa Gurren Lagann	Kuroshitsuji	Diabolik Lovers
TERA	Lady Mechanika (komiks)	Don't Hug Me I'm Scared (YouTube)
the 100	Legend of Korra	Dragon Ball
The Evil Within	life is strange	Eromanga Sensei
The Legend of Zelda: Twilight Princess	litchi hikari club	Fable: the Lost Chapters
The Prince of Tennis	Little Nightmares	Fantastic Beasts and where to find them
Magic the Gathering	Lord of the Rings	

Tabulka č. 3: Zbývající cosplaye respondentů, každý z těchto cosplayů získal po jedné odpovědi od respondentů.

Otázka č. 19: Vyrábíš si cosplaye? (S koupí paruky se v otázkách nepočítá)

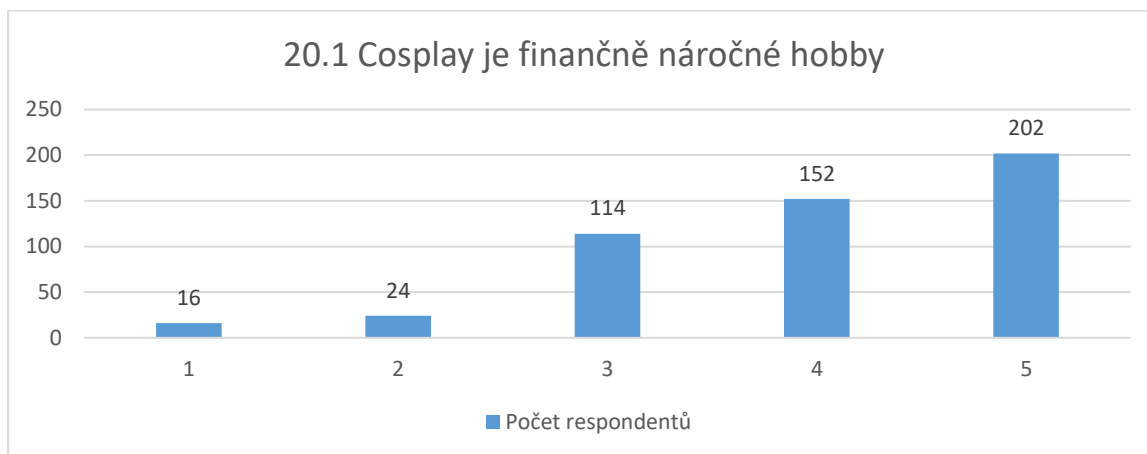


Graf č. 19. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu odpověď z nabízených. Možnost A „Ano, cosplay si vyrábím čistě sám/sama, někdy za pomoci kamarádů či rodiny (šití cosplaye, zbraně, zbroj, aj.)“ zvolilo 191 což je 36,2% z dotázaných. Možnost B „Části si vyrábím a části kupuji“ zvolilo 173 respondentů, což je 32,8% z dotázaných. Možnost C „Kupuju si je celé a nic nového do nich nepřidávám“ zvolilo 25 dotázaných, což je 4,7% z dotázaných. Možnost D „Nedělám cosplay“ zvolilo 170 dotázaných, což je 32,2% z celkového počtu dotázaných.

Otázka č: 20: Souhlasíš s tvrzením že ...1- ne, 5- velmi souhlasím

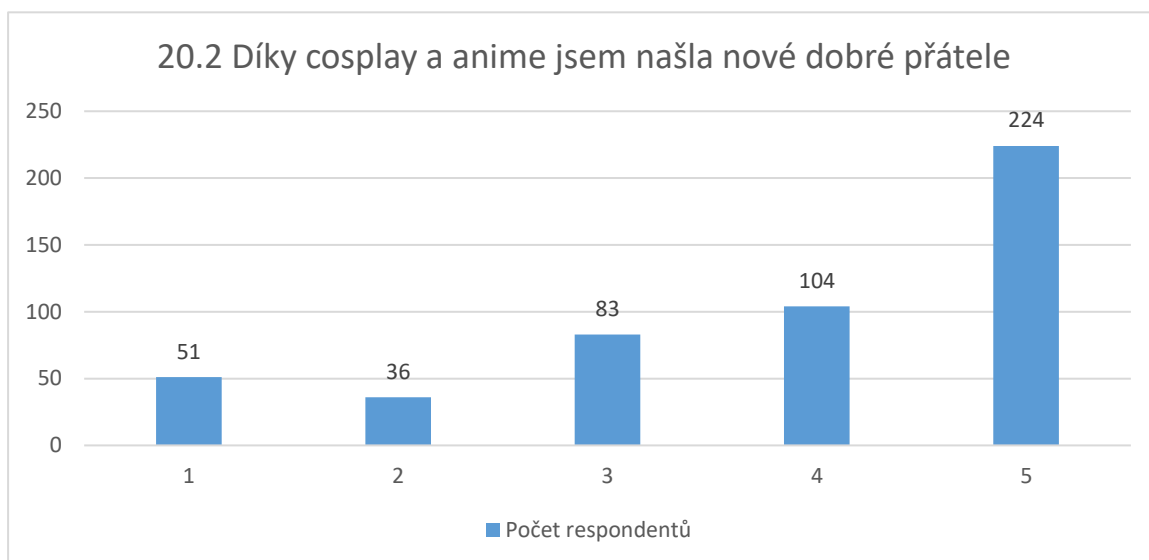
Tato otázka je škálová a byla rozdělena na 6 podotázek s možností zvolit na škále čísel 1 až 5. Kde 1 je nejnižší hodnota, tedy „Ne“, a 5 nejvyšší hodnota, tedy „Velmi souhlasím“.

20.1 Cosplay je finančně náročné hobby



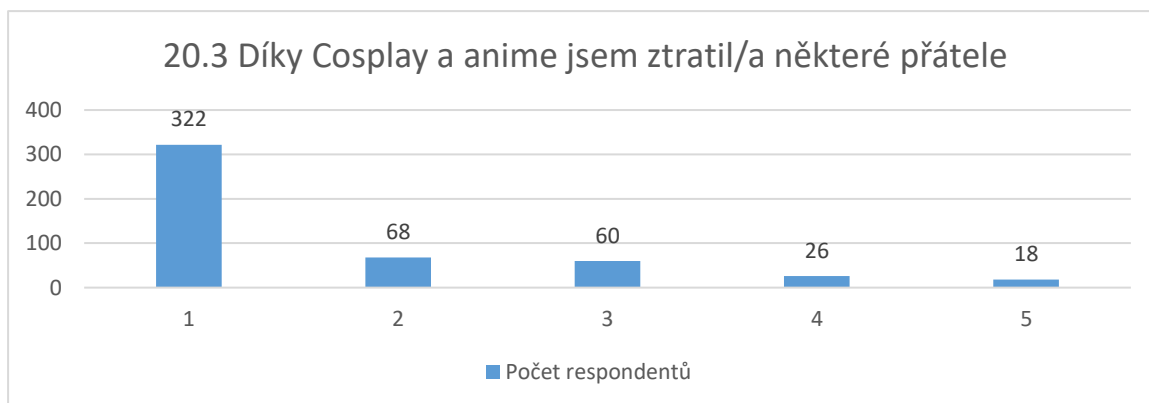
Graf číslo 20, podotázka 1. Možnost „1“ zvolilo 16 respondentů, tedy 3% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 24 respondentů, tedy 4,5%, Možnost „3“ zvolilo 114 respondentů, tedy 21,6%. Možnost „4“ zvolilo 152 respondentů, což je 28,8%. Možnost „5“ zvolilo 202 respondentů, což je 38,3% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

20.2 Díky cosplay a anime jsem našla nové dobré přátele



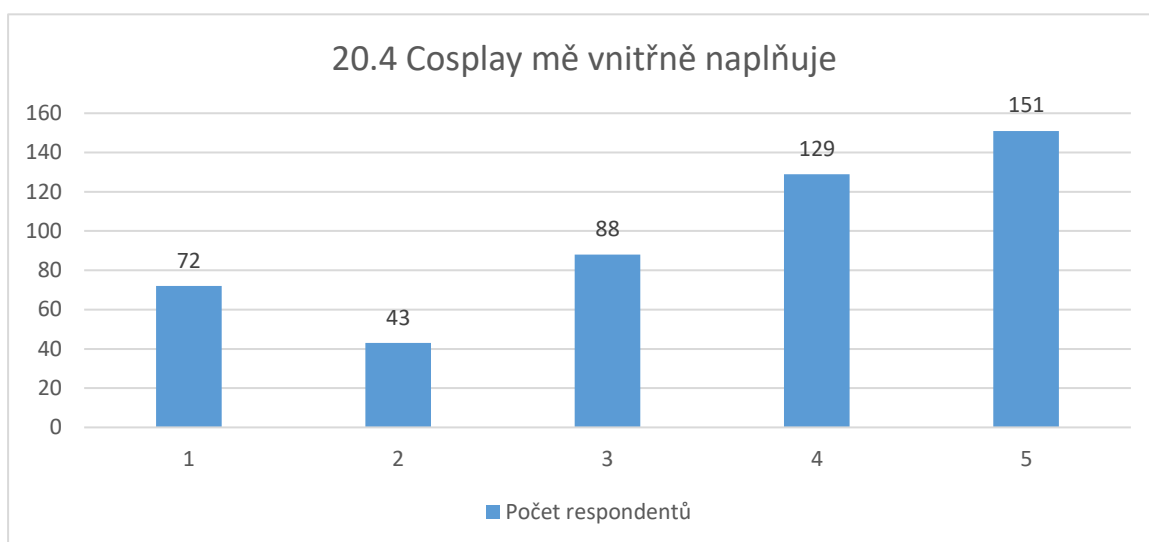
Graf číslo 20, podotázka 2. Možnost „1“ zvolilo 51 respondentů, tedy 9,7% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 36 respondentů, tedy 6,8%, Možnost „3“ zvolilo 83 respondentů, tedy 15,7 %. Možnost „4“ zvolilo 104 respondentů, což je 19,7%. Možnost „5“ zvolilo 224 respondentů, což je 42,4% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

20.3 Díky Cosplay a anime jsem ztratil/a některé přátele



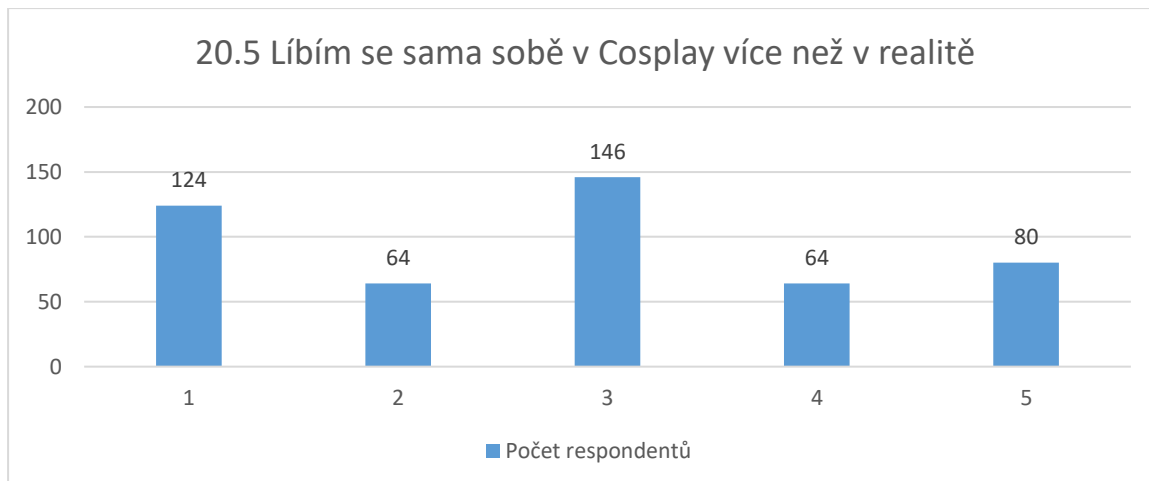
Graf číslo 20, podotázka 3. Možnost „1“ zvolilo 322 respondentů, tedy 60,9% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 68 respondentů, tedy 12,8%, Možnost „3“ zvolilo 60 respondentů, tedy 11,4 %. Možnost „4“ zvolilo 26 respondentů, což je 4,9%. Možnost „5“ zvolilo 18 respondentů, což je 3,4% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

20.4 Cosplay mě vnitřně naplňuje



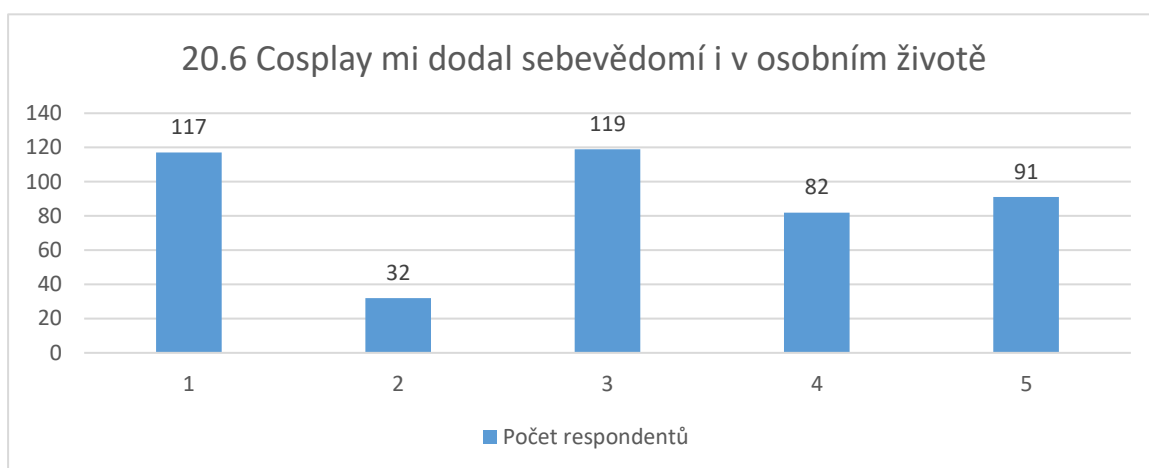
Graf číslo 20, podotázka 4. Možnost „1“ zvolilo 72 respondentů, tedy 13,6% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 43 respondentů, tedy 8,1%, Možnost „3“ zvolilo 88 respondentů, tedy 16,7 %. Možnost „4“ zvolilo 129 respondentů, což je 24,4%. Možnost „5“ zvolilo 151 respondentů, což je 28,6% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

20.5 Líbím se sam/a sobě v Cosplay více než v realitě



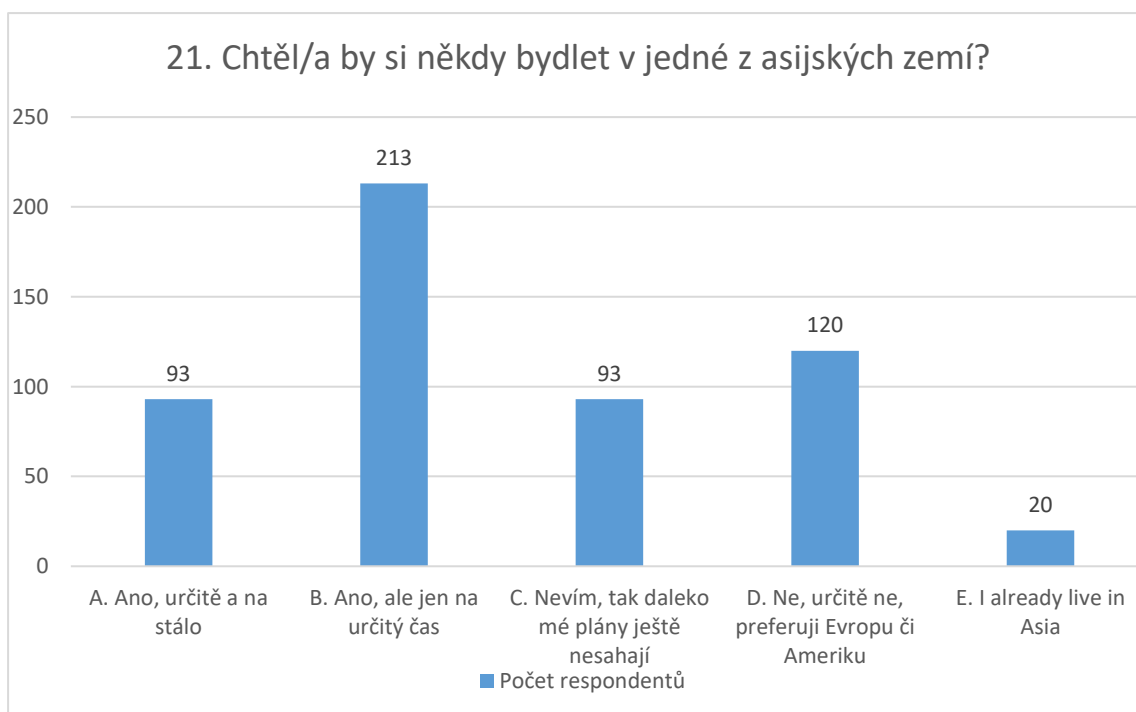
Graf číslo 20, podotázka 5. Možnost „1“ zvolilo 124 respondentů, tedy 23,5% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 64 respondentů, tedy 12,1%, Možnost „3“ zvolilo 146 respondentů, tedy 27,7%. Možnost „4“ zvolilo 64 respondentů, což je 12,1%. Možnost „5“ zvolilo 80 respondentů, což je 15,2% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

20.6 Cosplay mi dodal sebevědomí i v osobním životě



Otázka č. 20, podotázka 6. Možnost „1“ zvolilo 117 respondentů, tedy 22,2% dotázaných. Možnost „2“ zvolilo 32 respondentů, tedy 6,1%, Možnost „3“ zvolilo 119 respondentů, tedy 22,5%. Možnost „4“ zvolilo 82 respondentů, což je 15,5%. Možnost „5“ zvolilo 91 respondentů, což je 17,2% z celkového počtu vyplněných dotazníků.

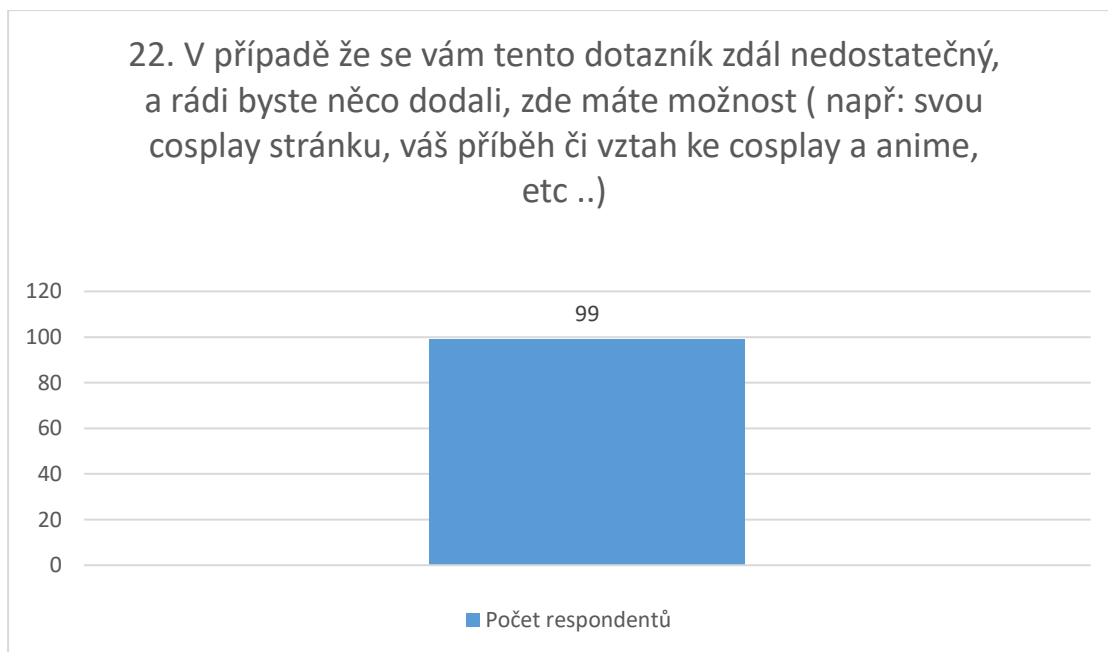
Otázka č. 21: Chtěl/a by si někdy bydlet v jedné z asijských zemí?_



Graf č. 21. Tato otázka byla povinná, kde respondenti museli zvolit aspoň jednu možnost. Možnost A „Ano, určitě a na stálo“ zvolilo 93 respondentů, což je 17,6%. Možnost B „Ano, ale jen na určitý čas“ zvolilo 213 respondentů, což je 40,3% z celku. Možnost C „Nevím, tak daleko mé plány ještě nesahají“ zvolilo 93, což je 17,6%. Možnost D „Ne, určitě ne, preferuji Evropu či Ameriku“ zvolilo 120 respondentů, což je 22,7%. Pro potřeby dotazníků poslaných

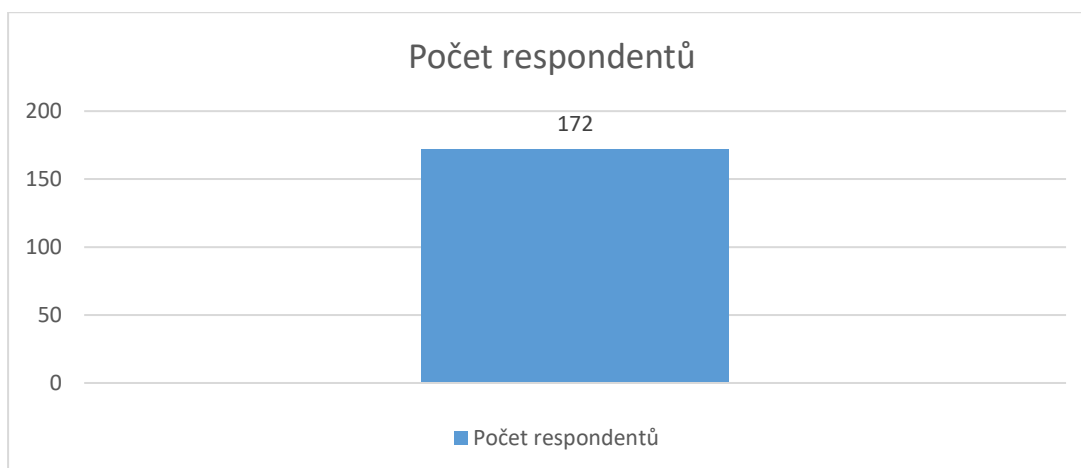
do Asie, jsem dodala možnost E „I already live in Asia“, což zvolilo 20 respondentů, tedy 3,8% z celkového počtu zodpovězených dotazníků.

Otázka č. 22. V případě že se vám tento dotazník zdál nedostatečný, a rádi byste něco dodali, zde máte možnost (např: svou cosplay stránku, váš příběh či vztah ke cosplay a anime, etc ..)



Graf č. 22. Tato otázka byla nepovinná, s možností dlouhého komentáře. Tuto možnost využilo 99 respondentů, což odpovídá 18.8% z celkového počtu dotázaných.

Otázka č. 23. V případě zájmů o výsledky výzkumu, zde můžete zanechat email, kde vám po vyhodnocení budou výsledky zaslány



Graf č. 23. tato otázka byla nepovinná, respondenti mohli využít komentáře v podobě dlouhého textu. Tuto možnost využilo 172 respondentů, což odpovídá 32.6% z celkového počtu dotázaných.

4. Zhodnocení a diskuze výsledků

Hlavním cílem této práce bylo prozkoumat, jak a v jakých ohledech jedinec dokáže naše zájmy ovlivnit ve výběru vzdělání či zaměstnání. Téma bylo vybráno na základě osobních zkušeností se subkulturou Otaku s Cosplay, protože je zde mnoho aspektů, díky kterým se jedinec může rozvíjet a tím pádem nám členství v této subkultuře, může rozšířit obzory takovým způsobem, že si díky ní, může jedinec zvolit další směr života či zaměření. Tato subkultura nás nemusí ale ovlivňovat jen ve výběru vzdělání či následné práce. Ovlivňuje i to, jak se jedinec navenek prezentuje, může jim pomoci najít nové přátele, může pomoci získat sebedůvěru nebo může upevnit své vnitřní přesvědčení.

V této části se budeme věnovat závěrečnému zhodnocení grafů a obsahu dotazníku po stránce komentářů a závěrečnému zhodnocení celé práce.

Z dat grafu č.1 můžeme vidět, že odpovědělo více žen než mužů. Když se podíváme na různé setkání, ať už zaměřené jen čistě na cosplayery nebo i na otaku, ve většině případech převažují ženy.

Data ve 3 otázce nám ukazují, že tento dotazník měl široký dosah. Dotazník celkem vyplnilo 528 respondentů z 29 zemí světa. Dotazník byl rozeslán pomocí sociální sítě Facebook, kde byl sdílen ve skupinách na otaku a cosplay zaměřených. Nejvíce respondentů je z České republiky, kde tato Facebooková skupina čítá 14 415 členů. Tato skupina slouží pro české i slovenské otaku a všechny co se o anime a Asii celkově zajímají. Česká a slovenská komunita k sobě má blízko, což může být způsobeno i tím že jsme v minulosti byli jedna země. Dále pak největší zastoupení má Nizozemí. Zde je komunita také velmi rozšířená, ale oproti českým a slovenským zemím, zde mají i festivaly zaměřené více „fantasy“ svět, ze zástupců můžeme jmenovat Castlefest či Elfia Fantasy Fair, které jsou zmíněny v textu již několikrát. Tyto dva velké festivaly jsou zaměřené i na hudbu a můžeme tam tedy najít koncerty ve stylu severské hudby. Mnohem více kostýmů patří do fantasy sféry, často tam můžeme potkat lidi oblečené jako fauny, elfy či skřety, aj. K další početné skupině patří respondenti z Čínské lidové republiky. Zde bylo obtížnější sehnat respondenty z důvodu blokace sociální sítě Facebook v této zemi. Čínskou lidovou republiku jsem dvakrát navštívila osobně v rámci měsíčních výměnných stáží přes Pedagogickou fakultu univerzity Palackého, a tedy našla respondenty osobně, kteří pomocí čínské sociální sítě WeChat a QQ ,

tento dotazník rozšířili. Z dat jasně vyplývá, že mnoho respondentů, a vlastně i účastníků na festivalech jsou mladí lidé a většina z nich jsou studenti. Tato otázka je zaměřená na sociální status respondentů. Z dotázaných bylo 376 studentů a 152 již pracujících.

U grafu č.5 vidíme že, z dotázaných 287 respondentů odpovědělo ano, a 241 odpovědělo ne. Výraz Otaku, jak už bylo řečeno v teoretické části této práce, je kontroverzní. Každý na něj pohlíží jinak a ne každý kdo má své zájmy spojené s Asií se považuje za otaku nebo se tak nechce označovat z důvodu šikany a jiných (viz. Otázka č. 15). Z komentářů z dotazníku „*Otaku komunita je zkažená a proto je lepší Otakařství skrývat nebo nejlépe nepřiznat vůbec. Ono, když řekneš, že sleduješ postavy a děláš cosplay, už je z tebe stejně cosplayer a ne otaku. V poslední době slovo "Otaku" nabralo úplně jiného významu, už mi to spíše přijde jako nadávka. Takže, nejsem otaku, jsem cosplayer a gamer.*“ Nebo „*pojmem otaku nemám rád. když v naší krásné české komunitě o sobě někdo řekne, že je otaku, úplně z toho člověka kape cringe. preferuji "anime fanoušek".*“ (Čečotková, vyplnto.cz, 2017) Z těchto komentářů můžeme vyčíst určitou nechuť označovat se pojmem Otaku v česko-slovenské komunitě. Když se ale podíváme na dotazníky vyplněné v zahraničí, můžeme si všimnout, že atmosféra komunity je mnohem lepší než zde. „*I'd like to add that while otaku hobby didn't make impact on my occupation, it still changed my life for better in some way. I met a lot of people I was comfortable around; I got acquainted with people of various kinds, social state, education level and ambitions. I gradually became more extraverted and easygoing person, what I believe is an important factor of wellbeing*“ (Čečotková, 2017) Ne každý se dokáže s tímto pojmem jako takovým ztotožnit. Benefity jsou ale jasné, i introvertní lidé si dokáží najít kamarády v této komunitě, nehledě na to, jak tento pojem vnímají.

Z otázky u grafu č. 6 této otázky vyplývá, že větší část respondentů začala japonské anime sledovat mezi 12 a 16 rokem života. V systému českého školství si střední školu vybíráme kolem 14 roku života, kdy v 15 letech nastupujeme na námi vybranou střední školu. Respondenti tedy mohli zvolit své další vzdělání na základě jejich zájmu o asijskou kulturu, což je zřejmé i z některých volných odpovědí. „*Som umelec, anime a manga a postrčilo vo fantázii... A keďže viem, že z umeleckej by som nič nemala... Išla som za cukrárku. Tam môžem tvoriť koľko chcem*“ nebo „*umělecký obor na střední škole*“ či „*vybrala jsem si oděvní školu ke studiu.*“ (Čečotková, vyplnto.cz, 2017) Což se v odpovědích, jak českých, tak zahraničních objevuje několikrát. Více kladných odpovědí na souvislost vlivu otaku a cosplay subkultury, můžeme najít v otázce č. 14., kde byla možnost volných odpovědí.

Jelikož být otaku není jen o anime, manze, asijské módě či hudbě, byla zde proto zahrnuta i otázka týkající se her, tedy otázka č. 7. Mnoho otaku členů i cosplayerů se věnuje

hrám a tím pádem sem hry jednoznačně patří. Když se podíváme na věkové složení respondentů, můžeme si všimnout, že mnoho z nich začalo v mladším věku, ještě dříve než při sledování anime, což vyplývá z grafu této otázky. Nejvíce respondentů odpovědělo, že hry začali hrát kolem 10-tého roku života. Mezi nejznámější a také i nejhranější patří hry jako League of Legends (LOL)⁷⁸, World of Warcraft (WOW)⁷⁹, Witcher⁸⁰ a další. Jedním z hlavních lákadel na hrách je grafická část, od které se pak může odvíjet grafické zaměření, a tedy i její následné studium. Jako příklad uvádím komentáře z dotazníku, přímo odkazující se na hry. „*I'm now studying game design as my major*“ nebo „*Yes, I plan on doing a studies focussing on becoming a AAA-game⁸¹ developer*“⁸² či „*games inspired me to go into video game development anime/manga became the doorway to making friends who are no less than family*“⁸³ (Čečotková, vyplnto.cz, 2017)

Z grafu č. 8 můžeme vyčíst proč je anime tak oblíbené i za hranicemi země vycházejícího slunce. Japonská animace má mnoho různých žánrů, ze kterých si fanoušek může vybrat. Ať už je to celovečerní film (například filmy studia Ghibli⁸⁴), shonen či shojo a další. Až 360 dotázaných odpovědělo, že je anime zaujalo jako celek. Pro potřebu této otázky jsem dala více odpovědí. Každý autor i každé animační studio má své specifika, podle kterých je možné daného autora poznat, styl animace se dá považovat za jejich podpis. Animace je tedy rozdílná a na grafice hodně záleží. Ne každému sedí starší animace, kterou můžeme najít u starších anime (InuYasha, Dragon Ball, aj..). Nejvíce respondentů zvolilo možnost „*Zaujalo mě jako celek*“ a to přesně 360x. Jak už bylo řečeno, anime se skládá z více částí a někdy může být těžké si vybrat, co se nám líbí více. Dalším velkým lákadlem je příběh, tuto volbu zvolilo až 308 dotázaných. Anime má mnoho žánrů, kde si každý může vybrat podle chuti a nálady. Mnoho anime má poslání či skrytou zprávu pro diváky. Což je velmi jasné z některých komentářů. „*I watch anime because its not just cartoons for everyone to watch. I watch anime because it teaches me many things. Like the value of friends. And also some confidence. Aside from that anime also gets me interested in working hard to*

⁷⁸ LOL- MOBA- Multiplayer online battle arena

⁷⁹ WOW- MMORPG- Massively multyplayer online role-playing game

⁸⁰ Witcher- Zaklínač- Hra inspirována knihami Andrzeje Sapkovského - RPG- Roleplaying game

⁸¹ AAA-game developer: [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_\(video_game_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry))

⁸² Ano, plánuji studovat obor se zaměřením na vývoj AAA-her

⁸³ Hry mě inspirovaly ke studiu videoher, anime/manga se pro mě staly dveřmi k přátelům, kteří jsou pro mě ne méně než rodina.

⁸⁴ Ghibli- japonské studio animovaných filmů, jehož součástí je i významný animátor Hayao Miyazaki. <http://www.studioghibli.com.au/>

*accomplish my goals.*⁸⁵“ či „*Character types & development, story telling style, and messages of love, friendship and how to work hard to meet your goals*⁸⁶“ (Čečotková, vplnto.cz, 2017). Typickým zástupcem anime filmů se skrytým významem, jsou Ghibli filmy. Hanao Miyazaki je známý svými ekologickým založením, což je v mnoha jeho filmech vidět. Co do svých filmů ale také promítá, je síla lásky, přátelství a vztahů v rodině. Jedním z mnoha takových filmů je *Cesta do fantazie*⁸⁷, který byl jako jeden z mála oceněn filmovým Oscarem za nejlepší animovaný film v roce 2003.⁸⁸ Či velmi známá princezna Mononoke⁸⁹, která se jako jeden z mála animovaných filmů objevil na českých obrazovkách (konkrétně na ČT1 s českým dabingem. Další, nejvíce zvolenou možností, bylo zvolena grafika. Stejně jako u her, u anime hraje grafika zásadní roli. Každý autor i každé animační studio má své specifika, podle kterých je možné daného autora poznat, styl animace se dá považovat za jejich podpis. Animace je tedy rozdílná a na grafice hodně záleží. Ne každému sedí starší animace, kterou můžeme najít u starších anime (InuYasha, Dragon Ball, aj..). Anime hudba, především v části úvodní a koncové znělky (opening a ending) hraje velkou roli. Častokrát je to hudba známých ale i neznámých interpretů která je pečlivě vybírána, tato hudba se poté může objevovat v různých reklamách, zároveň i s charaktery s tímto anime souvisejícími. Možnost „nesleduji anime“ vybralo 26 respondentů. Zato možnosti „jiné“ využilo 48 respondentů, kteří se chtěli vyjádřit k tomu, proč anime sledují. Hodně z těchto odpovědí je zajímavých, a vysvětluje i jiný pohled na anime, s kterým se hodně lidí dokáže ztotožnit. „*Bolo to niečo ine, chytilo ma to a bol som da sa povedať terčom šikany ale ked som začal pozerať anime tak som začal tieto veci ignorovať a postupne som si vybudoval nove kamaradstva na zaklade anime*“, „*Je to můj útek od reality.*“ Ale také i učení se či procvičování jazyka. Ať už japonského či anglického. Anime, ale i manga, nás přenesou do světa fantazie, kde si můžeme odpočinout od reality, a nevnímat naše problémy. Někdy se můžeme ztotožnit i s určitými postavami, v tomto případě nám pak pomůže cosplay či hry, kde se těmi postavami můžeme i stát. Jedním z takových vzorů může být hlavní postava anime Naruto⁹⁰. Toto anime vypráví o chlapci, který se pere s nepřízní osudu a hlavní

⁸⁵ Sleduji anime, protože to není jen kreslený film pro každého. Sleduji anime, protože mě učí mnoho věcí. Například cenu přátel. Také jistou sebejistotu. Kromě toho mě anime zajímá z toho důvodu, že mě naučila tvrdě pracovat na dosažení mých cílů.

⁸⁶ Charaktery a jejich vývoj, styl příběhu a poselství lásky, přátelství a tvrdé práce na dosažení mých cílů.

⁸⁷ <https://www.csfd.cz/film/42136-cesta-do-fantazie/prehled/>

⁸⁸ https://cs.wikipedia.org/wiki/Cesta_do_fantazie

⁸⁹ <https://www.csfd.cz/film/22205-princezna-mononoke/prehled/> /

https://cs.wikipedia.org/wiki/Princezna_Mononoke

⁹⁰ <http://www.hokage.cz/pribeh/> / <http://konoha.fjfi.cvut.cz/?q=anime-sekce/> / <https://en.wikipedia.org/wiki/Naruto>

poselství je „nikdy to nevzdávej“. Tito hrdinové pak můžou pomoci mladým jedincům v těžkých obdobích puberty, kdy se mohou stát obětí šikany. „*Anime mi pomohlo přežít část života, kdy jsem se odstěhovala a nastoupila v půlce roku do jiné školy. Takže jsem ráda, že jsem ho našla,...*“ nebo také „*Its been an escape for bullying and my sad background which almost resulted in suicide ive made great friends and got my life back on track*⁹¹“ následující komentář také ukazuje, že má vliv i na osobnost jedince v pozitivním ohledu. „*I would just say that the community had a big influence over my life choices. I think it opened many doors for me and I learn how to deal with the negativity, the hate, and judgy people. I learn how to accept others the way they are and look more for the good parts than the bad ones (sometimes this can be a bad thing for me, giving people too many chances).* ...⁹².“ (Čečotková, vyplnto.cz, 2017) Anime nám může pomoci, prát se s realitou do které ne úplně zapadáme a proto, v něm hledáme útěchu.

Tématem této diplomové práce je, vedle otaku, i cosplay. Přírozně zde sem tedy otázka č. 9, „*Jsi cosplayer*“ patří. Možnost „ano“ zvolilo 341 dotázaných, možnost „ne“ 184 a nezodpověděli 3 dotázaní. Tato otázka přímo souvisí s otázkou, zda se cosplayeri, cítí být otaku. Kde možnost „ano“ zvolilo 287 dotázaných a možnost „ne“ 241 dotázaných. Jak už bylo řečeno, ne každý člen této subkultury se cítí být otaku, nebo se tak na veřejnosti nazývat. Tento pocit hodně pramení z vnímání komunity jako takové v daném státě. Česko-slovenská komunita je v tomto ohledu rozpolcená, což perfektně vystihl tento komentář „*...co se mi na cosplay komunitě nelíbí v této zemi. Odpověď je ta, že tady si vsichni navzájem podrazí nohy. Nejen cosplayerk, ale i otaku, pomluvy za zady, nadávky a urážky jsou tu denní chléb a proto se nehodlam nikdy jako cosplayerka prosadit tady v CR, protože 'porad jenom hejt'*⁹³, *tak to ma bejt!* je to sloganem.“. Otaku jako takový se nemusí projevovat navenek. Zatím cosplayer, tím že se obleče do svého cosplaye, se navenek projeví razantním způsobem. Někteří cosplayeri dělají cosplaye jen z her, západních filmů či knih. Takovýto cosplayer se ani nemusí zajímat o asijskou kulturu takovým způsobem, jakým se o ni zajímá otaku fanoušek. Proto je u těchto dvou konkrétních odpovědí takový číselný rozdíl. Zároveň, když tuto otázku (č.9) porovnáme s grafem u otázky č. 12, vidíme, že většina zvolila jinou možnost než přímo anime/manga (více u grafu otázky č. 12). Také ne všichni co se oblékají do kostýmů, se

⁹¹ Byl to útěk od šikany a mé smutné minulosti, která mě málem donutila spáchat sebevraždu. Udělal jsem si dobré přátele a dostal svůj život zase do těch správných kolejí.

⁹² Ráda bych řekla, že tato komunita měla velký vliv na mé životní volby. Myslím, že mi to otevřelo hodně dveří a naučila jsem se jak se vypořádat s negativitou, nenávisí a soudícími lidmi. Naučila jsem se, jak akceptovat lidi takový jací jsou, a hledat spíše to dobré v nich, než to špatné (někdy to pro mě může být ale špatné, dávat lidem stále další a další šance ..)

⁹³ Hejt/hater (hate-zášť či nenávisť)- negativní nadávka

považují za cosplayery což můžeme vyčíst z tohoto komentáře „*Nedělám tolik cosplay, považuji se za člověka, co nosí kostým, protože mi často chybí roleplay.*“ (Čečotková, vplnto.cz, 2017) Je totiž rozdíl mezi kostýmem a cosplayem. Kostým si jen oblékáme, zatímco s cosplayem se vžijeme i do dané postavy a dodržujeme charakter.

Ne každý je taky schopný pracovat i stovky hodin a utratit několik tisíc za materiál na jeden cosplay, aby vypadal na úrovni. (Shon, 2017)

Graf číslo 10 nám ukazuje, že většina cosplayerů začala až pozdějším věku, než když začali sledovat anime. Na tvorbu vlastnoručně vyráběného cosplaye, potřebuje mít již určité schopnosti a dovednosti. Jak už bylo psáno v teoretické části, cosplay je náročné hobby, které vyžaduje určité dovednosti, které se kvůli němu učíme. Šití, práce se dřevem a různými EVA foam materiály⁹⁴ a dalšími. (Shon, 2017) Cosplay také vyžaduje určité dovednosti v oblasti interakce s lidmi, v rámci role-playe. Proto se věk cosplayerů zvyšuje oproti sledování anime.

Otázka 11, „*proč jsi začal/a s cosplayem*“ navazuje na otázku č. 19, a tedy i její graf. Stejně jako otázka č. 8. (proč sleduješ anime) je tato otázka zásadní pro tento výzkum. Odpověď A „*líbí se mi převlékat se a vtělit se do mé oblíbené postavy, zvolilo nejvíce respondentů (258).* Což vyčteme z následujících komentářů „*Miluju LoLko a tak se se svými main postavami lepe sžiju*“ „*Vypadat jako postava, kterou nadevše milujete.. byl to úžasný pocit*“ „*Mám ráda danou postavu a chci jí svým cosplayem vzdát hold.*“ Odpověď B „*baví mě vyrábět kostýmy, zbraně, brnění aj ...*“ zvolilo 171 respondentů. Jedna z částí cosplaye, kde se dá naučit mnoho věcí je část výroby. Jak už bylo několikrát řečeno, cosplay dovednosti mohou pomoci nejen v rámci určení dalšího směru ve vzdělávání, ale i v rámci interakci s lidmi „*It helped me interact better with other people*“⁹⁵ a také „*Cosplaying is so much more than what you've asked. Cosplay helps me build confidence and the compassion of both me and my children. It brings us closer. It helps us understand how things work (technically speaking) while making props.*“⁹⁶ V rámci budování vztahů, má anime na některé jedince větší vliv než na ostatní (viz. komentáře), následující komentář vypovídá i o pomoci mezi cosplayery samotnými „*vyrábím CP a pomáhám vyrábět pro jiné cosplayery*“. Jedním ze zajímavých komentářů je i tento „*I got into cosplay via my love for Halloween. It's a tradition my family always had - we didn't have any religion, but my parents grew up with a religion. Some family traditions developed, and dressing up for Halloween was one of them! I got fed*

⁹⁴ Druh materiálu podobný karimatce

⁹⁵ Pomohlo mi to lépe spolupracovat s ostatními lidmi.

⁹⁶ Cosplay je mnohem více, než na co jsi se ptala. Cosplay mi pomohl si vybudovat si sebedůvěru a soucit mě i mým dětem. Sjednocuje nás. Pomáhá nám to porozumět jak věci pracují (technicky řečeno) při vytváření rekvizit.

*up of always being a black cat or a witch though, I wanted to be all kinds of things! I dressed up as a zombie, as Starfire from Teen Titans, and later I became good friends with some people who were really into anime (I still ask them for recommendations). And I loved some of the characters, and the story lines. Often an issue in Western media is that the writing is poor, and women are half-formed characters who only focus on their romantic interests or their family. I like the complexity that female characters can have in anime etc. I especially have a soft spot for the tsundere⁹⁷ personality, to the point that I would describe my girlfriend that way! ;) (I'm hoping to get her into cosplay in a few months, there's a kickass character that looks a lot like her in a sci-fi show I love, and we think she'd be awesome as her! Dutch from Killjoys) Also even before I got into cosplay properly, I had a lot of friends who were into LARP⁹⁸ing. So it never seemed unusual!*⁹⁹ Slečna se zde zmiňuje o LARPingu. Což je také role-play aktivita, ne nepodobná cosplay. Účastníci LARPU se o této aktivitě vyjadřují že „Hry na hrdiny a larpy jsou dobré ve vytváření archetypálních situací. Pracují se surovým, jednoduchým, přímočarým způsobem vyprávění příběhu. Na hrách na hrdiny, které jsme hráli, mě fascinovalo a lákalo, že se člověk dotkne takové mnohem hlubší vrstvy, sdílené lidské zkušenosti, než třeba i v mnohem sofistikovanějším díle.“ (518, 2016) Larpaři si také vyrábějí kostýmy, ve kterých poté i bojují v rámci role-play bitev. Stejně jako cosplay, i LARP se může stát výukovou pomůckou, stejně jako je tomu ve Skandinávii. Stejně jako cosplay, má i LARP své fanouškovské akce, jak u nás, tak i v zahraničí. (Veselý, 2009)

V dalším grafu, u otázky č. 12, se ptáme, kde cosplayeri berou inspiraci pro jejich cosplaye. Je zde mnoho možností, že čeho si cosplayeri mohou vybírat (viz. otázka č. 18). Data nám říkají, že nejčastější předlohu hledají v manze či anime. Druhou možností byly herní cosplaye, je to i z důvodu že mnoho cosplayerů jsou hráči (LOL, WOW, Witcher, a další..). Tyto role-play hry mají ve většině případech i nádherné kostýmy, není divu že cosplayer, když už má tu možnost, se chce stát svou oblíbenou herní postavou, když je, podle

⁹⁷ Tsundere-

⁹⁸ LARP- Live Action Role-play

⁹⁹ Ke cosplay jsem se dostala skrz mou lásku pro Halloween. Je to naše rodinná tradice, kterou jsem u nás v rodině vždycky měli. Neměli jsme žádné náboženství, ale mí rodiče v nábožensky založené rodině vyrůstali. Některé tradice se vyvinuly a oblékání se pro Halloween byla jedna z nich. Měla jsem dost, toho být vždy černá kočka nebo čarodějnice, chtěla jsem být všechno! Oblékala jsem se jako zombie, jako Starfire z Teen Titans, a později, jsem se seznámila s lidmi, kteří bylo hodně zarytí fanoušci anime (stále se je ptám na doporučení. A některé ty příběhy a postavy jsem milovala. Častý problém se západními médii je ten, že psaní (zde myšleno asi jako dějová linka) je chabá, a ženské postavy nejsou dotvořené soustředící se jen na jejich romantický zájem či rodinu. Mám ráda tu celistvost kterou ženská postava může v anime mít, aj. Mám slabost hlavně pro *tsundere* osobnost, až do toho bodu, kdy bych tak popsala mou přítelkyni. (Doufám, že ji brzo přesvědčím ke cosplay, existuje postava s rázným charakterem, a myslíme že bude úžasná! Dutch z Killjoys). Také předtím než jsem se dostala ke cosplay pořádně, měla jsem hodně přátel věnující se LARPingu. Takže mi to nikdy nepřišlo neobvyklé.

jejich slov „cool“. To samé můžeme říct i o cosplay z filmů a seriálů. OOC cosplaye se na moč často na festivalech objevují, pokud se ale objeví, je to většinou adaptace na knižní postavy, či úplně vymyšlená postava, s vlastním stylem i charakterem. Námětem mohou být fantazy charaktery, například elfové, skřeti či faunové. Velkou inspiraci můžeme hledat v knihách od J. R. R. Tolkiena a jeho středozeří. Vocaloid cosplaye se stabilně objevují na všech festivalech. Cosplayeri těchto postav se často naučí tancovat i choreografii k daným písničkám, které poté na festivalech pro radost tančí.

Stěžejní otázkou pro tuto práci byla otázka č. 14, kde byli respondenti dotazováni, jak je tato subkultura ovlivnila, přesněji, zda je nějak ovlivnila při výběru zaměstnání. Z 528 respondentů, 24,6% (130) odpovědělo, že ano. Mnoho z dotázaných odpovědělo, že šlo studovat jeden z asijských jazyků, nejčastěji Japonštinu. Další častou odpovědí byla práce v oděvním průmyslu nebo grafická práce. Někteří se dokonce stali mangaky a animátory. Z následujících komentářů můžeme vyčíst, jak respondenty tato subkultura ovlivnila. „*I always wanted to be a (english-spanish & vice versa) translator, but before starting watching anime and reading manga, it never occurred to me that I could actually learn Japanese and be a translator for it, too. Now I want to be a translator of Japanese, too. And possibly Korean, if I gather the courage to learn that language, as well.*“¹⁰⁰ *I started becoming interested in Japanese language and culture because of anime and started studying Japanese later on.*“¹⁰¹ „*I'm learning Japanese and will try to emigrate to Japan later on*“¹⁰² „*Japonsko - Asie - Korea - Koreanistika* „ Z těchto komentářů vyplývá, že anime má vliv na volbu vzdělání, někdy i preferenci země ve které chtějí později i žít. Můžeme si povšimnout, že ne všichni se chtějí zaměřit jen na japonštinu. Figuruje tu i korejština. V posledních letech vliv Korey mezi mladými lidmi narůstá, ať už ekonomický či díky jejich televizním seriálům nebo hudbě. K-Pop¹⁰³ je momentálně hodně rozšířený, a to i díky populární klučičí skupině BTS která v nedávné době vyhrála ceny na Billboard Music Awards a American Music Awards jako TOP 10 s písní DNA¹⁰⁴. Ovšem objevil se zde komentář, který se vymyká studiu asijského jazyka, i když s jazykem souvisí. „*Ze začátku jsem kvůli anime Hetalia a cosplayování postavy Dánska nastoupila na obor Skandinávských studií, rok v Dánsku žila a*

¹⁰⁰ Vždycky jsem chtěla být (anglicko-španělský a naopak) překladatel, ale před tím než jsem začala sledovat anime a číst mangu, nikdy mě nenapadlo, že bych se mohla učit japonsky a být její překladatelka také. Teď chci být překladatelka japonštiny také. A možná i korejštiny, pokud sesbírám dostatek kuráže, učit se tento jazyk také.

¹⁰¹ Začala jsem se zajímat o japonštinu a kulturu kvůli anime a později jsem začala studovat japonštinu.

¹⁰² Právě studuji japonštinu a později zkusím do Japonska emigrovat.

¹⁰³ K-pop: korejský pop

¹⁰⁴ BTS: <https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/8023046/bts-american-music-awards-debut-2017>

ještě se tam chystám“, „*I'm now studying game design as my major*“¹⁰⁵, „*I have a costume design company*“¹⁰⁶ Obvyklé jsou i komentáře týkající se designu, ať už v rámci her, nebo v rámci designu oblečení. „*it may help me during teaching lessons*“¹⁰⁷ „*Vytvarna tvorba, pedagogika, kontakt s ludmi a schopnost zaujat deti*“ Někteří používají znalosti z této subkultury i ve školství. A někteří si díky této znalosti našli práci i ve sféře obchodní. „*Ended up working behind the scènes of a Big toy Store chain where knowledge of popular anime is useful, also wrote my thesis about otaku Culture in my country*“¹⁰⁸ Na základě těchto zmíněných komentářů, ale i komentářů nezmněných, ale dostupných na online dotaznících. Můžeme konstatovat, že ano, tato subkultura, ať už anime, manga, cosplay, hry, či jinačí část této velmi široké oblasti, určitým způsobem pomohla některým jedincům v dalším zaměření. Ne každý tento impuls je zjevný na první pohled, někteří se k této subkultuře dostali později a nemohla je již tak moc ovlivnit, jedním z příkladů je i tento komentář „*I started cosplaying in my mid-20's. The sooner you begin with things like cosplay, hobbies, etc .. the higher are the changes you can actually combine your hobby into your everyday, if it's what you desire.*“¹⁰⁹, „*In a way, as it opened up several possibilities, options and the potential for careers and expressing one's skills are quite possible with cosplay, props etc.*“¹¹⁰ Je zde jeden komentář, který by měl být zmíněně, byť úplně nesedí do celého kontextu této otázky. V určitém směru to toho jedince ovlivnilo, i když ne ve směru vzdělání. „*ir's a bit of a story but long stoty short. when i was in college i had an acident and lost all hope of recovery. at that time i was watching naruto and Lee was suffering from surgical injury but he didn't lost hope and did his best to recover. i got motovated from Lee and now i can walk on my legs.*“¹¹¹.

Když se přesuneme k další otázce (otázka č. 15), která souvisí s jednou z vedlejších výzkumných otázek, že i když je tato subkultura celkem tolerantní prostředí, kde si lidé pomáhají mezi sebou a vytváří se nejen kamarádské ale i romantické vztahy, tak i tato subkultura může mít negativní dopad na jedince. Jedním z těchto dopadů může být i chování

¹⁰⁵ Mým oborem je herní design.

¹⁰⁶ Mám firmu vyrábějící kostýmy.

¹⁰⁷ Mohlo by mi to pomoci v průběhu výuky.

¹⁰⁸ Pracuji v řetězci obchodů Big Toy Store, kde znalosti o populárních anime jsou užitečné, také jsem psala diplomovou práci o otaku kultuře v mé zemi.

¹⁰⁹ Začal jsem dělat cosplay kolem svých 25 let. Čím dřív začneš s věcmi jako jsou cosplay, koníčky, aj.. tím větší je šance, že můžeš nakombinovat tvůj koníček do každodenního života, pokud je to po čem toužíš.

¹¹⁰ Otevřelo to několik možností, je zde možnosti pro kariéru a předvedení dovedností je celkem možné s cosplayem, rekvizitami a podobně.

¹¹¹ Je to příběh, ale zkrátím ho. Když jsem byl na vysoké škole, měl jsem nehodu a ztratil jsem naději na zotavení. V té době jsem sledoval anime Naruto a Lee trpěl po chirurgickém zákroku, neztratil naději a udělal vše proto, aby se zotavil. Lee mě namotivoval a teď už můžu chodit po vlastních nohách.

lidí co o cosplay nic neví. Jistou úlevou nám může být to, že většina respondentů, přesněji 81,4% (430) nepocítují negativní vliv subkultury na jejich život. Bohužel 18,6% respondentů tento negativní vliv pocítuje. Na základě těchto komentářů si můžeme udělat určitý obrázek, co pro cosplayery či otaku tato subkultura znamená. Tato otázka je mířená spíše na cosplayery, jelikož to že se člověk obleče do zvláštního oblečení, a tím vybočuje z řady, na sebe přiláká někdy až nechtěnou pozornost nezainteresovaných lidí. „*sice jsem se nesetkala přímo s šikanou ale popotahována jsem za to byla.*“, „*Díky cosplayi a anime jsem si našla svou nynější nejlepší kamarádku, rozhodla se pro studium v Anglii, nepřestala snít a jít kupředu. Z holky, které se všichni smáli, se stala relativně sebevědomá slečna, která má kamarády, kam se podívá, a nebojí se ukazovat své pravé já. Naučila se šít, craftit, používat make-up, natáčet a celkově popustit uzdu kreativitě. I když se teď již nevěnuji cosplayi v takové míře jako dříve a anime již moc nesleduji, navždy budu na tato léta s radostí vzpomínat. A doufám, že své cosplaye někam vytáhnu i za několik let :)*“. „*Nu, můžu říct že než jsem začala s cosplayem, byla jsem taková malá fanynka každého cosplayera a sama jsem se téhdy bála cosplayovat, protože jsem měla za to že jsem ošklivá. A dlouho jsem se téhdy přemlouvala do prvního cosplaye. První cosplay ale sklidil, hlavně teda od mých spolužáků a celkově lidí z komunity takový menší úspěch, za který jsem byla strašně moc ráda. Lidí mě chválili a já byla opravdu strašně moc nadšená. Protože moje první šitá sukně byla strašně křivá a přešívání sáčko mi stejně nebylo, ale lidi ke mě téhdy byli tak strašně hodní, že mě to motivovala dělat víc těchto věcí. A ano, taky mi to zvedlo sebevědomí, protože jsem se poprvé cítila opravdu hezká. Což v těch 14/15 letech je něco co slečny, potřebují vědět.*“ Samozřejmě se najdou i negativní vlivy, a tento komentář odkazuje na jeden z nich. „*Jen bych dodal: "Pro někoho je to hloupost, pro jiného zábava, ale pro mě životní styl." Anime i cosplay (zejména anime) se může stát objektem závislosti, které mnozí propadnou. Jejich sociální život poté probíhá zpoza monitoru a nejsou schopní se zabývat něčím jiným. Zkrátka, lze si na tom vypěstovat závislost nepříliš odlišnou od závislosti na jakémkoliv jiném digitálním obsahu.*“, „*I think you could also consider another side of this particular problem: a lot of people don't take you seriously when you say you cosplay. They think it's just a childish hobby and it'll pass with time. For example, I don't tell at work that I cosplay, because I'm a teacher and people would loose respect for me (it happened). So insulting no, but let's say... belittling for many people? Because if you work in some jobs, you "just don't do things like that" (<-that's what I heard from one parent of my student).*“¹¹² Někdy i sami cosplayeři mohou být zlí sami

¹¹² Myslím, že by si také mohla zvážít další stránku tohoto konkrétního problému: mnoho lidí tě nebere vážně, když řekneš, že děláš cosplay. Myslí si, že je to jen dětský koníček a s časem to přestane.

k sobě. Se zvyšující se úrovni cosplaye, se někteří začínající či ne moc zaběhlí cosplayeri mohou cítit v komunitě špatně. „*sometimes it makes me feel that, I am not a good cosplayer and as I am not a good looking one, so maybe nobody will like my cosplay or I am not perfect as a cosplayer! it creates frustration and depression :)*“¹¹³ V posledních letech se také začíná často na cosplay akcích objevovat heslo „cosplay is not consent“¹¹⁴ což úzce souvisí ze sexismem. Jelikož „*řada kostýmů má sexuální podtext a část cosplayerů na sex-appeal sází při získávání fanoušků. Ani odhalené tělo ale neznamena souhlas s dotyky...*“ (Shon, 2017) Což může u některých cosplayerů vyvolávat negativní pocity také.

Co se týče otázky č. 16, zde jsme chtěli zjistit velikost a festivaly v různých zemích, které fanoušci navštěvují. Bohužel, ne všechny festivaly si vedou statistiky o návštěvnosti. Můžeme ale vyzorovat že subkultura v České republice každým rokem roste na základě tabulky č. 1 v části „*Festivaly fanoušků u nás i v zahraničí*“.

Otázka 17. přímo navazuje na hlavní výzkumnou otázku a úzce souvisí s otázkou číslo 14. a jejími komentáři. Jen 78 (tedy 14,8%) respondentů odpovědělo, že jim záliba v subkultuře dala práci či stáž. Z dalších komentářů, stojí za zmínku tyto: „*I have contributed to creating businesses realltion to merchandise and costumes in pakistan*“¹¹⁵, „*I became an artist/animator at an animation studio!*“¹¹⁶, „*I work as a teacher for a cosplay class*“¹¹⁷. Ne všichni našli díky subkultuře přímo práci, ale našli možnosti jak se učit, a třeba někdy si vysněnou práci skrz tuto subkulturu najít. „*nieje to doslovne že by som pracovala niekde čo súvisí s cosplayom, ale ja sa venujem fotografovaniu. Chcem byť fotografka (hlavne fashion ..) ale chcem rozbehnúť aj fotenie cosplayu na Slovensku (tu je veľmi málo fotografov ktorý sa kvalitne venujú tomuto žánru) no a teda mala som nejaké platené zákazky na fotenie ich cosplayu - takže takým štýlom mi zaluba dala prácu.*“ Nebo také „*现实世界有太多的不如意, 而我之所以可以如此心平气和, 是因为二次元带给我安慰, 也是二次元安抚了我的情绪, 消磨了我的负能量, 让我在现实世界里不至于怨天怨地。二次元*

Například, já v práci neříkám, že dělám cosplay, protože jsem učitelka a lidé můžou ztratit respekt vůči mě (stalo se to). Takže urážející ne, ale, řekněme znevažující (snižující) pro hodně lidí? Protože když pracuješ v nějaké práci, ty „prostě neděláš věci jako je toto“ (myšleno cosplay) – to je co jsem slyšela od jednoho rodiče od svých dětí.

¹¹³ Někdy mě to nutí cítit se, že nejsem dostatečně dobrý cosplayer a jelikož nejsem zrovna jeden z těch lépe vypadajících (myšleno vzhledově), tak se možná nikomu nemusí líbit můj cosplay, nebo že nejsem dokonalý cosplayer! Vytváří to frustraci a deprese.

¹¹⁴ Cosplay neznamena souhlas

¹¹⁵ Přispěl jsem k vytváření obchodních vztahů se zbožím s kostýmy v Pákistánu.

¹¹⁶ Stal jsem se umělcem/animátorem v animačním studiu!

¹¹⁷ Pracuji jako učitel pro cosplay třídu.

带给我很多技能点的提升, 比如 photoshop, audition, 甚至是画技, 与人相处。还认识了
很多志同道合的朋友, 从网友变成三次元的朋友, 二次元带给我太多暖心的故事。圈子
乱, 但圈子从来都是乱的, 只要人心简单, 喜欢二次元就可以变得很简单。¹¹⁸

Následující otázka (otázka 18.) sloužila pro zjištění současných cosplay trendů v cosplay komunitě. Z důvodu mnoha odpovědí, se data z této otázky rozdělila na graf a tabulku. Jak můžeme vidět, nejvíce cosplayerů vyrábí cosplay z anime Naruto a Fairy Tail, oblíbené jsou i cosplaye z hry League of Legends (LOL) a z Disney filmů. Objevily se i komentáře proklamující příslušnost k určitému anime „*I will become part of fairy tail*“¹¹⁹ a „*Cause Fairy Tail is my family.*“¹²⁰ Respondent zřejmě cítí velkou příslušnost k jednomu ze zmíněných anime. Můžeme říct, že někteří jedinci jsou tak silně svázáni s určitou postavou či anime, že se rozhodli dělat více cosplayů vybrané postavy či anime. Někteří si dokonce nechávají tělo tetovat výjevy z anime.

Jak už bylo několikrát zmíněno výše, cosplay je náročný, a ne každý má dostatek schopností si ho vyrábět sám. Cílem otázky č. 19, bylo zjistit, jaké procento respondentů je schopno si cosplay vyrobit samo, kolik z části a kolik si je kupuje čistě celé. Vysoká čísla u odpovědí A i B jsou velmi uspokojivá. Cosplay komunita se rozrůstá, a jak už bylo řečeno výše, někteří více zkušenější cosplayeri pomáhají s výrobou cosplaye jiným. Ať už formou osobní pomoci s výrobou, tak i formou YouTube tutoriálů či návodů na jejich blogu. Mnoho těchto tutoriálů je v angličtině, ale najdou se i české tutoriály, díky kterým se můžou méně zkušení a začínající cosplayeri zlepšovat.

Otázka číslo 20 byla rozdělena škálově, abychom přišli na to, co je obecný názor na některé úskalí otaku a cosplay subkultury. Většina komentářů již byla zmíněna výše. Rozebereme tuto otázku po jednotlivých částech. Otázka „*Cosplay je finančně náročné hobby*“ vidíme, že více respondentů se přiklonilo k možnosti „Ano“. Zde jde vidět určité podvědomí i respondentů co cosplay přímo nedělají, že cosplay je vskutku finančně náročné hobby. Druhá otázka „*Díky Cosplay a anime jsem našla nové dobré přátele*“ opět se většina respondentů přiklonila k možnosti „Ano“, což je podloženo i na základě předchozích komentářů. Třetí otázka „*Díky Cosplay a anime jsem ztratil/a některé přátele*“ se respondenti

¹¹⁸ V realitě je hodně znepokojujících věcí. Je to anime co mi dává mnoho komfortu (pohody). Co více, také mi to pomohlo zlepšit si své schopnosti ve photoshopu a zkoušce, kreslení, osobní interakci. Potkal jsem mnoho přátel se stejným zájmem a stali jsme se dobrými přáteli i v reálném životě. Také zde může být něco negativního v anime, ale pokud v něm budeme mít nějakou pozitivní energii, může to být povzbuzující.

¹¹⁹ Stanu se součástí Fairy Tail (anime).

¹²⁰ Protože Fairy Tail je rodina“

přiklonili k možnosti „Ne“. Ne všichni, hlavně v mladém věku, jsou ochotni respektovat to, že se někdo dívá a má zálibu v něčem jiném než je všeobecný konsenzus. Jelikož se anime už přesunulo z kolony –zábava jen pro děti- je jednodušší být k tomuto tolerantnější, podobné je to i s cosplayem. Čtvrtá otázka „cosplay mě vnitřně naplňuje“ vystihuje pocit, který popisuje několik cosplayerů v komentářích, když někdo pozná, jejich postavu na kterou dělají cosplay a pochválí je za to. Zde se respondenti tedy přiklonili spíše k možnosti „Ano“. Pátá část otázky přímo navazuje na část čtvrtou, i když odpovědi jsou spíše rozdílné. Z použitých komentářů ale vyplývá, že cosplay ve většině případech dodává sebedůvěru. Zde se respondenti přiklonili spíše ke středu škály. Poslední část otázky č. 20. „Cosplay mi dodal sebedůvěru i v osobním životě“ značí, že ne všichni si tuto sebedůvěru v sobě nesou i po odložení cosplaye do své skříně. Opět se respondenti přiklonili spíše ke středu škály.

Poslední hodnocená otázka (č. 21.) zjišťuje, zda jsou respondenti natolik ovlivněni touto subkulturou, že chtějí nějaký čas strávit v jedné z asijských zemí. Celých 58% (306) respondentů odpovědělo, že „Ano“, ať už na stálo, nebo jen na určitý čas. Zbýlý počet respondentů nevěděl nebo preferuje Evropu či Ameriku. Není s podivem zjistit tak vysoké procento lidí, kteří by rádi navštívili zemi, o kterou mají dlouhodobý zájem. Bylo ale zajímavé, zjistit kolik z tohoto počtu respondentů chce v Asii zůstat na stálo. Můžeme si to vysvětlit velmi hlubokým zájmem o Asii.

Poslední dvě otázky sloužily k volnému vyjádření respondentů, komentáře z otázky č. 22 byly využity v rámci odpovědí v diskuzi i v textu praktické části této diplomové práce.

V průběhu diskuze byla zodpovězena hlavní výzkumná otázka, i vedlejší výzkumné otázky. S jistotou můžeme říct, že na určitou část respondentů, i když malou, má tato subkultura vliv, sice jen 14,8% respondentů získalo práci či stáž díky této subkulturě, je ale mnoho dalších co v menší či větší míře bylo ovlivněno také.

Závěr

Diplomová práce se zabývala tématem Otaku a Cosplay subkultura a její vliv na další vzdělávání. Hlavním cílem této práce bylo zjistit, zda a jak tato subkultura může ovlivnit její členy. Pro úspěšné naplnění hlavního cíle, byly vytyčeny také vedlejší výzkumné otázky v teoretické i praktické části, z nichž se diplomová práce skládá.

Teoretická část byla rozdělena na část zabývající se socializací a vymezení pojmu kultura a subkultura. V další části najdeme pouze základní rozpracování pojmu otaku, manga, anime a cosplay. Pro detailnější rozpracování nemá diplomová práce kapacity. Toto téma je

velmi široké. Doplněné o festivaly, které jsou nedílnou součástí subkultury. Tato část je doplněna i o fotografický materiál. Tato část se skládá ze tří kapitol a pěti podkapitol.

Praktická část je zaměřena na kvantitativní dotazník a jeho následné rozpracování v diskuzní části této práce. Diskuze je doplněna o komentáře respondentů, které podporovaly výzkumné otázky, na kterých byla tato práce založena. V oblasti cosplaye a otaku subkultury není mnoho výzkumů, proto nebylo zcela možné srovnání s dalšími výzkumy. Použitá literatura, aspoň z části, odpovídala zvolenému tématu. Bohužel, ani současná akademická literatura není široká či dostupná. Některé publikace, potřebné pro tuto práci nebyly přístupné ani v online zdrojích. Každopádně, potřebná literatura, i když z menším množstvím se najít dala.

Když si přečteme diskuzi, získáme vcelku pozitivní pohled na subkulturu, která je v mnoha směrech jiná, můžeme si klást otázku, „Co nám subkultura dává?“ Učíme se šít, vyrábět zbraně či křídla, učíme se jazyk, novou kulturu, poznáváme, otvíráme se nejen lidem ale i novým myšlenkám. Učíme se cizí jazyky, a to nejen ty asijské, ale například i Angličtinu a již zmíněnou Dánštinu. Členové subkultury se stávají tzv. „open minded“¹²¹ což je v dnešní multikulturní společnosti dobrá vlastnost. Na tuto otázku si tedy, můžeme odpovědět, že tato subkultura nám dává hodně podmětů k osobnímu i profesnímu životu, a je jen na jedincích, zda tuto možnost využijí.

Výsledky a závěry výzkumného šetření mohou být dále uplatněny při dalším výzkumu, neboť se zde otevírá několik možností pro další, specifitěji zaměřený výzkum, s možností kvalitativního i kvantitativního šetření.

¹²¹ Doslova otevřená mysl- jedinec je otevřen novým myšlenkám a nápadům.

Seznam použité literatury a zdrojů

- 518, V. (2016). *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss.
- Animefest. (2004). Získáno 06. 12 2017, z Animefest: <http://old.animefest.cz/historie>
- Brenner, R. E. (2007). Načteno z https://books.google.cz/books?id=uY8700WJy_gC&pg=PA31&lpg=PA31&dq=Kodomo+manga&source=bl&ots=4izx82RVa4&sig=I4HTkujEHWC9Q0XWqhddA19DG_o&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwjnl575quvXAhXHORQKHxUkDXkQ6AEIUDAF#v=onepage&q=Kodomo%20manga&f=false
- Brown, R. (08. 08 2005). *AfterEllen.com*. Získáno 05. 12 2017, z <https://web.archive.org/web/20070303141012/http://www.afterellen.com/archive/ellen/Print/2005/8/yuri.html>
- Condry, I. (2013). *The soul of anime*. London: Duke University Press.
- Čečotková, M. (2017). *vypInto.cz*. Načteno z *vypInto.cz*: <https://otaku-a-cosplay-vzdelavani.vypInto.cz>.
- Čečotková, M. (2017). *vypInto.cz*. Načteno z *vypInto.cz*: <https://otaku-and-cosplay-subculture.vypInto.cz>.
- Dobson, N. (2009). *Historical dictionary of animation and cartoon*. Lanham, Md.: Scarerow Press.
- Eng, L. (11. 04 2003). *Lawmune's Netspace*. Získáno 06. 06 2017, z *Lawmune's Netspace*: <http://www.cjas.org/~leng/otaku-origin.htm>
- Galbraith, P. W. (25. 02 2011). *Maid in Japan*. Získáno 06. 12 2017, z *Intersections*.
- Glenn, M. (25. 11 2017). *Artmuseum.cz*. Načteno z http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=320
- Hartl, P., & Hartlová, H. (2015). *Psychologický slovník* (Sv. Třetí). Praha: Portál.
- Hrabal, V. (2002). *Sociální psychologie pro učitele: vybraná témata* (Sv. 2. vyd). Praha: Karolinum.
- Kinko Ito, P. A. (22. 11 2013). Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay. *Springer*, stránky 44-48. doi:10.1007/s12115-013-9737-y
- Lambie, R. (23. 05 2013). *Den of Geek*. Získáno 06. 12 2017, z <http://www.denofgeek.com/movies/studio-ghibli/25740/my-neighbor-totoro-grave-of-the-fireflies-an-appreciation>
- Lawless, R. (1996). *Co je to kultura*. Olomouc: Votobia.
- McLelland, M. (23. 03 2009). *Intersections*. Získáno 05. 12 2017, z *Intersections*: <http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>
- Murphy, R. F. (1998). *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).
- Osmud Rahman, L. W.-s.-m. (09 2012). *Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture*. Získáno 06. 06 2017, z *Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture*: https://www.researchgate.net/publication/265140961_Cosplay_Imaginative_Self_and_Performing_Identity
- Patten, F. (1996). *A Capsule History of Anime*. Načteno z *Animation World Network*: <https://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>
- Pierse, C. (11. 05 2016). *The Robot's Pajamas*. Získáno 2017. 06 06, z *The Robot's Pajamas*: <http://www.therobotspajamas.com/the-origins-and-history-of-cosplay/>
- Ray, M. (28. 12 2016). *Miyazaki Hayao*. Získáno 06. 12 2017, z *Encyklopedia Britannica*: <https://www.britannica.com/biography/Miyazaki-Hayao>
- Romano, A. (20. 08 2013). *The Daily Dot*. Získáno 05. 12 2017, z <https://www.dailydot.com/parsec/fandom/shonen-jump-manga-anime-magazine-45-otakon/>

- Shin-Pang Tsai, M.-H. M. (podzim/zima 2015). Eye magazine. *Eye Magazine*, stránky 39-41. Získáno 06. 06 2017, z eye magazine: <https://iafor.org/archives/eye-magazine/eye-magazine-8.pdf>
- Shon, O. (02-04. 06 2017). Cosplay: Hra na oblíbené postavy žádá víc než kostým. *Hospodářské noviny*, 18.
- Sutcliffe, P. J. (01. 08 2005). *University of the Arts London*. Získáno 06. 06 2017, z University of the Arts London: <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/5642/>
- Vágnerová, M. (2014). *Dětství a dospívání*. Praha: Karlova Univerzita v Praze.
- Veselý, L. ". (03. 11 2009). *larpy.cz*. Získáno 07. 12 2017, z https://www.larpy.cz/ze_sveta/cesi-dobývaji-larpovy-svet/
- Wice, N. (1999). *Encyklopedie alternativní kultury*. Brno: Books.
- World Cosplay Summit*. (-. - 2014). Načteno z World Cosplay Summit: <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/>
- Yegulalp, S. (16. 07 2017). *ThoughtCo*. Načteno z ThoughtCo.: <https://www.thoughtco.com/what-is-anime-144982>
- Yegulalp, S. (08. 03 2017). *ThoughtCo*. Získáno 06. 12 2017, z ThoughtCo.: <https://www.thoughtco.com/brief-history-of-anime-144979>

Seznam zkratek

Všechny zkratky jsou uvedeny v textu v poznámkách pod čarou.

Seznam tabulek a grafů

Seznam tabulek:

Tabulka č. 1: počet návštěvníků od počátku Animefestu do současnosti

Tabulka č. 2: vybrané festivaly

Tabulka č. 3: Zbývající cosplaje respondentů

Seznam grafů

Graf č. 1: Pohlaví

Graf č. 2: Věk

Graf č. 3: Země

Graf č. 4: Povolání

Graf č. 5: Považuješ se za Otaku?

Graf č. 6: V kolika letech jsi začal/a sledovat japonské anime?

Graf č. 7: Pokud hraješ hry, v kolika letech ji aktivně začal/a hrát hry? (PC/Konzolové hry)?

Graf č. 8: Proč sleduješ Anime?

Graf č. 9: Jsi cosplayer?

Graf č. 10: V kolika letech jsi začal/a se cosplayem?

Graf č. 11: Proč jsi začal/a s cosplayem?

Graf č. 12: Jsou tvé cosplaye více z:

Graf č. 13: Věnuji se cosplay a zároveň ...

Graf č. 14: Ovlivnil tvůj zájem o anime/mangu/cosplay/hry tvůj výběr budoucího zaměření?
(škola, zaměstnání)

Graf č. 15: Je urážející být Otaku/Cosplayer? (šikana či pomluvy ze strany spolužáků a kamarádů, zakazování rodiči, společnost kolem tebe netoleruje tvůj zájem, aj.)

Graf č. 16: Je v tvé zemi rozšířená otaku komunita? Napiš přibližné číslo návštěvníků největšího lokálního conu + jméno conu/země.

Graf č. 17: Pomohl ti zájem v Cosplay/Anime/Manze/Hrách najít práci či stáž? (během studií či po nich)

Graf č. 18: Z jakého anime/hry/filmu máš svůj poslední cosplay?

Graf č. 19: Vyrábíš si cosplaye?

Graf č. 20: Souhlasíš s tvrzením že ...1- ne, 5- velmi souhlasím

Graf č. 20.1: Cosplay je finančně náročné hobby

Graf č. 20.2: Díky cosplay a anime jsem našla nové dobré přátele

Graf č. 20.3: Díky Cosplay a anime jsem ztratil/a některé přátele

Graf č. 20.4: Cosplay mě vnitřně naplňuje

Graf č. 20.5: Líbím se sám/sama sobě v cosplay více než v realitě

Graf č. 20.6: Cosplay mi dodal sebevědomí i v osobním životě

Graf č. 21: Chtěl/a by si někdy bydlet v jedné z asijských zemí?_

Graf č. 22: V případě že se vám tento dotazník zdál nedostatečný, a rádi byste něco dodali, zde máte možnost (např: svou cosplay stránku, váš příběh či vztah ke cosplay a anime, etc ..)

Graf č. 23: V případě zájmu o výsledky výzkumu, zde můžete zanechat email, kde vám po vyhodnocení budou výsledky zaslány

Seznam obrázků

Obrázek č. Manga: Naruto Shippuden

Obrázek č. Komiks: Thor 2007

Obrázek č. Komiks: Rychlé šípy

Obrázek č. Příklad velkých kulatých očí

Obrázek č. Příklad středně velkých oválných očí

Obrázek č. Příklad zlomyslných očí

Obrázek č. První cosplay

Obrázek č. Germia- Anubis

Obrázek č. Yuu- SeeU

Obrázek č. Ketrin- Bellona

Obrázek č. Tanakht- Steam Chopper

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník: Česká verze

Příloha č. 2: Dotazník: Anglická verze

Příloha č. 3 Dotazník: Čínská verze

Příloha č. 4 Dotazník: Korejská verze

Příloha č. 5 Dotazník: Japonská verze

Příloha č. 1 Dotazník: Česká verze

Vážený účastníci výzkumu,

Tento výzkum bude použit v mé diplomové práci nazvané „Subkultura cosplay a otaku, a její vliv na budoucí vzdělávání jedince.“ Jsem studentkou navazujícího magisterského studia na pedagogické fakultě v Olomouci. V této práci bych ráda zjistila, co vede jedince, k tomuto hobby a jak jej může v jeho budoucím vývoji ovlivnit. Nejen na osobní úrovni, ale i na úrovni profesionální. Ráda bych touto cestou zjistila, jaké procento z Vás bylo natolik ovlivněno cosplayem či otaku kulturou, že se začalo učit například některý z asijských jazyků (studium na VŠ); učit se šít; vybrali si školu, kde mohou své znalosti využít (oděvní školy/průmysl, grafické odvětví, hráčské odvětví, aj.) a pro kolik z Vás, je to jen koníček nezasahující do pracovního/studentského života.

ČESKY:

Cosplay definice: Složenina slov “costume” a “play”, tudíž “kostým” a “hra”; cosplayeri (lidé, kteří se tomuto koníčku věnují) si vytvářejí kostýmy svých oblíbených fiktivních postav a snaží se své chování co nejvíce připodobnit oné postavě; často se schází i na různých festivalech a mohou mezi sebou soutěžit na soutěžích, které mohou dosahovat i mezinárodního měřítka.

Otaku definice: : Dle japonské originální definice se jedná o hanlivé pojmenování osoby, která žije téměř fanatický život sestávající se převážně z manga komiksů, anime seriálů, her, vizuálních novel, sbírá výše zmíněné komiksy, figurky postav a často žije antisociálním životem. V západních zemích je však pojetí tohoto slova mnohem mírnější a spíše pozitivně podbarvené; jedná se celkově o fanoušky anime a mangy.

1. Pohlaví
 - a. muž
 - b. žena
2. věk:
3. Země:
4. Povolání
 - . student
 - a. pracující
5. Považuješ se za Otaku?
6. V kolika letech jsi začal/a aktivně sledovat japonské anime?

7. Pokud hraješ hry, v kolika letech jsi aktivně začal/a hrát hry? (PC/Konzolové hry)
8. Proč sleduješ anime?
- . Kvůli grafice
 - a. Hudba
 - b. Příběh
 - c. Zaujalo mě jako celek
 - d. Nesleduji anime
 - e. Jiné:
9. Jsi cosplayer?
10. V kolika letech jsi začal/a s cosplayem?
11. Proč jsi začal/a s cosplayem?
- . Líbí se mi převlékat se a vtělit se do mé oblíbené postavy
 - a. Baví mě vyrábět kostýmy, zbraně, brnění, aj ..
 - b. Únik ze všedního života do fantazie
 - c. Nedělám cosplay, sleduji jen anime nebo hraju hry/
 - d. Jiné:
12. Jsou tvé cosplaye více z:
- . Anime/manga
 - a. Vocaloid nebo jiné
 - b. Hry
 - c. Filmy + seriály
 - d. Nedělám cosplay, sleduji anime nebo hraju hry
 - e. OOC
13. Věnuji se cosplay a zároveň ..
- . sleduji anime
 - a. nesleduji anime
 - b. Děláním cosplaye jen z filmů/seriálů či her
14. Ovlivnil tvůj zájem o anime/mangu/cosplay/hry tvůj výběr budoucího zaměření? (škola, zaměstnání)
- c. Ne, je to jen můj koníček a nezasahuje do mého života tímto způsobem.
 - d. Pokud ano, doplň zaměření
15. Je urážející být Otaku/Cosplayer? (šikana či pomluvy ze strany spolužáků a kamarádů, zakazování rodiči, společnost kolem tebe netoleruje tvůj zájem, aj.)

21. Chtěl/a by si někdy bydlet v jedné z asijských zemí?
- a. Ano, určitě a na stálo
 - b. Ano, ale jen na určitý čas
 - c. Nevím, tak daleko mé plány ještě nesahají
 - d. Ne, určitě ne, preferuji Evropu či Ameriku
22. V případě že se vám tento dotazník zdál nedostatečný, a rádi byste něco dodali, zde máte možnost (např: svou cosplay stránku, váš příběh či vztah ke cosplay a anime, etc ..)
23. V případě zájmů o výsledky výzkumu, zde můžete zanechat email, kde vám po vyhodnocení budou výsledky zaslány

Příloha č. 2 Dotazník: Anglická verze

Dear participants of my research,

This research will be used in my dissertation entitled "The subculture of otaku and cosplay, and its impact on the future education of the individual." In this paper, I would like to find out what leads individuals to this hobby and how it may affect their future development. Not only on a personal level but also on a professional level. I would like to take this opportunity to find out what percentage of you have been affected by Cosplay or the otaku culture to the extent that you began to learn some of the Asian languages; learned how to sew; chose a school where you can use your knowledge (sewing school/industry, the graphics industry, gaming industry, etc.), and how many of you keep this just as a hobby, without it affecting your working/student life

ENGLISH:

Cosplay definition: the combination of the words "costume" and "play"; Cosplayers (people who are dedicated to this hobby), create the costumes of their favourite fictional characters and mimic their behaviour, so to be as similar to that character as possible; often they meet at various festivals and can compete among themselves in competitions which may reach international standards.

According to the Japanese original definition. "Otaku", is a derogatory name of the person who lives a life almost fanatical. This lifestyle is one consisting of manga comics, anime series, games, visual novels, collecting the aforementioned comics and figurines. This term also suggests that the individual engages in secluded, antisocial behaviour. In Western countries, the concept of the word is much milder and more positively tinged; It generally describes a fan of anime and manga.

mandatory question

1. Sex:

Male

Female

2. Age:

3. Country:

4. Profession:

a. Student

b. Working

5. Do you think about yourself as an Otaku?

6. In which age did you actively start to watch Japanese anime?

7. If you play games, in which age you actively started? (PC/Console games)

8. Why do you watch anime?

Because of the graphics part

a. Music

- b. Story
- c. I like it as a whole thing
- d. I do not watch anime
- e. Something else:

9. Are you a cosplayer?

10. What age were you when you started with cosplay?

11. Why did you start with cosplay?

- a. I like to dress up into my favorite character and be one
- b. I like the crafting part (sewing, weapons, armors, etc ..)
- c. Escaping from daily life into fantasy
- d. I am not doing cosplay, just watching anime
- e. something else:

12. Your cosplays are more from :

- a. Anime/manga
- b. Vocaloid or something else
- c. Games
- d. Movies + TV series
- e. I am not doing cosplay, just watching anime
- f. OOC

13. I do cosplay and I ...

- a. do watch anime
- b. do not watch anime
- c. I do cosplays from movies/TV series or games

14. Do you think that your interest in anime/manga/cosplay/games showed you the way to your future? (school, work)

- a. No, it's just my hobby which is not connected with my future life.
- b. If yes, please write how:

15. Is it insulting to be Otaku/Cosplayer? (bullying, gossip from friend or classmates, banned by your parents, intolerance from others, etc ..)

16. How big is Otaku/Cosplay community in your country? Write an approximate number of visitors of the largest convention in your country + the name of the convention/country

17. Did your interest in cosplay/anime/manga/games help you to get an internship or job? (during your studies or after)

- a. Yes, I got an intership

- b. Yes. I got a work
- c. No, neither of it

18. From which anime/game/movie is your last cosplay?

19. Are you creating your own cosplays? (do not count the purchase of wigs in options)

- a. Yes I do, I am making my cosplays by mysem, sometimes with help of my friends or family (sewing cosplay, crafting-armors, etc ..)
- b. Some parts I make, some parts I buy
- c. I am buying the whole cosplay and I don't add anything made by myself
- d. I don't do cosplay

20. Do you agree ... 1-no, 5- strongly agree

Cosplay is a quite expensive hobby: 1 2 3 4 5

I found good friends because of Cosplay/ Anime, etc ...: 1 2 3 4 5

I lost some of my friends because of cosplay and anime: 1 2 3 4 5

Cosplay makes me feel satisfied: 1 2 3 4 5

I like myself in Cosplay more than in a reality: 1 2 3 4 5

Cosplay supproted my self-esteem in real life: 1 2 3 4 5

21. Would you like to live in one of Asian countries?

- a. Yes, I would like to live there forever
- b. Yes I would like to live there for longer time

- c. I don't know, I didn't think about it yet
- d. No I prefer Europe or America

22. In the case that you find this questionnaire inadequate, and you would like something to add, here you can: (Your cosplay / otaku story, your cosplay page, etc ..)

23. In the case of an interest for research results, here you can leave your email on which I'll send you research results after an evaluation:

Příloha č. 4: Dotazník – Čínská verze:

亲爱的参与者，

这份问卷将用于我的论文“Otaku（御宅族）和Cosplay（角色扮演）次文化对个人未来教育的影响”，期望能研究“Otaku”和“Cosplay”的形成原因以及对个人未来发展的影响。

问卷中的题目将调查你受“Cosplay”或“Otaku”文化影响的程度，例如它是否促使你开始学习亚洲语言或缝制衣服的技术，或是影响你选择相关知识的专业或学校（如家事学校 / 家事專業、绘图專業、游戏專業…等），或者你只是将此作为一项爱好看待，而不影响学生生活或未来的职业选择。而除了个人的层面问题之外，也会有专业层面的问题。

Cosplay（角色扮演）定义：“cosplay”一词是“costume（服装）”和“play（扮演）”的组合词；角色扮演者（Cosplayers，致力于角色扮演的人）创作他们最喜欢的虚拟人物的服装并模仿他们的行为，以作为该人物的化身；他们通常在各种节日现身，高水平的角色扮演者甚至能参加国际级竞赛。

Otaku（御宅族）定义：根据日本原定义，“Otaku”是一个负面意义的词，指的是极度热衷于漫画、动漫、游戏、视觉小说或收集上述漫画和公仔的一群人，并可能带有反社会行为。而在西方国家，这个词的概念较为温和且正面，指的是漫画迷或动画迷。

1. 性别：

- a. 男性
- b. 女性

2. 年龄：

3. 国籍：

4. 职业：

- a. 学生
- b. 已就业（职业：_____）

5. 你认为自己是一位「御宅族」吗？

- a. 是
- b. 不是

6. 你从几岁开始积极地看日本动漫？

7. 你从几岁开始积极地玩电子游戏？（计算机游戏或电玩机台）

8. 你看日本动漫的原因？

- a. 受画面吸引
- b. 受音乐吸引
- c. 受故事吸引
- d. 以上全部
- e. 其他：

9. 你是Cosplay 玩家吗？

- a. 是
- b. 不是

10. 你从几岁开始玩 Cosplay? _____ 岁
11. 你玩 Cosplay 的原因?
- a. 我喜欢装扮成喜欢的角色并希望成为他们那样
 - b. 我喜欢 Cosplay 中的工艺部分（比如缝纫、武器、盔甲等）
 - c. Cosplay 让我可以逃离日常生活而进入幻想中
 - d. 我没有玩 Cosplay, 只是看看日本动漫
 - e. 其他
12. 你 Cosplay 的角色来自于
- a. 日本动漫/漫画
 - b. 虚拟歌姬（Vocaloid）或其他
 - c. 电子游戏
 - e. 电影和电视剧
 - f. 虚拟人物（如童话故事中的小精灵）
 - g. 我不玩 Cosplay, 只是看看日本动漫
13. 我玩 Cosplay,
- a. 而且也观看 Cosplay 表演
 - b. 但我不看 Cosplay 表演
 - c. 扮演电子游戏、电影、电视剧中的角色
14. 你认为对日本动漫、漫画、Cosplay、电子游戏的兴趣是否会影响你对未来生活（学习和工作）的选择?
- a. 如果会, 请写出: _____
 - b. 不会, 这些只是我的个人爱好, 和未来生活没有联系
15. 做御宅族或玩 Cosplay 是否让你受到侮辱?（被人欺负, 被朋友或同学八卦, 父母禁止, 不被他人接受等）
- a. 是
 - b. 否
16. 在你的国家御宅族或玩 Cosplay 的人群有多少? 请写出你所在国家最盛大的相关集会活动的参与人数_____、活动名称_____以及所在国家_____。
17. 你对 Cosplay、日本动漫、漫画、电子游戏的兴趣是否曾帮你得到实习或工作机会?（在上学期或毕业后）
- a. 是的, 我曾因此得到实习机会
 - b. 是的, 我曾因此得到工作机会
 - c. 二者都没有
18. 你最近一次 Cosplay 的角色来自于哪部日本动漫、电子游戏或电影?
19. 你是自己制作 Cosplay 用的材料（服装、道具、饰品等）吗?（不包括购买假发）
- a. 是的, Cosplay 用的材料都是我自己做的, 有时朋友或家人会帮我做（缝制服装、制作盔甲等）
 - b. 部分自己做, 部分买现成的

- c. 用到的所有的材料都是买现成的，一点也不会自己做
- d. 我不玩 Cosplay

20. 你同意以下说法吗？

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 玩 Cosplay 是相当昂贵的爱好。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |
| 因为玩 Cosplay 我找到了要好的朋友。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |
| 因为玩 Cosplay 我失去了一些朋友。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |
| Cosplay 让我感到满足。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |
| 相对现实中的我，我更喜欢 Cosplay 中的自己。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |
| Cosplay 有利于提高我在现实生活中的自尊。 | <input type="checkbox"/> 同意 | <input type="checkbox"/> 不同意 |

意

21. 你喜欢住在亚洲国家吗？

- a. 是的，我希望永远住在这里。
- b. 是的，我希望长期住在亚洲国家。
- c. 不知道，我没有想过这个问题。
- d. 不，我更希望住在欧洲或美国。

22. 如果你觉得这份问卷的内容不够充分，可以在下面分享自己玩 cosplay 或做御宅族的故事、或者你的 Cosplay 网页等。

23. 如果你对本研究的结果感兴趣，可以在此留下你的邮箱，以便我们将后续的研究结果发给你。

Príloha č. 4 Dotazník: Korejská verze

설문조사에 참여해주시는 모든 분들께

본 설문조사는 제 학위 논문 “오타쿠와 코스프레 문화, 그리고 이것이 각 개인의 미래 교육에 미치는 영향”에 사용될 예정입니다. 저는 본 설문조사를 통해, 어떤 점이 사람들로 하여금 이 취미를 하도록 이끄는 지, 그리고 이 취미가 어떻게 개인의 미래발전에 영향을 미치는 지 연구하고자 합니다. 여기서 개인의 발전이란 개인적인 수준 뿐만 아니라 전문적인 수준에서의 발전을 포함합니다. 그리고 저는 얼마나 많은 비율의 사람들이 코스프레나 오타쿠 문화에 영향을 받았는지 알아내고자 합니다. 이러한 예로는, 코스프레나 오타쿠 문화를 통해서 아시아 언어 공부를 시작하고, 바느질 하는 법을 익히고, 그 지식을 활용할 수 있는 학교를 선택하고(재봉을 전문적으로 하는 학교나 산업에 종사하는 것, 그래픽 산업, 게임 산업)와 같은 것들이 있습니다. 또한 저는 얼마나 많은 사람들이 일이나 학교생활에 영향을 미치지 않고, 코스프레나 오타쿠 문화를 단순한 취미로 하고 있는지도 알아보하고자 합니다.

코스프레의 정의(cosplay): “의상(costume)”과 놀이(play)가 합쳐진 단어. ; 코스플레이어들은 (코스플레이를 하는 사람들, cosplayers), 자신이 좋아하는 가상 캐릭터의 의상을 만들고, 가능한 그 캐릭터와 유사하게 되기 위해서 그들의 행동을 모방한다. 코스플레이어들은 흔히 다양한 축제를 통해 서로 만나고, 국제적인 수준의 경연대회에서 서로 경쟁을 하기도 한다.

일본의 본래 정의에 따르면, “오타쿠”란 일생을 거의 광적으로 사는 사람을 비하하는 말이다. 이러한 생활방식들은 만화(망가), 애니메이션 시리즈, 게임, 비주얼 노벨(visual novel, 텍스트의 비중이 높은 게임, 시뮬레이션 게임이 대표적인 예), 그리고 앞서 언급한 만화나 피규어를 수집하는 것을 모두 포함한다. 그리고 이 단어는 은둔형 생활을 하며, 반사회적인 행동을 하는 사람(은둔형 외톨이)을 의미하기도 한다. 한편, 서구에서는 이 단어가 훨씬 더 순화되고, 긍정적인 의미로 사용된다. 이 단어는 보통 애니메이션이나 만화 팬들을 일컫는데 사용된다.

1. 성별
 - a. 남성
 - b. 여성
2. 나이
3. 국적

4. 직업
 - a. 학생
 - b. 직장인
5. 본인 스스로 오타쿠라고 생각하십니까?
 - a. 네
 - b. 아니오
6. 몇 살때부터 본격적으로 일본 애니메이션을 보기 시작 하셨습니까?
7. 온라인이나 게임기로 하는 게임을 하신다면, 몇 살 때 게임을 시작 하셨습니까?
8. 애니메이션을 시청하는 이유는 무엇입니까?
 - a. 그래픽
 - b. 음악
 - c. 내용(스토리)
 - d. 전부 다 좋아한다
 - e. 그 외:
9. 코스프레를 하십니까?
 - a. 네
 - b. 아니오
10. 몇 살 때 코스프레를 시작 하셨습니까?
11. 코스프레를 시작하게 이유는 무엇입니까?
 - a. 좋아하는 캐릭터처럼 옷을 입고, 그 캐릭터가 되는 것을 좋아한다
 - b. 수공예를 좋아한다(바느질, 무기, 갑옷 등등)
 - c. 일상생활에서 벗어나서 공상에 잠기고 싶다(판타지)
 - d. 코스프레는 하지 않고, 그냥 애니메이션을 보기만 한다.
 - e. 그 외:

12. 주로 어떤 코스프레는 하십니까?

- a. 애니메이션/만화(망가)
- b. 보컬로이드 (Vocaloid, 보컬과 안드로이드의 합성어로, 뮤직제작을 위한 음성 합성 엔진)
- c. 게임
- d. 영화 + TV 시리즈
- e. OOC (out of character의 약자로, 특정 캐릭터가 아닌 자신만의 코스프레를 하는 것)
- f. 코스프레를 하지않고, 애니메이션을 보기만 한다.

13. 나는 코스프레를 한다. 그리고 나는..

- a. 애니메이션을 본다
- b. 애니메이션을 보지 않는다
- c. 게임이나 TV시리즈의 코스프레를 한다.

14. 애니메이션, 만화, 코스프레, 게임에 대한 흥미가 당신의 미래(학교, 직업)에 나아갈 방향을 제시해준다고 생각하십니까?

- a. 네. 맞다면, 어떻게 영향을 미쳤는지 적어주십시오
- b. 아니요. 제 미래와는 관련 없는 취미일 뿐입니다.

15. 오타쿠나 코스플레이어가 되는게 모욕적인 일입니까? (오타쿠이거나 코스프레를 한다는 이유로 괴롭힘을 당하고, 친구들 사이에서 안 좋은 소문이 도는 것, 부모님이 반대하는 것, 다른 사람들이 이를 용납하지 않는 것 등)

- a. 네.
- b. 아니요

16. 대한민국에서 오타쿠/ 코스프레 공동체(커뮤니티)는 얼마나 큰 지 적어주십시오

한국에서 열리는 가장 큰 오타쿠/코스프레 대회나 모임에 방문자의 수를 대략적으로 적어주세요

+대회 이름과 나라 이름을 적어주세요

17. 코스프레/애니메이션/만화/게임에 대한 관심이 인턴쉽이나 직업을 구하는 데에 도움이 되었습니까?(학위 과정 중에, 혹은 그 이후에)

- a. 네. 인턴십을 했습니다.
 - b. 네. 일을 했습니다
 - c. 둘 다 아닙니다.
18. 마지막으로 코스프레한 만화/게임/영화의 제목을 적어주세요
19. 코스프레 의상을 직접 제작하십니까? (가발구매는 옵션에서 제외해주세요)
- a. 네. 직접 제작합니다. 저는 스스로 의상을 만들고, 가능 가족이나 친구들의 도움을 받기도 합니다. (의상 바느질하기 , 무기나 갑옷 만들기)
 - b. 일부는 만들고, 일부는 구매합니다.
 - c. 저는 의상전체를 삽니다. 스스로 의상에 무언가를 더하지 않습니다.
 - d. 코스프레를 하지 않습니다.
20. 당신은 아래 내용에 동의하십니까?
- 코스프레는 꽤나 돈이 많이 드는 취미다.
- 나는 코스프레를 통해서, 좋은 친구들을 많이 만났다.
- 나는 코스프레를 통해서, 친구 몇 명을 잃었다.
- 코스프레는 나를 만족시키고, 기쁘게 해준다.
- 나는 현실에서 내 모습보다 코스프레를 한 내 모습이 더 좋다.
- 코스프레는 현실에서 내 자아존중감을 높이는 데에 도움을 준다.
21. 아시아 국가중 하나에 살고 싶으십니까?
- a. 네. 아시아에서 평생 살고 싶습니다.
 - b. 네. 아시아에서 오랜 시간동안 살고 싶습니다.
 - c. 잘 모르겠습니다. 아직 생각해본 적이 없습니다.
 - d. 아니요. 저는 유럽이나 아메리카가 더 좋습니다.
22. 본 설문지가 부적절하다고 생각하시거나, 그 외에 전달하고싶은 메시지가 있다면 여기에 적어주세요 (당신의 코스프레 혹은 오타쿠 스토리, 중요한 코스프레 사건 등등)
23. 설문조사 결과가 궁금하신 분은 결과분석후에 보내 드릴 테니, 이메일을 적어주세요.
- 설문조사에 참여해주신 모든 분들께 감사드립니다.

Příloha č. 5: Dotazník- Japonská verze

私の研究に協力してくださる皆さんへ

この調査は、学術論文”オタクとコスプレのサブカルチャー、そしてそれが及ぼす個人の教育の将来への影響”のためのものです。この論文では、何が個人をこの趣味に導くのか、そしてどのようにそれが彼ら自身の将来の発展に影響するのかということについて、個人的にだけではなく専門的な水準で検証したいと思います。この研究の参加者のうちの何パーセントの方がコスプレ、オタク文化に影響され、いくつかのアジア言語を学び始めたり、裁縫を学んだり、それらの知識（裁縫、グラフィック、ゲームなど）が使える学校を選んだりするのか、また何パーセントの方が学生生活や就業に影響を及ぼさずに、コスプレをただ一つの趣味として続けるのか、ということについてこの機会に検証したいと思います。

コスプレの定義：“コスチューム”と”プレイ”という単語を組み合わせた言葉。

コスプレイヤー(コスプレに専念している人)はお気に入りのフィクションキャラクターのコスチュームを制作し、そのキャラクターの仕草をできるだけ忠実に真似をします。彼らは様々なイベントで会うことができ、コスプレイヤー同士で競い合うこともよくあります。そしてこの大会は国際規模になることもあります。

日本語独自の定義について。“オタク”とはあるものに対して熱狂的に取り組んでいる人のことを指す言葉ですが、あまりいい意味としては使われません。漫画、アニメを見ること、そしてゲーム、ヴィジュアルノベルをすること、またこれらの書籍やフィギアの収集をすることが彼らの生活の大半を占めます。

この言葉は、引きこもりや反社会的な振る舞いと示唆されることもあります。

しかしながら西洋ではこの言葉の意味合いはより軽くなり、基本的にはアニメや漫画のファンを言い表す際に、前向きな意味として考えられます。

Please, reply in English if is possible. I barely read Japanese, Thank you very much :-)

1. 性別

- a. 男性
- b. 女性

2. 年齢:

3. 国

4. 職業:

- a. 学生
- b. 社会人

5. 自分のことをオタクだと思えますか？

6. 日本のアニメを見始めたのは何歳の時ですか？

7. もしあなたがゲームをする場合、パソコンや携帯ゲーム機でゲームを始めたのは何歳の時ですか？
8. アニメを見る理由は何ですか？
- a. グラフィックアートのため
 - b. 音楽
 - c. ストーリー
 - d. 全体として好き
 - f. 全体として好き
9. あなたはコスプレイヤーですか？
- a. はい
 - b. いいえ
10. コスプレを始めたのは何歳の時ですか？
11. コスプレを始めた理由は何ですか？
- a. お気に入りのキャラクターになりきりたかったから
 - b. 何かを手作りするのが好きだから（裁縫、武器、鎧・防護服など）
 - c. 日常生活からファンタジーの世界に逃げるため
 - d. コスプレはせず、アニメを見るだけ
 - e. その他
12. コスプレをする対象:
- a. アニメ、漫画
 - b. アニメ、漫画
 - c. ゲーム
 - d. 映画 + TV シリーズ
 - e. OOC
 - f. コスプレはせず、アニメを見るだけ
13. あなたはコスプレをし、（利用可能な応答のいずれかを選択しない場合は、質問をスキップします）
- a. アニメも見る
 - b. アニメは見ない
 - c. 映画やテレビシリーズ、ゲームからコスプレをする。
14. あなたのアニメ、漫画、コスプレ、ゲームに対する興味は将来進む道に影響しますか。（学校や仕事）
- a. いいえ、コスプレは趣味であり将来には関係しません。
 - b. はい 具体的にあれば聞かせてください
15. オタクやコスプレイヤーであることで自尊心を傷つけられることがありますか？（友達やクラスメイトからのいじめや噂、親から禁止される、他の人からの不寛容など）
- a. はい
 - b. 知りません
 - c. いいえ
16. 国内のオタク/コスプレイヤーのコミュニティはどれくらいの規模ですか？国内で行われている最も大きなイベントの名前、またその来場者の数を教えてください。

17. あなたのコスプレ、アニメ、漫画、ゲームに対する興味はインターンシップや仕事を探す際に役立ちましたか？ (在学中やその後で)
- a. はい、インターンシップをしました
 - b. はい、仕事を得ました
 - c. いいえ
18. 最近したコスプレはどのアニメ、ゲーム、または映画からのものですか？
19. あなたはコスプレを手作りしますか？(ウィッグは含まない)
- a. はい、自分で作ります。時々友達や家族に助けられています。(コスプレを縫う、武器を作るなど)
 - b. 自分で作る部分があれば、買う時もあります
 - c. コスプレは全て購入したもので、自分で何も付け足さない
 - d. コスプレをしません
20. 次のどの選択肢に賛成しますか 1-no, 5- strongly agree
(各サブ.ご質問は 1~5 の範囲の答えを選択してください)
- コスプレはお金のかかる趣味である:
- コスプレが理由で良い友人ができた:
- コスプレが理由で何人かの友人を失った:
- コスプレで満足感を得ることができる:
- 普段の自分よりもコスプレをしている自分の方が好き:
- 普段の自分よりもコスプレをしている自分の方が好き:
21. アジアの国で住みたいと思いますか
- a. はい、ずっと住みたいと思います
 - b. はい、より多くの時間住みたいと思います
 - c. わかりません。まだ考えていません
 - d. いいえ、ヨーロッパかアメリカに住みたいです。
 - e. I already live in Asia.
22. このアンケートが不十分であると思う場合、また何か書き足したいことがある場合、こちらにお書きください (あなたのコスプレ、オタクについてのお話、あなたのコスプレのページなど)
23. もしこの研究結果に興味がある場合、こちらにその結果を送ることができるメールアドレスをお書きください。:

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Martina Čečotková
Katedra:	Psychologie a patopsychologie
Vedoucí práce:	Doc. PhDr. Irena Plevová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2017/2018

Název práce:	Subkultura cosplay a otaku, a její vliv na budoucí vzdělávání jedince
Název v angličtině:	The subculture of otaku and cosplay, and its impact on the future education of the individual
Anotace práce:	Diplomová práce se zabývá subkulturou otaku a cosplay a jejím dalším vlivem na vzdělávání a vývoj jedince v České republice i v zahraničí. Tato práce je rozdělena na dvě, na sebe navazující části. Část teoretická se zabývá vymezením pojmu otaku a cosplay a jejich zařazení do vývoje člověka. Část praktická se skládá z kvantitativního dotazníku. Dotazník vznikl na základě mých osobních zkušeností s touto subkulturou, otázky jsou zaměřené na zjištění, co vede jedince ke cosplay, zda se považuje za otaku a jak je mohl cosplay a celkově otaku "hobby" ovlivnit.
Klíčová slova:	otaku, anime, manga, cosplay, vzdělání, otaku/cosplay v zahraničí, otaku/cosplay v ČR, kultura, subkultura, školní věk, adolescence
Anotace v angličtině:	The main topic of this thesis is otaku and cosplay subculture and its impact on the future education of the individual in the Czech Republic and abroad. This thesis contains theoretical and practical part. In theoretical part is a definition of terms Otaku, Manga, Anime and Cosplay with anime conventions. The base of the practical part is quantitative research made by a questionnaire which was sent around the world. The questionnaire was based on practical experiences of this subculture.
Klíčová slova v angličtině:	otaku, anime, manga, cosplay, education, otaku / cosplay abroad, otaku / cosplay in CZ, culture, subculture, school age, adolescence

Přílohy vázané v práci:	Příloha č. 1: Dotazník: Česká verze Příloha č. 2: Dotazník: Anglická verze Příloha č. 3 Dotazník: Čínská verze Příloha č. 4 Dotazník: Korejská verze Příloha č. 5 Dotazník: Japonská verze
Rozsah práce:	82
Jazyk práce:	Český