

UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2021

Kristýna Svobodová

Univerzita Pardubice
Filozofická fakulta

Komparace vnímání otaku v České republice a Japonsku
Bakalářská práce

2021

Kristýna Svobodová

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Kristýna Svobodová**
Osobní číslo: **H18239**
Studijní program: **B6703 Sociologie**
Studijní obor: **Sociální antropologie**
Téma práce: **Komparace vnímání otaku v České republice a Japonsku.**
Zadávající katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

Zásady pro vypracování

Klíčová slova: otaku, Japonsko, anime, cosplay, komunita,

Keywords: Otaku, Japan, Anime, Cosplay, Community

Studentka se bude zabývat problematikou otaku. Provede terénní výzkum v prostředí české podoby této subkultury, ale následně pak také v Japonsku. Cílem práce bude komparace postavení otaku v Japonsku a v České republice, protože ačkoli se jedná o stejnou zálibu, tak význam pojmu otaku pro Japonsko je naprosto odlišný od pojetí tohoto slova v Evropě. Studentka použije metodu zúčastněného pozorování, ale také strukturovaných a polostrukturovaných rozhovorů. Rozhovory povede jak v komunitě z České republiky, tak s respondenty přímo z Japonska.

Rozsah pracovní zprávy:
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Bauman, Z. T. May. 2010. Myslet sociologicky: netradiční uvedení do sociologie. Praha: SLON.
Disman, M. 2011. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum.
Eriksen, T. H. 2008. Sociální a kulturní antropologie. Praha: Portál.
Jandourek, J. 2012. Slovník sociologických pojmů?: 610 hesel. Praha: Grada.
Keller, J. 2002. Úvod do sociologie. Praha: SLON.
Křivánková, A., A. Tesař, K. Veselý 2017. Planeta Nippon. Praha: Crew.
Murphy, R. 2001. Úvod do kulturní a sociální antropologie. Praha: SLON.
Smolík, J. 2010. Subkultury mládeže: uvedení do problematiky. Praha: Grada.

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Tomáš Boukal, Ph.D.**
Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání bakalářské práce: **30. března 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. března 2021**

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.
děkan

PhDr. Adam Horálek, Ph.D.
vedoucí katedry

Prohlašuji:

Práci s názvem Komparace vnímání otaku v České republice a v Japonsku jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 10. 7. 2021

Kristýna Svobodová

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala svému vedoucímu práce PhDr. Tomáši Boukalovi, PhD za konzultace a odborný dohled, který poskytl k mé práci. Dále bych ráda poděkovala svým přátelům, kteří se stali mými respondenty a bez jejich osobitého pohledu na věc a otevřenosti by nebylo možno práci napsat.

ANOTACE

Bakalářská práce je zaměřena na rozrůstající se asijský fenomén a subkulturu otaku, konkrétně na komparaci v domácím a originálním Japonském prostředí dané skupiny. Vyznačuje se animovanými seriály, filmy, herním prostředím, a také osobitými styly hudby nazývané J-pop, K-pop, nebo J-rock. Přiblíží tuto fanouškovskou základnu z vnitřního ohledu členů skupiny, a vymezí tak hranice mezi tzv. „normály“ a otaku.

KLÍČOVÁ SLOVA

Otaku, Japonsko, Anime, Cosplay, komunita,

TITLE

Comparison of perception of otaku in the Czech Republic and Japan.

ANNOTATION

The bachelor thesis will deal with the subculture of otaku. The aim of this bachelor thesis is to introduce and compare the otaku subculture in the Czech and Japanese environments. The focus will be on stereotypes, the lifestyle of this subculture, the boundaries of the group and its identity. What it really means to be otaku and what it is like to be part of this group of people.

KEYWORDS

Otaku, Japan, Anime, Cosplay, community

OBSAH

ANOTACE	7
SEZNAM ZKRATEK A ZNAČEK	9
ÚVOD	10
1. Metodologická část	11
1.1 Metodologie a metodika	12
1.2 Výzkumné otázky	14
1.3. Průběh výzkumu	15
1.4. Získávání dat	15
1.5. Informanti a respondenti	16
1.6. Zúčastněné pozorování	17
1.7. Moje postavení ve výzkumu	17
2. Teoretické zakotvení práce	18
2.1. Japonská popkultura	18
2.1.1. Anime	19
2.1.2. Asijská hudební produkce	19
2.1.3. Hry	21
2.2. Subkultura	22
2.3. Identita	24
2.4. LGBTQIA	24
3. SUBKULTURA OTAKU	26
3.1. Cony	26
3.2. Otaku v České republice	27
3.2.1. Vnímání otaku v Českém prostředí	29
3.2.2. Vztahy v komunitě	30
3.3. LGBTQIA komunita v otaku subkultuře	31
3.4. Otaku v Japonsku	32
3.4.1. Vnímání otaku v Japonském prostředí	33
3.4.2. Vztahy v komunitě	35
3.4.3. LGBTQIA v Japonsku	35
4. SHRUTÍ POZNATKŮ A JEJICH KOMPARACE	36
5. ZÁVĚR	38
POUŽITÁ LITERATURA	40
TERMINOLOGIE	42
PŘÍLOHY	43
PŘÍLOHA A – Rozhovor s informantkou	43
PŘÍLOHA B – Výsledky internetového dotazníku pomocí grafů či ukázek odpovědí	45

SEZNAM ZKRATEK A ZNAČEK

AMV	anime music video
CON	convention/ sraz fanoušků
COSPLAY	costume play
FEST	festival
J-POP	japonský pop/ populární hudba
J-ROCK	japonský rock
K-POP	korejský pop/ populární hudba
BTS	Bangtan Boys

ÚVOD

Když se řekne slovo otaku¹, vyvolá to dvě možné reakce. Polovina lidí se zeptá, co jsem to právě řekla, a ta druhá se začne smát, při představě možných stereotypů o jisté nespolečenskosti této skupiny, o introverttech, kteří sedí celý den za počítačem a nežijí „skutečný“ život, nebo o odvážných kostýmech polonahých cosplayerů², kteří z části také reprezentují tuto subkulturu. Ač už používáme slovo Otaku či fanoušek asijské popkultury, nejedná se o málo početnou subkulturu, věřím že momentálně je jedna z největších na scéně.

Pravda je ale taková, že ať už jsou tyto stereotypy pravdivé, nebo ne jedná se o stále rostoucí fenomén, který dobývá svět svou rozmanitostí a možností poznání východní popkultury, a to nejen v oblasti anime³, ale i hudebních stylech jako je například J-Rock⁴, J-Pop⁵ a největší fenomén Asijského světa K-pop⁶ včele s hudebními skupinami jako je BTS, EXO, nebo BLACKPINK.

Téma jsem si vybrala, protože mě Asie a její kultura, historie a popkultura zajímá a ovlivňuje mou drtivou většinu života. Na Asijskou kulturu jsem narazila v dětství, díky svému dědečkovi jsem shlédla něco, co mě jako dítě naprosto uchvátilo. Byly to čínské akční filmy, které ale ovšem neukazovaly pouze akci. Ukazovaly mi svět, který mi byl naprosto neznámý a na první pohled mě zaujala jejich architektura, asijské zahnuté střechy, zlaté monumenty v podobě draků, asijská móda, historie, to vše ve mně vzbudilo zájem o tuto tolik rozdílnou kulturu, že jsem začala vyhledávat informace, filmy a ostatní věci, které by mě k tomuto světu přiblížily. Postupem času jsem zjistila, že to není jen Čína a jednotlivé dystanie, které se tam vystřídaly, ale že celá Asie je zajímavá svou historií, architekturou, jídlem a dalšími věcmi, až jsem narazila na anime. To jsem začala sledovat ve dvanácti letech, jen tak letmo na Jetixu, když dávali Naruta. Později jsem ho však začala vyhledávat na různých webových serverech a začala jsem poznávat subkulturu otaku i její členy. Tímto se dostáváme k tématu této práce a to konkrétně k tomu jak sledování akčních kung-fu filmů ovlivnilo můj život až dodnes.

V práci jsem se zaměřila na problematiku tohoto uzavřeného světa pro běžného pozorovatele, snažím se ukázat světlé i stinné stránky a přiblížit ji čtenáři v takovém světle, jak na ni nahlíží samotní členové subkultury, ke kterým se otevřeně hlásím i já. Bakalářskou

¹ fanoušek anime/ japonské kultury

² fanoušek kdo se zabývá výrobou cosplaye

³ Japonská animovaná kinematografie

⁴ Japonská rocková hudba

⁵ Japonská popová hudba

⁶ Korejská popová hudba

práci směřuji hlavně na Japonsko, ale je vysoká pravděpodobnost, že se v ní objeví i vliv Koreji, která má ve světě opravdu velkou fanbase.⁷

Japonci jsou velice specifíci svým jednáním a přístupem k choulostivým tématům, ačkoli je dnešní doba dost uvolněná, jejich obecně známá zdvořilost a ohleduplnost k ostatním je téma, na které bych se ráda změřila jako na aspekt japonské mentality. Je známo, že Japonsko zůstává velmi tradiční zemí, navzdory tomu mají obyvatelé značně otevřenou mysl, kterou právě vidíme na jejich umělecké stránce, která dokázala vytvořit stále rostoucí fenomén, dobývající západní země.

Dále se práce bude věnovat vztahům v komunitě ať už přátelským, či romantickým. Stereotypům o dané subkultuře, nenávisti, která se v ní nachází a temnou stránkou kterou představují sexuálně vyzývavé cosplaye, inspirované převážně hrami, anime pro dospělé a zabrousí do otázky genderu v podobě LGBTQI⁸ komunity.

Cílem mé práce bylo najít rozdílnosti v dané subkultuře na domácí a originální půdě, přiblížit čtenáři tuto osobitou subkulturu a představit tento Japonský fenomén, který dobývá svět. V následujících kapitolách a subkapitolách najdete popsanou metodologii a metodiku mého výzkumu. V teoretické části budou představeny základní pojmy spojené s otaku komunitou. Bude pokračovat výzkumná část, kde se zaměříme na otaku populaci v Česku a Japonsku, kde si přiblížíme jednotlivá témata výzkumu, na které jsem se chtěla primárně zaměřit. Data, která jsem získala budou následně porovnána ve shrnutí a provedena bude samotná komparace z obou pohledů na danou subkulturu. V závěru bude objasněno, zdali se mi podařilo odpovědět si na výzkumné otázky, a bylo tak dosaženo cíle.

1. Metodologická část

Pro vypracování svého výzkumu, který najdete v praktické části jsem si připravila poměrně nestandardní, přesto kvalitativní postup, který byl ale přímo adekvátní současné situaci. Zvolila jsem si výzkum v online prostředí, který byl jedinou možností k realizaci, protože možnost terénního výzkumu byla nemožná, nicméně do práce přesto uvedu zkušenosti respondentů, i své vlastní, poznatky z anime conů⁹ a setkání, které jsem navštěvovala pravidelně několik let. Oslovila jsem pouze členy otaku komunity, kteří se otevřeně ztotožňují

⁷ Fanouškovská základna

⁸ Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, Intersex, Asexual

⁹ Setkání fanoušků/ koference

s danou subkulturou a jsou jejími členy už nějakou dobu. Chtěla jsem docílit pohledu přímo z otaku komunity, nikoli pohledu „zvenčí“ čili ostatních na danou subkulturu.

1.1 Metodologie a metodika

Původním plánem bylo nevyhnutelně zúčastněné pozorování na různých akcích a conech a návštěva Japonska. Za ideálních podmínek jsem chtěla vstoupit do terénu a zachytit tak otaku v přirozeném prostředí. Kvůli současné situaci to nebylo zcela možné, ale i tak je můj výzkum postaven jak na explanačních, tak interpretačních metodách.

Drtivou většinu, zhruba 80 % svého výzkumu, jsem věnovala kvalitativním metodám, zaměřila jsem na informanty do hloubky, abych porozuměla jejich chování. Interpretační částí jsem použila v rozhovorech, díky ne příliš strukturovaným rozhovorům, ale narativním, kde se moji informanti měli možnost rozpovídat v rámci určitých témat. Zastávám názor, že touto metodou se člověk dozví nejvíc, i věci na které zůstávají obvykle skryté, ačkoli to zabere více času, přesto vyprávění je dle mého názoru nejlepší forma ke zjišťování specifických dat. Samozřejmě byly použité i kvantitativní metody v podobě dotazníku. Tento dotazník byl vytvořen online, byl zcela anonymní výsledky těchto dat, stejně jako ta z rozhovorů byla použita výhradně pro mou bakalářskou práci, s tím že odpovědi respondentů byly zcela anonymní. Ani já sama jsem nevěděla, kdo dotazník vyplnil, protože tento dotazník byl rozeslán do několika různých otaku skupin na Facebooku¹⁰. Použit byl internetový program, ze kterého není možné najít respondenta ani podle IP adresy, konkrétně se jedná o server Survio.com¹¹ Dotazník byl kombinací uzavřených a otevřených otázek. Převládaly zde otázky otevřené pro danou problematiku a uzavřené na přiblížení respondenty jako je gender, věk apod.

Cílem byl o získat data od respondentů a informantů z obou stran světa a následně porovnat situaci zde a v Japonsku, jak se fanoušci stejného fenoménu liší, jak je na ně nahlíženo, jak zvládají tlak okolí, například od rodiny a přátel, a naopak co máme společné, případně byl cíl objasnit některé stereotypy, které o této subkultuře putují.

Chtěla jsem zjistit, za co se členové stydí, a naopak co je pro ně stěžejní motivací, proč jsou věrní své komunitě. Terén byl spíše virtuální, ačkoli jsem se snažila o co nejvíce rozhovorů získat ústní formou. Díky tomu, že z části anonymizují všechny respondenty a uvádím je pouze pomocí jejich přezdívek, přiblížila jsem zde věkové rozhraní, pohlaví atd.

¹⁰ Sociální síť pro komunikaci

¹¹ Webová stránka pro vytváření průzkumu

právě použitím dotazníku. Samozřejmě se mého výzkumu zúčastnili moji přátelé, které jsem oslovila a oni souhlasili, ačkoli ne každý mou nabídku přijal.

Co se týče respondentů z Japonska, tam probíhal výzkum pouze na základě rozhovorů, které byly proveditelné pouze online formou, kvůli současné situaci a trochu improvizovaným podmínkám, věřím ale že data nejsou nijak zkreslena. I přes můj cestovní neúspěch se mi podařilo získat data od svých přátel, a to konkrétně, přes japonskou aplikaci LINE¹² nebo Instagram¹³. Pokud jde o online prostředí v Japonsku se využívají aplikace jako již zmiňovaný LINE, nebo korejský Kakaotalk¹⁴.

Japonci jsou velice specifictí v jejich chování, a to konkrétně v jejich zakořeněné konzervativnosti, ohleduplnosti a celkové zdvořilosti k ostatním. Bylo mi od nich vysvětleno, že neradi zraňují city ostatních, a proto jejich vyjadřování k tématům bývá velice zdrženlivé a někdy i z velké části neupřímné. Jejich ohleduplnost můžeme nacházet v běžných životních situacích, například, že netelefonují v dopravních prostředcích, nosí roušku i při pouhé chřipce, na ulici nepotkáte partu lidí, kteří by zabírali celý chodník, vidíme to na jejich striktním dodržování pravidel a podobně. Mentalita je zde naprosto rozdílná od naší Evropské. Proto se vyjadřování se k tématům, která by mohla někoho urazit, či ranit zásadně vyhýbají. Osobně jsem měla obavy, aby můj výzkum došel k nějakým odpovědím, některé mé otázky byly celkem „na tělo“ a já jsem se obávala jejich zdrženlivosti. Nakonec musím říct, že jsem se dostala k výsledkům, které mi bez problémů umožnili udělat komparaci mezi touto jedinečnou subkulturou.

V obojím případě jsem použila formu narativního vyprávění. Dala jsem respondentům připravenou otázku a nechala je o tom mluvit s tím, že jsem se průběžně vyptávala. Zvolila jsem tuto metodu, protože zastávám názor, že tak se mohu dozvědět více, než kdybych měla otázky pevně strukturované. Díky tomu, že se s každým svým informantem znám jsem to měla jednodušší o jisté pronikání do skupiny, protože se svými informanty máme mezi sebou díky rokům přátelství značnou důvěru a troufám si tvrdit, že jejich odpovědi jsou tak naprosto autentické. Bohužel nebyla žádná anime akce po celou dobu, čímž mi byl znemožněn z velké části osobní kontakt s respondenty. Přesto jsem se ale rozhodla sem přidat svůj pohled z prostředí conů a srazů z minulých let, protože ačkoli tehdy nebylo mým záměrem dělat zúčastněné pozorování, dokážu zde popsat atmosféru, i členy tak jak si to pamatují.

¹² Asijská aplikace určená ke komunikaci

¹³ Sociální síť – majitel je Facebook

¹⁴ Asijská aplikace určená ke komunikaci

1.2 Výzkumné otázky

Co se týče výzkumných otázek zajímala mě pouze jedna věc, a to, jak otaku skupina nahlíží na členy ze svých vlastních řad, z obou konců světa, jak v Českém, tak v Japonském prostředí, a vzít tu nejlepší a zároveň i tu nejzvrácenější stránku věci a porovnat je mezi sebou. Chtěla jsem se zaměřit na stereotypy, zaměřit se na jisté zapadání do společnosti i přes zabroušení do sexuální oblasti spojenou s LGBTQIA, která má v-subkultuře mnoho příslušníků.

Otázky v dotazníku:

- Jak jsi se dostal/a k anime?
- Jak bys popsal/a otaku komunitu v České republice/ Japonsku?
- Je snadné v komunitě nalézt přátele?
- Co jsi v komunitě našel/našla ty?
- Děláš cosplay a pokud ano, co pro tebe tato aktivita znamená?
- Jezdíš na anime akce – cony
- Co tě na conech nejvíce baví? Proč tam jezdíš?
- Preferuješ čtení mangy, nebo sleduješ anime a proč upřednostňuješ právě tohle?
- Co podle tebe otaku komunitu spojuje?
- Čeho si na komunitě nejvíc vážíš?
- Co podle tebe komunitu rozděluje?
- Co se ti na komunitě nejvíc protiví a co na ni odsuzuješ?

Otázky z rozhovorů:

1. Hodně otaku přešlo z jiných komunit, například Emo, Gotici...hodně poslouchá metal, nebo alternativní žánry, a přitom jsou tajně zamilovaní do tzv. „lolitek“, proč myslíš že to tak je? Myslíš, že zkrátka hledají novou komunitu, protože jejich se třeba rozpadla, či z ní odešli kvůli nějakým důvodům např. věk? Co vlastně zdržuje osoby, které jsou sociálně trošku distancování od "normálu"?

2. Je těžké proniknout do komunity? Na druhou stranu, co podle tebe otaku komunitu rozděluje?

3. Myslíš si, že otaku mají problém navázat intimní vztahy? Protože hodně lidí je tam stále bez partnera, kolikrát i třeba v celkem vysokém věku. Myslíš, že je to osobní volba, nebo je to kvůli tomu, že jsou, jak říkají lidé obvyklou charakteristiku „divní“ a nespolečenští?
4. Výběr partnera. jestli sledování dokonalých vizuálních postav nám pak trochu nebrání v navazování vztahů, protože si naši potencionální polovičku snažíme idealizovat?
5. Může kultura z anime a mangy být za vyšší toleranci k sexuálním menšinám a ochotou experimentovat lidi z komunity?
6. Inspirovalo tě sledování anime k nějakému dalšímu koníčku, např. učit se japonštinu nebo nějaký sport, či cestování?

1.3. Průběh výzkumu

Můj výzkum začal vytvářením výzkumných otázek, sepsání si cílů a následně hledáním respondentů. Celková doba trvání byla zhruba 3 měsíce. První krok bylo vytvoření anonymního internetového dotazníku, na který jsem čekala alespoň 1 měsíc, dokud nepřestávaly chodit odpovědi, a pak jsem ho ukončila. Na dotazník mi odpovědělo celkem 41 respondentů. Následně jsem se pustila do rozhovorů s mými informanty, kteří byli informováni o etických rizicích, o zveřejnění jejich odpovědí výhradně pro účely bakalářské práce a domluvili jsme se na tom, jak se budou zveřejňovat jejich odpovědi tzn. pomocí přezdivek z jejich jmen, či jak jsou známi v komunitě. Rozhovor se mi na domácí půdě podařilo udělat s deseti informanty. V Japonském prostředí jsem se soustředila pouze na rozhovory. Tam jsem získala data od pěti informantů.

1.4. Získávání dat

Data jsem primárně získávala v online prostředí pomocí sociálních sítí. Díky lockdownu v městech, a skutečnosti že otaku komunita je rozšířená po celé republice, a ať jste sebelepší přátelé obvykle nežijete ve stejném kraji či městě. S informanty z České republiky jsem se znala už dlouho dobu, tudíž výzkum ve virtuálním prostředí nebyl problém. Dělal jsem ho primárně pomocí aplikace Skype, nebo Facebook.

Když byla situace uvolněnější probíhaly rozhovory v kavárnách. Díky geografickému rozdělení, které s přáteli máme, jsme spojily příjemné s užitečným a zašli ven na kávu, kde

jsem také získávala data. Nahrávky jsem nedělala, protože mým informantům tato praktika není úplně příjemná. Hodně lidí se obecně stydí mluvit, když ví, že je to zaznamenáváno, a ne každý pak slyší svůj nahraný hlas rád, což jsem respektovala. Zaznamenala jsem si data tedy okamžitým přepisováním rozhovorů.

Pokud jde o Japonskou populaci, byla zde možnost pouze online prostředí, kde můj výzkum odehrával ze 100 %. Moji informanti zde, jak jsem již zmínila v úvodu, nepoužívají sociální sítě, tak jako my v Česku, ale mají své vlastní platformy, kde jsem s nimi navázala kontakt. Pokud jde o získávání informantů, narazila jsem na ně na sociální platformě MEEF či LANGMATE. To jsou aplikace převážně určené k seznamování a ke zlepšení jazykových schopností, tak jsem poznala své přátele, které znám již pár let a kteří mi odhalili pohled na danou subkulturu v Japonsku. Naše rozhovory však probíhali na platformě LINE, Kakaotalk, vysloveně asijských aplikacích, nebo také WhatsAppu, který používáme i my. Facebook, který v Česku patří k největším sociálním sítím se zde až tolik nepoužívá. V krajním případě byl použit Instagram, což není aplikace primárně navržená pro denní komunikaci, i když to samozřejmě možné je. Není však tolik populární.

1.5. Informanti a respondenti

Díky tomu, že jsem insider této subkultury měla jsem to štěstí, že spoustu svých informantů znám již řadu let, a tudíž jejich odpovědi mohu brát jako upřímné, protože jsme mezi sebou velmi otevření, a nevznikla zde žádná trapná situace, ani při otázkách „na tělo“, které se týkají osobních vztahů. Přiznávám, že najít si informanty i respondenty nebylo nic náročného. Moji informanti nebyli vybráni podle pohlaví, věku, či vzdělání, vybrala jsem si je na základě jejich otevřenosti k otázkám a nadšení pro daný výzkum. V části rozhovoru, však byl jejich zájem o anime klíčový, a také skutečnosti, jak jsou v komunitě dlouho hrálo velkou roli, abych mohla zachytit jádro skupiny a podtrhla tak její vývoj.

Na dotazník mi odpovědělo celkem 41 respondentů, otázky byly otevřené, každý se tedy mohl vyjádřit tak, jak potřeboval. Díky naprosté anonymitě bych řekla, že se někteří odvážali až příliš a samozřejmě jsem se nevyhnula irelevantním odpovědím, takzvaných internetových trollů.¹⁵Věkové rozhraní se pohybovalo mezi 17–41 lety.

Většina z mých respondentů se věnuje, nebo v minulosti věnovala cosplayi. Věnovali se mu rekreačně, ačkoli někteří jsou svými cosplayi známí, nejedná se o „cosplay celebrity“

¹⁵ Osoba, která si dělá legraci, často i nemístnou z ostatních osob přes internet

České scény. Díky tomu mi mohli nabídnout i jedinečný pohled za oponu této kreativní činnosti. Ráda bych podotkla, že ačkoli členové skupiny působí všelijak, nejedná se o žádnou „informačně omezenou skupinu – ne moc chytrí působící lidé“, velká část z nich jsou vysokoškoláci, pracující v náročných oborech jako je IT, nebo se pohybují v pracovních pozicích jako jsou učitelé.

1.6. Zúčastněné pozorování

Zúčastněné pozorování ačkoli je kritizováno, je nepopíratelně nezbytnou antropologickou praktikou, bez které nelze výzkum zcela udělat. Jedině díky pozorování objektu v přirozeném prostředí se dají získat taková data, která jednoduše jinde nejsou možná získat.

Díky současné situaci mi tato metoda bohužel nevyšla do takové míry, jak by bylo ideální a prakticky nebyla možná vykonat, přesto sem chci vložit své poznatky, které jsem vypožadovala v minulých letech, kdy se cony a srazy ještě konaly.

Myslím, že k tomu mám co říct, jelikož jsem byla na všech pořádaných otaku akcí v posledních několika letech. Z mého pohledu jsem se zaměřila na akce samotné, na jejich průběh a chování daných jedinců. Veškeré mé poznatky najdete ve výzkumné části.

1.7. Moje postavení ve výzkumu

Moje pozice ve výzkumu spočívala v pozici insidera. Osobně otaku komunitu beru jako druhou rodinu, kde je pro každého místo, kde jsem se já cítila vždy vítaná, kde převažuje pozitivní atmosféra, a kde jsou osoby talentované, stále se rozvíjející a připravené posouvat hranice jak po informační či vizuální stránce. Jakožto pro člena komunity nebylo pro mě těžké dostat se k mým respondentům a informantům. Věřím, že ke mně byly ostatní členové skupiny otevřenější a hlavně upřímnější, než by byly k člověku zvenčí. Na druhou stranu bylo obtížné posuzovat otaku komunitu nezaujatě, protože pro mě jsou jako druhá rodina, kde nacházím porozumění a nezměrné množství zábavy. Proto si nemyslím, že jsem zcela dokázala zaujmout pozici nezaujatého pozorovatele. Vždycky bude mezi členy jedné subkultury určitý respekt a solidarita, to z nich kromě společných zájmů subkulturu koneckonců tvoří.

Hodně odpovědí jsem částečně předpovídala, protože si taky všímám věcí, které se okolo dějí, a nepřekvapily mě ani trochu.

2. Teoretické zakotvení práce

2.1. Japonská popkultura

„Kultura je souhrnné označení pro všechno, čím se člověk odlišuje od zvířete. Je to soubor činností a výtvorů této činnosti, které lidem umožňují přežít v přírodním prostředí, spolu se souborem věr a představ, které tomuto přežití chtějí dát smysl. Schopnost tvořit kulturu kompenzuje orgánovou a instinktivní nevybavenost člověka pro život v přírodním prostředí“ (Keller 2002:179,180).

Do Japonské populární kultury můžeme počítat cokoli, co oslovuje společnost. To, co se stalo symbolikou pro otaku, v Japonsku nyní dobývá svět na téměř všech kontinentech. Většina těchto aktivit je mířena na mladší publikum, přesto si najde zalíbení ve všech věkových kategoriích ať už vás osloví, nebo s danou popkulturou dospíváte. Například se sledováním anime většina otaku začíná v dětském, nebo dospívajícím věku, a doprovází je značnou část života.

Příznivce Japonské/Asijské popkultury jsem rozdělila do jednotlivých kategorií fanoušků, jejichž zájmy se, jak prolínají, tak rozcházejí.

První kategorií jsem nazvala „pozorovatelé“. To jsou ti, kteří čtou mangu a koukají na anime. Je to základní forma otaku, kde ostatní kategorie začínají. Je to většinou první fáze, která v nás probudí zájem o asijskou popkulturu. Můžeme ji ještě rozdělit mezi standartní fanoušky a extremisty. Důkladněji to popíšu později ve výzkumné části.

Druhou kategorií jsou „posluchači“ neboli fanoušci asijské hudební scény. Zde se prolíná Japonská scéna nejčastěji se scénou Korejskou. Jedná se o populární korejské skupiny BTS, EXO, BLACKPINK, které si v posledních letech celý svět zamiloval, převážně ve věkové skupině teenagerů.

Třetí skupinou jsou „hráči“. Asijské země fungují jako jedni z největších gigantů ať už s herními konzolami, či hrami na trhu. Není proto překvapení, že pro Asii je herní průmysl velké téma. Najdeme zde herny pro hráče, od nejvíc hardcore her, přes nejpopulárnější hry na světě a také nejlepší hráče na světové úrovni.

„Způsobů, jak se napojit na vysílání této planety, je vícero: čtení mangy, sledování anime či hraných filmů, poslech J-popu, hraní videoher... možností je mnoho. Stačí se ponořit do proudu audiovizuálních informací, kterým možná ne vždy úplně rozumíme, ale přesto jsme jimi naprosto fascinováni“ (Křivánková 2017: 6).

2.1.1. Anime

Anime je souhrnný název pro japonské kreslené seriály a filmy, které jsou specifické pro svůj jedinečný styl kresby, kterou se vymezuje například od amerických kreslených pohádek. Vychází z kresleného komiksu manga, což je vlastně předchůdce anime. Michiganská univerzita ve svém projektu popisuje anime tak, že je z velké části mířeno na mladší věkové skupiny, jako jsou děti, dospívající a mladé dospělé, každopádně velká část je i mířena na dospělé osoby (Umich¹⁶ 2001).

Najdeme zde každý žánr, každý divák si přijde na to, co ho osloví. Může to být komedie, romantika, sci-fi, akce, drama, historická anime, nebo animované filmy pro dospělé, a to i včetně LGBT komunity.

Každý otaku, který sní o cestování by nejspíše navštívil „Mekku“, kterou je část Tokia s názvem Akihabara. „*Akihabara dostala přezdívku Akihabara Electric Town (秋葉原電気街 Akihabara Denki Gai) krátce po druhé světové válce, protože byla střediskem elektronického vybavení*“ (Japonsko Akihabara:¹⁷ 2015). Obchodní čtvrť, dříve zaměřená na prodej elektroniky se po druhé světové válce stala anime centrem a je nyní hlavní anime spot v Japonsku. A tímto se stala nepopíratelně místem, kde by každý otaku nechal dva měsíční platy za sběratelské předměty.

Otaku jsem rozdělila do jednotlivých fanouškovských kategorií, jejichž zájmy se, jak prolínají, tak rozcházejí.

Fanoušci zde v České republice, konkrétně z Brna mají dokonce zapsaný spolek, pod jménem Brněnští otaku, který spojuje fanoušky japonské kultury a společně také zastřešují největší akci u nás – Animefest. (Otaku¹⁸ 2021)

2.1.2. Asijská hudební produkce

Asijská popová hudba v posledních letech dobývá svět. Stala se nedílnou součástí otaku komunity, a je populární i mimo hranice skupiny a běžně ji poslouchají normálové¹⁹. Populární je převážně ve skupinách teenagerů, nebo mladých dospělých. Tento trend se dostal

¹⁶16 Dostupné z: <http://umich.edu/~anime/history.html>

¹⁷17 Dostupné z: <https://nihon.estranky.cz/clanky/akihabara.html>

¹⁸18 Otaku – fanoušci japonské popkultury

¹⁹19 Normálové – člověk který ze společnosti nevyčnívá,

do takové popularity, že koncerty těchto skupin, či interpretů vyprodávají největší haly na světě.

J-pop je zkrácený výraz pro japonskou popovou hudbu a součástí kultury je od dvacátého století. Toto označení se vztahuje pro více hudebních žánrů jako je pop-rock nebo idol pop, (Masterclass²⁰ 2021), kde je hlavním poutačem vzhled interpretů. Tyto hudební skupiny neoslovují pouze Japonsko, ale mají fanoušky všude po světě. Nejznámější J – popové skupiny jsou AKB48, Official Hige Dandism, King&Prince, nebo nejpůvodnější skupina Arashi. Samozřejmě lze vystupovat jako jednotlivec, například Kyary Pamyu Pamyu, která je známá pro svůj osobitý roztomilý vzhled.

Současným trendem však není J-pop jako mnohem více populární K – pop, který už podle názvu má svůj původ v (Jižní) Koreji. Díky svému specifickému zvuku, který se liší od ostatní asijských zemí, J-pop není populární jako K-pop (Masterclass 2021). Konkrétně se nedá v popularitě přirovnat ke gigantům asijského hudebního průmyslu jako jsou chlapecké hudební skupiny BTS, EXO či dámské skupina BLACKPINK, který dosahují nezměrného světového úspěchu. Tyto skupiny nejsou známy pouze svou rytmickou a chytlavou hudbou, ale i jejich choreograficky náročnými tanci, nebo pohlednými tvářemi zpěváků.

Asijské země jsou známy pro svou vyhlášenou a pokročilou plastickou chirurgií. Jeden anglický žurnalista uvádí, že Soul, hlavní město Koreji se tak stal neoficiálně městem plastické chirurgie, a dle New Yorkeru jedna ze tří žen absolvovala zákrok ke zlepšení vzhledu pomocí plastické chirurgie (Archibold²¹ 2018).

Korejské skupiny se liší od západního systému vytváření skupiny. Skupiny jsou formovány konkurzy, nácviky, podobně jako můžeme vidět v talentových soutěžích s tím rozdílem, že tento proces není veřejný, obecně se tomu říká hledání talentů, kde vás na základě talentu přijmou, budou vás formovat v oblasti tance a zpěvu a následně z vytvoří zpěváka, nebo utvoří hudební skupinu. Následně pak vytvoří danou skupinu z jednotlivců. Po tomto procesu mají K-pop skupiny, či zpěváci své debuty při kterých jsou vypuštěni do světa a snaží se uchytit.

Není tedy překvapením, že K-pop artisti dobrovolně a někdy i nedobrovolně podstupují tyto operace ke zkrášlení. Jejich tváře jsou to, co na první pohled zaujme, navíc asijské země nepřístupují k plastické chirurgii tak, jako západní země. *„Chirurgické zákroky jsou zde přijatelné, časté a bývají častokrát i dárkem například od rodičů. Když odcházíte od*

²⁰ Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/j-pop-music-guide#4-popular-jpop-artists>

²¹ Dostupné z: <https://www.nickiswift.com/103390/k-pop-stars-plastic-surgery/>

svého chirurga, tak se vás sestra rovnou zeptá, kdy se uvidíme příště, není to tedy žádná ostuda“ Min²². V článku se uvádí, že velká část celebrit si tedy nechali předělat nos, seříznout bradu do tvaru V, aby působily jemněji a standardní operací je zde operace očních víček, konkrétně k docílení dvojité linky, protože oči pak působí západnějším dojmem (Archibold 2018).

Pokud jde o jejich extrémně náročné taneční choreografie, na světě vznikla spousta tanečních skupin, které tito artisti inspirovaly, jedná se o dance cover skupiny. Je tedy běžné, že pokud nějaká parta fanoušků chce vyjádřit respekt svým interpretům, dělá taneční covery na jejich písně. „*Vzhledem k tomu, že mnoho ikonických tahů je snadno sledovatelných a velmi nezapomenutelných, stále více fanoušků K-popu se začalo učit tance a dělalo taneční obaly písní, které se jim líbily“ (Roberts²³ 2021).*

Již zmíněné převlékání se za opačné pohlaví by se našlo i v této kategorii. Je zde i kategorie japonského metalu, který ovšem není populární jako ostatní směry Japonského showbusinessu. Jsou zde ty nejtvrďší japonské metalové ikony, jako je dívčí skupina BABY METAL, Band – Maid. Zároveň je tu australský průkopník, japonské metalové scény, který si dokáže ze svého představení dokázat udělat randu, v podobě převleků za drobnou dívku, či maidku²⁴ a okolo něj tancující kawaii²⁵ jemné holky které dekorují dílo k dokonalosti. Tedy pohled na postaršího muže s chlupatou hrudí a knírkem v dámských krátkých šatech či převleku maidky se stal inspirací i pro pár mužů tady u nás v komunitě a je možné je takto potkat na conu.

2.1.3. Hry

Japonský herní svět udává směr v oboru herních konzolích, kde se z občasného koníčku stala vášeň pro miliony hráčů po celém světě. (Žezule²⁶ 2021) Jejich nejznámější a nejprodávanější konzolí je PlayStation. Mezi jejich nejznámější hry patří například Monster Hunter, Nier Automata a další hry ať už Japonské, či Americké. PlayStation má také ve vlastnictví největší množství exkluzivních konzolových her, a to z něj dělá nejpopulárnější konzoli na světě. Má exkluzivní hry jako je Spider-man, Last of us, Bloodborn, God of war, Ratchet & Clank a další, které si není možné zahrát na jiném zařízení. „*PlayStation je jednoznačně nejlepší*

²² Min- 30 let, pracující v IT

²³ Dostupné z: <https://www.steezy.co/posts/inside-the-world-of-k-pop-dance-covers-with-ellen-brian>

²⁴ Maid – služebnice – osoba, kdo vás obsluhuje, typické pro maid kavárny. Musí vás oslovovat pane/paní nebo tatínku apod.

²⁵ Kawaii – roztomilá věc/ roztomilá osoba

²⁶ Dostupné z: <https://www.zing.cz/novinky/96248161/japonske-hry-v-21-stoleti/>

volba při výběru konzole. Proto, je právě teď i po téměř roce vydání sehnat nejnovější PlayStation 5, kvůli nedostatku čipů, i když hráči je mají zamluvené již měsíce u prodejci. Grafika není tak dobrá jako třeba u Xboxu, ale s výběrem her se Nintendo, ani Xbox se zdaleka nemohou PlayStationu rovnat.“ Shiro

Zároveň Japonci vlastní i Nintendo, které také patří ke třem největším konzolím světa. Hlavní hra Nintendo je Zelda, nebo Pokémoni, kteří jsou převážně pro mladší hráče. Japonské hry jsou velice specifické, jsou velice obtížné na hraní a svou grafikou hodně připomínají anime. Není překvapení, že ačkoli stereotypně se Japonci, či celkově Asiaté umísťují mezi nejlepší hráče světa, protože jejich herní kultura je velice silná.

Po mém výzkumu jsem rozdělila hráče do tří skupin, dle jejich aktivity u PC nebo u konzole.

První kategorie by byly pasivní hráči, kteří hrají rekreačně, spíše pro uvolnění, či při herních večerech s přáteli. Jejich herní schopnosti nebývají na vysoké úrovni, hlavní je zde spíš zábava s partou přátel.

Druhou kategorií jsou hráči aktivní, kteří mají pro hry vášeň a hrají ve většině svého volného času. Tato skupina patří mezi dobré hráče, ale s těmito vlastnosti jim ubývá sociální schopnosti.

Poslední kategorií jsou hráči profesionální. Jedná se o hráče, kteří jsou mediálně známí (v herních kruzích), hraní her je jejich způsob obživy a díky jejich hracím schopnostem jim často vydělává i testování her přímo od výrobců a následně tvorba jejich recenzí.

Japonské hry se hodně podobají svou animací právě anime, jsou také doprovázeny tematickou hudbou.

V Japonsku je též fenomén heren, kde mládež tráví čas. Najdou se zde hrací automaty všeho, co by hráče mohlo zajímat od snadných po obtížné hry. Žánry tu jsou od závodních her, strategických her, až po ty nejvíce jemné hry pro dívky. Vášniví hráči zde mohou trávit i celé dny. *„Zatímco poprvé jsme strávili celý den v Clubu Sega v Akihabare, což je podnik, jenž by se dal nazvat jako určený pro hardcore hráče, letos jsme zavítali kousek vedle do konkurenční Taito Station. Jedná se o typického zástupce herny, kde si něco svého najde každý, přičemž tento typ je v Tokiu o poznání rozšířenější. Pěkný podnik tohoto typu provozuje například i Sega ve čtvrti Shibuya“ (Mlynář 2009).*

2.2. Subkultura

Autor uvádí, že subkultura by se dala aplikovat jako název pro skupinu, která zastává osobitý životní styl, má vlastní normy chování a má vlastní hodnoty v dané kultuře. Tento pojem se

také používá pro různé specifické skupiny zvláštních norem či odlišných hodnot od „normálního“ vzorce lidského chování (Petroušek 2006).

Každý jeden člověk je na základě své příslušnosti ke skupinám označen jistým sociálním aspektem. Tudíž osoba, je označena za otaku ať už sebou, či okolím bez jeho názoru na danou problematiku.

Součástí subkultur jsou nepochybně společné znaky jedinců. Dle Xianga jsou pro otaku obvykle stereotypní psychologické charakteristiky, jako například nízké komunikační dovednosti a vyhýbání se sociálním interakcím a někteří mohou mít také strach z cizinců. (Xiang 2019: 275). Jedná se tedy o skupinu jedinců, kteří vytváří jednu natolik rozšířenou skupinu do jednoho barevného agregátu. Autor popisuje agregát se na poli sociologie jako skupina jedinců (Jandourek 2012:16), což perfektně vystihuje otaku komunitu v České republice neboli rozmanitost každého jedince v jednom unikátním celku.

Najdeme zde různorodé styly konkrétně například lolitky²⁷, ostatní subkultury jako emo, nebo gothic²⁸, metalisti²⁹, nicméně díky společným zájmům, a možná i díky mainstreamové vlně se ze všech těchto osob zrodila Česká otaku scéna. Dle Murphyho se prostřednictvím symbolů ve skupině se členové subkultury přizpůsobují jejich sociálnímu prostředí. (Murphy 1989:32) V této podkapitole jsem se zaměřila na pohled „my“ a „oni“- neboli cizinec a člen dané subkultury. Každá komunita má vlastní jedinečnou identitu, kterou ukazuje na veřejnosti, a která je ta skutečná. Ne vždy se ale tyto akty chování spojují. *„Podstata sebeidentity neboli pojetí „Nás“ vyplývá z vymezení opozic cizích skupiny, tyto protiklady se stávají nástroji, pomocí kterých si skupina utváří také vnitřní solidaritu, emocionální jistotu a vzájemnou soudržnost“ (Bauman a May 2004: 43-44).*

To, co spojuje každou skupinu osob je však identita, samotná kultura a nepsaná pravidla skupiny. Bauman ve své knize popisuje, nepsaná pravidla každé subkultury, jako je vzájemná pomoc, ochrana a přátelství. Když má dojít k nějakému většímu konfliktu, vždy se bude hledat řešení nejlepší pro skupinu (Bauman a May: 2004: 46).

Komunita v této subkultuře, však není hierarchicky postavena. Například neplatí, že by cosplayeri byly větší otaku, nebo větší milovníci her než ti, kteří necosplayují a není jim za

²⁷ Styl oblékání, kde se dívky chtějí podobat panenkám

²⁸ Hudební subkultura charakteristická svým oblékáním

²⁹ Hudební subkultura pramenící z poslouchání metalu

to připisována žádná identita lepšího otaku, či vyšší umístění v komunitním žebříčku, ale samozřejmě je a jejich práci lidé mohou obdivovat.

2.3. Identita

V této kapitole se zaměříme na identitu. Lze ji chápat jako „prožívání toho, čím jedinec je (vlastní autenticity, jedinečnosti a konzistentnosti v čase a prostoru), buď jako individuum nebo jako člen lidských společenstev“ (Bačová 1997: 211)

Identitou se rozumí příslušnost k sociálním skupinám, kde se členové subkultury ztotožňují se základními rysy dané skupiny – neboli kolektivní identita (Jandourek 2012: 106).

Pohledy „ne otaku“ na tuto subkulturu jsou většinou zkreslené ať už ve špatném, či dobrém smyslu. Nečlenové skupiny vidí pouze cosplayery v kostýmu, nebo ostatní členy, kteří nemají zrovna vytříbené způsoby chování na veřejnosti a tím tedy špatně prezentují celou komunitu, i proto je pak u některých jedinců problém uznat na veřejnosti, že k této skupině, která působí všemi možnými dojmy, patří. „*Být otaku je divné, a být divný znamená být otaku*“. Takhle se začala skupina definovat, zevnitř i z věncí. Velká část členů skupiny se stydí za některé členy, protože kvůli jejich chování se pak nahlíží negativním způsobem na celou skupinu. V knize autor uvádí, že negativní veřejné mínění o těch, kteří s námi sdílí skupinu neneseme snadno (Bauman 2010: 47). Řekla bych, že zde to platí, ale ne kvůli veřejnému mínění o samotných aktérech, ale o veřejném ponížení skupiny, včetně vrhání špatného světla na každou jednotlivou entitu, která se nazývá otaku, proto se pak skupina stydí, za členy své vlastní komunity.

Co je ale chování typické či atypické pro danou skupinu? Každá skupina má své specifické vzorce chování, které ale nejdou generalizovat, protože následně vznikají špatně pojaté stereotypy a předsudky o dané skupině. Disman uvádí v knize, že cizinec není schopen rozeznat chování individuální a typické pro zkoumanou skupinu, (Disman 2011:331) proto si troufám říct, že z vnitřního pohledu skupiny dokážu posoudit, co je a není atypické.

2.4. LGBTQIA

Tento souhrnný název označuje osoby konkrétně lesbičky, gaye, bisexuály, trans gendery, intersexuály, queery a asexuály. Je to jako vymezení všech sexuálních menšin, nebo označení všech osob, kteří jsou odlišné sexuální orientace než většinové, tj. heterosexuální. Většinová společnost v západních kulturách, si je představuje jako něco nepřírozeného, či zakázaného

v kontextu s náboženskými zvyky, zejména u starších generací se jim dostává nepochopení, částečně proto se pořádají pochody hrdosti. Není to jen o tom, ukázat že se nestydím být tím, kým jsem, ale i o představení toho, že moje orientace víru v boha neovlivňuje, že být homosexuál, či bisexuál není ostuda, a že jsme všichni lidi stejných práv, hodnot, a i přes odlišnosti jsme si všichni rovni. *„Pokud jsou povědomí a znalosti širší české veřejnosti o LGBTI menšině ve společnosti nízké, případně povrchní a získané převážně z médií, nelze očekávat pochopení pro problémy, se kterými se příslušníci této menšiny setkávají“ (Úřad vlády ČR 2017).* Ačkoli se tyto osoby stále setkávají s nepochopením, ve spoustě zemí už jsou možné manželské svazky osob stejného pohlaví, či adopce. I tyto kroky posouvají hranice lidského chápání a dle mého názoru se i přes nepochopení ostatních může díky respektu ke svému okolí stávat lepší společností, kde by termín jako homofobie mohl postupně vymizet.

3. SUBKULTURA OTAKU

V Česku je subkultura otaku poměrně otevřená, záleží vždy jak se v ní uchytíte a s kým se dáte do řeči, ta osoba už následně zná jiné lidi, a takhle se seznamujete na akcích. Lidé tam jsou z celé republiky, takže většinou se s vašimi kamarády setkáváte následně jenom na conech, nebo za sebou jezdíte na návštěvy. Dalo by se říct, že se bude více jednat o online přátelství, což v současné době není nic vzácného a prakticky to zapadá do konceptu osob, které opravdu sedí doma za počítačem, sledují anime a jejich život se točí kolem virtuálního světa.

Hodně otaku jsou introvertní osobnosti, či bývalí příznivci jiných subkultur jako na příklad Emo, Ghotic, Metalisti a celkově příznivci alternativních stylů, které otaku subkultura jednoduše pohltila, díky tomu že se tu zde nikdo nevynezuje a je tu určitá svoboda. Proto místa jako jsou srazy fanoušků, či cony jsou příležitostí pro každého jednoho člověka k realizaci. Můžeme zde potkávat právě členy jiných subkultur, fanoušky, kteří na pohled patří k „normálům“ anebo cosplaye od těch nejzářivějších pohyblivých robotických charakterů z různých her, až po ty nejvíce odhalené, polonahé cosplaye, které pobuřují společnost.

Také zde můžeme narazit na jeden z japonských pohostinských fenoménů, konkrétně maid kavárny. Při návštěvě zde Vás bude obsluhovat dívka, převlečená v uniformě domácí služebnice, která se o Vás musí postarat, jako o svého pána. Správně by měla používat oslovení jako pane, tatínku a pečovat o vás. Na jídlu se tedy mohou objevit dekorace ve tvaru srdíček a celkově to má působit dívčím roztomilým dojmem. Je to tedy forma degustace převážně pro muže. I tak se ale najdou maid kavárny pro ženy, s mužskými domácími sluhy, kteří by je měli ideálně oslovovat paní, nebo princezno a pečovat o ně.

3.1. Cony

Všechny akce mají společné aspekty, jako je vzdělávací část. Všude můžete zajít na přednášky s tématy spojených s Japonskem, ať je to cosplay, hraní her, hudba, nebo samotné vzdělávání o Japonsku od lidí, kteří se tím zabývají už řadu let, a dokonce Japonsko navštívili. Dále je kapitola soutěží, a to konkrétně cosplay soutěží, tanečních, nebo karaoke soutěží. Cosplay soutěže se dělí na kategorie pro cosplayery, kteří teprve začínají, či ostřílené veterány. V porotě sedí obvykle zkušené cosplayery, kteří už nějaké soutěže vyhráli ať už na domácí půdě, nebo v zahraničí. Bývá i velice časté, že si do soutěže pozvou porotce ze zahraničí, který zde patří ke špičce cosplayerů. Dále se můžete zúčastnit tanečních soutěží, kde se můžete podívat na skupiny, či jednotlivce kteří tančí na K-pop nebo J-pop. Karaoke

soutěž, jak už název napovídá je o zpěvu, kde obvykle musí mít soutěžící připravené dvě písně. Jednu dle vlastního výběru a jeden žánr, který je určen například japonská píseň, či česká atd.

Komunita se zde tedy z vizuální stránky rozděluje na 3 skupiny. Na cosplayery, příslušníky z jiných komunit a normály. Obvykle jsou i v těchto kategoriích viděni v různých skupinkách ať už velkých skupinách jako jsou příznivci anime Naruto, po seskupení jednotlivých dvojic. Takto se vytváří různé tábory ve skupinách, a lidé se tak seznamují mezi sebou.

Poslední aspekt, který mají cony společné je „obchodní část.“ Jedná se o velký prostor, kde prodejci mají své stánky s různou anime, herní, či K-pop, J-pop tematikou. Právě zde hodně otaku tráví svůj čas a je to jeden z důvodů, proč se setkání účastní. V Česku je stále prodej anime věcí omezen, takže když mají možnost nakoupit věci, které někteří prodejci mají přímo z Japonska, neváhají. Najdete zde plakáty, mangy, placky, plyšáky, velké japonské polštáře zvané dakimakury.³⁰

Cony v Japonsku dostávají zcela nové rozměry. Otaku si zde kupují mangy například od začínajících autorů zvaných mangaky³¹. Přednášky o poznání Japonska zde nejsou potřeba, jde spíš o přehlídku extrémně propracovaných cosplayů, které jsou do nejmenších detailů přesné jako daný hraní či anime charakter.

3.2. Otaku v České republice

Mezi největší České otaku cony patří Animefest³², Advík³³, Akicon³⁴, festival Fantazie³⁵, Comic-con³⁶, anebo nedávno zrušený Natsucon³⁷. Pořádané jsou převážně v Praze, kromě Animefestu, který je největší a pořádá se na Brněnském výstavišti. Zde se vždy sejdou obrovské masy lidí, kteří se přijeli pochlubit cosplayem, či se chtějí dozvědět něco o Japonsku na různých přednáškách, anebo prahnou po socializaci. Každý si zde najde své místo a díky nabytému programu si může užít tři či čtyři dny plné zábavy. Jako památka pak slouží různá

³⁰ Polštáře lásky/ polštář s nahou či polonahou animovanou postavou velkých rozměrů, aby se k němu mohl uživatel přitulit

³¹ Mangaka – autor mangy

³² Největší sešlost fanoušků, pořádaná v Brně

³³ Velká sešlost fanoušků pořádaná v Praze

³⁴ Velká sešlost fanoušků pořádaná v Praze

³⁵ Menší sešlost fanoušků pořádaná v Praze

³⁶ Poměrně nová sešlost fanoušků pořádaná v Praze

³⁷ Velká sešlost fanoušků pořádaná v Praze, již zrušená

videa na Youtube v podobě nejrůznějších AMV³⁸ plných těch nejkrásnějších cosplayů³⁹ za daný rok.

Subkultura v domácím prostředí je tak rozšířená a otevřená, že v ní najdeme spoustu dalších komunit jako je například Emo⁴⁰. Prakticky kdokoli, kdo sleduje anime je v České republice považován za člena otaku komunity.

Osobně jsem si příslušníky otaku komunity rozdělila do jistých kategorií.

První kategorie je „hardcore fanoušek“. Otevřeně se hlásí ke komunitě, viděl už stovky anime, navštěvuje každý sraz a tím, jak je v komunitě. Dlouho už získal spoustu přátel a je zbláhly v terminologii, bude hodně vědět o Japonsku a kultuře. Anime a kultura otaku se stala jeho životním smyslem, a je tu vysoká pravděpodobnost, že se bude například učit japonský jazyk či studovat japanologii. Obvykle to bývají fanoušci staršího věku, pro komunitu už boomeři.

Druhá kategorie je „rekreační otaku“. Sleduje anime, když má na to čas, protože vede život mezi „normály“, chodí do práce a čas času se jde podívat na nějaký sraz či con. Ke skupině se otevřeně hlásí, a i když je jeho život japonskou kulturou ovlivněn, tak se ale nesnaží zapadat do jakého si životního stylu otaku. Věkově je to člověk už dospělí, který nachází v anime únik od reality a rekreaci. Má zde pár dlouholetých přátel, se kterými si může promluvit o každodenních strastech života, či pohovořit o společném zájmu.

Třetí skupinou jsou teenage otaku. Hranice věkové kategorie začíná ve věku teenagerů do věku mladých dospělých. Jedná se o nejhlasitější skupinu, která obvykle nedělá dobrý dojem pro lidi mimo skupinu. Otevřeně se hlásí ke skupině, a jejich důvodem je rovněž inspirace Japonskou kulturou, či anime, ale také to jsou vnější vlivy, jako touha se odlišit – „jsem divný, tak jsem otaku“, či být součástí celku, v komunitě, která je silná a kde se budou cítit v bezpečí a najdou si zde přátele, což pro teenagery není vždy snadné. Většinou mají ve skupině nejvíce přátel, protože jejich skupina je nejpočetnější, a lépe se sbližují než dospělé osoby. Teenage otaku jsou velmi často ovlivňováni mainstreamovou vlnou = kamarád sleduje anime, tak já budu taky, nebo je to populární záležitost, tak já se přidám a budu sledovat anime taky atd. ...

³⁸ Anime music video

³⁹ Kostým spojen s hereckým výkonem daného charakteru

⁴⁰ subkultura

Poslední kategorií jsou „skrytí otaku“. To je skupina, která ve virtuálním prostředí sleduje anime či dělá aktivity jako standardní otaku, ale reálném prostoru jako otaku neidentifikuje, pokud toto téma není zmíněno v jeho okolí, či bezpečném prostředí.

Ve všech těchto kategoriích jsou všichni příslušníci členů otaku tzv. cosplayeri, hráči, či osoby co sledují anime a poslouchají asijskou hudbu.

3.2.1. Vnímání otaku v Českém prostředí

Lidé se ke komunitě otevřeně hlásí, oblékají se tak, že je na první pohled zřejmé, že patří ke komunitě a svým osobitým způsobem se tak i odlišují od „normálů“⁴¹. Hodně otaku přešlo z jiných komunit, jen protože to bylo trend. Hodně lidí, co poslouchá alternativní žánry, anebo metal byli vždy „normály“ odsuzováni, že se jedná o odpad společnosti, a přitom jde jen o drobnou odlišnost. Někteří lidé migrují mezi komunitami jen podle party lidí, co tam je, víceméně je to jednoduše sociální vývoj člena skupiny. *„Spousta lidí přešlo od Emo a Gotiky a podobných skupin do otaku i proto, že každá skupina je většinovou společností nějak vymezena rock a metal – rabiáti a agresori; gotik – černí magoři co se schází na hřbitovech, emo – ubrečený děti co se podřezávají, normálové často zůstávají ve starých předsudcích. Proto se lidi hlásí k otaku, protože tahle skupina nemá hranice a její členové pak byt' zaškatulkování, tak mají neomezenou svobodu v sebevyjádření. Drsný rocker přece nemůže mít rád roztomilou holčičku v šatičkách, hned je totiž úchyl. Staň se otaku a najednou je to v pořádku... Každý jedinec chce být svobodný v sebevyjádření, ale lidské škatulkování mu to neusnadňuje. Tak je nejjednodušší jít do škatulky bez hranic“.* Fíla⁴²

Tudíž člena otaku můžeme běžně na ulici poznat, protože se módně vymezuje od ostatních lidí například barevnými vlasy, oblečení v anime duchu, napodobování stylu Japonců, či dekorativními prvky jako placky na batozích a taškách, řetízky z anime apod.

Být otaku v našich poměrech znamená primárně být fanouškem anime, může se to ale proplétat i s jinými japonskými fenomény jako japonský mi počítačovými hrami například League of Legends⁴³, či posloucháním hudby jako je J-Pop, K-pop, anebo J-rock.

⁴¹ Člověk, který vizuálně nevyčnívá ze společnosti

⁴² Fíla, 31 let, pracující v mezinárodní dopravě

⁴³ Počítačová online hra

3.2.2. Vztahy v komunitě

Co se týče navazování vztahů, ať už přátelských, anebo osobních je to tu velice rozmanité. Komunita je přátelská k LGBTQIA komunitě, proto zde nacházíme prakticky jakoukoli orientaci, či například trans gendery, kteří se v crossplayi cítí jako doma. Můžeme zde vidět širokou škálu zastánců každé skupiny, a to bez rozdílů pohlaví, věkových kategorií, etnicity, subkulturní příslušnosti a to včetně „normálů“.

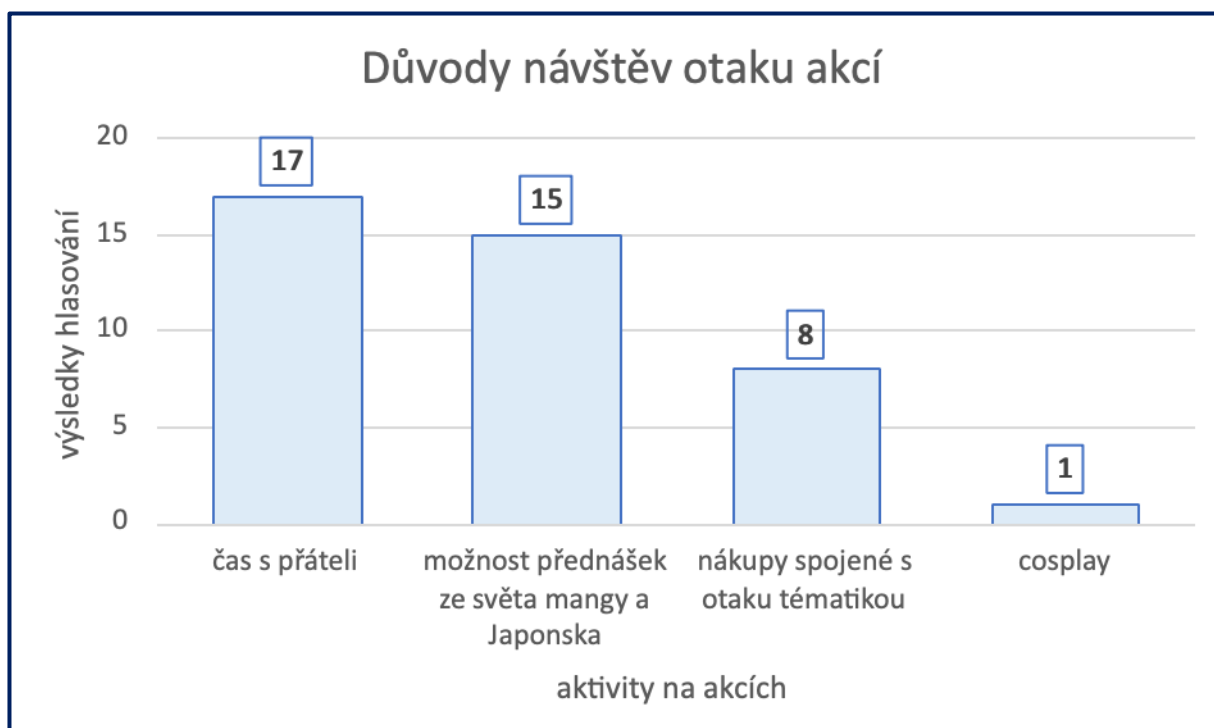
Veřejnost předpokládá, že otaku skupina má problém v nalezení partnerských vztahů, ať už díky své nespolečenskosti, nebo protože si je idealizují právě anime charaktery do reálných osob. Dle mých respondentů si opravdu občas své partnery vybíráme dle anime charakterů, a to zejména po fyzické stránce. *„Měla jsem pocit, že nikdo nesplňuje můj šíleně dlouhý seznam požadavků. Měla jsem neexistující vizi o někom, kdo mě bude chránit, bude strašně super a cool. Hodně jsem si tím šlapala po štěstí, protože jsem přehlížela lidi okolo mě, kteří mě měli skutečně rádi. Také jsem se jako pubertáčka zbytečně trápila, protože jsem každou chvíli toužila po nějaké cosplayerce, která sice cosplayovala kluka, ale ve skutečnosti se identifikovala jako heterosexuální žena, nebo se mi zalíbil cosplayer – chlapec, který hledal jen chlapce“.* Nika⁴⁴

Hodně dospívajících otaku se ve své orientaci ještě hledá. Proto sledování různých žánrů jako je Yaoi a Yury je pokouší k různým sexuálním experimentům mezi sebou. Na rozdíl tak od různých jiných subkultur je otaku komunita velice otevřená LGBTQIA komunitě, členové se zde cítí nebýt odsuzovaní a najdou zde porozumění ať už jsou jakékoli orientace či preference. *„Já jsem na svou orientaci přišla poměrně brzy. Občas jsem měla nějaké pochybnosti, ale brala jsem to jako jistou touhu experimentovat, možná se odlišovat. V anime jsem se setkala s párováním děvčat. Lákalo mě to. Sledovala jsem další a další anime s tématem LGBTQIA. S mou tehdejší nejlepší kamarádkou jsme se rozhodly, že si zahrajeme jednu scénku, celé se to zvrtilo a byl z toho vztah, který trval pět let. Myslím si, že v Otaku komunitě trochu mizí taková ta otázka genderu, sexuální orientace a preferencí. Chlapci se převlékají za děvčata a obráceně.“* Nika

Každá skupina bude mít i svou slabou stránku a v tomto případě se jedná o vnitřní konflikty, ve skupině z důvodů jako jsou např. cosplaye a jejich kvality provedení, koupené cosplaye,

⁴⁴ Nika, 23 let, pracující na poli obchodu

tělesné proporce cosplayerů, závist mezi nimi skrz finanční stránku, a také vzájemná nenávisť mezi účastníky.



Graf č. 1 Důvody návštěv otaku akcí. Autorka: Kristýna Svobodová

Hodně cosplayerů navzájem vypouští fakt, že cosplay má být hlavně zábava pro otaku, bohužel ho berou příliš seriózně a chyby se neopouštějí. Vypouští se zde fakt, že u mladších cosplayerů, kteří si sami nevydělávají cosplaje nebudou tak propracované, a že ne každý je zručný natolik, aby uměl sám šít vlastní oblečení, nebo že někteří z nepochopení v rodinných kruzích nemohou utrácet peníze za kontaktní čočky, či drahé paruky. Přesto ale průzkum ukázal, že nejčastější důvod návštěv těchto srazů či conů je z důvodu, že lidi chtějí trávit čas se svými přáteli a paradoxně cosplay se umístil až úplně na konci. „*Západní otaku komunita, včetně té české, se orientuje na vytváření vlastních tvůrčích příspěvků do tohoto virtuálního světa.*“ (Bigboss 2021)⁴⁵

3.3. LGBTQIA komunita v otaku subkultuře

Rozhodla jsem se věnovat krátkou kapitolu tomuto tématu, protože otázka genderu a genderové identity patří ke každé subkultuře a ani v otaku komunitě se jí nevyhneme. Tato subkultura je pestrá a mnohdy se vyhýbá tomu, co je považováno za standardní. Najdeme zde

⁴⁵ Dostupné z: <https://www.biggboss.cz/news/1193>

crossplaye – chlapce převlečené ze dívky, dívky za chlapce, starší osoby mužského pohlaví převlečené za malé lolitky (kvůli chlupům na hrudi a vousům to pak vypadá všelijak), cosplayery fotící Yaoi, či Yury ačkoli jsou heterosexuální orientace, experimentující osoby, či již otevřené osoby homosexuální orientace či asexuály.

V genderových otázkách jde převážně o to, že biologické pohlaví nemusí vždy jít ruku v ruce s tím sociálním. „Z hlediska genderu jde o způsob sebe reprezentace na sociální půdě k příslušnosti jeho biologického pohlaví – jde o soubor vlastností, chování o tom, jak se projevujeme a zda vyčníváme z daných stereotypů a dodržujeme nepsaná pravidla, jak bychom se měli chovat v příslušnosti ohledně našeho pohlaví“ (Pavlica: 2021). Proto když vidíme crossplay, či již zmiňované lolitky v provedení dospělých mužů v krátkých růžových šatičkách nepůsobí to vždy oponou normality.

„Co se týká tolerance tak v otaku komunitě to je spíš o mladistvé benevolenci a „nezkaženosti“ světem dospělých kde je hromada předsudků. Tím pádem můžeme mluvit o tom, že se mezi sebou berou otaku podle toho, jak si sednou při osobním setkání, než že by to bylo o orientaci. To vlastně navazuje i na ten crossplay. Dělají ho jak holky, tak i kluci, protože je to pro ně sranda a cosplay a nijak to nehrotí. S tím souvisí i focení yaoi. I když to dělají hlavně holky v crossdresu anebo cosplayeři kteří mají velkou základnu fanoušků a vyslyší tím jejich přání a sobě si zvednou sledovanost“ Fíla.

3.4. Otaku v Japonsku

Japonská komunita se od západní vždy lišila striktnějšími nepsanými pravidly. Lidé se nehlásí běžně k této subkultuře, naopak tuto svou stránku schovávají. „*Otaku se spíše schovávají, protože je to v Japonsku nepopulární. Je to záležitost vnitřní skupiny, do které stejně nikdo nechce nakouknout.*“ Nao⁴⁶.

Na Japonských školách není šikana této subkultury nic neobvyklého, proto otaku často skrývají svou příslušnost k této skupině. Otaku jsou zde vnímáni jako úchylní, nespolečenšší a často bývají tzv. vyvrhelové školy. Proto si svůj koníček většinou nechávají pouze do domácího prostředí, kde si vystavují anime figurky, lepí plakáty, a dekorují si vlastní prostor, ale na sociální povrch s tím nevycházejí. Ačkoli ne všichni samozřejmě,

⁴⁶ Nao, 24 let, kuchař, Tokyo

někteří otaku jsou otevření, můj průzkum ukázal i na geografické rozdílnosti co se přijetí otaku týče.

Dle mého respondenta z prefektury Fukuoka, která se nachází na ostrově Kjúšú jsou otaku dosti utlačováni a jak jsem již zmiňovala šikanováni, naopak dle mého respondenta z Kyota, které se nachází na hlavním Japonském ostrově Honšú se otaku komunita zas tolik neskrývá. Je tedy možný jakýsi rychlejší vývoj na hlavním ostrově než na těch menších. Třetí skupina otaku v Japonsku, ta nejméně početná se už neskrývá tolik, naopak si například nalepí samolepku na vůz s otaku tématikou. Ačkoliv zde na západě se nám to může zdát banální, respondent to vyzdvihoval jako velkou věc v přiznání identity v Japonsku. „*V minulosti (asi před 10 lety) se Otaku nebo lidé, kteří sdíleli nadšení pro anime skrývali, ale lidem to postupně přestávalo vadit, možná, když se konaly velké anime akce nebo spolupráce s některými produkty v Japonsku, tak to nebrali jako důstojnou událost. Anime, která vyšla v minulosti byla stylizována jako krásné postavy a tím pak byla považována za sexuální objekty, ale nedávné příběhy japonských anime jsou krásné a primárně jsou vytvořena pro dospělé lidi, takže dospělí Japonci sledují anime celkem často. Současná anime tvorba a příběhy daných anime se dotkly jejich srdce.*“⁴⁷

Dozvěděla jsem se, že Japonci sami o sobě je velmi rádi za to, že anime tolik proslavilo Japonsko. Láká tam totiž každoročně tisíce turistů, kteří byli inspirováni přírodou, architekturou, jídlem a jinými aspekty, které je inspirovali Japonsko prozkoumat. Avšak nenachází zalíbení v reprezentaci z hlediska anime žánrů pro dospělé, prý je to reprezentuje ve špatném stínu. Pravda o anime průmyslu je zarážející a to konkrétně, protože tam animátoři, scénáristi atd... z důvodu nedostatečného výdělku nechtějí pracovat, a tak průmysl upadá. Pracovat s anime je velice náročná práce, kde se nedostává dostatečně vysokého finančního ohodnocení, protože tento průmysl tam patří mezi ty chudé. Z tohoto důvodu se anime pomalu přestávají dělat v Japonsku a většinu z nich tvoří v Číně.

3.4.1. Vnímání otaku v Japonském prostředí

Otaku v podstatě znamená specialista, tzn. být dobrý ve své specializaci, být mistr svého oboru. Pokud se ale jedná o tematiku spojenou s anime je to používáno v negativním smyslu. Být otaku tam v podstatě znamená být fanatikem do anime a animovaných postav. Historie to

⁴⁷ Dai, 35 let, pracující v IT

potvrzuje i několika trestnými činy, kteří zdejší otaku spáchali. „Někteří otaku lidé mají vážnou poruchu osobnosti a někteří extrémní členové mají také zjevné kriminální tendence. Dokonce spáchali mnoho krutých trestních činů. V letech 1988–1989 26letý otaku Mijazaki Tsutomu z prefektury Saitama sexuálně napadal a vraždil řadu mladých dívek, policie našla v jeho domě téměř 6000 animovaných videí s pornografickými tématy“ (Xiang 2019: 276). Přes veškerou Japonskou korektnost jsou zde sexuální hranice posunuté do jiných rozměrů než u nás v Evropě, což dokazuje příklad, že držení dětské pornografie bylo zakázáno až v roce 2014. Mangu ale podobné zákony nepostihují, a proto najdeme různé anime žánry jako je klasický hentai⁴⁸, yury⁴⁹, yaoi⁵⁰, shonen-ai⁵¹, shoujo – ai⁵², nebo například hentai s různými zvířaty, například s chobotnicí. Na tyto anime pro dospělé se zvířaty se Japonci nekoukají, jako zneužívání zvířat, ale na zvířecí krutost k lidem, ať už je zneužívána dívka, anebo chlapec. „Tímto obdobím si projde každý kluk v pubertě, já jsem sem toto sledoval zhruba do dvacátého roku života“ Tatsu⁵³

„Otaku se spíše schovávají, protože je to v Japonsku nepopulární. Je to záležitost vnitřní skupiny, do které popravdě nikdo netouží nakouknout.“ Nao.

Japonci hodně dbají na svůj vzhled, není tajemství, že Asie je v módním průmyslu inspirací a pro značnou část módního světa ikonou, vizuální stránka hodně ovlivňuje mínění Japonců o okolí. „Takže pokud někdo, kdo vypadá neupraveně, či by byl nedůstojně oblečen, jako například v anime tričku chodit do společnosti, tak by ho jeho okolí mělo dle mých respondentů doslova za „nechutného“ ale pokud by měl na sobě například oblek, lidé by mysleli pozitivně“ Dai. Nejen díky tomu se otaku komunita dostává do vyvrhelské skupiny, díky jejich módním stylům a vyzývavým kostýmům, které se většinou inspiroují z různých ať už počítačových, nebo konzolových her. Atmosféra zde tedy není tak uvolněná jako u nás na západě.

⁴⁸ Japonská animovaná pornografie

⁴⁹ Lesbické animované porno se dvěma dívkami

⁵⁰ Animované gay porno

⁵¹ Animovaný seriál/ film, s gay nákloností mezi muži bez zobrazení sexuálních scén

⁵² Animovaný seriál/ film, s gay nákloností mezi ženami bez zobrazení sexuálních scén

⁵³ Tatsu, 33 let, pracující v marketingové společnosti

3.4.2. Vztahy v komunitě

Japonská komunita je mezi sebou vřelejší. Neprobíhají zde žádné války, i díky jejich mentalitě by se lidé jednoduše nehádali, či nutně prosazovali svůj názor. Většinou to zde končí tak, že se členové přidají k názoru většiny. Dle mých informátorů je hádat se nebo otevřeně diskutovat s Japonci obecně nemožné, stejně většinou ustoupí, anebo jsou bez vlastního názoru na danou problematiku. „*Japonci jsou konzervativní, takže lidé často s někým souhlasí, i když stejný názor nezastávají, a proto Japonci mají tendenci vždy souhlasit s názorem většiny. Takže by s tím někdy souhlasili, kdyby to bylo špatné. Říká se „ (そんな < : Sontaku)“ Dai.* Komunita zde tedy drží mnohem více při sobě, není závistivá a cosplay zde kromě profesionálních cosplayerů se zde opravdu bere jen jako útěk z reality či zábava, kterou si spolu přátelé mohou užít v zcela jiné atmosféře, než je zde. „*Ptát se Japonce na názor je zbytečné, stejně ho většinou ani nemají“.* Soichiro⁵⁴

V Japonsku se otaku se drží pohromadě v malých skupinkách, scházejí se ve školních manga klubech a nevyčívají ze společnosti, například tím že by byly hluční, opilí na veřejnosti či provokovali okolí až příliš odhalenými cosplaye, ačkoliv pokud jde o charakter ze hry, který je spoře oděn, není zde jiná možnost a odhalený cosplay je doveden k dokonalosti, ale to neznamená, že je to jejich okolí příjemné, většinu populace to spíše pobuřuje. Vychází to opět z jejich kultury, kde jsou hranice mnohem striktněji nastavené, než jsou v západních zemích. Reálně by si Japonec nedovolil křičet někde na veřejnosti, i jejich nepsaná pravidla společenského chování to zakazují, prosté telefonování v dopravních prostředích je zde zakázáno, a kdo telefonuje setká se zde s opovržlivými pohledy okolí. Vidíme, že zde jejich kultura velice striktní k takovýmto výstřelkům.

3.4.3. LGBTQIA v Japonsku

Japonská populace obecně, není tak otevřená ke komunitě LGBTQIA, proto je i otaku komunita zde uzavřenější vůči tomuto tématu. I když už se zde názory na situaci s touto pro Japonsko netradiční komunitou zlepšují, stále to patří spíše k tabu tématům, o kterých nikdo moc nemluví, obecně mentalita zde ohledně sexuální stránky není nic, co by se tahalo na povrch. Nikdo zde nechce moc vyčínat, a to platí i pro tento aspekt, čímž například coming out⁵⁵ v Japonsku není nic snadného. Zde to ale nemá důvod náboženský, jako je to

⁵⁴ Soichiro, 23 let, student VŠ

⁵⁵ Veřejné přiznání své sexuální orientace

v západních zemí. Jde spíše o Japonskou ideologii „správně“ vypadajícího muže či ženy. Správný muž by měl být ženatý, nosící oblek a zastávat tradiční mužskou roli, jako „správný dospělí“. Tudiž, být jiné sexuální orientace by se mohlo nejenom setkat s odmítnutím ze strany jeho okolí či rodiny, ale i ovlivnit jeho společenský status (Dasgupta 2005: 169). Být homosexuálem v Japonsku není nic zakázaného, není to ilegální, přesto ale Japonci zastávají své tradiční hodnoty, které nechtějí narušovat. „Japonci obecně nemluví o svých sexuálních preferencích, i kdyby na to mysleli sebevíc. Většinou se o sexuálních věcech baví pouze s nejbližšími přáteli, ale mluvit o tom otevřeně by v Japonsku nebyl dobrý nápad. LGBT a tak dále by v Japonsku nebyly akceptovány a vznikaly by předsudky. „*V posledních letech ale vychází například celebrity ven s coming outem a tím tak dodávají spoustě LGBTQIA osobám, že v tom nejsou sami. Stejně jako tady homosexuálové vyjadřují svou orientaci pochody hrdosti. Proto být otevřený člen LGBTQIA skupiny, a ještě otaku v Japonsku by byla společenská sebevražda*“ Yu⁵⁶.

Negativní pohled v Japonsku na LGBTQIA nezastává jen postarší skupina. Společnost je zkrátka nastavená tak, že předsudky a přijetí něčeho nového se zde setkává s nepochopením i u mladých věkových kategorií. *Ohledně coming outu záleží na člověku. Já osobně rád gaye nemám, protože já sám gay nejsem. Někteří gayové se do mě mohou zamilovat, a já bych se takhle zamilovat nemohl. Lesby mi nevadí, jednoduše mě nezajímají. Nemám rád ani transgendery. Jeden můj kamarád se nechal předělat na holku a nyní má obě pohlaví, a sexuální preferenci má po operaci heterosexuální, dobré ale je že vypadá lépe než předtím. Osobně nerozumím těmto lidem.*“ Nao

4. SHRUTÍ POZNATKŮ A JEJICH KOMPARACE

Ze získaných poznatků můžeme soudit, že jedna subkultura a jeden koníček a dva naprosto rozdílné pohledy. Registruji zde velký vliv západní a východní kultury a zvyků v oblasti chování obou národností na danou subkulturu. V domácím prostředí jsem zaznamenala otevřenost k dané subkultuře, členové se dobrovolně hlásí ke skupině, v některých případech bych řekla že se i chlubí, že jsou součástí tak silné komunity, kde si našli přátele či druhou rodinu. Ať už patří do jakékoli z mých kategorií a jsou či nejsou odsuzováni za jejich chování, stále jsou členové skupiny, která je vždy podrží. V Japonsku je komunita spíše skrytá,

⁵⁶ Yu, 24 let, student VŠ a pracující na poli IT, Tokio

uzavřená, díky nátlaku zvenčí je náročné otaku identifikovat. Odklon od nepsaných pravidel se v Japonsku neodpouští a otaku tam zažívají šikanu od svého okolí.

Pokud jde o samotné anime, průzkum ukázal že v ČR většina otaku sleduje anime, kdežto v Japonsku je populární spíše manga. Japonští otaku čekají až vyjdou jejich populární mangy a dělají si z nich velké kolekce. Důvodem, proč otaku v ČR nejsou do mangy tolik zapálení je ten, že v ČR není moc velký výběr a obecně není moc mang, které jsou do českého jazyka přeloženy, možnosti jsou tedy omezené na čtení mang na internetu v anglickém jazyce, každopádně zde funguje i jistá pohodlnost sledování než čtení a neustálého vyhledávání mang.

V oblasti konfliktů vidíme, že v České republice se řeší spíše vnitřní konflikty skupiny, od vzhladu po to, kdo je větší fanoušek, kdo lépe vytváří cosplaye, které anime je lepší, a ačkoli všichni jsou členové jedné subkultury jejich chování ve skupině je spíše individuální. Subkultura je otevřená, není těžké se do ní dostat, ale najít si zde přátele, udržet se v ní a najít si zde své místo může být náročné. Naopak v Japonském prostředí je skupina více stmelená, uzavřená a konflikty zde spíše z vnější strany, ne od členů komunity, ale od „normálů“, kteří se neztotožňují či opovrhují otaku komunitou. Co se týče stereotypů o jisté nespolečenskosti a špatnému utváření vztahů s osobami mimo komunitu, v Česku se tento stereotyp nepotvrdil, v Japonsku to tak stále je a otaku se drží pohromadě v malých skupinkách, scházejí se ve školních manga klubech a nevyčnívají, zatím co na západě je většinou na první pohled zřejmé, kdo do komunity patří z velké části i kvůli nevhodnému chování na veřejnosti, za které se část komunity stydí.

Co se týče přijímání LGBTQI Japonsko je více uzavřené, i přes to, že jim nebrání náboženství, stále je v sázce jejich čest, hodně se zajímají, co si myslí ostatní a nechtějí ponížít sebe, nebo svou rodinu v očích ostatních. V Česku je to naopak, hodně lidí stále odmítá osoby, kteří svou orientací vyčnívají z normálu, ale v komunitě se tato skupina může cítit bezpečně, protože ji nikdo nebude odsuzovat. Nikdo vás nesoudí na základně orientace, ba dokonce si zde můžete najít přátele, kteří se setkávají s nepochopením například v rodině. Zároveň je to skupina otevřená experimentování, takže i pokud se člověk stále hledá, má zde prostor na to, se najít.

5. ZÁVĚR

Cíl zaměřený na stereotypy a vnímání komunity z vlastních řad byl detailně popsán ve výzkumné části i v samotné komparaci komunity z obou pohledů, jak toho západního, tak originálního Japonského. Cíle tedy dosaženo bylo, díky výzkumu se mi podařilo identifikovat rozdíly mezi jednotlivými členy obou komunit. Na samotný závěr bych chtěla vyzdvihnout různorodost jednotlivých členů a zároveň to, jak je daná komunita ovlivňuje v jejich osobních životech a sociálních interakcích, dokážou kvůli ní vystoupit ze své komfortní zóny a otevřít se tak lidem, mezi kterými se cítí být vítáni, kteří jim rozumí, kde se cítí v bezpečí, v „rodině“ kterou si sami vybrali.

Primárním rozdílem nejsou zájmy ani jedné otaku subkultury, ale pouze nepsané standardy chování v obou společnostech. Díky větší toleranci na západě jsou otaku v Česku více otevření svou sebe reprezentací, svými názory i akty chování. Západní kultura je v posledních letech nastavena tak, že se nikdo nezajímá o to, co si myslí jeho okolí, natož okolí, které nezapadá do dané subkultury. V Japonsku je stále důležitý kolektivní názor, kterého se lidé drží ať už s ním sympatizují anebo ne, ačkoli v posledních letech se veřejné mínění o otaku subkultuře dost změnilo. Oproti Japonským striktním nepsaným pravidlům chování žijeme v podstatě v anarchii. Je zde vidět, jak moc nás každého společnost ovlivňuje a formuje nejen naši osobnost, či mysl, formuje hlavně naše hranice. Benevolentnost a respekt by měly jít v ideálním případě ruku v ruce, aby nevznikali extrémní osoby, které se snaží za každou cenu odlišit od zbytku společnosti, nebo osoby, se zářivou osobností byly zticha a snažily se zapadnout do již zavedeného systému, který je utlačuje.

Anime či manga inspirovala spoustu členů komunity k různým činnostem, ať už to je tvorba cosplayů, učení se Japonského či Korejského jazyka, práce na vlastní fyzičce, či probudila touhu po poznání naprosto jiné kultury konkrétně návštěvou právě Japonska, Koreji nebo ostatních Asijských zemí. Pomohlo jim to se otevřít společnosti, ujasnit svou sexuální orientaci, či najít si přátele a prostor, kde se cítí v bezpečí a svobodní.

Po sepsání práce se můj pohled na skupinu nezměnil, stále jsem ráda že jsem měla možnost vstoupit do takto osobité komunity se širokým spektrem členů v ní. Stále mi přijde fascinující, jak animovaná kinematografie dokáže ovlivnit život tolika rozličných osob a scelit je v jednu obrovskou základnu, kde se stejně jako ve světě fantazie nenachází prakticky žádné hranice. I jako boomer v počátečním stádiu zastávám a pravděpodobně i do budoucna budu zastávat hrdý postoj k této subkultuře a popravdě jsem šťastná, že jsem měla možnost v ní

být, že jsem měla možnost poznat spoustu skvělých a zajímavých lidí, a že mě tyto animované příběhy určily životní směr a namotivovaly mě k novým výzvam.

POUŽITÁ LITERATURA

- Akihabara. 2015. *Japonsko*. Dostupné z: <https://nihon.estranky.cz/clanky/akihabara.html> [10. 5. 2021]
- Archibold, P. 2018. *K-pop hvězdy před a po plastické chirurgii*. Dostupné z: <https://www.nickiswift.com/103390/k-pop-stars-plastic-surgery/> [15. 6. 2021]
- Bačová, V. 1997. *Identita v sociální psychologii*. In J. Výrost, I. Slaměník (Eds.), *Sociální psychologie*. Praha: ISV.
- Bauman, Z, T. May. 2004. *Myslet sociologicky: netradiční uvedení do sociologie*. Praha: SLON.
- Beňová, K. 2007. *Analýza situace lesbické, gay, bisexuální a transgender menšiny v ČR*. Praha: Úřad vlády ČR. Dostupné z: https://www.vlada.cz/assets/ppov/rlp/vybory/sexualni-mensiny/CZ_analyza_web.pdf [17.6. 2021]
- Bigboss. 2021. *Kmeny*. Dostupné z: <https://www.biggboss.cz/news/1193> [16. 5. 2021]
- Dasgupta, R, M. McLelland. 2005. *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*. Londýn: Routledge.
- Disman, M. 2011. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Praha: Karolinum.
- Eriksen, T. 2008. *Sociální a kulturní antropologie: příbuzenství, národnostní příslušnost, rituál*. Praha: Portál.
- Jandourek, J. 2012. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*. Praha: Grada.
- Keller, J. 2002. *Úvod do sociologie*. Praha: SLON.
- Křivánková, A, A. Tesař., K. Veselý. 2017. *Planeta Nippon*. Praha: Crew.
- MasterClass. 2021. *All About J-Pop Music: A Brief History of Japanese Pop Music*. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/j-pop-music-guide#4-popular-jpop-artists> [17. 6. 2021]
- Mlynář. M. 2009. *Tokijské herny podruhé aneb jak se hraje v Japonsku*. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/tokijske-herny-podruhe-aneb-jak-se-hraje-v-japonsku.A090118_205403_bw-clanek_vdp [16.5. 2021]
- Murphy, R. 2001. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha: SLON.
- Otaku. 2021. *Sdružení*. Dostupné z: <https://www.otaku.cz/sdruzeni> [10. 6. 2021]
- Pavlica, K. 2021. *Gender, transgender, cisgender – co to jsou zas za novoty?*. Dostupné z: <https://praguepride.cz/cs/cteni-a-foto/clanky/1557-gender-transgender-cisgender-co-to-jsou-zas-za-novoty> [17. 6. 2021]

- Roberts Ch. 2021. *Inside The World Of K-Pop Dance Covers with Ellen & Brian*. Dostupné z: <https://www.steezy.co/posts/inside-the-world-of-k-pop-dance-covers-with-ellen-brian>
- Smolík, J. 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada.
- University of Michigan. 2001. *What is anime*. Dostupné z: <http://umich.edu/~anime/history.html> [10. 6. 2021]
- Xiang, Ch. 2019. *An Analysis of Japanese Otaku Culture from a Viewpoint of Animation Anthropology*. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/338625571_An_Analysis_of_Japanese_Otaku_Culture_from_a_Viewpoint_of_Animation_Anthropology [10. 6. 2021]
- Žežule, J. 2021. *Japonské hry v 21. století: vývoj a nové výzvy*. Dostupné z: <https://www.zing.cz/novinky/96248161/japonske-hry-v-21-stoleti/> [17. 6. 2021]

TERMINOLOGIE

AMV	anime music video
ANIME	označení japonských animovaných filmů a seriálů
BLACKPINK	Jihokorejská dívčí popová skupina
BOOMER	osoba staršího věku, která nerozumí trendům
BTS	Jihokorejská mužská popová skupina
CON	akce pořádaná pro fanoušky anime, fantasy, scifi a počítačových či konzolových her
COSPLAY	celkové ztělesnění postavy včetně hereckého napodobení jejího charakteru
CROSSPLAY	celkové ztělesnění postavy včetně hereckého napodobení jejího charakteru opačného pohlaví, než cosplayer
EMO	subkultura definována punkově orientovanou módou a emo hudební stylem
EXO	Jihokorejská mužská popová skupina
GOTHIC	gotická hudební subkultura vzešlá z punkové a postpunkové scény
HENTAI	animovaná japonská kinematografie pro dospělé
LOLITKY	módní styl dívek, který se snaží být co nejvíce roztomilý, napodobující panenky
NORMÁLOVÉ	osoby které nevyčnívají ze společnosti
OTAKU	fanoušek anime/ fanatik který bez odpočinku či jídla sleduje anime a vyhýbá se reálnému světu
SEME	dominant v animovaném gay pornu
UKE	podřadnější, slabší, většinou mladší postava v yaoi, která poslouchá svého semeho
YAOI	animované gay porno
YURI	animované lesbické porno

PŘÍLOHY

PŘÍLOHA A – Rozhovor s informantkou

Annie, 25 let – otaku, příležitostně věnující se cosplayi

Jak dlouho koukáš na anime a jak jsi se k němu dostala

Dostala jsem se k němu přes svou kamarádku na střední škole, takže by se dalo říct, že anime sleduji od 15-16. Samozřejmě jsem ale koukala na Jetixu na Naruta, Death Note když mi bylo okolo 13 let. A i když jsem v tom měla zalíbení vůbec mi nedošlo, že by se jednalo o něco jako anime.

Jak bys definovala otaku z České republiky?

Většinou lidí se vybaví člověk, který kouká na anime, podle mě je to spíš lifestyle. Osobně mi přijde, že být otaku v ČR je spíš mainstream.

Styděla jsi se někdy za to, že jsi Otaku?

Ani ne. Ale svým kamarádům z Japonska to moc nepřipomínám, nebo to raději ani nezmiňuji.

Řekla bys že věk může být problém?

Pokud tam jsou malé děti tak koukají povrchně na lidi, kterým je okolo 30-40 let, protože tráví samozřejmě svůj volný čas se spoustou teenagerů. Místo toho, aby byli doma se svými vlastními dětmi anebo partnerkami, které prostě nemají. Ale nemyslím si, že je věk problém. Jen ty mladší (okolo 15-16) je mají obvykle za pošuky.

Co se ti vybaví, když se řekne Otaku/ Otaku komunita

(smích) Napadne mě nenávist, co je v ní

Co myslíš nenávistí v komunitě?

Lidé tam jsou strašně povrchní, každý jede sám za sebe a samozřejmě se nikdo nepodporuje ani v cosplayi. Všichni říkají že Cosplay je super a zábava, jakmile ale někdo udělá cosplay který není úplně dobrý, ale člověk z něho má radost, protože je v tom několik hodin práce, ale okamžitě je terčem posměchu protože jeho cosplay není tak úžasný, jako někoho, kdo dělá Cosplay několik let.

Jaké jsou podle tebe další důvody, proč se lidi nesnáší ve vlastní komunitě?

Lidi na sebe žárlí, kdo viděl víc a míň anime. Většinou tam pak jsou popichy, jako že není „není otaku“ anebo že by se tak ani neměl nazývat. Což člověka dokáže odradit si myslím.

Co podle tebe nejvíc komunitu rozděluje?

Nejvíce asi pomluvy a povrchnost. Každý se zajímá jen o vzhled, jaký má kdo obličej, kolik má kdo kilo, nebo kdo kolik měří, kolik je komu let prostě na sobě hledají navzájem chyby a smutné je že to občas neplatí jen v cosplayi.

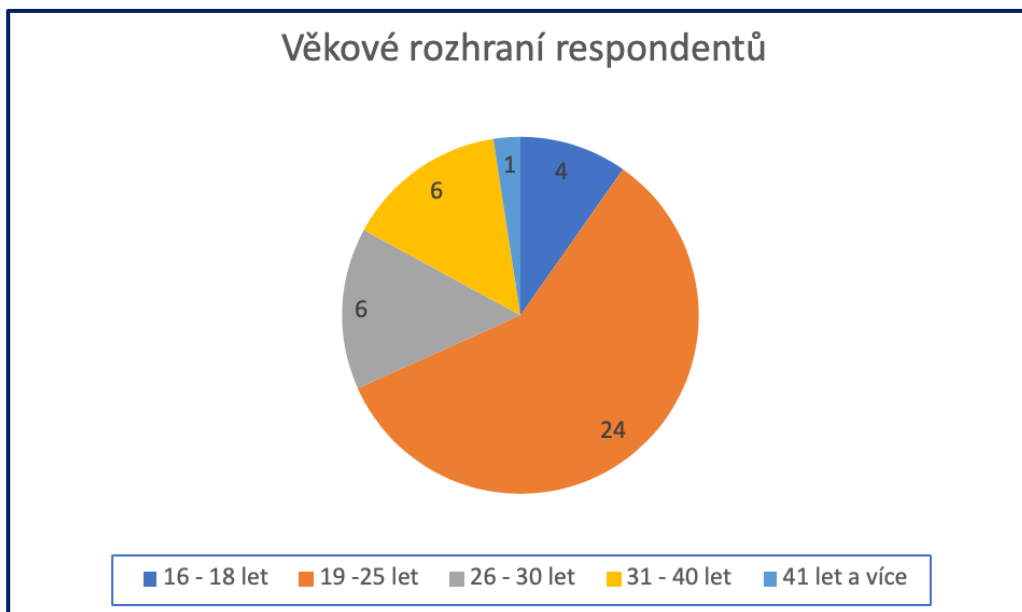
Ve výsledku, kdo má úspěch tak mu není přáno ani od „větších“ cosplayerů, ale ani od lidí kteří se třeba o cosplay vůbec nezajímají. Lidé si nepřejí ani pěkné cosplaye, je jim jedno že naši cosplayeři reprezentují naši republiku dobře jediné, co vidí je, jak si cosplayeři na kostýmy vydělávají peníze v podobě svých pří⁵⁷ntů (jeden stojí 20 -50Kč podle velikosti obvykle), nebo v podobě sponzoringu od nějaké firmy. Takže vlastně práce cosplayera není podstatná, jde tam čistě jen o ty peníze.

Motivoval tě tento koníček k něčemu/ dal ti něco?

Poznala jsem spoustu přátel se stejnými zájmy. Ale především jsem se začala o Japonsko zajímat, a i o Japonskou kulturu. Začala jsem se učit japonsky a nyní směřuji k závěrečným zkouškám úrovně N5. Rovněž jsem se rozhodla Japonsko navštívit. Kvůli současné situaci byl ale můj studijní pobyt v Japonsku zrušen a po jistých problémech s cestovní kanceláří mi byly vráceny všechny peníze, tudíž jak bude možnost do Japonska odletím při první příležitosti.

⁵⁷ Print – fotografie cosplayera, obvykle v HD kvalitě určený k prodeji a vydělání si tak na další kostým

PŘÍLOHA B – Výsledky internetového dotazníku pomocí grafů či ukázek odpovědí



Graf 2 Věkové rozhraní respondentů. Autorka: Kristýna Svobodová

Jak bys popsal/ popsala otaku komunitu...?

ODPOVĚĎ	RESPONZÍ	PODÍL
Současně moc přehled nemám, ale v letech cca 2012 až 2017 mi přišla poměrně vřelá a otevřená k lidem s různými odlišnostmi (sexuální orientace, gender, sociální zázemí, víra...).	1	2.4%
Spousta lidí co vidělo jeden serial a myslí si že jsou odborníci na anime	1	2.4%
To je složité. Česká komunita je složena s malých kamarádkých skupin které se prolínají. Nejsme kohezní. Ale jsme kreativní, držíme při sobě.	1	2.4%
toxická, extrémní, přátelská, jednoduchá	1	2.4%

Ukázka odpovědi č. 1- Pohled na komunitu z vnitřního pohledu subkultury. Autorka: Kristýna Svobodová

Co podle tebe otaku komunitu spojuje...?

ODPOVĚĎ	RESPONZÍ	PODÍL
Láska k Japonsku, možnost úniku od reality	1	2.4%
Láska k japonsku a asii, no matter jak odlišní jsme stejně se spolu všichni baví.. most of time	1	2.4%
Jsou to lidé co jsou "ze stejného těsta", "stejná krevní skupina". Můžou spolu sdílet svou zálibu v anime, manze, hrách, Japonsku, cosplayování a dalších věcech, což je skvělé a naplňující, protože většina společnosti se o to nezajímá nebo na tom tolik neujíždí. Jsou také svým způsobem střelení nebo pobláznění a nemusí to skrývat nebo se krotit.	1	2.4%
Charaktery a příběhy, sběratelství	1	2.4%
Anime. Společný zájem co spojuje subkulturu	1	2.4%
Anime, manga, Japonsko, Japonština, hentai i když se to nechťejí přiznat	1	2.4%
Ludia	1	2.4%

Ukázka odpovědí č. 2- Důvody pospolitosti subkultury otaku. Autorka: Kristýna Svobodová

Důvody rozdělení komunity, co ty sám/sama na ni odsuzuješ...?

ODPOVĚĎ	RESPONZÍ	PODÍL
Předsudky, zbytečné negativní pocity, závist, komplexy, nepřímocárnost, nevyspělost, potřeba lidí za každou cenu prosadit svůj názor	1	2.4%
Pro mě osobně je největším problémem nedostatek respektu celkově. Všechny ostatní problémy by se daly vyřešit nebo aspoň do jisté míry umírnit, kdyby se k sobě uměli členové komunity lépe chovat.	1	2.4%
Arogantné boobs ukazovacie cosplayerky co žobru peníze	1	2.4%
Sexualizování charakterů, které jsou underage	1	2.4%

Ukázka odpovědí č. 3- Důvody rozdělení subkultury otaku. Autorka: Kristýna Svobodová