

UNIVERZITA PARDUBICE  
FAKULTA FILOZOFICKÁ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2020

Tereza Roubová

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

*Otaku*: Forma seberealizace

Tereza Roubová

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Adam Horálek, PhD.

Bakalářská práce

2020

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Tereza Roubová**  
Osobní číslo: **H17059**  
Studijní program: **B6703 Sociologie**  
Studijní obor: **Sociální antropologie**  
Téma práce: **Otaku: Forma seberealizace**  
Zadávací katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

### Zásady pro vypracování

Práce se bude zabývat skupinou zvanou otaku a bude zjišťovat, jaké impulsy vedou jednotlivce k tomu stát se (začít se považovat za) otaku. Cílem práce je určit, zda existují nějaké obecné „předpoklady“ stát se otaku (stejně impulsy pro tuto kulturu), v jakém věku se formuje identita otaku a jak se otaku definují navzájem i vůči sobě samým.

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

#### Seznam doporučené literatury:

- Clements, J. 2013. Anime: a history. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute.  
Galbraith, P. 2014. The Otaku encyclopedia. London: Kodansha America, Inc.  
Galbraith, P. 2012. Otaku Spaces. Seattle: Chin Music Press.  
Garcia, H. 2011. A Geek in Japan: Discovering the Land of Manga, Anime, ZEN, and the Tea Ceremony. Kanagawa: Tuttle Shokai Inc.  
Hiroki, A. 2009. Otaku: Japan's Database Animals. Minnesota: University of Minnesota Press.  
Křivánková, A., Tesař, A., Veselý, K. 2017. Planeta Nippon. Praha: Crew.  
Veselý, K. 2014. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. Praha: Labyrint. Labyrint fresh eye.  
Welin, A. 2014. The meaning and image of Otaku in Japanese society, and its change over time. Gothenburg: Esej, Göteborgs

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Adam Horálek, Ph.D.**  
Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání bakalářské práce: **30. března 2019**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. března 2020**



L.S.

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**  
děkan

---

**PhDr. Adam Horálek, Ph.D.**  
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2019

## **Prohlášení**

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena 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 Přelouči dne 18. 2. 2020

Tereza Roubová

## **Poděkování**

Touto cestou bych ráda poděkovala především vedoucímu mé bakalářské práce PhDr. Adamovi Horálkovi, PhD. za jeho cenné rady, trpělivost, doporučení a ochotu při vedení mé práce. Dále také všem informátorům, kteří mi poskytli rozhovory, především Itanovi. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat i své rodině za jejich trpělivost a podporu.

## **Anotace**

Bakalářská práce se zaměřuje na skupinu zvanou *otaku*. Práce bude zjišťovat, jaké impulsy vedou jednotlivce k tomu stát se (začít se považovat za) *otaku*. Cílem práce je určit, zda existují nějaké obecné „předpoklady“ stát se *otaku* (stejně impulsy pro tuto kulturu), v jakém věku se nejčastěji identita *otaku* formuje a jak se *otaku* definují navzájem i vůči sobě samým.

## **Klíčová slova**

*otaku*, identita, *anime*, *manga*, seberealizace

## **Title**

*Otaku: Form of Self-realization*

## **Annotation**

The focus of this bachelor's thesis is the group of people called *otaku*. In this thesis will be located the impulses, which lead to becoming *otaku* (begin to set up) of the individual. The goal of this thesis is establish some general backgrounds, if they exist (same impulses for this culture). Next goal is establish in which age the identity of *otaku* is forming most often and how *otaku* defines against each other and against itself.

## **Keywords**

*otaku*, identity, *anime*, *manga*, self-realization



# Obsah

<b>Obsah</b> .....	<b>9</b>
<b>Úvod</b> .....	<b>10</b>
<b>1 Vymezení pojmů</b> .....	<b>12</b>
1.1 Základní pojmy .....	12
1.1.1 Anime .....	12
1.1.2 NEET .....	12
1.1.3 Manga .....	13
1.1.4 Cosplay .....	14
1.1.5 Doujinshi .....	14
1.2 Otaku.....	15
1.2.1 Sdružení otaku .....	17
1.2.2 Charakteristika otaku.....	19
1.2.3 Typy otaku.....	22
<b>2 Metodologie výzkumu</b> .....	<b>26</b>
2.1 Identita <i>otaku</i> .....	26
2.2 Výzkumné cíle a otázky.....	28
2.3 Metoda sběru dat.....	28
2.4 Popis terénu.....	29
2.5 Reflexivita.....	33
2.6 Etika.....	34
<b>3 Analýza z pohledu tří teorií</b> .....	<b>35</b>
3.1 Teorie kulturních vzorců.....	35
3.2 Teorie sebeprezentace.....	37
3.3 Teorie subkultury .....	42
3.4 Shrnutí.....	47
<b>4 Závěr</b> .....	<b>48</b>
<b>Použitá literatura</b> .....	<b>51</b>
<b>Seznam tabulek</b> .....	<b>53</b>
<b>Seznam příloh</b> .....	<b>54</b>

## Úvod

Japonsko je jednou ze zemí, která má schopnost komunikace prostřednictvím obrazu. Mnoho lidí považuje obecně text za důležitější prvek, ze kterého obraz pouze vychází. V Japonsku je naopak kladen velký důraz na vizuální složku. K tomu napomáhá fakt, že japonská abeceda je mj. tvořena i z převzatého čínského znakového písma. To má podle K. Veselého dávný původ v piktogramech, japonská abeceda je tedy obrazovým sdělením (Sýkora 2014: 18). Autor dále říká, že v Japonsku je vizuální gramotnost velmi ceněna, a i dnes je důležitou součástí japonské kultury (Sýkora 2014: 18). Ve světě je japonská kultura čím dál více populárnější a do naší kultury se dostává především ve vizuální podobě prostřednictvím *anime*, *mangy* a PC her. Díky tomu se začala utvářet subkultura, která se označuje jako *otaku*.

Bakalářská práce se zaměřuje především na českou subkulturu *otaku*, kde je většina informací založena na vlastních zkušenostech autorky, neboť sama autorka se považuje za člena této skupiny. Další data jsou získávána z terénního výzkumu, který probíhal na místech, kde se *otaku* nejčastěji vyskytují (tj. Animefest, Advík, Akicon). Autorka informace zajišťovala prostřednictvím rozhovorů a zúčastněného pozorování. Dále autorka popisuje japonskou subkulturu *otaku*, kdy čerpá informace především ze zahraničních publikací. Nakonec autorka srovnává české subkultury *otaku* a japonské subkultury *otaku*.

Téma práce si autorka vybrala z toho důvodu, že *otaku* mnoho lidí v současné společnosti nerozumí a odsuzuje ji. Japonská popkultura se do světa dostává velmi rychle a stává se tak populárnější. Většina lidí se s pojmem *otaku* setkává ve vizuální podobě prostřednictvím *anime*. V naší kultuře je pojem *anime* díky tomu známější, ale mnoho lidí na to pohlíží negativně a mají vůči tomu předsudky. Sama autorka, která se považuje za člena této subkultury, se setkala s názory, že *anime* jsou kreslené seriály pro děti a osoby, které nikdy nedospějí. Autorka je toho názoru, že je potřeba se s touto subkulturou seznámit více do hloubky a snažit se ji pochopit.

Text práce je rozdělen do několika kapitol. V první kapitole autorka vymezuje pojmy, které s *otaku* souvisí, včetně samotného pojmu *otaku*, kde se zabývá sdružením *otaku*, charakteristikou *otaku* a typy *otaku*. Druhá kapitola se věnuje metodologií výzkumu, autorka se zde zaměří na identitu *otaku*. Dále kapitola seznamuje s výzkumnými otázkami, cíli a metodou sběru dat. Autorka se také soustředí na popis terénu a reflexivitu.

Autorka získává data především z vlastního výzkumu skládajícího se převážně ze zúčastněného pozorování a polostrukturovaných a nestrukturovaných rozhovorů neformálního

typu. Rozhovory byly vedeny celkem s osmi informátory. Data jsou dále zjišťována převážně ze zahraniční literatury, použita je však i česká literatura. Z českých autorů čerpá autorka od K. Veselého „Made in Japan: Eseje o současné japonské pop-kultuře“ (2014), Křivánkové a Tesaře z díla „Planeta Nippon“ (2017). Dále pak od zahraničních autorů jako je Héctor García a jeho dílo „A Geek in Japan“ (2011). Z díla „The *Otaku* encyklopedia“ od autora Patricka W. Galbraitha (2014) a nelze opomenout ani dílo Hirokiho Azumy „Japan’s Database Animals“ (2009).

V kapitole „Analýza z pohledu tří teorií“ autorka analyzuje data podle teorie kulturních vzorců od Ruth Benedictové a jejího díla „Chryzantéma a meč“ (2013). Dále podle teorie sebe prezentace, kde se autorka zabývá tím, jak se *otaku* sebe-prezentují v každodenním životě. K tomu jí poslouží dílo Ervinga Goffmana „Všichni hrajeme divadlo“ (2018). Poslední teorie se soustředí na otázku identifikace *otaku*, Autorka zjišťuje, zda se jedná o subkulturu a jak na to nahlízejí samotní aktéři. Vychází především z díla „Subculture: The meaning of style“ od Dicka Hebdigeho (1979), od Josefa Smolíka z díla „Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky“ (2010) a od PhDr. Marty Kolářové, PhD. z článku „Subkultura kreativců a alternativní životní styl v Pravém domácím časopisu“ (2019).

# 1 Vymezení pojmů

Kapitola se dělí na dvě části. V první části autorka vymezuje základní pojmy, které souvisí s *otaku*. Čtenáře seznamuje jen s pojmy, které jsou pro *otaku* nejdůležitější. Těmito pojmy jsou *anime*, NEET, *manga*, *cosplay* a *doujinshi*. Existuje však mnoho dalších pojmů, které s *otaku* souvisejí, například *moé*, *idoru*, *meido*, *tarento*. Těmto pojmům se však práci příliš nevěnuje, u české subkultury *otaku* se příliš nevyskytují, i z toho důvodu je pro práci autorka považuje za nepodstatné. Druhá část se zaměřuje na samotný pojem *otaku*, kde nejprve autorka tento pojem definuje a následně vymezuje, kde se *otaku* nejčastěji sdružují, jaké mají charakteristiky a jaké typy *otaku* existují.

## 1.1 Základní pojmy

### 1.1.1 Anime

*Anime* je označení pro japonské animované seriály a filmy, které se vyznačují svým stylem kresby postav a pozadí. *Anime* se často inspiruje japonskými *manga* komiksy a naopak. Podle informátorů autorky a z vlastní zkušenosti lze tvrdit, že mnoho lidí považují *anime* za koncept určený pouze pro děti. *Anime* ale můžeme rozdělit na různé žánry, od pohádek až k hororům a psychologickým thrillerům. Většina *anime* pro děti opravdu není vhodná, naopak bývá velice krutá.

*Otaku* se však nemusí vyskytovat pouze v *Anime* nebo ve videohrách, ale například i ve vaření nebo v idolech. Schäfer a Roth říkají, že *Anime*, *manga*, digitální hry atd. nejsou pouze kulturní formy příbuzné pouze s *otaku*, je také obtížné popsat je jako subkultury, jelikož jsou důležitou součástí japonské kultury obecně (Schäfer, Roth 2012: 211)<sup>1</sup>.

### 1.1.2 NEET

Pojem *NEET* („Not in education, Employment or Training“) je podobný originálnímu pojmu *otaku*. NEET je označení pro mladé lidi, kteří nestudují, nepracují a ani se nesnaží hledat nějaké zaměstnání. Pojem *otaku*, jak už bylo řečeno výše, je velmi rozšířený a nelze ho jednoznačně definovat. Mohli bychom říci, že NEET je jakýsi druh *otaku*. Je to však označení, které přišlo ze západní kultury. V Japonsku se tento druh *otaku* nazývá *hikikomori*. Na *hikikomori* je

---

<sup>1</sup> „*Anime*, *manga*, digital games and so on are not just a cultural form related merely to *otaku*. It is also difficult to describe them merely as subcultures, since they are an important of Japanese popular culture in general“ (Schäfer, Roth 2012: 211).

nahlíženo jako na nemoc a ten, kdo jí trpí, se zavře doma a přestává navštěvovat školu či práci a nesocializuje se. V Japonsku je to považováno za vážný problém.

### 1.1.3 Manga

*Manga* je označení pro japonský komiks, který se vyznačuje svým charakteristickým stylem kresby postav a pozadí a platí pro ni téměř to samé, co pro *anime*. Postavy mají velké oči, malý nos a ústa, různé druhy účesů a barvy jejich vlasů. Charakteristické jsou také silné emoce postav. Komiksy *manga* se čtou vždy zprava doleva a tam, kde v naší kultuře knihy končí, tam *manga* komiksy začínají. To autorka považuje za důležitou informaci pro ty, kteří se nechtějí připravit o zajímavý děj komiksu.

Do České republiky se *manga* dostala především prostřednictvím *anime* – tj. filmová verze *mangy*. Stejně tak jako *anime* se i *manga* dělí na nejrůznější žánry a věkové kategorie. Podobný styl kresby můžeme najít například u korejské manhwy (korejské označení pro korejské komiksy), nebo u čínské manhuy (Anime.stackexchange 2014). Velice často se v *manga* komiksech objevují i homosexuální vztahy, které mohou u některých lidí vyvolat pocit, že je Japonsko vůči tomuto tolerantní a otevřenou zemí. Avšak podle překladatelky a japanoložky Anny Křivánkové „to ale vede jen ke klamnému dojmu o realitě japonské společnosti, která má k plnému přijetí homosexuálů ještě dlouhou cestu přes sebou“ (Wave.rozhlas 2019).<sup>2</sup>

Antonín Tesař ohledně cenzury v Japonsku říká, že pro mangu neexistuje žádný úřad, který by se oficiálně zabýval kontrolou jejího obsahu, ale vydavatelé erotických a pornografických komiksů jsou pod určitým tlakem ze strany prodejců a médií. Zmiňuje zde Asociaci železnic (*Tecúdo kósakai*), která prý kontroluje prodejny novin a časopisů na svých železničních stanicích, což je jedno z klíčových odbytíšť *mangy* (Tesař 2017: 131).

Podle Héctora Garcíi mezi nejslavnější díla mangy patří Dragon ball, Doraemon, Sailor Moon, a Crayon Shinchan (García 2011: 106). „Doraemon byl první *mangou*, která zabodovala v okolních asijských zemích a dodnes je zde mimořádně populární. V roce 2008 ho japonská vláda jmenovala svým „*anime* velvyslancem“ (Veselý 2017: 203). Doraemon představuje v komiksu robotického kocoura.

---

<sup>2</sup> Anna Křivánková také říká, že zmínky o mužském homosexuálním chování nalezneme v mnoha japonských literárních památkách, převážně ze 17. století. Veškeré pojetí sexuality v tomto období bylo orientované na muže. Existovali sexuální touhy mužů vůči žen (džóšoku) nebo vůči jiným mužům (danšoku, nanšoku). Sexuálními touhami žen se nikdo příliš nezabýval, a proto pro ně neexistovalo žádné pojmenování (Křivánková 2017: 153).

Křivánková říká, že pozitivní vliv na japonský komiks měli i olympijské hry pořádané v Tokiu v roce 1964. Tato událost zapříčinila rozvoj žánru zvaného „*supokon*“ čili „*supócu kondžó*“ (bojovný duch). Hrdost na národní družstvo volejbalistek, které získaly na olympiádě zlatou medaili, vedla ke stvoření několika úspěšných komiksových a později i animovaných seriálů z prostředí ženského volejbalu. Popularita sportovní *mangy* od té doby nepolevila. Dobrat se skrze pot a slzy ke sportovnímu vítězství – taková *manga* byla celému národu blízká, protože reflektovala jejich vlastní utrpení (prohra ve válce) a konečně vítězství v podobě ekonomického zázraku a rehabilitace Japonska v očích západu (Křivánková 2017: 118).

Za otce *mangy* je považován Osamu Tezuka. Bez něho by komiksy v Japonsku by nebyly takové, jaké jsou dnes. Hector Garcia říká, že Osamu Tezuka se inspiroval Disney animací, kterou zkombinoval se staletými japonské umělecké tradice, přidal do ní vlastní inovace a vytvořil tak úplně nový žánr. *Manga* je něco mezi filmem a knihou. Na půl film a na půl román. Má silnou vyjadřovací sílu a její délka umožňuje autorům větší hloubku při vytváření postav než americké nebo evropské komiksy (Garcia 2011: 108).

#### 1.1.4 Cosplay

Pojem *cosplay* je zkrácená verze slova „Costume play“. V překladu to znamená „kostýmová hra“. Jde o kostým, který má charakterizovat nějakou oblíbenou postavu z *anime*, *mangy* či PC hry. Důraz je kladen nejen na vzhled, ale i na herecký výkon. *Cosplay* patří mj. mezi hlavní body pro utváření identity *otaku*.

Podle Veselého nalezneme původ *cosplayu* už v roce 1978 v Japonsku na místech, kde probíhaly různé výstavy a setkání fanoušků (Veselý 2014: 123). Osoba, která se obléká do těchto kostýmů se nazývá *cosplayer*. V České republice se s nimi můžeme setkat nejčastěji právě na festivalech zaměřených na *anime*, *mangu* a PC hry, tj. Animefest, Advík, Akicon a různé *otaku* srazy. V Japonsku považujeme za nejfrekventovanější místo jednoznačně tokijskou čtvrť *Akihabara*.

#### 1.1.5 Doujinshi

Jedná se o „málo-nákladové publikace s amatérskou tvorbou, nejčastěji *mangou*, která stylem kresby vychází z populárních komiksových sérií, *anime* seriálů či počítačových her“ (Veselý 2014: 123). Autoři si vytvářejí vlastní příběh, ale postavy zůstávají původní. Karel Veselý říká, že „kromě budování fanouškovské základny je *dódzinši* scéna také líhni budoucích talentů (Veselý 2014: 123). Stejně jako *cosplay* patří *doujinshi* k základním bodům identity *otaku*.

## 1.2 Otaku

Pojem *Otaku* má mnoho definic ve společnosti a vzniká spousta otázek, kdo je a kdo není *otaku*. *Otaku* znamená doslova „váš dům“ ale i „rodina“ nebo „organizace“ (Křivánková, Tesař 2017: 247). Původní význam tohoto pojmu sloužil i k velmi zdvořilému oslovení druhé osoby (zájmeno pro 2. osobu). V díle Planeta Nippon autoři tvrdí, že toto zájmeno prý mezi sebou používali tvůrci animovaných seriálů a v roce 1982 se objevuje v seriálu Macross (Křivánková, Tesař 2017: 247).

Tento pojem vznikl v Japonsku a označoval se tím nejčastěji člověk, který trávil doma několik dní v kuse sledováním *anime*, čtením mang a hraním videoher. „Bylo zde i několik případů, kdy to skončilo smrtí“, říká jeden z mých informátorů (Yuri 21 let, student). Zkrátka člověk, který „nikdy“ nevychází z domu. Pojem *otaku* se za tu dobu velmi rozšířil i do jiných kultur, nejčastěji právě prostřednictvím *anime* a *mangy*. V naší kultuře je *otaku* velký pojem, který má mnoho různých podkategorií, a tudíž i mnoho definic.

V Japonsku bylo slovo *otaku* negativní a často se považovalo za urážku. *Otaku* byli ještě před čtvrt stoletím marginalizováni a pro společnost byli hlavním nepřítelem. Eng je toho názoru, že s ohledem na to, jak špatně byl termín *otaku* vybrán médii a mainstreamem jako výraz diskriminace, jeden by řekl, že fanoušci *anime*, *mangy* a podobní by se měli tohoto výrazu vzdát a používat jiný. Bohužel to není tak jednoduché, jelikož to nezastaví další diskriminaci a stereotypizaci vůči fanouškům *anime* a *mangy* ve smyslu zastavení „strašidelných *otaku*“.

Představte si, jak nepříjemná je situace pro 25letého fanouška *anime* v Japonsku (což zde není považováno za normální), který je nazýván *otaku* v hanlivém slova smyslu s předsudky, že musí být sociopat, když se zajímá o *anime*. Dokud bude slovo *otaku* negativně spojeno s fanoušky *anime* a *mangy*, budou *otaku* stigmatizováni veřejností. Podle Enga jim musíme ukázat, že *otaku* nejsou zase tak špatní (Eng 2001).<sup>3</sup>

V průběhu let se pohled na *otaku* změnil. Dnes jsou *otaku* důležitou součástí japonské kultury obecně. Podle Veselého jsou nyní *otaku* hnací silou japonského zábavního průmyslu.

---

<sup>3</sup> Considering how badly the term "*otaku*" has been co-opted by the media and the mainstream as a term of discrimination, one might think fans of *anime* and other media should give up the term altogether and use something else. It's not so simple, unfortunately, since that won't stop further stereotyping and discrimination against fans of *anime* and *manga* in the name of stopping those "scary *otaku*"  
Imagine how awful it would be to be a 25 year old fan of *anime* in Japan (which is not entirely considered normal) and being called "*otaku*" disdainfully and with the implication that you must be a sociopathic freak just because you like *anime*. As long as the word "*otaku*" is negatively associated with *anime* fans, *anime* fans will be stigmatized by the public, so we have to show that "*otaku*" are not as bad as people have been lead to believe (Eng 2001).

Každý rok utratí *otaku* téměř dvě miliardy dolarů. Dále říká, že díky programu „Cool Japan“ se fandom stal bezmála oficiální státní kulturou (Veselý 2014: 27). V díle „Planeta Nippon“ se dozvídáme, že „Cool Japan“ je kampaň, koncept, hnutí na podporu exportu japonských (pop)kulturních produktů a *otaku* svými zálibami pomáhají udržovat japonskou ekonomiku. Stávají se tak důležitým zdrojem příjmů. (Veselý 2017: 255). Veselý říká, že poprvé až v roce 1983 esejista Akio Nakamori použil pojem *otaku* pro přehnaně nadšené fanoušky (Sýkora, Veselý, Křivánková 2014: 131).

Podle Sone Yuiji je v současné době kultura *otaku* považována za základní prvek japonské „soft power“ (Sone 2014: 196). Soft power pracuje s fyzickou přitažlivostí, a nikoliv s nátlakem. Dále Sone říká, že západní zájmy *otaku* kultury jsou hlavně *anime* a *manga* produkty, které ale neposkytují ten celkový obraz *otaku* kultury. Bohužel v Austrálii a USA je považují stále za „techno-geeky“ (Sone 2014: 197). Křivánková o tom říká, že „soft power“ (*anime*, *manga* a jiné pop-kulturní produkty) by se měla podílet na zvyšování prestiže celého Japonska a vypomoci ke zlepšení pozice ve světě. Říká, že není jisté, zda dosáhla svého cíle a zda se projekt „Cool Japan“ osvědčil jako skutečná „měkká síla“. Jeho pozitivní vliv na národní image je však podle ní nepopíratelný. Svědčí o tom zvýšený zájem o studium japonštiny a tradiční japonské kultury, ale skutečný dopad na postavení Japonska na světové politické scéně se prozatím blíží nule (Křivánková 2017: 120).

*Otaku* je osobou, která zasvětila celý svůj život svému koníčku. Lawrence Eng je toho názoru, že v každodenní japonské konverzaci, zvoláním na osobu, kterou znáte, „*otaku*“, se na to bude nahlížet jako na něco divného nebo sarkastického. Bude to podobné, jako když na svoje kamarády zavolám „madam“ nebo „pane“ (Eng 2001).<sup>4</sup>

V díle Patricka Galbraitha se dozvídáme, že podle Murakamiho Takashiho jsou *otaku* jako hippies. Ačkoliv jsou vnímáni jako sociální problém, tak ten problém podnítil vývoj hudby a počítačové vědy. Lidé toužící po nezávislosti bojují sami se sebou, ale on věří, že mají sílu změnit svět (Galbraith 2014: 182).<sup>5</sup>

Hiroki Azuma říká, že vztahy mezi „Japonskem“ a kulturou *otaku* byly víceméně odtrženy do dvou samostatných cest v kolektivní psychice. Na jedné straně spojené zážitkem z porážky, je přítomnost kultury *otaku* groteskním odrazem křehkosti japonské identity. To proto, že japonská témata a výrazy vytvořené *otaku* jsou ve skutečnosti imitace a pozměněný

---

<sup>4</sup> „In everyday mainstream Japanese conversation, calling a person you know "otaku" would be viewed as strange or possibly sarcastic. It would be like me calling my friends "Ma'am" or "Sir" (Eng 2001).

<sup>5</sup> „*Otaku* are like hippies. In some ways they're probably social problem, but American hippy culture encouraged the development of music and computer science. People who desire independence struggle with themselves, but I think they have power to change the world” (Galbraith 2014).



Američany vytvořený materiál. Na druhé straně je přítomnost této kultury spojena s narcisismem 80. let, který podporuje iluzi, že je Japonsko na vrcholu světa (Hiroki 2009: 19-20). Dále Hiroki Azuma říká, že posedlost *otaku* v Japonsku se nevyvinula z japonských tradic, ale spíše se vynořila poté, co tyto tradice vymizely. Jinými slovy, trauma z porážky – to je tvrdá realita, kdy jsme ztratili tradiční identitu – leží pod existencí *otaku* kultury. Ti, kdo odmítli myšlenku *otaku* jakožto hrůzostrašným, tak povědomě dosáhli tohoto zjištění (Hiroki 2009: 15).

### 1.2.1 Sdružení *otaku*

Aby mohli *otaku* sdílet své zájmy s ostatními, pořádají různé srazy. Jak se autorka mohla sama přesvědčit na základě provedených rozhovorů, přesně na těchto místech se cítí být sami sebou. Nestydí se za to, co sledují, nikdo si tu na ně neukazuje, naopak Vám rozumí. V České republice takovými místy jsou například Animefest pořádaný každoročně v Brně nebo Advík a Akicon pořádaný v Praze.

Říká se, že každý muslim by měl alespoň jednou za život navštívit Mekku, stejně tak, jako by měl každý správný *otaku* alespoň jednou za život navštívit Akihabaru. Akihabara je taková Mekka pro *otaku*. Jak říká K. Veselý „Skutečnou duší tohoto místa jsou *otaku*“, dále pokračuje: „Právě díky těmto podivínům s rozčuchanými vlasy a igelitkou v ruce se „Akiba“ stala poutním místem fanoušků japonské popkultury“ (Veselý 2014: 26). Akihabara je snem snad každého *otaku*. Animefest bychom mohli částečně považovat za Akihabaru.

Sakuragawa Himeko v díle Patricka W. Galbraitha říká, že vždy milovala hry. Bylo by ale trapné, kdyby ji někdo viděl, jak si hry kupuje a označuje ji za *otaku*. Ve škole to držela v tajnosti. Když pak přišla do Akihabary, zjistila, že jsou všichni jako ona a všechno bylo v pořádku. Je to její nejoblíbenější místo. Cítí se tu odpočatá (Galbraith 2014: 106).<sup>6</sup> Morikawa Kaichiro v díle Galbraitha říká, že když se obchody v Akihabare začali odklánět od spotřební elektroniky k osobním počítačům, tak z této oblasti ve velké míře zmizely ženy. Takže to, co sem přitáhlo pozornost *otaku*, nebyla nezbytně přítomnost počítačů, ale mainstreamové kultury. *Otaku* se nemuseli sdružovat přímo v Akibě, ale zde chyběl ten typ žen, u kterých se *otaku* cítili podřadně (Galbraith 2014: 14).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> I always liked games, but it was embarrassing if anyone saw me buying them and called me *otaku*. I kind if kept it hidden when I was at school. But when I came to Akiba I found that everyone here was like me, so it was OK. It's my favorite place in the world! I feel relaxed here (Galbraith 2014: 106).

<sup>7</sup> When stores in Akihabara began to shift away from consumer electronics to personal computers, women became largely absent from the area. So, what attracted *otaku* here was not necessarily the presence of personal computers, but the absence of mainstream culture. It didn't have to be Akihabara specifically, but the kind of women that *otaku* feel inferior to were absent, and that is why they came to Akiba (Galbraith 2014: 14).

## **Animefest**

Animefest je setkání fanoušků japonského komiksu (*manga*) a animovaného filmu (*anime*). „Jedná se o nejstarší a také největší samostatný festival svého druhu v ČR“ (Animefest 2019). Animefest v roce 2019 navštívil i velvyslanec Shimazaki v zájmu spolupráce a propagace Japonska a japonské kultury. Téma Animefestu 2019 bylo „Naše vysněná já“. Program Animefestu se nezaměřuje pouze na přednášky o *anime* a na projekce filmů, ale návštěvníci mají možnost se více seznámit s japonskou kulturou obecně. Je zde k dispozici mnoho workshopů, přednášek a soutěží, divadel a doplňkových programů, například foto-koutky. V rámci Animefestu 2019 se účastníci mohli zapojit například do tradičního japonského čajového obřadu nebo si vyzkoušet bojové umění. Sama autorka se na Animefestu zúčastnila několik přednášek a workshopů.

Své místo si tu najdou i fanoušci počítačových her, kteří si mohou vyzkoušet a poměřit své herní dovednosti s ostatními. Na každém kroku vidíme lidi v *cosplay*ích svých oblíbených postav. Někteří z nich mají cedule s nápisem „free hugs“. To, že jsou oblečeni v *cosplay*ích, pro některé znamená být na chvíli obdivovanou postavou z *anime*, *mangy* nebo PC her, a připadat si na chvíli jako někdo jiný.

Na Animefest 2019 zavítal i Ben Maul z Německa, který se proslavil hlavně svými kostýmy (Maul *Cosplay*) Geralta ze Zaklínače nebo Snakea z Metal Gear Solid. Fanoušci ho mohli vyzpovídat a následně se s ním i vyfotit. Bylo patrné, že *anime*, nejtypičtější příklad japonské „pop-culture“, v ČR oslovuje velký počet lidí. V roce 2019 Animefest navštívilo o 1 000 lidí více než v roce 2018. Další ročník Animefestu se má pravděpodobně uskutečnit 8. – 10. 5. 2020 (Animefest 2019).

## **Advík**

Další festival, kde se nejčastěji *otaku* sdružují, se nazývá Advík. V roce 2019 proběhl 14. ročník tohoto festivalu zaměřeného na japonskou kulturu, mangu, *anime*, PC hry a mnoho dalšího. „Advík si klade za cíl šířit tzv. pop-kulturu *anime*, *mangy*, japonské kultury. Dále bourat předsudky a netoleranci ve společnosti a seznámit ji s těmito aspekty kultury“ (Advík 2019). Mezi hlavní cíle patří podpora českých autorů a propagace jejich ideí. Advík probíhal od 1. 8. do 4. 8. 2019 v Praze na mateřské a základní škole. Stejně jako na Animefestu se nabízelo mnoho přednášek, soutěží, workshopů, venkovních aktivit a samozřejmě i stánků. Advíku se taktéž zúčastnilo mnoho lidí v *cosplay*ích.

Animefest, Advík, Akicon a jiné festivaly zaměřené na japonskou kulturu, mangu, *anime*, PC hry atd. jsou hlavně festivaly, kde *otaku* mohou sdílet své zájmy s ostatními a nikdo

se na ně tzv. *nedívá skrz prsty*. „Člověk tady cítí, že se překonávají ty bariéry, lidi tu chodí s cedulemi „free hugs“, takže se furt někdo objímá nebo se pořád někdo fotí s *cosplayery* apod. Tohle člověk venku nepotká.“ (Kim 18 let, Animefest 2019).

Festivaly jsou místo, kde se člověk nemusí stydět za to, co poslouchá nebo čte. Často o sobě autorka slýchává, že je divná, protože sleduje kreslené seriály pro děti, tohle místo je pro ni a podobné lidi ideální, nikdo tu nikoho neodsuzuje, naopak s ostatními sdílí své zájmy. Můžete si otevřeně promluvit o věcech, kterým spousta lidí nerozumí a nechápu je. Místo, kde můžete být sami sebou.

„Ti ostatní lidi si o tobě myslí, že jsi divný. Ty jim řekneš, že sleduješ *anime*, japonské kreslené seriály, a oni, že je to pro děti, nebo jim řekneš, že sleduješ *anime*, a oni ti na to odpoví, to je *hentai*, že? Klasická odpověď. *Hentai* je sice poddruh *anime*. *Anime* ale není jenom *hentai*. Je to jako když řekneš, že se díváš na seriály, tak to není jen porno, jsou různé druhy“ (Yuri 21 let, Animefest 2019).

„*Hentai* je japonské slovo, které znamená „perverzní“ či „úchylný“ Používá se i jako zažitý, leč neoficiální termín pro pornografickou *mangu* a *anime*. Oficiálně se pro komiksové a animované porno v Japonsku používají označení *seidžin manga* (*manga* pro dospělé), případně *ero manga* či *ero anime*. Typickými konzumenty *hentai anime* v Japonsku jsou *otaku*“ (Tesař 2017).

Většina lidí na festivalech má na sobě kostým (*cosplay*) nějaké své oblíbené postavy. V *cosplayi* na české festivaly jezdí i lidé z cizích zemí, především ze Slovenska, není to pro ně ale příjemná cesta. „Já jsem tu s kamarádem až ze Slovenska, a když jsme sem jeli, tak jsme měli celou cestu takový divný pocit v tom kostýmu, ale když jsme dojeli sem a viděli všechny ty lidi, tak jsme řekli „konečně mezi svými“ a cítili jsme se jako doma. Nikdo na nás neházel divné pohledy“ (Luffy 21 let, Animefest 2019).

### 1.2.2 Charakteristika *otaku*

Na otázku, kdo je a kdo není *otaku*, stále nejsou jasné odpovědi, ale například podle Volkera Grassmucka mají *otaku* určité charakteristiky. Většinou jsou to teenageři, dvacátníci a převážně chlapci, kteří nosí džíny, tričko a tenisky, což je pro Japonsko tzv. *fashion-crazy*. (Grassmuck 1990). Dále pokračuje, že odmítají fyzický kontakt a milují média. Jsou nadšení sběratelé zbytečných předmětů a informací. Jsou mimo společnost, ale nejsou proti systému. Také jsou podle Grassmucka proti pracovní síle japonského kapitalismu (Grassmuck 1990).

Podle K. Veselého jsou *otaku* obsedantní fanoušci japonské kultury, pro něž je společenský styk nutným zlem. Jsou to nesmělí kluci kolem dvaceti let, v brýlích s vytahanými

mikinami a batohem na zádech. Dále také tvrdí, že jsou stydliví, bojí se očního kontaktu a rozumí si více s počítači, než s lidmi (Veselý 2014: 25).

Takeshi Okamoto popisuje tzv. „*Otaku* tourism“ (*Otaku* turistika), což je prostředek pro řešení situace popsané doposud jako tvoření cyklu střetnutí s pojmem „others possessing otherness“ To vysvětluje Okamoto tak, že pokud lidé žijí ve společnosti, je pro ně obtížné žít své vlastní životy bez toho, aniž by se proluly s ostatními. „Ostatní“ jsou ti, se kterými se v životě setkáváme (Okamoto 2015: 17).

Podle některých autorčiných informátorů se *otaku* pozná podle toho, v čem jsou oblečení. Mnoho z nich říká, že nejlepší příklad *otaku* jsou *cosplayer*ři. To však nemůžeme s jistotou říci, dokud se jich na to sami nezeptáme. Ne každý *cosplayer* je *otaku*. O tom se mohla sama autorka přesvědčit na Animefestu 2019, kde byl přítomný i německý *cosplayer* a kaskadér Ben Maul, který se proslavil hlavně svým kostým Geralta ze Zaklínače. Maul říká, že *anime* není jeho parketa a že ani moc neví, co to pořádně je, ale ty kostýmy, co mají někteří na sobě, jsou podle něj úžasné (Animefest 2019). Také se přiznal, že když s kostým Geralta začínal, nevěděl o něm téměř nic. Podle Maula někdy stačí, aby se mu zalíbilo oblečení nebo celková vizáž postavy (Animefest 2019).

V díle Patricka W. Galbraitha říká nejmenovaná *cosplayer*ka, že miluje kreslení a čtení *mangy*, sledování *anime* a samozřejmě *cosplay*. Pro ni pojem „*otaku*“ znamená někdo, kdo je upřímný ke svému koníčku, jde o vášnivé emoce. Říká, že v hloubi duše je *otaku* skrz naskrz. Pokud by byla znovuzrozena, stane se znovu *otaku*. Podle ní spočívá dobrý život v psaní *doujinshi* a děláni *cosplayingu* (Galbraith 2014: 54)<sup>8</sup>.

Podle Veselého k identitě *otaku* patří nejen sběratelský fetiš, ale i „aktivní participace na vytváření vlastní kultury v oborech jako *cosplay* (převlékání za hrdiny), *dóžinši* (tvorba amatérských komiksů) nebo garage kits (figurky k dotváření)“ (Veselý 2014: 131).

Galbraith ve svém díle píše, že *otaku* byli „loseři“ ve školách. Nebyli to sportovci a nebyli příliš atraktivní pro ženy. Mají komplex méněcennosti vůči mainstreamu. *Anime* a hry jsou pro ně únikem od tohoto mainstreamu kultury. *Otaku*-ism je forma úniku a má velmi negativní význam. Tento únik však vnímá v pozitivním smyslu, protože podporuje tvorbu (Galbraith 2014: 16).

---

<sup>8</sup> „I like drawing, reading *MANGA*, watching *ANIME*, and of course *COSPLAY*! To me, „*otaku*“ means someone who is sincere with his hobby. It’s about having passionate emotions. I’ve searched my soul and i know I’am an *otaku* to the core. If I’am reincarnated, I’am going to be an *otaku* again. It’s good life writing *DOUJINSHI* and *cosplaying* (Galbraith 2014: 16)

Mnoho mých informátorů tvrdí, že se k pojmu *otaku* dostali právě prostřednictvím *anime*. Někteří z nich zcela náhodou, např. jeden z informátorů uvedl, že poprvé pojem *otaku* slyšel na televizní stanici ČT v dokumentu o Japonsku, když byli v Akihabare (Muž 26 let). Na *anime* se začal pravidelně dívat od 17 let, ale své první *anime* viděl, ještě když byl ve školce. „Já prvně viděl Yugi-oh a One piece na němcích, protože táta furt koukal na německé programy a líbilo se mě to, ale to jsem byl ještě ve školce, tak si myslím, že jsem pro to měl slabost už od té doby, a taky princeznu Mononoke na ČT a Final fantasy“ (Madara, 26 let). Tento informant tráví mnoho času doma u počítače a má problémy navazovat vztahy s opačným pohlavím. Je stydlivý a většinou nosí džíny, tričko a tenisky, a jak se můžeme dočíst výše, někteří autoři tyto vlastnosti považují za základní charakteristiku *otaku*. „Ve 13 letech jsem dostal satelit a koukal jsem se na Jetix, dávali tam Krále šamanů a Naruta“, říká další informátor k tomu, jak se k pojmu *otaku* dostal a kdy poprvé začal s *anime* (Ikan, 26 let).

Podle Hectora Garcíeho vytvořila *otaku* subkultura mnoho fenoménů. On ve svém díle rozebírá konkrétně dva fenomény. Prvním fenoménem je slovo „*moe*“, které původně používala jen úzká skupina lidí. Druhý fenomén vytvořila nová móda, hnutí na základě tzv. „*meido kissas*“. Jak popisuje Garcia, přesný význam slova „*moe*“ je těžké vysvětlit. „*Moe*“ se používá k nadšení pro *anime*, nebo v případě, kdy se určitá *manga* postava považuje za hezkou. Např. když vidíte na obrázku dívku s hezkými přednostmi, vykřiknete „Jaká *moe* dívka!“ Dále se může použít jako synonymum k pojmu *otaku* či geek, například „ty jsi video *moe*!“

Slovo *moe* pravděpodobně přišlo z *anime* „Sailor Moon“, protože dívky, které zde vystupovaly, byly úžasné. V roce 2005 pak přišlo „*terebi dorama*“ (televizní drama) a film „Densha otoko“, hlavní hrdina filmu používal často slovo *moe* a díky tomu se stalo populární. Dnes se běžně používá jako synonymum pro slova krásný nebo sexy (Garcia 2011: 98).

Další fenomén je, jak říká Garcia tzv. „*Meido Fashion*“. Toto označení pochází z anglického „maid“ (služka). V manze je spousta dívek oblečených jako služky, a to Japonce fascinuje. „*Meido*“ móda se stává u *otaku* oblíbeným fetišem. Nejzajímavějším fenoménem, jež produkuje tento fetiš, je tzv: „*meido kissas*“. Jedná se o kavárny, kde obsluhují ženy v kostýmech služky. Děvčata se k návštěvníkům chovají jako ke královi (Garcia 2011: 98). V České republice nalezneme takovou kavárnu v Brně pod názvem „Maid Café“.

Hiroki Azuma říká, že záliba v japonských obrázcích pokračuje dodnes – kdy jsou japonské *anime*, video, a PC hry konzumovány po celém světě – tím určují *otaku* kulturu až vznešeným způsobem, dá se říct, že tato záliba se dá považovat za nezbytnou podmínku toho, aby byl člověk považován za *otaku* (Hiroki 2009: 9).

Hector Garcia popisuje, jak vypadá běžný týden *otaku* v Japonsku. V týdnu chodí do práce, pravděpodobně na částečný úvazek nebo na brigády do obchodů či technologických společností. Odpoledne po práci si dají něco rychlého k večeři v restauraci a jdou domů číst *mangu*, sledovat *anime* nebo hrát hry na internetu. O víkendech chodí na události nebo na procházky kolem Akihabary a dívají se na nejnovější produkty (Garcia 2011: 93).

Informátor autorky Itan říká, že „špatná komunikace je syndromem 21. století a tzv. *otaku* se v tom jen utvrzují. Jelikož žijí v sociální bublině z důvodu nízkého sebevědomí a vzhlížení se v hrdinech. Pak přijdeš na Animefest a vidíš holky s cedulemi „free hugs“, „free kiss“ a „free sex“ a proč? Jsou přece antisociální“ (Itan, 26 let). Dále Itan pokračuje „existují i *otaku* seznamky. Tam je spousta lidí, co nejsou *otaku* a viděli třeba jen pár *anime*, ale dosazují se mezi ně a hledají v jejich kolektivu seznámení. Proč? Když se od složky „jsem *otaku* a dívám se na *anime*“ odtrhnuli, že by to „forever alone, jsem odpadlík“ přetrvávalo? Spousta *otaku* má nějaké asociální syndromy. Mají problémy navazovat vztahy, jak se stejným pohlavím, tak s pohlavím opačným, ale proč? Protože si myslí, že být výstřední znamená být *otaku* a každý se na ně dívá skrz prsty“ (Itan, 26 let).

### 1.2.3 Typy *otaku*

Jak už bylo uvedeno výše, *otaku* je široký pojem. Můžeme ho však podle některých autorů rozdělit na několik typů. Každá osoba, která se považuje v naší kultuře za *otaku*, je spojena s *anime* nebo *mangou*, ale ne každý *otaku* je spojen s *cosplayem* nebo s *doujinshi*. Napomáhá tomu fakt, že pojem *otaku* se k nám dostal hlavně prostřednictvím *anime*. Rozhovory autorka prováděla například s mužem, který sleduje *anime*, čte *mangu* a hraje PC hry propojené s *anime* a za *otaku* se považuje. Další rozhovor proběhl se ženou, která také sleduje *anime*, čte *mangu*, ale PC hrám se vůbec nevěnuje, naopak dělá *cosplaying* a za *otaku* se také považuje.

Podle Héctora Garcíého můžeme *otaku* rozdělit na 7 typů – *manga otaku*, *anime otaku*, *figure otaku*, *pasokon otaku*, *wota*, *gemu otaku* a *densha otaku*.

*Manga otaku*, jak už z názvu vyplývá, čtou hlavně *mangu*<sup>9</sup>, ale také sbírají každý materiál spojený s jejich oblíbenými seriály. *Anime otaku* jsou podobní předchozímu typu, ale soustřeďují se více na sběr DVD svých oblíbených *anime* serií. Dále uvádí García tzv. *figure otaku*, ti sbírají figurky ze seriálů. *Pasokon otaku* jsou posedlí počítači a mají svůj vlastní server, kde hostí *otaku* komunitu a vždy prodávají a nakupují ty nejnovější věci v Akihabaře. Mnoho z nich rádi staví roboty a vyrábí elektronické součástky.

---

<sup>9</sup> Héctor García říká, že mnoho Japonců čte *mangu* a nejsou *otaku* (Garcia 2011: 92).

Dalším typem je wota či idol *otaku*. Jsou to fanoušci idolů, jak gravure typů (dívky, které pózuji v bikinách), tak zpěváků jejichž hudbu, DVD a fotoalba sbírají. Dalším typem jsou tzv. gemu *otaku*. Tento typ *otaku* je zaměřen na videohry. Vlastní každou herní konzoli z obchodu a obvykle preferují RPG (role-playing game), pro které si koupí každý dostupný návod. Posledním typem, který rozebírá Héctor García, jsou densha *otaku*. Ti sbírají modely všech vlaků v Japonsku, v hobby magazínech nacházejí nejnovější údaje a udržují se tak aktuální (García 2011: 92).

Nakagawa Shoko v díle Patricka Galbraitha zase říká, že „*otaku* má široké využití. *Anime otaku* a idoru *otaku* jsou rozdílní, na jedné straně stojí lidé, kteří mají rádi postavičky, na straně druhé ti, které postavičky vůbec nezajímají.

Je těžké shrnout slovo *otaku* a zařadit ho do jedné určité skupiny. V podstatě lze tvrdit, že *otaku* jsou ti lidé, kteří věnují úplně vše svému koníčku. Jedna z *otaku* žen tvrdí: „Jsem opravdu šťastná, když o mně ostatní lidé mluví jako o *otaku*, myslím si ale, že musím ještě hodně pracovat, abych byla více *otaku*. Dříve jsem byla nešťastná, protože mně lidé nazývali *otaku* v negativním slova smyslu, urážky jsem slýchávala zejména ve škole. Dnes už to tak ale není, užívám si život jako *otaku*“ (Galbraith 2014: 214).<sup>10</sup> Tato žena je v Japonsku známá jako „tarento“ (talent). Jak píše Galbraith, je to označení pro někoho, kdo je slavný, nebo má to štěstí, že se stane celebritou v japonských médiích. Obvykle nejsou tarento něčím zvlášť talentovaní, ale jsou hezcí, blázniví, zábavní nebo naopak hloupí (Galbraith 2014: 217).

Hiroki Azuma říká, že když se starší generaci *otaku* ukážou obrázky ženských postav, mají z určitých důvodů tendenci dělit se do dvou skupin. Jednu ze skupin obrázky ženských postav nadměrně přitahují, druhá se jich nadměrně štítí. Toto rozdělení stěžuje jakoukoliv debatu o kultuře *otaku* (Hiroki 2009: 14).

V Praze na Advíku 2019 měla nejmenovaná žena (21 let) přednášku o *otaku*. Podle ní se *otaku* komunita dělí na několik poddruhů. První poddruh jsou „*cosplayeři*“ – „Jsou to tvůrci, kteří si dokážou vyrobit úžasné kostýmy. V kostýmu přestávají být stydliví. Jsou to bezvadní herci, protože se vžijete do té postavy a už hrajete za někoho jiného, některé lidi to strašně moc baví. Dále jsou to fotogeničtí modelové. Většina *cosplayerů* vám řekne, že nejsou fotogeničtí, ale není to pravda. Jsou, mají tu postavu rádi, ví, co dělá. Udělají pózu jako ta postava. Udělají

---

<sup>10</sup> „*Otaku*“ can be really widely applied. An *anime otaku* and idoru *otaku* are different after all, and there are people who like figures, and others with no interest in them at all. It's hard to use “*otaku*” to summarize and group people together, right? I think it basically means someone going all out for a hobby. I'm really happy when people say that about me, but I need to work hard to be more of an *otaku*. Back in school, I was really sad when people called me *otaku*, because they were saying it as an insult. Now, it's opposite, I can enjoy life as *otaku* (Galbraith 2014: 214).

cokoliv, co dělá ta postava, protože ta postava jsou momentálně oni. Jsou to mistři maskéři, umí perfektně make-upovat. *Cosplayeri* jsou živá verze *anime* postaviček.

Dalším poddruhem jsou podle přednášející ženy „hráči“. Hráči jsou jazyko-znalci, jazyk se učí při hraní her. Stáhnete si např. hru s japonským dabingem a s anglickými titulky. Jazyk budete umět použít a nemusíte ho umět perfektně. Do skupiny hráčů patří tzv. „noční sovy“, což jsou ti, co hrají raději v noci než ve dne, protože je tma a vidí lépe na obrazovku. Hráči mají úžasné reflexy, jsou živými strážci naší komunity.

Třetí podkategorií jsou tzv. „vyznavači“. Vyznavač je ukázkový introvert. Můžeme říci, že to jsou začínající Japonci. Do skupiny vyznavačů řadíme lidi, kteří sledují *anime*. Jsou to ti, co mají rádi japonskou kulturu a chtějí se podívat do Japonska. Můžou to být však i ti, co poslouchají J-pop nebo K-pop. Jsou dobře informovaní o japonské kultuře, když jim položíte otázku týkající se Japonska, zodpoví ji, i když ne zcela přesně, za odpovědí si tvrdě stojí s tím, že všechno znají. Vyznavači jsou živý základ *otaku*.

Dalším poddruhem jsou „tvůrci“. Mezi tvůrce neřadíme *cosplayery*, protože ti patří do samostatné skupiny. Můžou to být ale např. malíři nebo spisovatelé třeba takového „Vějíře“, což je sborník české *mangy*, kde jsou příběhy psané od amatérů. Do skupiny tvůrců lze řadit i youtubery, jejich zastoupení není ale velké. Jde o youtubery, kteří tvoří tzv. AMV – *Anime Music Video*. „Tvůrci jsou živý důkaz naší kreativity“, říká autorka přednášky.

Poslední skupinou jsou tzv. „čtenáři“, kteří jen čtou mangu nebo *doujinshi* (Žena 21 let, Advík 2019). Na závěr dělení *otaku* je nutné podotknout, že každý *otaku* se ztotožňuje s něčím jiným.

Hiroki Azuma rozděluje *otaku* do tří generací. První generace *otaku* se soustředí kolem těch, co se narodili kolem roku 1960 a v pubertě zhlédli filmy „Space Battleship Yamato“ (Matsumoto Reiji, 1974) a „Mobile Suit Gundam“ (Tomino Yoshiyuki, 1979). Druhá generace se soustředí na ty, co se narodili kolem roku 1970 a v pubertě si užívali rozličnou a dospělou *otaku* kulturu, kterou vytvořila předchozí generace. Za třetí generace *otaku* se považuje generace kolem roku 1980. Tito *Otaku* byli prvním rokem na střední škole, tehdy přišel „boom“ – „Neon Genesis Evangelion“. Zájmy každé z těchto skupin se trochu liší. Ačkoliv vášeň pro komiks, *anime* a počítače prolíná všechny generace, zájem první generace sci-fi a béčkové filmy vyměnili třetí generace za důkladnou fascinaci záhadami a PC hrami. Třetí generace *otaku* zažila rozšíření internetu během puberty, výsledkem byl přesun veškerého fanouškovského fóra na webové stránky a zvýšený zájem o ilustrace na PC grafiku (Hiroki 2009: 6-7).



Podle autorky informátora Itana (26 let) se *otaku* dají poznat podle výstřednosti, triček s motivy *anime*, lolity stylu, tetování s motivy *anime* a her, barevných vlasů a kontaktních čoček. Další charakteristikou vlastností u žen je časté nošení tašky nebo brašny s potiskem či motivem *anime*. *Otaku* podle něj nosí také klíčenky s motivem, mají *anime* či *manga* tapety nebo vyzvánění v telefonu (Itan, 26, let).

## 2 Metodologie výzkumu

### 2.1 Identita *otaku*

Důležitým bodem bakalářské práce je identita *otaku*. Identitou jako takovou se zabývá mnoho oborů. Identita doslova znamená ztotožnění se. „Identitu můžeme chápat jako „jedinečný pocit sebe sama. Osobní identita se sestává ze všech přesvědčení, hodnot a zájmů, kterými se cítíme být definováni jakožto jedinci. Sociální identita pak zahrnuje etnickou příslušnost, víru, jazyk a kultury, se kterými se identifikujeme v rámci širší společnosti“ (Clanky.rvp.cz 2015).

Eriksen ve svém díle „Antropologie multikulturních společností“ (2007) tvrdí, že identita je situační, ale zároveň je i imperativem, tedy identita je jak vnucená, tak i zvolená (Eriksen 2007: 70). Podle Eriksena jsou některé identity důležitější než ostatní (Eriksen 2007: 73). Na Metodickém portálu inspirace a zkušeností učitelů<sup>11</sup> se můžeme dočíst, že naše identity jsou jak viditelné (např. prostřednictvím šatů, které nosíme, nebo jídla, které jíme apod.), tak skryté (naše přesvědčení a hodnoty, skupiny, ke kterým patříme, naše sexualita apod.). Skryté identity nejsou vidět, následkem čehož se domněnky, které si vytváříme o druhých lidech, nemusejí zakládat na pravdě (Clanky.rvp.cz 2015).

Identita nám pomáhá například k budování vlastního já, k určování našich cílů a ke způsobu vnímání světa. „Pevně zakotvený smysl pro identitu se může stát zdrojem konfliktů a odůvodněním útlaku jedinců a komunit s odlišnými identitami. Naše identita ovlivňuje způsob, jímž vnímáme druhé lidi. Porozumění identitě pomáhá rozpoznat ohniska neshod či konfliktů“ (Clanky.rvp.cz 2015). Když lépe porozumíme identitě, porozumíme lépe i jiným kulturám.

Kultura je vše, na čem se jakýmkoliv způsobem podílel člověk. Kulturu tvoří člověk. Vše, co nestvořila sama příroda, je kultura. E. B. Tylor definuje kulturu následovně: „Kultura neboli civilizace... je ten komplexní celek, který zahrnuje poznání, víru, umění, právo, morálku, zvyky a všechny ostatní schopnosti a obyčeje, jež si člověk osvojil jako člen společnosti“ (Tylor 1952 in Soukup 2005: 284).

Fanoušci japonské pop-kultury se většinou ztotožňují s *otaku*. Identita *otaku* je pro ně důležitá, protože jim dává smysl života. O *otaku* můžeme mluvit jako o *otaku* jednotlivců nebo jako o *otaku* skupině (komunitě). *Otaku* jednotlivci se identifikují s *otaku* kulturou, ale nepatří do žádné skupiny. Jsou sami za sebe a nechtějí do žádné skupiny patřit. *Otaku* skupina je naopak tvořena jednotlivci, kteří spolu vzájemně s ostatními členy skupiny sdílí své zájmy,

---

<sup>11</sup> Metodický portál inspirace a zkušeností učitelů - <https://clanky.rvp.cz>

proto pořádají i různé srazy a *cony*. Právě aby se mohli *otaku* lépe socializovat, vytvářejí skupinky, díky čemuž společně vytváří subkulturu, která je odlišná od hlavního proudu.

Subkultura je podle Miroslava Petruska „soubor specifických norem, hodnot, vzorů chování a životní styl charakterizující určitou skupinu v rámci širšího společenství, příp. tzv. dominantní či hlavní kultury, jíž je tato skupina konstitutivní součástí. Termín s. se také vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a zejm. životního stylu, i když se podílí na dominantní kultuře a na fungování širšího společenství. V každém případě je důležitým znakem s. viditelné odlišení od dominantní kultury (Petrušek 2017).

Každý člověk se za *otaku* musí považovat sám, už jen proto, že tento pojem není ve všech zemích příliš známý, a tak vás nemohou za *otaku* označit jiní. Ti, co se považují za *otaku*, se mohou pouze domnívat, že se budete považovat za *otaku*, pokud děláte věci, které dělají *otaku*. Ostatní mohou předpokládat, že jste *otaku*, ale dokud se vás na to nezeptají, nemohou s jistotou tvrdit, že *otaku* opravdu jste. Můžete si říci: „Teď budu *otaku*. Začnu sledovat *anime*, číst *mangu*, tvořit *cosplaye* a různé jiné věci, co *otaku* dělají“. Tímto způsobem už se stáváte členem subkultury *otaku*, ale pokud chcete *otaku* porozumět, musíte se stát jedním z nich.

Pokud si ale řeknete, že jste *otaku* a neděláte žádnou z uvedených charakteristik *otaku*, potom nemůžete být uznán jako člen této subkultury, neboť důsledkem vytvoření a následně pak udržování této subkultury jsou prvky, kterými se *otaku* vymezují vůči ostatním. To je dělá subkulturou. Lidé, kteří sledovali *anime*, četli *mangu*, hráli videohry a byli fanoušci japonské pop-kultury, se sami začali nazývat *otaku* a postupně vytvářeli tuto subkulturu.

Pierre Bourdieu rozebírá tzv. „habitus“, což je systém trvalých přenositelných dispozic, které při zapojení předešlých zkušeností slouží v každém okamžiku jako matrice vnímání, chápání a jednání. Habitus je chápán jako zvykové opakování. „Habitus není nikdy plně vědomý – lidé si obvykle neuvědomují, že jednají nějakým sociálně významným způsobem, málokdy jsou pak schopni vyjádřit, proč jednali tím, a nikoliv jiným způsobem“ (Antropoweb 2011).

Ještě předtím, než se fanoušci japonské pop-kultury začnou považovat za *otaku*, vykazují nevědomě prvky, které utvářejí subkulturu *otaku*. „Vždycky jsem tak nějak dělal věci, co dělají *otaku*, aniž bych si to uvědomoval. Ještě, než jsem se setkal s tím pojmem, to jsem ještě nevěděl, že *otaku* existuje, ale pak jsem se s tím setkal právě v anime a řekl jsem si, že jsem *otaku*, protože hrdina se choval stejně jako já“ (Muž, 26 let).

## 2.2 Výzkumné cíle a otázky

Cílem práce je zjistit, zda existují nějaké impulsy k tomu stát se (začít se považovat za) *otaku*. Při realizovaných rozhovorech se autorka práce ptá, jaký impuls považují *otaku* (pokud jsou *otaku*) za podstatný, a díky kterému impulsu se začali považovat za *otaku*.

Dále autorka ve své práci analyzuje, jak *otaku* vypadají. Zdali mají nějaké charakteristiky, kterými se vymezují. Informátorů se autorka práce dotazuje, jestli mají *otaku* poznávací znamení a lze je poznat na první pohled.

Další důležitou roli hraje věk, autorka zjišťuje, v jakém věku se nejčastěji formuje identita *otaku*. Při rozhovorech se dotazuje, v kolika letech se informanti začali vnímat jako *otaku*. Dále se také ptá, jestli je *otaku* genderově vyvážené. Jsou *otaku* spíše chlapci nebo děvčata? Proč si informátor myslí, že tomu tak je?

Dílčím cílem práce je odhalit, jak se *otaku* definují i vůči sobě samým. Aby autorka dokázala odpovědět na tuto otázku, musela si stanovit tři body. Těmito body jsou – být něčím, být součástí něčeho a být uznán za součást. Nakonec autorka rozebírá *otaku* na základě tří teorií. První teorie se zaměřuje na kulturní vzorce Ruth Benedictové, které autorka srovnává s *otaku*, vychází převážně z díla „Chryzantéma a meč“ (Benedictová 2013). Druhá teorie je založena na Goffmanově díle „Všichni hrajeme divadlo“ (Goffman 2018). Nakonec je analyzována teorie subkultury, kde autorka vychází z více děl, nejvíce ale z díla „Subculture: The meaning of style“ od Dicka Hebdigeho (1979).

## 2.3 Metoda sběru dat

Při výzkumu autorka používá hlavně kvalitativní metody založené na rozhovorech a pozorování. Rozhovory jsou spíše polostrukturované a nestrukturované, neformálního typu. Pozorování je zúčastněné i nezúčastněné. Zúčastněné pozorování je založeno na aktivním zapojení se do každodenního života *otaku*. Nezúčastněné pozorování je prováděno na místech, kde se *otaku* nejčastěji sdružují. Autorka *otaku* pozoruje při každodenních činnostech.

Rozhovory vedla autorka celkem s osmi informátory ve věku od 15 do 26 let. Výzkum probíhal především na festivalu zaměřeném na japonskou pop-kulturu a PC hry s názvem Animefest 2019, Advík a Akicon. Některé rozhovory se realizovaly v Pardubicích, Přelouči a jeden přes sociální sítě. Při výzkumu si autorka vedla terénní deník, kde popisovala každý den na zmíněných festivalech.

Terénní deník obsahoval všechny rozhovory, které autorka s informátory vedla. Dále si autorka do deníku zaznamenávala další poznatky, které považovala pro svou práci za důležité,

např. jaké zboží nabízely jednotlivé stánky na festivalech apod. Autorka se zúčastnila i několika workshopů a přednášek, vyzkoušela si například workshop zaměřený na japonské tradiční bojové umění.

Autorka ke svým informátorům záměrně nepřistupovala jako osoba, která provádí výzkum, ale byla v roli fanouška japonské pop-kultury. Některé rozhovory nahrávala autorka se svolením informátora na mobilní telefon. Otázky, které všem informátorům pokládala, měla předepsané na papíře. Před samotným rozhovorem se autorka připravovala, otázky při rozhovoru pokládala náhodně a přizpůsobovala je vždy dané situaci. Většinou informátoři odpovídali na otázky a neměli problém navazovat konverzaci i bez položených otázek ze strany autorky.

Otázky výzkumu byly sestavené tak, aby autorka zjistila, jak česká subkultura *otaku* rozumí samotnému pojmu *otaku*. Dále zjišťovala, zdali je české *otaku* považují za důležité svou příslušnost k *otaku* a zda je možné *otaku* poznat na první pohled. Otázkami se autorka snažila také přijít na to, kdy se informátoři začali vnímat jako *otaku*. Většina informátorů odpovídala podobně. Na otázku, kdo je *otaku*, odpovídali informátoři většinou, že je to osoba, která je blázen do japonské pop-kultury, sleduje anime, čte mangu a chodí v *cosplay*ích. Jako *otaku* se převážná část informátorů začala vnímat ve chvíli, kdy se s tímto pojmem poprvé setkali, a to prostřednictvím *anime*. Někteří se s pojmem *otaku* setkali na webových stránkách zaměřených na japonskou pop-kulturu. Být *otaku* je pro většinu z informátorů důležitým aspektem života, který je naplňuje a svým způsobem utváří jejich osobnost. Nejdůležitější věc v životě to pro ně ale není, *otaku* a vše s ním spojené považují za svůj koníček, a to musí jít stranou před povinnostmi.

## 2.4 Popis terénu

Autorka realizovala výzkum vždy na jiném místě. Od 24. 5. 2019 do 26. 5. 2019 se zúčastnila 16. ročníku Animefestu, který se každý rok koná v Brně, a 14. ročníku Advíku v Praze. Rozhovory získala převážně od návštěvníků Animefestu a Advíku. Během celého výzkumu autorce žádný z oslovených informátorů rozhovor pro závěrečnou práci neodmítl. V některých případech bylo zapotřebí, aby autorka s informátory komunikovala jako *otaku s otaku*, informátoři se tak cítili více uvolnění a otevření. V takovém případě autorka nepoužila předem připravené otázky. Informátor autorce většinou odpověděl na potřebné otázky, aniž by mu je sama položila.

Rozhovory na festivalech byly realizované se 4 ženami a 4 muži ve věku od 15 do 26 let. Jedna z žen se za *otaku* nepovažovala a označovala se za fanouška korejské kultury. Korejský-pop je u *otaku* také velmi populární. Obdobně jeden z mužů (26 let) se za *otaku* nepovažoval, označil se za fanouška japonské pop-kultury. Jelikož je potřeba této skupině *otaku* porozumět, je nutné se do ní vcítit a být jedním z nich.

První rozhovor autorka prováděla 24. května 2019 na Animefestu v Brně. Informátorkou se stala žena ve věku 18 let dále označovaná jako Kim. Kim se považuje spíše za překladatelku než za *otaku*, ale podle ní je *otaku* člověk, který je blázen do japonské kultury. Kim ve volném čase překládá mangu. Tvrdí, že se *otaku* poznají na základě toho, v čem jsou oblečení a také by to měli být lidé, kteří toho ví hodně o japonské kultuře. Informátorka si je jista, že existuje určitý předpoklad, na základě, kterého se člověk začne považovat za *otaku*. Dále tvrdí, že se k *otaku* spousta lidí dostane přes *anime*, někteří sledují *anime* už od malička a do kultury roste postupem času (Kim 21 let, Animefest 2019). Kim je příznivcem spíše korejské kultury. Animefest je pro ni místo, kde se překonávají bariéry.

Druhý rozhovor proběhl 25. května 2019 s mužem ve věku 21 let na Animefestu 2019 v Brně, dále muže označujeme jménem Yuri. Yuri si zpočátku nebyl jistý, zda by se sám označil za *otaku*. Usoudil, že tráví většinu svého času doma hraním PC her nebo sledováním *anime* a je asociální, což je podle něj jedna z charakteristik *otaku* (Yuri 21 let, Animefest 2019). Za *otaku* se nakonec označil, ale myslí si, že *otaku* jsou hlavně *cosplayeri*. Tím chtěl říci, že na Animefestu je velká pravděpodobnost, že *otaku* bude *cosplayer*. Autorce Yuri doporučil, aby provedla rozhovor s nějakým *cosplayerem*. K *anime* se dostal asi ve 13 letech díky spoustě volného času. Tvrdí, že místo, kde mohou být *otaku* sami sebou, a kde se nemusí stydět za to, co poslouchají – japonský pop (J-Pop), korejský pop (K-Pop), nebo co sledují (*anime*), je právě Animefest.

„V Japonsku funguje pop jako kartelový hyperkapitalismus v praxi – agentury propracovanými marketingovými triky ovládají trh, pro něž vytváří dokonalé výrobky“ (Veselý 2017: 214). Dále Veselý říká, že „J-pop existuje ve zvláštní bublině, do níž jen minimálně pronikají vnější sociální či kulturní vlivy i ohlasy ze západního popu, který kdysi napodoboval“ (Veselý 2017: 214). Yuriho bychom mohli zařadit pod druh *otaku* jako „gamer“. Jak už bylo uvedeno výše, *otaku* se dělí na několik druhů. Ne každý *otaku* je *cosplayer*, a ne každý zase PC hráč, ale každý *otaku* je spojen s *anime*. Yuri sleduje *anime*, čte mangu a hraje PC hry, ale nedělá *cosplaying*, proto ho lze nazývat „gamer“.

Třetí rozhovor proběhl také 25. května 2019 na Animefestu s ženou ve věku 21 let, která měla na sobě kostým Kory z Avataru a pocházela ze Slovenska. Tato žena se považuje za *otaku*,

dále ji označujeme přezdívkou Kora. Podle Kory můžeme *otaku* poznat na první pohled snad jen na těchto festivalech. Tvrdí, že jen tu můžeme říci, že lidé v *cosplay*ích se považují za *otaku*. I ona se setkala s narážkami, že není normální, protože sleduje kreslené seriály pro děti. Místo jako je Animefest je pro ni proto ideální. Kora nejprve sledovala klasické seriály a později narazila na *anime*. Po prvních dílech si *anime* zamilovala. Koru bychom mohli označit jako „*cosplayerku*“.

Čtvrtý rozhovor autorka realizovala opět 25. května 2019 na Animefestu. Informátorkou byla žena ve věku 21 let, kterou dále označujeme přezdívkou Luffy. Luffy je *cosplayerka* a pochází ze Slovenska. Na sobě měla kostým Luffyho z *One Piece*. Podle ní je *otaku* člověk, který má rád *anime*, mangu, nevychází moc z domu a dělá *cosplaye*. K *anime* se Luffy dostala přes televizní stanici Jetix, kde *anime* vysílali. Dnes už Jetix neexistuje, protože ho koupil Disney. Luffy se PC hrám moc nevěnuje a můžeme ji zařadit do kategorie „*cosplayerů*“. Na Animefestu si připadá jako mezi „svými“, cítí se tu jako doma a tvrdí, že nemusí čelit divným pohledům, jako jinde.

Pátý rozhovor proběhl s mužem, kterého autorka považuje za svého kamaráda. Informátorovi je 26 let a za *otaku* se považuje od svých 17 let, dále ho nazýváme přezdívkou Madara. Rozhovor probíhal v Pardubicích 28. října 2019. Podle Madary chlapci více tíhnou k tomu, že se upínají k věcem, které jím suplují jejich chůt v sociálním statusu – „hlavně v dnešní době, když mají problém navázat kontakt s opačným pohlavím, vidím to na sobě. Pak ještě proto, že člověk nevěděl, co by, tak začal koukat na *anime*, cítil prázdnotu ve svém životě“ (Madara 26 let, Pardubice). Dále Madara tvrdí, že *otaku* je člověk, který má pro určitou činnost takovou zálibu, že to boří zažité hranice.

Šestý rozhovor autorka provedla s ženou ve věku 22 let, kterou zná osobně již od svého dětství, dále ji označíme přezdívkou Erza. Rozhovor proběhl 10. února 2020 v Pardubicích. Erza se k *anime* dostala zhruba ve 13 letech, ale plně se mu začala věnovat až ve svých 15 letech. Předtím sledovala televizní stanici Jetix, kde občas *anime* vysílali. Také trávila většinu svého času doma hraním PC her. Nejprve ji *anime*, konkrétně „Naruto“, nezaujalo a považovala to za „japonskou blbost“. Později již Jetix nebyl k dispozici, ale některé seriály byly stále dostupné na internetu. Erza si chtěla pro pobavení pustit zmíněnou „japonskou blbost“, tak si na internetu vyhledala *anime* „Naruto“, které dávali předtím na Jetixu. V té době však ještě nevěděla, že se to nazývá *anime*, a už vůbec, kdo je to *otaku*. Věděla jen, že jde o produkci Japonců.

Vše začalo, když Erza zhlédla několik dílů *anime* „Naruto“. První díl ji příliš nezaujal, napomáhalo tomu také to, že seriál sledovala v japonštině s českými titulky a hlavního hrdinu

„Naruta“ dabovala žena, což přišlo Erze vtipné. Po prvním dílu však usoudila, že zkusí zhlédnout další díl. V této chvíli přišel zlomový bod, kdy ji téma najednou začalo zajímat. Začala sledovat další díly a stala se na tom závislá. „Bylo to jako droga“, říká (Erza 22 let, Pardubice). Dále se jejím zájmem stal i japonský jazyk a Japonsko samotné. *Anime* sledovala v japonštině s anglickými titulky.

Erza si nepamatuje, kdy a kde se s pojmem *otaku* poprvé setkala. Myslí si však, že poprvé to bylo v nějakém *anime*. Dále říká, že se na internetu a sociálních sítích tvořili skupinky, které se zajímali o *anime*, mangu a PC hry a nazývali se *otaku*. I ona se začala považovat za *otaku*. Erza byla tichá, stydlivá, introvertní a většinu času trávila doma, měla problémy navazovat vztahy a lidé pro ni představovali zlo. *Anime* jí určitým způsobem pomáhalo dostat se do jiného světa. Erza ráda kreslí *anime* a *manga* postavičky, vytvářela i vlastní mangu, která byla však určena pouze pro ni. Začala také používat speciální slovní zásobu – japonská slova, která se nejčastěji vyskytují v *anime*, jako například „*kawaii*“ nebo „*arigató*“. Každá konverzace o Japonsku ji zaujala.

Informátorka Erza se setkala s narážkami, že sleduje *anime*, jakési japonské kreslené pohádky, ale byla si vědoma toho, že i na ní to ze začátku působilo jako pohádka. Snažila se však dotyčným vysvětlit, že nejde jen o pohádky. Informátorka se zvláště nechlubila, že sleduje *anime*, neměla to ve zvyku, už jen komunikace s ostatními lidmi jí dělala problémy.

Šedmý rozhovor probíhal s mužem ve věku 26 let, který požádal o vystupování pod přezdívkou Itan. Rozhovor s Itanem se uskutečnil 1. 3. 2020 přes sociální sítě. Považuje se za fanouška japonské pop-kultury, ale za *otaku* ne. Na střední škole a na druhém stupni základní školy se setkal s narážkami týkající se především pokémonů a *hentai*. Itan říká, že ani na vysoké škole to často lidé nevnímají kladně, ale alespoň o tom mlčí. Vliv japonské pop-kultury mu změnil vnímání světa. Byl vždy introvertní a nesnažil se vyčnívat, cítil se mezi svými lidmi lépe. Z pořadů přebíral archetypy hrdinů a hodnoty, které vyznávali, a s tím pokračuje dále. Itan už několikrát navštívil Japonsko.

Osmý rozhovor se uskutečnil v Přelouči 28. 3. 2020 s mužem ve věku 24 let, dále označovaného jako Sasuke. Sasuke hrdě vyzdvihuje, že je *otaku* a nestydí se o tom mluvit. Na krku má tetování, které pochází z *anime* „Naruto“. Tvrdí, že spoustu času tráví doma u PC her a televize. V televizi vždy miloval Jetix nebo Animax. Tam poprvé narazil na *anime* a od té doby ho sleduje. Za *otaku* se začal považovat v momentě, kdy se s tímto pojmem setkal poprvé. „Poprvé jsem na to přišel v „*Otaku no video*“, což je v podstatě o *otaku* a našel jsem to náhodou, když jsem hledal nějaké nové *anime*. Od té doby jsem se taky vnímal jako *otaku*. Vždy jsem se jen díval na televizi a hrál PC hry, ale díky *anime* jsem se začal zajímat i o jiné věci. Začal jsem



se učit japonštinu, a dokonce jsem ji chtěl i studovat. Vařit jsem nikdy neuměl, a ani mě to nikdy nebavilo, ale fascinovala mě japonská kuchyně, tak jsem se nějaká jídla pokoušel uvařit. Skoro všechny jídla jsem začal jíst hůlkami a ostatní si o mě začali myslet, že jsem divný. Mně to ale bylo jedno, protože to bylo něco, co jsem chtěl dělat, něco, co mě bavilo a nějakým způsobem mě to naplňovalo“ (Sasuke 24 let, Přelouč). Díky *anime* se Sasuke začal cítit šťastnější. Podle něj jsou *otaku* blázni do japonské kultury a dodává, že *otaku* u nás jsou trochu jiní než *otaku* v Japonsku. Vliv japonské pop-kultury mu změnil vnímání světa, stejně jako u Itana.

Níže autorka přikládá tabulku informátorů. Tabulka obsahuje čísla informátorů, pohlaví, věk a přezdívky informátorů, pod kterými v textu vystupují. Dále pak obsahuje datum realizace rozhovoru a nakonec místo, kde byl rozhovor uskutečněn.

Číslo informátora	Pohlaví	Věk	Přezdívka	Datum rozhovoru	Místo rozhovoru
Informátor č. 1	žena	18 let	Kim	24. května 2019	Animefest 2019, Brno
Informátor č. 2	muž	21 let	Yuri	25. května 2019	Animefest 2019, Brno
Informátor č. 3	žena	21 let	Kora	25. května 2019	Animefest 2019, Brno
Informátor č. 4	žena	21 let	Luffy	25. května 2019	Animefest 2019, Brno
Informátor č. 5	muž	26 let	Madara	28. října 2019	Pardubice
Informátor č. 6	žena	22 let	Erza	10. února 2020	Pardubice
Informátor č. 7	muž	26 let	Itan	1. března 2020	Sociální sítě
Informátor č. 8	muž	24 let	Sasuke	28. března 2020	Přelouč

Tabulka 1: Přehled informátorů a jejich vlastností. Zdroj: vlastní zpracování

## 2.5 Reflexivita

Do terénu autorka vstoupila jako fanoušek japonské popkultury, nikoli jako výzkumník, který provádí výzkum. Sama autorka se za *otaku* považuje, a proto pro ni bylo snazší do terénu proniknout. Na Animefestu byla poprvé a plánuje i návštěvy dalších ročníků. Jako *otaku* tvrdí, že to pro ni byl ráj, vyskytují se tam lidé, se kterými si rozumí. Lidé, kteří na Animefest přišli z jiného důvodu, než kvůli *anime* a manze, se tu cítí většinou jako cizinci. Autorka se vždy za svou příslušnost k *otaku* styděla, protože na to mnoho lidí pohlíží negativně. Setkávala se s narážkami typu, že „sleduje kreslené seriály pro děti a nikdy nedospěje“, nebo si její

příslušnost někteří lidé spojovali pouze s *hentai*. *Hentai* je animované porno, a u *otaku* je celkem oblíbené.

Při výzkumu formou rozhovorů s informátory se autorka dozvěděla, že většina z nich má stejné zkušenosti jako ona sama. *Anime* a jemu příbuzných produktů, které se zaměřují na dospělé publikum (zahrnujíc *doujinshi*), podle Welina někdy mohou *otaku* působit jakožto sexuální devianti v myslích mainstreamu japonské společnosti. Způsob, jakým jsou některé postavy v těchto dílech zobrazeny, např. jako malé nezletilé holčičky, vyvolává kontroverzi po celém světě. Za *otaku* se autorka považuje, je vůči tomu zaujatá a příliš zúčastněná, to může mít za následek, že nevěnuje pozornost aspektům, které by nezúčastněný pozorovatel považoval za důležité. Autorka práce se snaží o objektivní přístup, ale v některých případech má tendenci do hodnocení přidávat i své pocity.

## 2.6 Etika

Rozhovory byly vždy nahrávány se souhlasem informanta. Většina informantů si přála zůstat v anonymitě, a proto zde autorka neuvádí jejich přesná jména, ale přezdívky. Informanti neposkytli žádné odpovědi, které by si nepřáli zveřejňovat. Ze začátku byli informanti nervózní a styděli se mluvit, ve chvíli, kdy autorka zmínila svou příslušnost k *otaku*, tak se uvolnili a více rozmluvili.

### 3 Analýza z pohledu tří teorií

V následující kapitole bude autorka provádět analýzu z pohledu tří teorií. První teorie je teorie kulturních vzorců, u níž autorka vychází z Ruth Benedictové a jejího díla „Chryzantéma a meč“. Teorii si autorka vybrala z toho důvodu, že v ní Ruth Benedictová rozebírá kulturní prvky, které jsou ve vzájemném vztahu a tvoří celek. Podle Benedictové existuje mezi prvky, které spolu zdánlivě nesouvisí, nějaký systematický vztah. Tyto prvky autorka hledá v díle Ruth Benedictové, následně je srovnává s prvky u *otaku* v České republice a hledá jejich systematický vztah.

Ve druhém případě jde o teorii sebe prezentace, ta se zabývá tím, jak se *otaku* sebe prezentují v sociálním životě. K tomu autorka zvolila dílo Ervinga Goffmana, které považuje za nejvýstižnější – „Všichni hrajeme divadlo“. Podle toho zjišťuje, jaké role hrají *otaku* ve společnosti, a případně zdali hrají v životě více rolí.

Poslední teorie se týká subkultury. Autorka zkoumá, zda se jedná o subkulturu a jak na to nahlíží samotní aktéři. Autorka v této podkapitole využívá dílo s názvem „Subculture: The meaning of style“ od Dicka Hebdigeho. V tomto díle Hebdige velmi dobře popisuje subkulturu, což u výše zmíněných autorů nelze říci, subkultuře se věnují méně. Dále autorka vychází z díla od Josefa Smolíka s názvem „Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky“. Na základě těchto děl autorka zjišťuje, jak se subkultura utváří a jaké jsou podmínky k tomu, abychom se stali členy subkultury.

#### 3.1 Teorie kulturních vzorců

V následující podkapitole autorka hledá společné znaky chování mezi *otaku* v Japonsku a *otaku* v České republice. Ruth Benedictová ve svém díle „Chryzantéma a meč“ (Benedictová 2013) říká, že kulturu musíme pojímat jako celek, jehož povahu určuje uspořádání kulturních prvků. Žádný kulturní prvek podle ní není izolovaný od ostatních, všechny jsou ve vzájemných vztazích a vytvářejí unikátní konfiguraci, tedy vzorec (Benedictová 2013: 18).

*Otaku* jsou součástí japonské kultury, ale rychle se dostávají i do jiných kultur. Na základě toho si můžeme všimnout odlišného chování *otaku* v Japonsku a odlišného chování *otaku* v České republice. „Oni si fanoušci *otaku* říkají *otaku* právě proto, že jsou fanoušky, ale porovnání toho, co zvládají tzv. *otaku*, a toho, co zvládají *otaku* v Japonsku, je diametrální. V Japonsku je to vyloženě nadávka“ (Itan, 26 let). Mezi jednotlivými znaky chování, které spolu zdánlivě vůbec nesouvisí, je nějaký systematický vztah. Ruth Benedictová tedy přijala myšlenku, že stovky detailů zapadnou do celkových vzorců (Benedictová 2013: 21).

Autorky informátor Itan (26 let) říká, že rozdíl je hlavně v tom, že v Japonsku se *otaku* „aktivněji zapojují a sledují větší množství a zajímají se o to ve větším měřítku“ (Itan, 26 let). *Otaku* v České republice se budou chovat víceméně jako *otaku* v Japonsku, ale můžeme vidět znaky odlišného chování závislého na kultuře země. Například „statečnost“ znamená pro Japonce úplně něco jiného než pro nás. My, stejně jako Američané (Benedictová 2013: 59), považujeme za statečnost situaci, kdy se nám podaří někoho zachránit v nouzi. Benedictová říká, že Japonci toto zachraňování odmítají. Pro ně znamená statečnost pouze přijetí rizika smrti, opatrnost se necení (Benedictová 2013: 59).

Japonci kladou velký důraz na druh a stupeň sociální vzdálenosti mezi lidmi. Při svém výzkumu autorka pozorovala, že i *otaku* u nás si udržují určitou sociální vzdálenost od ostatních lidí. Na základě získaných informací autorka práce tvrdí, že je to dáno tím, že většina *otaku* jsou asociální, introvertní a s virtuální realitou si rozumí více než s lidmi ve skutečném životě. V Japonsku je důležitý také způsob uklánění. „Správná a vhodná poklona jednomu hostiteli bude jiným hostitelem, který je k tomu, kdo se uklání, v poněkud odlišném postavení, považována za urážku“ (Benedictová 2013: 68). V České republice na tento zvyk nenarazíme a ani *otaku* v Česku si ho neosvojili. V Japonsku je však uklánění samozřejmostí i u *otaku*, protože dodržování hierarchie je základ.

Japonci se podle Benedictové věnují pěstování fyzických radostí. Mezi jejich nejoblíbenější radosti patří horská koupel, spánek, jídlo a romantická láska (Benedictová 2013: 172–177). V Japonsku není potřeba nějakým způsobem moralizovat erotiku či sex. Na základě získaných dat může autorka potvrdit, že tato témata jsou i v *otaku* kultuře velmi populární. Setkává se s názory (většinou u lidí, co nepřísluší k *otaku*), že Japonci jsou „úchylní“. Je to možná dáno tím, že většina lidí bez příslušnosti k *otaku* definuje *anime* buď jako „kreslené seriály pro děti“ nebo tvrdí, že *anime* je *hentai* (japonské kreslené porno). *Anime* a jemu příbuzných produktů, které se zaměřují na dospělé publikum (zahrnujíc *doujinshi*), podle Welina někdy mohou *otaku* působit jakožto sexuální devianti v myslích mainstreamu japonské společnosti. Způsob, jakým jsou některé postavy v těchto dílech zobrazeny, například jako malé nezletilé holčičky, vyvolává kontroverzi po celém světě (Welin 2013: 8-9).

I v České republice si lidé často spojují *anime* s *hentai*, informátor Yuri říká: „*Ti ostatní lidé si o tobě myslí, že jsi divný, ty jim řekneš, že sleduješ anime, japonské kreslené seriály a oni ti na to odpoví, to je hentai, že?*“ *klasická odpověď, tohle ti řeknou skoro vždy Hentai je poddruh anime, anime není jenom hentai, je to jako když řekneš, že se díváš na seriály, tak to není jen porno, jsou různé druhy. Je pravda, že u otaku komunity je hentai populární a v Japonsku ještě víc, ale tam to moc neřeší*“ (Yuri, 21 let).

Na některých festivalech zaměřených na *anime*, mangu a PC hry můžeme nalézt stánky s *hentai* tematikou, které jsou k dispozici pro všechny. Benedictová říká, že Američani a Britové pokládají za pornografické některé z jejich uctívaných obrázkových knih, a že je pro ně Jošiwara (čtvrť gejš a prostitutek) odpuzujícím místem (Benedictová 2013: 177). Češi jsou vůči tomuto více uzavřenější, u Japonců je tomu naopak.

Jídlo je v české *otaku* kultuře také velmi populární. Japonská kuchyně je u *otaku* komunity velmi oblíbená. Při pozorování si autorka práce všimla, že většina lidí, kteří se považují za *otaku*, mají tendenci všechno jídlo, u kterého to alespoň trochu jde, jíst hůlkami. Mohl by to být jeden z poznávacích znaků *otaku*. Samozřejmě nelze tvrdit, že každý člověk, který jí hůlkami, je *otaku*, ale určitá pravděpodobnost, že se bude považovat za *otaku*, zde je. Například když vezmeme v potaz místo – je něco jiného, pokud uvidíme jíst člověka hůlkami ve školní jídelně, než když vidíme člověka jíst hůlkami vedle stánku s japonským jídlem. Autorka zdůrazňuje vlastní zkušenost s první situací a tvrdí, že dotyčná osoba se za *otaku* skutečně považuje.

Teorii kulturních vzorců autorka považuje za užitečnou v tom smyslu, že jí poskytla částečné srovnání japonských *otaku*, respektive japonské kultury s českou kulturou *otaku*. Na druhou stranu je třeba přiznat, že autorka „Chryzantémy a meč“ Ruth Benedictová patří mezi starší generace a v době, kdy psala tuto knihu, *otaku* ještě neexistovali. Některé prvky, které však ve svém díle Ruth Benedictová zmiňuje, se týkají rozdílů mezi *otaku* v Japonsku a *otaku* v České republice.

### 3.2 Teorie sebeprezentace

Tato část práce souvisí s identitou *otaku*, respektive s tím, jak se *otaku* sebe-prezentují v každodenním životě. Autorka pro tuto podkapitulu používá dílo Ervinga Goffmana „Všichni hrajeme divadlo“ (1999). Je přirozené, že si hledáme informace o člověku, který v nás vzbudil pozornost. „Informace o jedinci pomáhají charakterizovat situaci, umožňují ostatním předem odhadnout, co od nich dotyčný bude očekávat a co oni mohou očekávat od něj“ (Goffman 1999: 10). Nikdy ale nemůžeme vědět, zda jsou nalezené informace pravdivé, určité chování můžeme tak jen předpokládat.

„Jednotlivec, který implicitně či explicitně naznačuje, že patří k určitému společenskému typu, by měl ve skutečnosti být tím, za koho se prohlašuje. V důsledku toho jednotlivec, který nějak definuje situaci a tím přímo či nepřímo tvrdí, že je osobou určitého konkrétního druhu, automaticky uplatňuje morální požadavek, zavazující ostatní k tomu, aby

ho hodnotili a zacházeli s ním způsobem, jaký může osoba tohoto druhu očekávat“ (Goffman 1999: 19). Pokud se tedy někdo považuje za *otaku*, měl by jím opravdu být. U některých lidí, kteří se považují za *otaku*, je to spíše naopak. Skrývají svou příslušnost k *otaku*, protože má vůči nim společnost předsudky, jen v té vlastní skupině mohou být sami sebou. „Když jste ti normální *otaku*, sedíte doma, sledujete *anime*, tak o vás lidi moc neví“ (Kora, 21 let).

Goffman předpokládá, že jednotlivec má v okamžiku, kdy předstupuje před ostatní, mnoho motivů pro to, aby se snažil ovlivnit dojem, jaký okolí z celé situace získá (Goffman 1999: 21). „Vždy jsem se tak trochu styděla za to, že jsem *otaku*, protože na to mnoho lidí pohlíželo negativně a bála jsem se, že udělám špatný dojem. Ve společnosti *otaku* jsem si připadala lépe, než ve společnosti „ne-*otaku*“ (Luffy, 21 let).

Goffman dále rozebírá tzv. „regiony“, které definuje jako místo, které je ohraničené bariérami vnímání. Podle něj se regiony mezi sebou liší stupněm ohraničenosti a dělí se také podle komunikačních prostředků, v nichž se bariéry vnímání vyskytují (Goffman 1999: 108). *Otaku* bychom mohli definovat také jako region. Rozumí si v něm spíše členové *otaku* a k opravdovému porozumění *otaku* se musíte stát jedním z nich. Pro ty, kteří se jim snaží porozumět, avšak se jimi stát nechtějí, to může představovat bariéru, může to být i ale i naopak.

Někteří *otaku* se považují za tzv. „outsidery“ ve společnosti a společnost pro ně představuje zlo. Už jen z názvu díla „Všichni hrajeme divadlo“ lze usuzovat, že každý člověk se v nějakých určitých situacích přetvářuje, a tudíž není sám sebou. „Tady na Animefestu je to pro mě jako ráj, ty lidi vám tu rozumí a vy jim, nekoukají se na vás tím špatným pohledem. Je to místo, kde můžeme být sami sebou. Nemusíme se stydět za to, že se díváme na *anime* a tak“ (Muž, 21 let). *Otaku*, kteří se oblékají do cosplayů se snaží být jako jejich oblíbená postava z *anime*, *mangy* atd. Pokud se s ní chtějí dostatečně ztotožnit, musí předvést úctyhodný herecký výkon. Musí se začít chovat jako ta konkrétní oblíbená postava. Chtějí být na chvíli někým jiným, ale to už znamená, že se dotyčné osoby přetvářejí. To, že se stávají někým jiným, může znamenat útek od reality a život ve vlastním světě.

V teorii sebe prezentace autorka vychází z díla Ervinga Goffmana „Všichni hrajeme divadlo“, což jí pomohlo zjistit, že i *otaku* svým způsobem hrají divadlo. Přetvářejí se a nejsou sami sebou ve chvíli, kdy se snaží být jejich oblíbenou postavou. Pro *otaku* je to něco, co je dělá šťastné, v tomto vlastním světě jsou spokojenější a mají společnost, která jim rozumí. „To že se dostávám do jiného světa, světa *anime*, nebo světa *otaku*, mě pomáhá zahodit starosti za hlavu, uklidňuje mě to. Představa, že můžu být na chvíli někým jiným a odpoutat se od reality, je úžasná. Vyrůstal jsem mezi lidmi, kterým jsem nerozuměl a oni mě také ne. Vždy jsem se jim snažil vyjít vstříc a většinou jim říkal to, co chtěli slyšet. Byl jsem takový ten typ, co se

moc nevyjadřuje a názory si nechává pro sebe a třeba jen přikyvuje. Někdy jsem ani nevěděl, co jim mám říct, bál jsem se, že bych řekl něco špatně a urazil bych je. (Sasuke, 24 let)“.

Sasuke se před ostatními přetvařoval a nebyl sám sebou, snažil se jim přizpůsobit. Podle Goffmana Sasuke uvádí své představení a hraje divadlo „pro dobro ostatních“. Můžeme ho tedy nazvat cynickým účinkujícím, jemuž obecnost upřímnost nedovolí. Snaží se ostatní lidi oklamat a přistupuje ke svému výkonu cynicky (Goffman 1999: 25-26). Sasuke také říká, že když začal sledovat anime a později se i vnímat jako *otaku*, mohl být najednou sám sebou.

„Nestydím se za to, že jsem *otaku*, naopak to dávám najevo a žiju v tom svém světě. Začalo mi být tak nějak jedno, co si o mě ostatní myslí. Měl jsem ten svůj svět, kde jsem byl spokojený. Začalo mě zajímat mnohem více věcí. Už to nebyl jen PC a televize, ale začínal jsem se zajímat o japonštinu o japonské umění, začal jsem víc číst knížky o Japonsku. Začal jsem říkat své názory. Vím, že mě třeba urazilo, když někdo řekl o Japoncích nebo o anime, něco nevhodného, vždy jsem jim to pak rozmlouval, že je to jinak, byl jsem na to strašně vysazený. Snažil jsem se jim *otaku* kulturu ukázat v jiném světle, že to není jen anime a podobné věci“ (Sasuke, 24 let).

Cynik klame své obecnost. Sasuke nejprve klamal pro „dobro ostatních“, později na základě prosazování svých zájmů a sledování vlastních cílů. Goffman říká, že se můžeme setkat s kolísáním mezi cynismem a upřímností. Nesmíme však podle něj vyloučit existenci takového přechodného bodu, v němž jednotlivec udržuje trochu sebeklamu. Dále pokračuje, že se jednotlivec může pokusit přimět obecnost, aby jeho situaci posuzovali podle toho, jak on si ji představuje. To může být jeho konečným cílem, přesto jednotlivec nemusí stoprocentně věřit, že si zaslouží takové ohodnocení, o jaké žádá, nebo že zdání reality, které podporuje, je platné (Goffman 1999: 28).

Sasuke se snažil přimět své obecnost, aby ho posuzovali tak, jak on chtěl. Když se Sasuke setkal s nějakou kritikou, většinou ohledně Japonska, nebo toho, že sleduje anime, snažil se ostatní přimět nebo přesvědčit k tomu, že to tak není.

Každý člověk hraje v životě mnoho rolí. Role je spojena se sociálním statutem. Linton, který tento pojem zavedl, definuje status jako pozici (postavení) člověka ve společnosti. Pojem role pak vyjadřuje činnou stránku statusu, tedy chování, které se od daného statusu očekává. Dále Linton říká, že společnost a sociální skupiny vyžadují, aby každý jednotlivec v rámci svých společenských pozic plnil určité role, tedy choval se v souladu s právy a povinnostmi (Linton 1936 in Soukup 2005: 398).

Statusy mohou být vrozené (pohlaví), připsané (cizinec) nebo získané (na základě vlastního úsilí – vzdělání). Statusy lze ukázat na následujícím příkladu. Ve společnosti mám

status sportovce a společnost ode mne očekává, že se tak budu chovat, hraji tedy roli sportovce. Plním určité povinnosti, které odpovídají mému statusu. Musím pravidelně chodit na tréninky, očekává se tedy ode mě nějaká disciplína, nebo musím dodržovat stravu. Pokud hraju týmový sport, očekává se ode mě týmovost. Důležité je ale ztotožnění jedince s rolí samotnou. Pokud se budu chovat tak, jak se to ode mě očekává, ztotožním se s rolí a přijmu ji. Může se stát, že jedinec roli nepřijme a nepodřídí se jí, v tom případě obvykle následují sankce. To lze potvrdit příkladem Itana, autorky informátora z realizovaného výzkumu.

Itan se považuje za fanouška japonské pop-kultury, sleduje anime, hraje PC hry a čte mangu. Mohli bychom mu tedy připsat status *otaku*. Společnost od něj očekává, že se jako *otaku* bude chovat, očekává se, že bude vykonávat roli *otaku*. Itan se ale za *otaku* nepovažuje. Navenek však dělá to, co od *otaku* společnost očekává. Můžeme říci, že Itan roli, kterou vykonává na základě jeho statusu *otaku* přijal, ale vnitřně s ní nesouhlasí. Výše v práci autorka zmiňuje, že za *otaku* se člověk musí považovat převážně on sám, to však nemění nic na tom, že mu status *otaku* nemůže být připsán. Připsat ho mohou například ostatní *otaku*. Itan říká, že se považuje jen za fanouška japonské-pop kultury. Na *otaku* jako takové nedisponuje údajně dostatkem znalostí, protože *otaku* v České republice se za ně považují jen proto, že jsou fanoušky. Avšak to, jak se chovají *otaku* v Japonsku a v České republice je podle něj diametrálně rozdílné. Dodává, že *otaku* se v Japonsku považuje výslovně za nadávku (Itan, 26 let).

V životě nemáme pouze jeden status a nehrajeme jednu roli. V jeden den můžeme hrát hned několik rolí a může se u nás vystřídat řada statusů. To lze demonstrovat na příkladu informátorky výzkumu Erzy. Erza studuje na vysoké škole, vždy když je ve škole, má aktivní status studenta. Hraje roli, která se očekává od studenta, ale protože je i žena, má kromě statusu studenta i status ženy, který je jí vrozený. V jednu chvíli má tedy více statusů. Erza sportuje a po škole většinou trénuje. Na tréninky jezdí autem, to znamená, že aktivní status studenta se stává pasivním a Erza přijímá status řidiče. Status studenta považujeme spíše za dlouhodobější status. V momentě, kdy Erza přijede na trénink, odkládá status řidiče a nabývá statusu sportovce. Erza hraje basketbal, což je týmový sport a každý jednotlivec v týmu má určenou pozici, kterou vykonává. V basketbalu jsou tři hlavní pozice (posty), na základě kterých může jedinec hrát. Jedná se o pozici rozehrávače, křídla a pivota s tím, že pozice se mohou vzájemně prolínat. Každý jedinec má své číslo od 1 do 5 podle toho, jakou roli hraje. Erza je spoluhráčkou ostatních hráčů a zastává pozici pivota, Erza má tak aktivní status sportovce, popřípadě basketbalistky, a zároveň nabývá i statusu spoluhráčky. Na základě jejího statusu sportovce vykonává roli pivota, od kterého se očekává, že bude hrát pod košem a oproti ostatním bude



mít výškovou převahu. Po skončení tréninku jede Erza domů, takže status sportovce se stává pasivním a opět Erza nabývá statusu řidiče. Po příjezdu domů pak zastává status přítelkyně a *otaku*. Erza si pustí anime, PC hru, nebo čte mangu a tvoří doujinshi. Erza však tuto roli *otaku* nepovažuje za nejdůležitější. Na prvním místě jsou u ní povinnosti, mezi které řadí školu a rodinu.

Dalším příkladem je informátorka Luffy. Ta měla na Animefestu 2019 také status *otaku* a zároveň status *cosplayera*. Vykonávala tedy roli *otaku* a roli *cosplayera*. Informátor Yuri hrál pro změnu roli počítačového hráče a roli *otaku*. Oproti Luffy, která se ztotožňuje s rolí *cosplayera*, se Yuri ztotožňuje s rolí PC hráče, ale s rolí *cosplayera* nikoliv. Můžeme tedy dovozovat, že si každý může vybrat, jakou roli chce mít. Pod statusem *otaku* si člověk může vybrat, jestli chce hrát roli *cosplayera*, PC hráče nebo všechny role zároveň. Na základě toho, jakou roli si vybere, získá většinou i příslušný status. Luffy má status *otaku*, a protože si vybrala roli *cosplayera*, získala i status *cosplayer*.

Luffy a Yuri se ztotožňují se statusem *otaku*, ale například informátoři Kim a Itan nikoliv. Kim sleduje anime, ale považuje se spíše jen za překladatelku. Také říká, že *otaku* jsou nadšenci japonské pop-kultury, ona je prý nadšenec korejské pop-kultury. Informátor Madara říká, že „*Otaku* je člověk, který má pro něco takovou zálibu, že to bourá zažité hranice“ (Madara, 26 let). Dále však Madara tvrdí, že je to označení pocházející z Japonska a používá se výhradně v Japonsku. Například, když je člověk nadšený do vaření, tak je *otaku* ve vaření. Podle Madary pro to u nás v Česku máme výraz blázen nebo magor (Madara, 26 let). Na základě uvedených informací by se i Kim dala považovat za *otaku*, kdyby byla v Japonsku, byla by *otaku* do korejské pop-kultury. Kim se ke korejské pop-kultuře dostala přes anime.

Většina informátorů nepovažuje roli *otaku* za nejdůležitější v jejich životě. Téměř všichni informátoři, kromě Sasukeho, který již není student, považují za nejdůležitější roli studenta. Role *otaku* je pro ně také důležitá, ale berou ji spíše jako koníček, kdežto roli studenta berou jako povinnost. Role *otaku* je pro ně podstatná, protože je v životě naplňuje. Yuri a Madara mají občas problémy věnovat se roli studenta a zároveň roli *otaku*. Stává se, že role *otaku* je nadřazena všem ostatním. Yuri a Madara dokáží být v roli *otaku* celý den, a to může mít negativní dopad na jejich status a roli studenta.

Dílo Ervinga Goffmana „Všichni hrajeme divadlo“ (1999), autorce pomohlo zjistit, že i *otaku* hrají svým způsobem divadlo. *Cosplayeři* se přetvařují a nejsou sami sebou, když se snaží být v roli jejich oblíbené postavy. *Otaku* jsou však v té chvíli šťastní a spokojenější, ocitnou se ve společnosti, která jim rozumí.

Každý z nás v životě vystřídá řadu statusů a hru více rolí. Je na každém z nás, jak se roli rozhodneme hrát a s jakou rolí se ztotožníme. Většina informátorů se rozhodla hrát roli *otaku*, tu však nepovažují za nejdůležitější v jejich životě. Roli *otaku* považují spíše za koníček, před kterým upřednostňují své povinnosti. Zmíněné dílo autorka také ocenila při přemýšlení o tom, jakým způsobem jedinci danou roli hrají. Jedinec může být o své roli zcela přesvědčen, věří jí a je to pro něj skutečnost. Takového jedince nazývá Goffman upřímným (Goffman 1999: 25-26). Pokud jedinec svému představení nevěří a klame své publikum, a ať už to dělá pro „dobro ostatních“ nebo pro prosazování vlastních zájmů, pak takového jedince můžeme podle Goffmana nazvat cynickým (Goffman 1999: 25-26). S tím jsme se mohli setkat u informanta Sasukeho, kterého jsme později označili za cynika.

### 3.3 Teorie subkultury

Ve třetí části kapitoly se autorka zaměřuje na otázku identifikace *otaku*, Zjišťuje, zda se jedná o subkulturu a jak na identifikaci *otaku* nahlízejí samotní aktéři. Identitě se věnovali například autoři jako a T. H. Eriksen v díle „Antropologie multikulturních společností: rozumět identitě“ (2007). Autorce je předlohou dílo „Subculture: The meaning of style“ od Dicka Hebdigeho (1979). V tomto díle velmi dobře Hebdige popisuje subkulturu, tomu se výše zmínění autoři spíše nevěnují. Dále autorka vychází z díla od Josefa Smolíka „Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky“ (2010) a od PhDr. Marty Kolářové, PhD. z článku „Subkultura kreativců a alternativní životní styl v Pravém domácím časopisu“ (2019). Uvedená díla se věnují obdobnému tématu, jako autorka práce.

Subkulturu nelze jednoduše definovat, každá se vymezuje na základě něčeho jiného. Některá z kultur se vymezuje podle věku, jiná podle zájmu. Jak říká Dick Hebdige, slovo subkultura je naplněno záhadou, naznačuje tajemství, zednářské přísahy a podsvětí. Evokuje také širší a neméně složitý koncept kultury (Hebdige 1979: 4)<sup>12</sup>.

„Česká subkultura *otaku* se začala formovat ve druhé polovině 90. let s rozvojem internetu u nás“ (Bělecká 2014). *Otaku* v České republice sebe vnímají většinou pozitivně, zatímco společnost je vnímá spíše negativně. I když je tento pojem ve společnosti téměř neznámý, každý *otaku* u nás je spojen s *anime*. Tento pojem už je ve společnosti známější a lidé ho často spojují s pokémony.

---

<sup>12</sup> The word ‘subculture’ is loaded down with mystery. It suggests secrecy, masonic oaths, an Underworld. It also invokes the larger and no less difficult concept ‘culture’ (Hebdige 1979).

Existují dva typy lidí – ti, co si *anime* zamilovali a ti, co ho nenávidí. Nemůžeme tedy říci, že by lidé přímo odsuzovali *otaku*, když tento pojem neznají. Patrick W. Galbraith tvrdí, že spíše než *otaku* je v Japonsku mainstreamová kultura vše, co převzali z jiných kultur. Subkultura se v Japonsku vytváří tam, kde leží většina japonské kultury, to je historický fakt. Od období Meiji byla nejvlivnější kultura americká a evropská, předtím to byla čínská. Z cizí perspektivy, co je původní na japonské kultuře, je právě jejich subkultura (Galbraith 2014: 14-16).<sup>13</sup>

Dále Galbraith pokračuje, že když je tlak (*gaiatsu*) ze zahraničí slabý, tak japonská kultura vzkvétá, když je *gaiatsu* silný, vzkvétá technologie. Kulturní historie Japonska je opakování této přítomnosti a absence tohoto *gaiatsu*. Například v 7. století bylo období silného *gaiatsu* z Číny, byl importován buddhismus a byl použit vládou k ovládnutí lidí. V roce 894 byl v čínské vládě chaos a Japonsko přestalo posílat učence. To zapříčinilo vzrůst původní japonské subkultury (Galbraith 2014: 16).<sup>14</sup>

Karel Veselý vysvětluje, že v Japonsku se mládežnické subkultury označují slovem „zoku“, které jsou v médiích často spojované s patologickými jevy. První „zoku“ se objevily společně s amerikanizací a její popkulturou v 50. letech. Mezi ně patřili například „Kaminari zoku“ neboli motorkáři, nebo „erekizoku“ – fanoušci rockové muziky. V 80. letech přicházejí „zoku“ spojené s konzumním stylem života. Jedná se například o „*otaku zoku*“ (Veselý 2017: 247).

Subkultura „ukazuje různé možnosti a cesty, jak lze žít „jinak“, odlišně od hlavního proudu, někdy i proti němu, ale především v souladu s vlastními hodnotami“ (Kolářová 2019: 86). *Otaku* subkultura není výjimkou. Většina *otaku* se snaží utéct od reality a žít ve vlastním světě, ve virtuálním světě plného nereálných věcí. Společnost pro ně představuje zlo. Může to být dáno i tím, jak říká jeden z informátorů výzkumu, že *otaku* jsou asociální a je tedy možné, že společnost a *otaku* si vzájemně nerozumí (Yuri, 21 let). Aby se mohli *otaku* lépe socializovat, vytvářejí skupinky, které jim umožňují sdílet své zájmy s ostatními. Tvoří společně subkulturu, která je odlišná od hlavního proudu.

---

<sup>13</sup> In Japan the mainstream culture is always what's been adopted from foreign cultures. Subcultures is where the most Japanesque culture lies. This is historical fact. Since Meiji period the most influential culture has been American or European, and before that it was Chinese culture. From a foreign perspective, what's original about Japanese culture is mostly its subculture (Galbraith 2014).

<sup>14</sup> When pressure from abroad, or *gaiatsu*, is weak, original Japanese subculture flourished, but when *gaiatsu* is strong, technology tends to flourish. The cultural history of Japan is repetition of this presence and absence of *gaiatsu*. For example, the 7<sup>th</sup> century was a period of strong *gaiatsu*, from China. Buddhism was imported and used by the government to control the people. Then around 894 there was chaos in the Chinese government, so Japan ceased to send scholars there. This allowed an original Japanese subculture to arise (Galbraith 2014).

Josef Smolík říká, že důležitým aspektem subkultury je jejich styl. Ten vypovídá o dané skupině nebo může být chápán jako symbol či znak. Tento styl se podle něj skládá z několika prvků – image, vystupování a argot. Image je označení pro vzhled a patří sem např. oblečení, účes, různé doplňky a tetování. Vystupování je tvořené výrazem tváře, stylem chůze a postojem těla. Nakonec argot, kam můžeme zařadit speciální slovní zásobu a způsob jakým je pronášena (Smolík 2010: 36).

Někteří *otaku* nosí *cosplaye*, to však vidáme pouze na festivalech zaměřených na *anime*, mangu atd. Běžně na ulici se s tímto nesetkáváme. Jak se můžeme dočíst výše v práci, podle některých autorů nosí *otaku* tenisky, džíny a vytahané mikiny nebo také brýle. Informátoři výzkumu však konkrétní druh oblečení nezmiňují, uvádí pouze, že nosí oblečení jako všichni ostatní lidé, nebo vlastní např. trička s postavami z *anime* nebo PC her (Yuri 21 let). Na Animefestu bylo k vidění mnoho lidí v tomto oblečení, i autorka sama se řadí mezi ty, co nosí tenisky, tričko, džíny a batoh na zádech.

Účes u *otaku* není ničím výjimečný. Není účes, který by byl specifickým pro *otaku*, pokud se nejedná přímo o *cosplay*. Někteří příslušníci *otaku* si vlasy barví na výrazné odstíny jako je modrá, zelená, fialová.

Doplňků nosí *otaku* relativně mnoho. Nejčastější jsou tzv. „placky“ s obrázky postav z *anime*, *mangy*, PC her atd., které si připevňují na viditelné místo. Dále to jsou různé druhy doplňků k oblečení, které mají motiv oblíbeného *anime* nebo PC hry. Nejčastěji to bývají zmiňovaná trička nebo řetízky či náramky. Snad každý *otaku* nějaký takový doplněk vlastní a nosí. Spousta z nich má doma také figurky postav nebo různé výrobky pocházejících z Japonska, případně alespoň s motivem Japonska, např. hrníčky či jiné nádoby. Některé *otaku*, především děvčata, nosí také doplňky do vlasů, nejčastěji to bývá čelenka, na níž jsou připevněné zvířecí uši (nejčastěji kočičí). Můžeme se s tím však setkat i u chlapců. Tento doplněk je velmi populární v *anime* a manze.

U *otaku* není příliš běžné tetování, záleží na konkrétní osobě. *Otaku* nemají zvyk se tetovat, jak je to například u japonské mafie *jakuzy*. Podle serveru National geographic bylo v Japonsku tetování dlouho zakázané téma a tetovat se nechávali hlavně zločinci. Sloužilo to jako cejch. U *jakuzy* se stalo tetování symbolem moci, odvahy a také schopnosti snášet bolest. Proto v Japonsku mají na mnoha místech potetování vstup zakázán (National.geographic 2012).

Dalším prvkem k hodnocení je vystupování. Většina *otaku* je stydlivá a mnoho informátorů z výzkumu se shoduje, že jsou antisociální. Vystupování na veřejnosti není jejich silnou stránkou. Ale pokud s nimi mluvíme jako *otaku* s *otaku* o společných zájmech, jsou velice komunikativní a otevření. Vyhledávají spíše komunikaci přes sociální sítě. Pokud *otaku*

slyší informaci o Japonsku, *anime*, manze atd. lze si všimnout, že zbystří a dává pozor, i když ho doposud nedával. Je možné, že spousta *otaku* je také více emotivní, než je běžné, ale nedávají to ve společnosti příliš najevo. Své problémy řeší tím, že si pustí *anime*, to jim zlepší náladu. Nutno podotknout, že na Animefestu si autorka nevšimla, že by účastníci *otaku* byli smutní či negativní, naopak téměř všichni byli veselí. Působilo to, jako by se všichni navzájem znali a byli všichni jedna rodina.

Posledním prvkem je argot, kam řadíme speciální slovní zásobu a způsob, jakým je pronášena. Snad každý *otaku* používá speciální slovní zásobu. Nejčastěji používané slovo je „kawaii“, což bychom mohli přeložit jako „roztomilý“. Karel Veselý říká, že skutečně existovat znamená v Japonsku být roztomilý. „Roztomilé věci můžete milovat nebo nenávidět či jimi dokonce pohrdat, pokud se ale ocitnete v Japonsku, rozhodně je nemůžete ignorovat“ (Veselý 2017: 199). Dále pokračuje, že „být kawaii skrze infantilní chování, frivolní postoje a přezíravý postoj vůči hodnotám je životním cílem většiny dnešní japonské mládeže (Veselý 2014: 199).

Nejznámější tzv. „kawaii“ ikonou je bílá kočička Hello Kitty, která je známá po celém světě. *Otaku* používají však mnoho jiných japonských slov, které se nejčastěji vyskytují v *anime*, například slovo „arigato“ (děkuji), „hai“ (ano), „gomenasai“ (promiň) atp. Díky používání cizí slovní zásoby se mnoho *otaku* učí japonský jazyk (většinou jako samouci), někteří dokonce touží po studiu japanistiky či japonských studií. Mezi *otaku* je komunikace za použití japonských slov běžná a patří mezi základní znaky *otaku* kultury. Pokud se ve společnosti setkáme s osobou, která používá tuto slovní zásobu, je velká pravděpodobnost, že se dotyčná osoba považuje za *otaku*.

Mnoho *otaku* si také kreslí postavičky v *manga* stylu, nebo vyrábí své vlastní *doujinshi*. Podle tohoto bychom mohli *otaku* poznat také, avšak ne všichni, co kreslí tyto postavy, jsou *otaku*. Jediný možný způsob zjištění je zeptat se jich.

V České republice se za *otaku* musí člověk považovat sám, už jen proto, že pojem *otaku* ve většinové společnosti není známý. Samotní fanoušci japonské popkultury se dobrovolně začali nazývat *otaku*. Vytvářejí skupinky, aby mohli sdílet svůj zájem s ostatními. „Pomocí stylu se jednotlivé subkultury odlišují nejenom do majoritní společnosti, ale i od sebe navzájem. Styl je tedy v subkultuře přeplněný významem. Jeho transformace jdou „proti přírodě“, narušují proces jakési „normalizace“ (Hebdige 1979: 18 in Smolík 2010: 36).

Autor Smolík považuje za důležitý ukazatel při studiu subkultur i tzv. „úroveň pohledu na subkulturu mládeže“, která podle něj vychází z tzv. matice podmiňujících vlivů. Ta vypovídá o prvcích, které ovlivňují jedince jako člena subkultury. Smolík zde rozebírá osm úrovní. První úroveň se týká vlastní identity jedince, který se považuje za součást určité subkultury. Tato

úroveň představuje aktivní, expresivní konající formu self (já) a další interakci užitou ke zvládnání fungování v subkultuře. Druhá úroveň se týká interakce mezi jednotlivci dané skupiny. Jedná se o každodenní setkávání s členy té dané subkultury a zvýrazňuje se tak identita jedince i skupiny. Třetí úroveň říká, že jedinec nevnímá ostatní ze skupiny jako jedince, ale vnímá je jako celek. Čtvrtá úroveň se týká všech ostatních subkulturních skupin, jejíž členové se identifikují a považují za členy určité subkultury. Pátou úrovní, je setkávání členů jednotlivých subkultur s „konkurenčními subkulturami“. Jedinec vnímá ostatní skupiny jako nebezpečí pro skupinu vlastní. Díky těmto odlišným skupinám se jedinec více identifikuje se skupinou vlastní. Šestá úroveň je opakem předchozí, dochází v ní k vnímání „spojeneckých“ skupin v rámci jedné subkultury. Sedmá úroveň se týká národní úrovně subkultury, lze v ní spatřovat určité prvky jednotlivých členů subkultur z různých zemí, patří sem i postoje, hodnoty, vzhled atd. Poslední, tj. osmá úroveň představuje úroveň subkultury mládeže jako jednoho celku (Smolík 2010: 40-41).

Téměř všichni informátoři z výzkumu se ztotožňují se subkulturou *otaku*. Už jen to, že se člověk začne považovat za *otaku*, nasvědčuje tomu, že do této subkultury patří. Jsou *otaku*, kteří se aktivně zapojují do fungování a utváření subkultury, pořádají srazy, festivaly, vydávají časopisy atd. Dalo by se říci, že tvoří „insidery v outsidersch“. Insidery jsou ve vlastní subkultuře, ale ve většinové společnosti jsou spíše outsiders, protože jiná společnost (než *otaku* komunita) pro ně představuje zlo. Pak jsou *otaku* jednotlivci, kteří jsou spíše pasivní, nepořádají srazy a spíše se neúčastní festivalů. Jednotliví členové se mezi sebou většinou ani neznají, to však není překážkou. Tito pasivní *otaku* jednotlivci se na utváření subkultury také podílejí, i když většinou minimálně. Jsou to spíše tzv. „konzumenti“. Lze tvrdit, že jsou outsiders pro většinovou společnost i outsiders ve vlastní skupině, ta pro ně však neznamená zlo, společnost *otaku* je pro ně velmi důležitá.

V díle Hirokiho Azumy vysvětluje Nakajima Azusa, že *otaku* preferují fikci. Tato preference fikce souvisí s jejich identitou. *Otaku* si vybrali fikci před sociální realitou ne proto, že by mezi nimi nemohli rozlišit, ale protože zvážili, co je efektivnější pro jejich vztahy, jestli standartní hodnoty sociální reality nebo fikce (Nakajima 1995 in Hiroki 2009: 27). Dále pokračuje Hiroki Azuma, který říká, že *otaku* se zavřeli do své „hobby“ komunity, ne protože by odmítali společnost, ale spíše proto, že sociální hodnoty a standarty jsou už nefunkční, a proto cítí potřebu vytvořit alternativní hodnoty a standarty (Hiroki 2009: 27).

Tato teorie autorce velice pomohla v pochopení subkultury jako takové. Vycházela především z děl autora Smolíka (Smolík 2010). Díky jeho popisu subkultury byla schopna lépe uplatnit získaná data z výzkumu.

### 3.4 Shrnutí

Analyzované teorie autorka vybírala tak, aby každá teorie byla jiná a současně všechny pomohly k nejlepšímu pochopení *otaku*. To vybrané teorie splnily, z každé teorie autorka získala určité informace a poznatky. Nejvíce prospěšná byla autorce teorie subkultury, kde uplatnila velkou část dat ze svého výzkumu a pochopila *otaku* jako subkulturu. Dozvídáme se, že důležitým aspektem subkultury *otaku* je jejich styl. Ten vypovídá o skupině nebo může být chápán i jako symbol či znak. Tento styl se podle Smolíka skládá z několika prvků – image, vystupování a argot (Smolík 2010: 36). Díky tomu autorka pochopila, že pokud se člověk chce stát součástí *otaku* a být uznán za součást subkultury, musí dělat věci, které umožnili vznik této subkultury.

Teorie kulturních vzorců zase autorce přispěla k částečnému srovnání *otaku* v Japonsku a *otaku* u v České republice. Nevýhodou této teorie je, že autorka Ruth Benedictová patří mezi starší generace a dílo napsala v době, kdy *otaku* ještě neexistovali. Navíc samotný koncept kulturních vzorců je dnes již poměrně zastaralý a pozitivistický. Dobře zde ale Benedictová popisuje japonskou kulturu a srovnává ji s kulturou vlastní. Podle ní stovky detailů zapadnou do celkových vzorců (Benedictová 2013: 21). Z této teorie autorka míní, že se *otaku* v České republice budou chovat víceméně stejně jako *otaku* v Japonsku, lze spatřit ale znaky odlišného chování závislého na kultuře dané země.

Třetí teorie sebe-prezentace od E.Goffmana pomohla autorce chápat *otaku* jako ty, kteří nejsou sami sebou, protože se přetvařují. Utíkají od reality do vlastního světa, který je uspokojuje. Snaží se být někým jiným ve chvíli, kdy se převlékají do kostýmů. Na druhou stranu ti, co se považují za *otaku*, nedávají moc najevo svou příslušnost k *otaku*. Snaží se chovat tak, jak to od nich vyžaduje daná společnost, tím pádem se taktéž přetvařují. Autorka také zjišťovala, jaká je nejdůležitější role v životě *otaku*, a jakým způsobem ji hrají. Zdali ke své roli, kterou hrají, přistupují s upřímností nebo naopak s cynismem. Oproti teorii subkultury zde autorka vycházela pouze z Goffmanova díla „Všichni hrajeme divadlo“ (Goffman 1999) a proto nebylo snadné získaná data z výzkumu aplikovat na tuto teorii.

## 4 Závěr

Vliv japonské pop-kultury je čím dál silnější a do světa se dostává nejčastěji prostřednictvím japonských animovaných filmů (*anime*). Fanoušci této pop-kultury se začínají sdružovat a nazývat se *otaku*. Tento pojem pochází z Japonska a bylo na něj nahlíženo negativně. Pokud někdo onačil člověka za *otaku*, bylo to často bráno jako urážka. *Otaku* byl chápán jako ten, kdo nikdy nevychází ze svého domu a veškerý svůj čas tráví doma sledováním *anime*, čtením *mangy* nebo hraním videoher. Dnes jsou *otaku* v Japonsku velmi důležití, neboť pomáhají udržovat japonskou ekonomiku, i díky tomu se změnil pohled na tyto lidi.

Většina *otaku* už se nestydí za to, čím jsou, a hrdě svoji kulturu vyzdvihují. V Česku na *otaku* nebylo nahlíženo tak jako v Japonsku. Tento pojem tu není příliš známý, více se v naší zemi setkáváme spíše s pojmem *anime*, který lidé často definují jako kreslené japonské seriály či jen jako *hentai*. Nemálo informátorů z provedeného výzkumu se setkala s kritikou, že sledují japonské pohádky pro děti a nikdy nedospějí. V očích společnosti jsou jiní.

Jedna z výzkumných otázek práce zněla „jak se *otaku* definují navzájem i vůči sobě samým“. Odpověď na otázku autorka získala z výzkumu, ve kterém zjistila, že *otaku* si vytvářejí vlastní subkulturu, sdružují se na místech, kde sdílí své zájmy s ostatními a kde se nemusí stydět za to, kým jsou. Fanoušci japonské pop-kultury se dobrovolně začali nazývat *otaku* a každý se za *otaku* musí považovat sám. V Japonsku to bylo velmi často někomu přisuzováno, většinou v negativním smyslu. Mnoho informátorů výzkumu se považuje za *otaku* a definují se jako fanoušci, někdy až blázni do *anime*, *mangy* a PC her.

Můžete si říci, že jste *otaku*, ale nestanete se součástí subkultury *otaku*, pokud nebudete dělat věci, které *otaku* běžně dělají, protože konat tak, jako *otaku* je základ pro utvoření a udržení subkultury *otaku*. Neznamená to ale, že když se za *otaku* nepovažujete a děláte věci, které *otaku* dělají, tak se automaticky stáváte *otaku*. Na utváření subkultury *otaku* se podílíte, protože děláte věci charakteristické pro *otaku*, ale s *otaku* se neidentifikujete, a to je nejdůležitější. Ne každý, kdo sleduje *anime* nebo čte *mangu*, je automaticky považován za *otaku*.

Další výzkumná otázka práce se zabývala impulsy, které vedou jednotlivce k tomu stát se (začít se považovat) za *otaku*. Podle informátorů výzkumu nelze *otaku* poznat na první pohled, ale jsou tu určité aspekty, které vypovídají o tom, že dotyčná osoba by se mohla považovat za *otaku*. Například na festivalech, kde se *otaku* nejčastěji sdružují, je velká pravděpodobnost, že *otaku* budou *cosplayeři*, protože těm to lze na první pohled přisuzovat. Nemůžeme ale s jistotou říci, že jsou tito lidé *otaku*, dokud se jich na to nezeptáme.



Pro *otaku* představuje společnost zlo a více si rozumí s virtuální realitou než se sociální realitou. Většina z nich jsou introverti a mezi cizími lidmi se necítí dobře, nejlépe se cítí ve své vlastní skupině *otaku*. Každý *otaku* je spojen s *anime*, v podstatě bychom mohli tvrdit, že jsou to geeci, ale spolu s rysy japonské pop-kulturu. Než se tito lidé začali považovat za *otaku*, trávil spousta z nich svůj čas doma u počítačových či televizních obrazovek a méně času venku.

Mnoho informátorů realizovaného výzkumů také tvrdí, že *anime* jim pomáhá v těžkých chvílích. V jiné společnosti než *otaku*, si připadají jako cizinci a nerozumí jim. Lze usuzovat, že se snaží utéct od reality a chtějí žít v jiném světě. Člověk se k příslušnosti *otaku* dostane většinou zcela nevědomě. Tráví hodně času doma u počítače nebo u televize, kde je volně dostupné *anime*. Po shlédnutí několika dílů seriálu či filmů si buď *anime* zamiluje nebo o něj nebude jevit žádný zájem. V prvním případě se na *anime* stane závislý, kromě *anime* se člověk později začne zajímat i o japonskou kulturu jako takovou. Mnoho *otaku* v České republice popisuje takový průběh uvědomění si příslušnosti *otaku*.

V práci autorka také hledala odpověď na otázku „zda existují nějaké obecné předpoklady k tomu stát se *otaku*“. K identitě *otaku* řadíme několik bodů, jsou jimi *cosplay*, *doujinshi*, *anime*, *manga*, PC hry nebo sbírání figurek. Člověk nemusí disponovat všemi těmito vlastnostmi, aby byl *otaku*. Jak bylo uvedeno výše, za *otaku* se každý musí považovat v první řadě sám. Každý *otaku* se identifikuje určitým způsobem s *anime*, ale je na samotném člověku, jaké ostatní charakteristické vlastnosti si vybere. I díky tomu lze rozdělit *otaku* na několik typů.

*Otaku* mezi sebou používají mnoho slov, které pocházejí z *anime*. Nejčastěji používaná slova jsou „kawaii“, „arigató“, „gomenasai“. Můžeme to považovat za jeden ze základních znaků *otaku* kultury. Pokud se ve společnosti setkáme s osobou, která používá tato slova v běžné komunikaci, existuje velká pravděpodobnost, že se dotyčná osoba bude považovat za *otaku*. Díky tomu také vzrůstá zájem o studium japonštiny, japanistiky či japonských studií.

Za *otaku* se většinou člověk začne považovat až ve chvíli, kdy se s tímto pojmem poprvé setká, nejčastěji to bývá v *anime*. Dozvídá se, že ti, co se považují za *otaku*, dělají stejné věci jako on, aniž by si to někdo z nich uvědomoval. Člověk se nezačal učit japonštinu jenom proto, že to dělají *otaku*. Ještě ani neví, co pojem *otaku* obnáší, nikdy se s osobou považující se za *otaku* nesešel, přesto dělá věci, které *otaku* běžně dělají, ale sám si to neuvědomuje. Pak potkává další lidi, kteří dělají stejné činnosti, jako on – čtou mangu, kreslí si *anime* či *manga* postavy, jí hůlkami. Nedělají to z důvodu určitého rozkazu, dělají to sami ze své vůle. Začali s tím, aniž by věděli, že to dělají i ostatní, kteří se také zajímají o japonskou pop-kulturu. Tito lidé se v České republice nejčastěji za *otaku* považují.

*Otaku* se v naší zemi definují jako fanoušci *anime*, *mangy*, PC her a *cosplayů*, ale v Japonsku se tak může označovat i člověk, který má v něčem opravdu velkou zálibu. V České republice lidé na *otaku* nahlíží spíše negativně, jedním z důvodů je třeba to, že s tímto tématem nejsou dostatečně seznámeni. Subkultura *otaku* se utváří na základě určitých prvků, kterými se *otaku* vymezují vůči ostatními. Pokud se člověk považuje za *otaku*, ale nebude dělat všechny charakteristické věci pro *otaku*, nestane se součástí této subkultury.

## Použitá literatura

Advik.cz 2019. *Často kladené dotazy – FAQ*. Dostupné z: <https://www.advik.cz/faq> [1.10.2019; 20:04].

Animefest.cz 2019. *časté dotazy*. Dostupné z: <https://www.Animefest.cz/cs/Animefest/Index/11/caste-dotazy> [30.09.2019; 11:49].

Anime.stackexchange.com 2014. *What's the difference between manga, manhwa, and manhua?* Dostupné z: <https://anime.stackexchange.com/questions/7004/whats-the-difference-between-manga-manhwa-and-manhua> [17.12.2019; 19:27].

Antropoweb.cz 2011. *Základní koncepty Pierra Bourdieho – pole, kapitál, habitus*. Dostupné z: <http://www.antropoweb.cz/cs/zakladni-koncepty-pierra-bourdieu-pole-kapital-habitus> [21.02.2020; 16:11].

Benedictová, R. 2013. *Chryzantéma a meč: vzorce japonské kultury*. Praha: Malvern, KULA.

Bělecká, T. 2014. *Vliv anime na vznik a formování subkultury otaku*. Brno: Masarykova Univerzita.

Clanky.rvp.cz 2015. *Fáze 1 - Já - identita a kultura - 1. část*. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/g/19943/FAZE-1---JA---IDENTITA-A-KULTURA---1-CAST.html/> [14.04.2020; 13:45].

Eng, L. 2001. *The Politics of Otaku*. Dostupné z: <http://www.cjas.org/~leng/otaku-p.htm#home> [09.04.2019, 13:00].

Eriksen., T., H. 2007. *Antropologie multikulturních společností: rozumět identitě*. Praha: Triton

Galbraith, P. 2014. *The Otaku encyclopedia*. London: Kodansha America, Inc.

Garcia, H. 2011. *A Geek in Japan: Discovering the Land of Manga, Anime, ZEN, and Tea Ceremony*. Kanagawa: Tuttle Shokai Inc.

Goffman, E. 2018. *Všichni hrajeme divadlo: Sebeprezentace v každodenním životě*. Praha: Portál

- Grassmuck, V. 1990. *I'm alone, but not lonely - Japanese Otaku-Kids colonize the Realm of Information and Media: A Tale of Sex and Crime from a faraway Place*. Dostupné z: <http://www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm> [09.04.2019, 13:42]
- Hebdige, D. 1979. *Subculture: The meaning of style*. London: Methuen.
- Hiroki, A. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Křivánková, A., Tesař, A., Veselý, K. 2017. *Planeta Nippon*. Praha: Crew.
- Kokta, J. 2019. Wave.rozhlas.cz. *Manga a homosexualita*. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/manga-a-homosexualita-japonske-komiksy-vykresluji-obraz-tolerantni-zeme-realita-7905906> [27.09.2019; 13:24].
- Kolářová, M. 2019. Subkultura kulturních kreativců a alternativní životní styl v Pravém domácím časopisu. *Český lid* 106, 85–105.
- National.geographic.cz 2012. Japonské tetování vypráví příběhy vrahů i obětí, v lázních ho ale nevidíte. Dostupné z: <https://www.national-geographic.cz/clanky/japonske-tetovani-vypravi-pribehy-vrahu-i-obeti-v-lazni-ho-ale-nevidite.html> [01.01.2020; 21:37].
- Petrusek, M. 2017. Sociologická encyklopedie. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura> [14.04.2020; 18:43].
- Schäfer, F., Roth, M. 2012. *Otaku, subjectivity and databases: Hiroki Azuma's Otaku: Japan's database animals, Digital Culture & Education: United Kingdom: Digital Culture & Education (DCE)*. Dostupné z: <https://doaj.org/article/e2e68279620b4b03a3e92adc72e22455>
- Smolík, J. 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada.
- Sone, Y. 2014. Canted Desire: *Otaku Performance in Japanese Popular Culture. Cultural Studies Review*. Vol.20, 196-222. Carleton: Cultural Studies Review. Dostupné z: <https://1url.cz/VzLQb>
- Soukup., V. 2004, *Dějiny antropologie*. Praha: Karolinum.
- Veselý, K. 2014. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint. Labyrint Fresh eye.

Welin, A. 2013. *The meaning and image of Otaku in Japanese society, and its change over time*. Gothenburg: Esej, Göteborgs universitet. Dostupné z: <https://1url.cz/szLQY>

## **Seznam tabulek**

Tabulka 1: Přehled informátorů a jejich vlastností ..... 33

## **Seznam příloh**

Příloha č. I – Otázky použité při rozhovorech

Příloha č. II – Přepis rozhovoru s vybraným informantem

## I. Otázky použité při rozhovorech

1. Kdo je podle tebe *otaku*?
2. Jak se k tomu člověk dostane? Jak se člověk dostane k tomu, že se začne považovat za *otaku*?
3. *Otaku* ti někdo přisuzuje nebo se za něj považuješ sám?
4. A jak poznáš *otaku*? Mají nějaké charakteristiky?
5. Poznává se *otaku* na první pohled?
6. Jsou nějaká poznávací znamení?
7. Když mám nějaký vztah k japonské popkultuře, dělá to ze mě automaticky *otaku*?
8. V kolika letech jsi se setkal s pojmem *otaku*?
9. Je *otaku* genderově vyvážené? Jsou *otaku* spíše muži nebo ženy?
10. Proč si myslíš, že muži/ženy tomuto fenoménu propadávají více?
11. Pokud se považuješ za *otaku*, myslíš si, že to ovlivnilo tvůj vztah k společnosti?
12. Byl vliv japonské popkultury u tebe natolik silný, že ti úplně změnil život? Například v uvažování o budoucím zaměstnání?
13. Jsi jako *otaku* specificky zaměřený na produkci (anime, manga) výhradně jen z Japonska nebo nepohrdneš produkcí například z Číny a Koreje?
14. Co říkáš na myšlenku, že by se z tohoto fenoménu stalo náboženství?
15. Setkal jsi se někdy s předsudky na to, že jsi *otaku*? Například: „To je ten, co kouká na ty kreslené blbosti a nikdy nedospěje“?

## II. Přepis rozhovoru s vybranými informanty

**Informant: Madara (26 let), v Pardubicích 28. října 2019**

Informant: „Myslím si, že muži více tíhnou k tomu, že se upínají k věcem, které jím nahrazují jejich chtíč v sociálním statusu, navíc v dnešní době, kdy mají problém navázat kontakt s opačným pohlavím, vidím to na sobě. Dále pak, že člověk neví, co by dělal, tak začal koukat na anime, protože cítí prázdnotu ve svém životě.“

Autorka: „Takže jsi se k tomu dostal touto cestou?“

Informant: „Dá se to tak říct, můj život zel prázdnotou.“

Autorka: „Kdo je podle tebe *otaku*?“

Informant: „Člověk, který má pro něco takovou zálibu, že to bourá zažité hranice.“

Autorka: „Takže když budu mít určitou extrémní zálibu, automaticky to ze mě dělá *otaku*?“

Informant: „Jo, dá se říct, že je to definice tohoto slova.“

Autorka: „Říkáš, že každý člověk, který má nějakou velkou zálibu, se nazývá *otaku*?“

Informant: „Ano, ale záleží na kultuře a jazyku, když to slovo nezná, tak si tak říkat nebude. Tak jsem ten výraz *otaku* pochopil také, v češtině bych to nahradil výrazem „blázen do něčeho“...“

Autorka: „Takže *otaku* se člověku přisuzuje nebo se za něj musí člověk považovat sám?“

Informant: „Obojí si myslím. To, že se za něj někdo má, považuji za nejvyšší úroveň uvědomění sebe sama.“

Autorka: „A jak poznáš *otaku*? Mají nějaké charakteristiky?“

Informant: „Myslím si, že stací, když máš pro něco zápal. Je to vcelku široký pojem, ale NEET je trochu jiná kategorie. To je extrémní případ třeba herního *otaku*, co nemá žádný sociální kontakt, bydlí u rodičů, nikam nechodí a jen hraje, a je to momentálně největší problém v Japonsku si myslím. *Otaku* je široký pojem. Skoro každý blázen se tam dá zařadit.“

Autorka: „A jaký je rozdíl mezi *otaku* a NEET?“



- Informant: „NEET je extrémní případ akorát v západní kultuře, to má myslím ekvivalent shutin, v češtině tomu odpovídají výrazy netáhlo, nemakačenko. Shutin je doslova někdo, kdo se doma zavře a nevychází.“
- Autorka: „A není to ale i *otaku*?“
- Informant: „Nemusí, proto vzniklo to slovo, a jak sem říkal, je to široký pojem, je to subkategorie.“
- Autorka: „Pozná se *otaku* na první pohled?“
- Informant: „To je těžké říct, ale asi ano, dle nějakých poznávacích znamení, protože každý se chce vyčlenit masý.“
- Autorka: „Jaká jsou ta poznávací znamení?“
- Informant: „Oblečení nebo mluva například. Oblečení může mít různé nápisy značky určující co posloucháš nebo čemu fandíš, věříš. Nebo mluva – přebíraná slova z jiných jazyků, např. z japonštiny.“
- Autorka: „Takže když někdo řekne *kawaii*, tak už ho to dělá *otaku*? A když nosím tričko Linkin Park, taky to ze mě dělá *otaku*?“
- Informant: „Tak má znalost zřejmě té subkultury a nějaký vztah k ní, tak jsi blázen do nich nebo toho konkrétního žánru.“
- Autorka: „I když k ní mám vztah, tak to ze mě nemusí dělat *otaku*...“
- Informant: „Nemusí, proto existují jiná slova, třeba *fanda*.“
- Autorka: „Podle tebe se tedy *otaku* vymezují podle mluvy a oblečení?“
- Informant: „*Otaku* je každý, kdo má pro něco trochu větší zápal, je to dost subjektivní, ale myslím si, že to tak je.“
- Autorka: „V kolika letech jsi se setkal s pojmem *otaku*?“
- Informant: „To nevím, snad od doby, kdy jsem zjistil význam toho slova.“
- Autorka: „A kdy to asi tak bylo?“
- Informant: „Zhruba v 17 letech. Na anime koukám pravidelně od 17, a tam jsem se to dozvěděl a začal jsem se vnímat taky jako *otaku*. Prvně jsem to slyšel na ČT v dokumentu o Japonsku, když byli v Akihabare.“

Informant: „Já prvně viděl yugi-oh a one piece v německém televizním pořadu, protože otec stále koukal na německé programy a mě se to líbilo. To jsem ale byl v předškolním věku, tak si myslím, že jsem pro to měl slabost už od té doby. Sledoval jsem taky princeznu Mononoke na ČT a final fantasy.“

Informant: „Weeaboo – výraz pro člověka, co má nadměrný zájem o japonskou kulturu, ten člověk ale není z Japonska, je z Ameriky tuším to slovo, a ještě mě napadlo JDM freak – Japanesse Domestic Market freak, to jsou lidi, co vyzdvihují vše vyrobené v Japonsku, já to znám například ve spojitosti s auty, ale může se to vztahovat na cokoliv téměř.“

Informant: „Vždycky jsem dělal věci, co dělají *otaku*, aniž bych si to uvědomoval. Ještě, než jsem se setkal s tím pojmem, to jsem nevěděl, že *otaku* existuje. Pak jsem se s tím setkal právě v anime a řekl jsem si, že jsem *otaku*, protože ten hrdina se choval stejně jako já.“

### **Informant: Itan (26 let), přes sociální sítě 1. 3. 2020**

Autorka: „Kdo je to *otaku*?“

Informant: „Záleží, zda se nacházíš v Japonsku nebo ne. Nicméně z pojmu, který vídám kolem sebe, je to fanoušek anime, mangy a obecně Japonska. Asi je snazší tento význam přebrat než vysvětlit. Že jsme fanoušci toho a tam toho.“

Autorka: „Ty se za *otaku* považuješ?“

Informant: „Já se považuji za fanouška. Na *otaku* jako takové nemám dost znalostí. Tady si fanoušci *otaku* říkají *otaku* právě proto, že jsou fanoušky, ale porovnání toho, co zvládají zde tzv. *otaku*, a toho, co zvládají v Japonsku, je diametrální. V Japonsku je to vyloženě nadávka.“

Autorka: „Jak se k tomu člověk dostane?“

Informant: „Obecně se setkávám s případy, kdy se lidem zalíbí ta výstřednost a pestrost. Začnou zacházet do extrému s barvami vlasů, s různými alternativními komunitami. Buď jsou osamělí a hledají k sobě další lidi, co koukají na anime,

a klíčové slovo je *otaku*. Nebo si prostě přečtou definici člověka sledujícího anime“.

Autorka: „Dají se *otaku* poznat na první pohled?“

Informant: „Výstřednost, trička s motivy anime a her, barevné vlasy a kontaktní čočky. Holky často nosí tašky nebo brašny s potiskem nebo motivem anime, klíčenky, tapety v telefonu či vyzvánění. Můžeš narazit na případ, kdy ti řeknou: „ne jsem nerd nebo geek“, nebo jen „mám ráda anime, a ten styl, Naruto, je srdcovka“ nebo také „ne, *otaku* je urážka, jsem jen fanoušek“. Často se stává, že jak lidi dospívají, upadají od anime a přestávají se nazývat *otaku* nebo fanoušci anime, ale stále mají rádi tento styl. Existují i *otaku* seznamky, zde je spousta těch, co nejsou *otaku*, a viděli třeba jen pár anime, ale dosazují se mezi ně a hledají v jejich kolektivu seznámení, proč? Když se od složky „jsem *otaku* a dívám se na anime“ odtrhnuli, že by to „forever alone“ přetrvávalo? Spousta *otaku* má nějaké asociální syndromy. Mají problém navazovat vztahy jak s opačným pohlavím, tak se stejným, ale proč? Protože si myslí, že být výstřední znamená být *otaku* a každý se na ně dívá skrz prsty. Špatná komunikace je syndromem 21. století. Tihle tzv. *otaku* se v tom jenom utvrzují, jelikož žijí v sociální bublině z důvodu nízkého sebevědomí a vzhlížení se v hrdinech. Pak přijdeš na Animefest a vidíš holky s cedulemi „free hug“, „free kiss“ a „free sex“ a proč? Jsou přeci asociální“.

Autorka: „Kdy ses poprvé setkal s anime?“

Informant: „Ve 13 letech, když jsem dostal satelit a koukal jsem na Jetix, dávali tam Krále Šamanů. Sám jsem tehdy bratrovi, když mu bylo 7, říkal, ať se na ty děsivé pohádky nedívá“.

Autorka: „Jsou podle tebe *otaku* spíše kluci nebo holky?“

Informant: „Nemohu posoudit. Holky hrají méně hry, což z části eliminuje důvod, stát se *otaku* u holky. Obecně *otaku* přibývá, a to napříč generacemi“.

Autorka: „Setkal jsi se někdy s narážkami na to, že sleduješ anime?“

Informant: „Celou střední školu a druhý stupeň základní školy. Setkal jsem se s různými posměšky týkajících se pokémonů a *hentai*. Ti lepší znali Naruta. Ani na vysoké škole to neberou občas tak optimisticky, ale alespoň o tom mlčí. Taková běžná odpověď „Jé ty se díváš na anime, tak to se díváš na *hentai*, tak ty to taky znáš a jaký se ti líbí nejvíc?“

Autorka: „Byl vliv japonské kultury u tebe tak silný, že ti úplně změnil život?“

Informant: „Vliv japonské pop-kultury byl tak silný, že mi změnil mé vnímání světa. Vždy jsem byl introvertní a nesnažil jsem se vyčínat, ale cítil jsem se mezi svými lépe. Z pořadů, jež jsem sledoval, jsem přebíral archetypy hrdinů a hodnoty, které vyznávali, a zůstalo mi to a nemusím proto nikoho ponižovat, nemusím si nic dominovat ani pít alkohol abych se bavil, proč? Poznal jsem, že tím lidé skrývají slabiny. Já je eliminoval a prokázal sám sobě sílu, a to právě z pozorování hrdinských činů“.

Autorka: „Existují nějaké předpoklady začít se považovat a *otaku*?“

Informant: „Ani nevím, jsou lidé, kteří viděli 3 anime a říkají si *otaku*, a jsou lidé, co viděli 1 400 anime jako já, čtou mangu, sledují novinky, sbírají figurky a stejně si tak neříkají. Žádný konkrétní milník asi není. Více k tomu asi tíhnou ti, co tráví hodně času doma třeba u PC. Koukni se na japonskou pohádku v jazyce, kterému ani nerozumíš. To není zrovna dobré lákadlo“.

Autorka: „Jaký je rozdíl mezi *otaku* tady v České republice a *otaku* v Japonsku?“

Informant: „*Otaku* v Japonsku se aktivně zapojují a sledují větší množství a zajímají se ve větším měřítku“.