

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická

Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů

Bc. Jakub Nepraš

Diplomová práce
2020

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Jakub Nepraš**
Osobní číslo: **H18444**
Studijní program: **N6703 Sociologie**
Studijní obor: **Sociální antropologie**
Téma práce: **Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů**
Zadávající katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

Zásady pro vypracování

Student se ve své práci bude zabývat androidovou hrou Fate/Grand Order. Cílem práce bude porovnat, s jakým záměrem byly postavy vizuálně ztvárněny (a proč jim byly dány schopnosti a vlastnosti, jakými ve hře disponují) a jak postavy vnímají samotní hráči (jaké hodnoty si s postavami spojují a jak je interpretují a chápou). Metodologicky bude práce pracovat s intencionalisticko-hermeneutickým diskursem a bude opřena o terénní výzkum pomocí hloubkových polostrukturovaných rozhovorů s hráči hry i rozhovory s tvůrci této hry. Cílem výzkumu je zjistit, s jakým cílem autoři hry formovali jednotlivé postavy, proč jim propůjčili vlastnosti, hodnoty a podoby, které ve hře mají, jak jednotlivé postavy vnímají hráči a jaké hodnoty si s nimi spojují a jak je interpretují.

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

Seznam doporučené literatury:

CLEMENTS, Jonathan. Anime: a history. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013. ISBN 978-184-4
GRAFFEO, Clarissa. The Great Mirror of Fandom: Reflections of (and on) Otaku and Fujoshi in Anime and Manga. Florida, 2014. Disertační práce. University of Central Florida
KŘIVÁNKOVÁ, Anna. Planeta Nippon: a history. Praha: Crew, 2017. ISBN 978-80-7449-491-8
MCCARTHY, Helen. The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, c2006. Labyrinth fresh eye. ISBN 978-193-3330-105.
VESELÝ, Karel. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. V Praze: Labyrinth, 2014. Labyrinth fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0.
WELIN, Andreas. The meaning and image of Otaku in Japanese society, and its change over time. Gothenburg, 2014. Esej. Göteborgs universitet.

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

Datum zadání diplomové práce: **30. března 2019**
Termín odevzdání diplomové 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

Prohlašuji:

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

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

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

V Pardubicích dne 10. 4. 2020

Bc. Jakub Nepraš

Poděkování

Rád bych v této práci poděkoval všem svým respondentům z řad fanoušků japonské populární kultury, díky kterým by nebylo možné tuto práci napsat. Dále bych rád poděkoval vedoucímu práce PhDr. Adamovi Horálkovi, Ph.D. za jeho odborné rady, profesionální přístup a pevné nervy. V neposlední řadě patří poděkování mé rodině, především mámě, která při mně stojí v každé situaci.

ANOTACE

Tato diplomová práce pojednává o hře Fate/Grand Order, která se stala globálně rozšířeným fenoménem v rámci japonské populární kultury. Cílem práce bude porovnat, s jakým záměrem byly postavy vizuálně ztvárněny (a proč jim byly dány schopnosti a vlastnosti, jakými ve hře disponují) a jak postavy vnímají samotní hráči (jaké hodnoty si s postavami spojují a jak je interpretují a chápou). Rozhovory s autory hry mi nahradí Knihy materiálů, které obsahují všechny informace o postavách včetně komentářů ilustrátorů.

KLÍČOVÁ SLOVA

Hra, anime, manga, Fate/Grand Order, postava, Arturie, da Vinci, Mordred, vnímání postav, japonská populární kultura, komunita, otaku.

ANNOTATION

This diploma thesis deals with the game Fate/Grand Order, which has become a globally widespread phenomenon within Japanese popular culture. The aim of the thesis will be to compare with what purpose the characters were visually portrayed (and why they were given the abilities and qualities they possess in the game) and how players perceive the characters (what values they associate with the characters and how they interpret and understand them). Interviews with the authors of the game will be replaced by the Books of Materials, which contain all the information about the characters, including the comments of the illustrators.

KEYWORDS

Game, anime, manga, Fate/Grand Order, character, Arturie, Mordred, da Vinci, perception of characters, Japanese popular culture, community, otaku.

Obsah

Úvod.....	10
1. Japonská populární kultura	12
1.1 Anime.....	15
1.2 Anime v mysli Čechů.....	16
1.3 Žánry anime.....	16
1.4 Z čeho vzniká anime?	18
1.5 Animační studia	19
1.6 Hry	20
1.7 Manga	24
1.8 Japonské tiskoviny.....	25
2 Fate/Grand Order	32
3 Teorie.....	33
3.1 Zhuštěný popis, symbolismus a interpretace	34
3.2 Intencionalismus a hermeneutika	36
3.3 Michel Foucault a moc	Chyba! Záložka není definována.
4 Praktická část	42
4.1 Dotazníkové šetření	42
5 Hlavní postavy	52
5.1 Arturie Pendragon.....	52
5.2 Leonardo da Vinci	54
5.3 Mordred.....	56
6 Analýza a syntéza	57
Závěr.....	72
Seznam použité literatury:	74
Zdroje obrázků:.....	77
Seznam příloh:.....	78
Příloha č 1: Dotazníkové šetření	79
Příloha č. 2: Tabulky.....	89
Příloha č. 3: Polostrukturované rozhovory.....	94

Obrázek 1: Postava se zalomenou hlavou od studia Shaft	19
Obrázek 2: Mapa čtení mangy	25
Obrázek 3: Emoce trapné situace	27
Obrázek 4: Emoce vzteku	28
Obrázek 5: Emoce romantiky	28
Obrázek 6: Emoce znechucení či neklidu	29
Obrázek 7: Vesnice z mangy Naruto	31
Obrázek 8: Arturie Pendragon	52
Obrázek 9: Leonardo da Vinci.....	54
Obrázek 10: Mordred	56

Úvod

Kdo jako dítě nesledoval pohádky, sci-fi nebo fantastické příběhy v televizi? Téměř každý, a není to v současné době jen záležitost dětí. Má diplomová práce se bude zabývat postavami hry Fate/Grand Order a také tím, jak je vnímají čeští hráči. Toto universum se stalo fenoménem, který přišel z „exotického“ Japonska. Jedná se o androidovou hru, která využívá mytologických, historických či literárních postav, které spolu bojují.

Cílem této práce je zjistit, s jakým cílem autoři hry formovali jednotlivé postavy, proč jim propůjčili vlastnosti, hodnoty a podoby, které ve hře mají, a současně jak jednotlivé postavy vnímají hráči a jaké hodnoty si s nimi spojují a jak je interpretují. K dosažení tohoto cíle jsem chtěl navázat kontakt přímo s tvůrci hry, což se bohužel nepovedlo. Rozhovory se členy animačního štábu nebo personálním oddělením studií Typemoon a Aniplex mi ale nahradily knihy, které studio vydalo. Tyto knihy obsahují informace o postavách, včetně komentářů ilustrátorů, a ve své práci je budu označovat jako Knihy materiálů.

Práce je členěna do tří základních částí. V první části práce objasním základní pojmy a více čtenáři přiblížím fenomén anime, manga, japonské hry atd. Tato část bude popisná a bude obsahovat dílčí prvky, které japonská populární kultura obsahuje. Ve své práci se zaměřuji na vizuální stránku kultury, a proto práce neobsahuje nic o hudbě, která je jinak nedílnou součástí populární kultury.

Druhá část se věnuje metodologii, ve které pracuji primárně s autory Cliffordem Geertzem, Hansem Gadamerem, Brianem Fayem a Michele Foucaultem. Zhuštěný popis od Clifforda Geertze je důležitý k pochopení terminologie, kterou fanoušci a hráči používají. Intencionalisticko-hermeneutický dialog od Faye a Gadamera poskytne náhled na záměry autorů a následně jejich vysvětlení. Dále využiji teorii sexuality a moci od Michela Foucaluta, protože s rostoucí oblíbeností japonské populární kultury vzniká nemalé množství sexuální autorské tvorby vyobrazující odhalené tělo ve stylu anime, které má přilákat pozornost fanoušků.

Třetí část mé práce je praktická a zaměřuje se na kvantitativní výzkum, který tvoří dotazníkové šetření a polostrukturované rozhovory s českými a slovenskými hráči hry. Dále rozhovory analyzuji a provedu syntézu zmíněných rozhovorů s Knihou materiálů. Následně zjištěné poznatky uvedu do závěru.

1. Japonská populární kultura

Populární kultura (nebo „pop kultura“) obecně odkazuje na tradice a materiální kulturu konkrétní společnosti. V moderním západním světě se pop kultura týká kulturních produktů, jako je hudba, umění, literatura, móda, tanec, film, kyberkultura, televize a rádio, které využívá většina populace společnosti. Popkultura jsou ty druhy médií, které mají masovou dostupnost a přitažlivost (Crossman 2019). Díky tomu bývá často zaměňována a splývá s masovou kulturou (Plencner 2005: 181 – 205 in Gažová 2005). S příchodem masmédií se tato kultura stala interaktivní a lehce dostupná ve větším množství. Jako jeden z produktů populární kultury 20. a 21. století můžeme jmenovat například seriál Simpsonovi, Futurama nebo i nekonečný seriál Ulice. Etymologicky je popkultura (populární kultura) překládána z termínu „popular culture“, jako kultura většinového lidu (Siljeström 1853: 243 in Pospíšilová 2014: 1). Podle Johna Storeye, můžeme říci, že výchozím bodem při definování populární kultury je fakt, že se jedná o kultury, která je populární mezi lidmi. Toto tvrzení si podle autora můžeme ověřit, když prozkoumáme množství prodaných CD a DVD. Taktéž množství prodaných lístků na koncerty, sportovní události, festivaly a další. (Storey 2006: 4) Tudíž populární je ten druh kultury, který nalezneme snadno dostupný a většinově přijímaný, od vysílání televize, přes internet, tiskoviny, sport až například po hudbu. Ovšem konkrétně japonská populární obsahuje odlišnosti ve své vizualizaci a obzvlášť, když se zaměříme na fenomén anime a manga.

Anime a manga jsou obecně považovány za ekvivalent západních komiksů nebo grafických románů, přesto se od nich zásadně liší, a to jak stylisticky, tak tematicky (Cavallaro 2015: 15). Japonská popkultura se projevuje specifickými prvky, například kresbou postav s velkýma očima, kreslením komiksů perem, rozmanitými animačními styly a specifickým humorem, vizualizací emocí postav, tématy. Do této populární kultury spadají jak hrané seriály a anime, tak i komiksy manga, tvorba kostýmů a performance v nich, hry všeho druhu a další přidružené činnosti a alternativní směry. Samozřejmě každá kultura má stoupence, fanoušky, kteří se touto kulturou baví, nebo jí zcela propadají.

Konzumenti japonské populární kultury jsou nazýváni otaku. V japonských sdělovacích prostředcích je na otaku nahlíženo jako na nepřizpůsobivé jedince, kteří nemají čím přispět do společnosti nebo převzít za sebe odpovědnost (Welin 2013: 9). V Japonsku je tento pojem užíván coby urážka, mimo Asii je vnímán jako označení nadšeného fanouška japonské popkultury. Clarissa Graffeo ve své práci cituje kreslíře manga, Azumu, který říká, že otaku je „obecný termín odkazující na ty, kteří se oddávají formám subkultury silně spojenými s anime, videohrami, počítači, sci-fi, speciálními filmy, anime figurkami atd.“ (Azuma 2009: 3 in Graffeo 2014: 2). Musíme si uvědomit, že přestože by tato definice platila pro spoustu nadšenců, svůj pohled aplikuje na japonské otaku.

Azuma svou definici aplikoval na japonské otaku. Na české otaku lze však použít definici od Sutcliffea. „Sutcliffe uvádí, že jedna z teorií, proč se tak začali tito fanoušci sami nazývat, je, že s odstupem času se stávalo těžší si ve větší skupině lidí, byť se stejným zájmem, najít bližší přátele. Proto se oslovovali formálně „otaku“ (Sutcliffe 2005 in Čechotková 2017: 13). Z vlastního pozorování jsem zjistil, že i když se český fanoušek anime nehlásí k pojmu otaku, v tomto klíčovém slově se rozpozná, jelikož zahrnuje pojem pro člověka sledující anime.

U vizuální animované japonské tvorby musíme rozlišovat dva pojmy. Jedním je anime jakožto animovaný seriál nebo film, druhý je anime styl, kterým jsou kresleny postavy a nemusí spadat pod pořad nebo vysílání. Do anime stylu patří jakékoli animované vyjádření v japonském specifickém stylu. Slovo ANIME v překladu z japonštiny znamená animace, tudíž pro Japonce může být anime i český kreslený večerníček. V průběhu času začal západní svět chápat anime jako specifický fenomén kresby z japonského stylu. Blíže se na kresbu podíváme v podkapitole o komiksech manga. Fenomén anime a japonské populární kultury má různé definice a různé odborné pohledy.

Historik Tsugata Nobuyuki o fenoménu anime píše, že se jedná o národní originál pozdního dvacátého století (Clements 2013: 1).

Anna Křivánková píše: „*Svět japonské populární kultury je zkrátka postmoderní laboratoř, kde se potkávají a mísí různé kulturní ikony vytržené ze svých původních kontextů a předvedené v často bizarních mutacích či kombinacích*“ (Křivánková 2017: 8). Na této bizarnosti, kterou zmiňuje Anna Křivánková velmi prosperuje průmysl spojený s touto kulturou, jelikož vymýšlí nové produkty a služby v tomto stylu.

Anime tvorba a hry nejsou jen záležitostí volnočasové zábavy, ale hojně jej využívá marketingový průmysl. Videohry jsou současně brány jako e-sport nejen v Japonsku a anime postavičky se staly tvářemi a symboly různých produktů a služeb. Vídáme je na obalech od sladkostí, logách společností, mohou být maskoty sportovních klubů. Dokonce i oficiální armádní náborové plakáty jsou nakresleny v anime stylu.

Dalším stěžejním produktem japonské populární kultury je manga. Jedná se o komiksy, kreslené stejně specifickým stylem jako je anime. Podle těchto komiksů jsou tvořeny anime, nicméně manga není jedinou předlohou pro anime. Tyto komiksy jsou, stejně jako anime seriály, dostupné a kategorizované pro všechny věkové kategorie a staly se vlastním japonským fenoménem.

Zde bych rád podotkl, že existuje několik teorií, proč Japonci mají v oblibě kreslení postaviček. *„Japonci lépe přijímají informace doplněné kresbou díky převzatému logografickému písmu kandži, které odkazuje na obrázkové písmo. Jiné teorie zase tvrdí, že obyvatelé ostrovů si navykli používat piktogramické sdělení ještě v době, kdy na zemi vládla vysoká negramotnost a kresby snadno srozumitelné všem bez rozdílu umožňovaly organizovat společnost, příkazy a zákazy“ (Křivánková: 2017: 10).*

Jak jsme se zatím z této krátké kapitoly přesvědčili, do japonské populární kultury patří mnoho činností a mnoho způsobů vyjádření. Japonsko vytvořilo lokální fenomén vyjádřený kresbou a animací, který přerostl do globálního měřítka a stal se světovým popkulturním fenoménem, jak pro dospívající, tak i pro dospělé.

1.1 Anime

Co je to vlastně anime? Často se nesprávně srovnává s pohádkou, ale správně bychom ho označili za animovaný pořad. Ačkoli je pojem anime obyčejný termín označující animaci, který vznikl v polovině 20. století, již dříve existovala slova pojmenovávající obrazotvornost.

Pojmy, které byly v dřívějších dobách používány pro pohyblivé kresby, jsou například senga (perokresba), kuga (pohyblivé obrázky) a další. V pozdější době více používané, manga-ejga (kreslený film) a doga (hýbající se obrázky) vešly do běžného užití (Tsugata 2007: 57).

Tsugata identifikuje ve vývoji anime tři expanze. První expanze se datuje roku od roku 1963 a jedná se samozřejmě o dílo praotce mangy, jehož práce byla zadaptována do stejnojmenného anime s názvem Astro Boy (Tsugata:2011: 30).

Druhá expanze přichází v letech 1974 a 1984. Roku 1974 vzniklo anime Učů Senkan Jamato (Vesmírná bojová loď Jamato). V následujícím ze zmíněných roků vznikl film Naušika z Větrného Údolí, od dnes světoznámého producenta a režiséra, Hajaa Mijazakyho. (Tsugata:2011: 30)

Dalším animačním milníkem jsou roky 1995 a 1997. Rok 1995 se vryl do paměti díky anime od studia Gainax. Jednalo se o Neon Genesis Evangelion. Později vznikla Princezna Mononoke, též z pera již zmíněného Hajaa Mijazakyho, vznikla v roce 1997. (Tsugata 2011: 30)

Některé z těchto pořadů byly odvysílány na českých televizních stanicích. Tak se začalo anime objevovat u nás. Jaký byl vývoj anime v České republice říká následující podkapitola.

1.2 Anime v mysli Čechů

Když zmíním pojem anime mezi lidmi, kteří nejsou nezasvěceni do této tvorby, spousta z nich zmíní Pokémony, někteří další si vzpomenou na Digimony. Když tito lidé byli dětmi nebo sami měli děti, jejichž věk byl okolo šesti a více let, v televizi tyto pořady měly své premiéry a jednalo se o kulturní boom. Pokémoni poprvé navštívili japonské televizní obrazovky v roce 1997 a dosud jejich éra neskončila. První film z této série měl svou premiéru v roce 1998 a značně přispěl svými obraty do státní kasy (Mc Carthy 2006: 497).

V českých médiích bylo psáno, že se jedná o pořad pro děti, a tak to zůstalo zachováno v mysli veřejnosti. Přitom naši rodiče viděli anime, aniž by si to uvědomovali, jelikož existovala německo-japonská koprodukce. Aniž by to někdo tušil, animovaný hit, Včelka Mája, je ve skutečnosti anime. Tento pořad vznikl podle německé pohádkové knížky a animován byl Japonci¹. Japonsky Micubači Maja no bóken. Ve volném překlad Dobrodružství včelky Máji.

Kromě Máji existovaly i další pořady, které se objevovaly na obrazovkách v 90. letech, aniž by někdo postřehl, že se jedná o anime. Tehdejší diváci netušili, že by některý z pořadů mohl být japonský. Často tyto pořady byly brány z cizích televizí, například s francouzským dabingem.² Ovšem bavíme se zde o něčem, co bylo považováno za pohádky, díky tomu, že byl animovaný pořad určen dětem. Je animace určujícím znakem striktně dětského pořadu? Proč by animovaný seriál nemohla sledovat dospělá populace?

¹ Velká prsa a oči mají upoutat, ale i včelka Mája je manga, tvrdí japanoložka. In: aktuálně.cz [internetová reportáž]. Martin Veselovský. DVTV 6. 12. 2015 6:00

² Velká prsa a oči mají upoutat, ale i včelka Mája je manga, tvrdí japanoložka. In: aktuálně.cz [internetová reportáž]. Martin Veselovský. DVTV 6. 12. 2015 6:00

1.3 Žánry anime

Existuje několik následujících typů anime. Typy a žánry anime jsou rozděleny podle věku a pohlaví diváka. Pro starší diváky je ovšem věková hranice pouze doporučená. Je to proto, že v některých anime se mohou objevit motivy, které by mohli být pro mladší diváky nevhodné.

Tudíž, jsou-li Pokémoni kategorizováni jako kodomo anime, neznamená to, že se jedná o anime pro děti, ale že doporučená hranice je od určitého věku. Majoritní skupinou diváků budou děti, jelikož dospělé nebude příliš přitahovat dětinskost pořadu, a naopak se na žánr šónen nebudou dívat děti prvního stupně základní školy, jelikož by příběhu nerozuměly a mohly by se tam vyskytnout scény, které by pro ně mohly být nevhodné. Z tohoto faktu je vyvozena představa, že dětinštější pořady, jako jsou zmínění fenomenální Pokémoni, jsou určeny pouze dětem. Přitom faktem je, že animace a příběh jsou jen přizpůsobeny nejmladší věkové kategorii. Existují samozřejmě i žánry určené dalším věkovým kategoriím.

Kodomo je žánr pro děti od 6 let a více. Dobrodružné anime pro chlapce v žánru šónen 12+. Romantické pro dívky jsou šódžo. Džosej se označují pořady pro dospívající dívky 15+. Sejnen je psychodramatické anime pro mladistvé 18+. Přitom slova jako kodomo, šónen a šódžo, džosei sama o sobě znamenají: děti, chlapec, dívka, slečna.

Všechny tyto hlavní žánry mají doprovodné subžánry, abychom snadněji rozlišili náplň anime. I když bude anime označeno jako shounen, nebudeme si z tohoto označení vědomi, zda se bude jednat o sportovní anime, příběh ze života, partu studentů usilující o založení hudební kapely nebo fantasy z jiného světa. Z tohoto důvodu jsou anime „oštítkována“ doprovodnými subžánry. Stejně žánry a subžánry obsahují i předlohy pro anime.

1.4 Z čeho vzniká anime?

Anime je obvykle vytvořeno z předlohy. Předlohou mohou být komiksy manga, hry jakéhokoli charakteru nebo light novely. Anime také může být zcela originální, bez tiskové či digitální předlohy, k čemuž dochází zřídka.

Nejčastějšími předlohami pro anime jsou komiksy manga a tzv. light novely. Jedná se o tištěný materiál v podobě komiksů nebo novelových knih. Light novely jsou „malé paperbacky ve formátu A6, které mají kolem stovky stránek. Písmena uvnitř jsou velká, věty naopak krátké a souvislý odstavec je málokdy delší než tři řádky“ (Advojka 2013) Z příběhů, které tyto tiskoviny obsahují se tvoří anime.

Další předlohou, ze které může být vytvořeno anime jsou hry. V Japonsku ovládají trh převážně RPG hry a tzv. „vizuální novely“. Častou, avšak ne jedinou platformou je mobilní telefon. Díky intenzivnímu pracovnímu nasazení v Japonsku a silnému omezení volného času, je mobilní telefon často používanou herní platformou. Dalšími platformami jsou převážně Xbox, Playstation a PC. I když má anime populární herní předlohu není zárukou, že se mu dostane stejné nebo větší popularity. Hráč obecně bude věnovat samostatnou kapitolu.

Anime jsou dělena do sérií podle oblíbenosti. Jedna série anime obvykle pokryje pouze část předlohy, podle které je vytvořena. Je-li anime natolik populární, aby si vydělalo samo na sebe, dostane pokračování. Pevně o tom rozhoduje výše prodeje produktů daného anime. Další pokračování jsou silně ovlivněny výdělkem z vyprodukovaného anime.

I když je anime silně populární na „západě“, důležitý je japonský trh. V poslední době spousta společností a studií podporuje produkci a expanzi anime do celého světa. Kromě animačních studií se do podpory pro animátory a produkce anime zapojuje i platforma Netflix.

1.5 Animační studia

V Japonsku existují různorodá animační studia a každé z nich má svůj osobitý styl kresby, animace a efektů. V některých případech můžeme poznat, nebo odhadnout, o jaké animační studio se jedná, podle určitých specifikací v kresbě nebo animaci. Například studio SHAFT ve svých anime používá speciální pohyb hlavou, kdy postavy jistým způsobem zalomí krk.

Obrázek 1: Postava se zalomenou hlavou od studia Shaft

Zdroj: i.kym-cdn.com



Studio Sunrise se proslavilo sériemi Gundam. Proto je téměř jasné, že každá další Gundam série je prací studia Sunrise. V anime filmech vyprodukovaných studiem Ghibli, ve kterém je ředitelem již zmíněný mistr Hajao Mijazaky, je téměř vždy nějaký odkaz na létání nebo letadla. Je to proto, že Mijazakyho otec byl konstruktérem letadel. To tehdy mladého Hajaa ovlivnilo natolik, že aspekt létání promítá do svých filmů.

Existují další studia se svými specifickými aspekty, nicméně jsem touto podkapitolou chtěl jen čtenáři přiblížit animační instituce a nastínit jejich odlišnosti. Důležitým faktem je, že animační studia neanimují celé anime sama v kanceláři u počítačů, ale probíhá i spolupráce s kreslíři, kteří pracují z domova. I když se jedná o animovaný seriál, scény se musí nakreslit na papír.

Animátoři pracují manuálně, jelikož se každý z nich zaměřuje na něco jiného. Jeden se zaměřuje například na zvířata a jejich pohyb, další na speciální efekty. V neposlední řadě bych zmínil, že probíhá spolupráce s dalšími společnostmi, které jsou odborníky na grafiku, animaci či 3D modelování. Podobný manuální proces probíhá i při tvorbě her.

1.6 Hry

Hry zná společnost již od starých kultur. Vždy tu byl spor a vždy tu byla soutěživost. Vzpomeňme si na antické kultury a první atletické hry konané ve vesničce Olympii, které dnes o staletí později známe, jako Olympijské hry v globálním měřítku. Ovšem hry se vyvíjely, vznikaly nové a ty existující se měnily. I když společenské a deskové hry nevymizely, s nástupem médií a internetu převládly videohry. Hra se dá považovat za druh umění nebo sportu a je součástí kultury. Podle Taťány Ospálkové má hra určitou vazbu člověka ke světu.

„Vazba člověka ke světu je nezrušitelná, ale existují média, jako například hra nebo umění, jež jsou schopna tato pouta uvolnit až do krajnosti. Hra dovoluje distanci, následnou dynamizaci a proměnu stávajícího řádu. Svět všednosti se tak díky svátečnosti otevírá mnohem širším souvislostem než těm, jež končí bezprostředním cílem motivů a jednání“ (Ospálková: 1).

Dalším autorem zabývající se hrou je Roger Caillois, který na začátku své knihy cituje Johana Huizinga a snaží se definovat, co je to hra. Píše:

„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno ‚jen tak‘ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určených pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné“ (Caillois 1998: 25).

Je to podle něj způsob, jak se vymanit z obyčejného života a zároveň věc, která spojuje lidi a společenské skupiny. V moderní době se mohou lidi volně scházet, hrát hry online, anebo navštěvovat herny. Herna v Japonsku však není vždy typem gamblerského hnízda, jak to známe z našeho prostředí nočních podniků.

Videoherní průmysl v Japonsku

Hry a herny jsou v Japonsku veřejně přístupné, nachází se zde nespočet arkádových heren. Nalezneme zde hry od nevinné zábavy, jako je sbírání plyšáků hákem jeřábu, až po hazardní hry. V takovém případě se jedná o několikapatrovou budovu, která nabízí všemožné hry, za které můžete vyhrát nějaký tematický předmět. V posledním patře se nachází herna, kde se dají vyhrát reálné peníze. Ovšem hry nejsou jen v této podobě na veřejném místě, ale také ve více osobnější podobě na PC a herních konzolích, jímž dominuje videoherní průmysl. Hry založené na anime nebo manze vycházejí už od vydání prvních herních systémů založených na kazetách. Pravděpodobně každý má nějaký typ mobilní nebo konzolové hry k dispozici. To nemusí platit pro některé z méně populárních sérií, nicméně by vás překvapilo, kolik her je založeno na některém z těchto pořadů (Roar 2018: 23).

„V Japonsku úspěch mikroelektroniky, mangy a animovaných filmů poskytl důležitý základ pro rozvoj průmyslu digitálních her i pro jejich společenskou legitimizaci. Firmy Nintendo a Sega se profilyovaly výhradně tímto směrem a z marketingového hlediska v tom, na rozdíl od západních kolegů, nespátřovaly nic triviálního, naopak přitom zavedly inovace v podobě 8-bitové grafiky a gamepadu“ (Miškov 2014: 82).

Později, po krachu společnosti Atari, se zmíněné podniky dostaly více na zahraniční trh. Zásadní přelom ve videoherním průmyslu a herní technologii přinesl vynález konzole Playstation od společnosti SONY.

Autor dále uvádí, že *„stejně jako v ostatních průmyslových odvětvích existuje i v případě digitálních her zřetelná spojitost mezi jejich obsahem a kulturním prostředím, v němž vznikají. Zatímco sportovní hra na motivy amerického fotbalu se v Evropě příliš neprodává, tak japonské hry zaměřené na romantické schůzky či seznamování se jen zřídka dostanou na Západ. Prodejní čísla ovšem naznačují, že japonské tituly se prosazují lépe na Západě nežli obráceně. Kupříkladu v roce 2013 pouze šest ze sta nejprodávanějších her v Japonsku pocházelo ze zahraničí. Při hledání důvodů, proč tomu tak je, se nabízí vysvětlení, že pro japonské hráče odchované specifickým vizuálním stylem mangy a anime je tón mnoha západních her příliš ponurý a herní postavy považují za nevzhledné“ (Miškov 2014: 83-84).*

Dále autor zmiňuje odlišné násilí v japonských hrách. Stává se, že i v těch nejnásilnějších hrách dojde mezi protivníky k ustání boje a dojdou k určité formě řešení nebo omluvy. Násilí se nejeví, jako dostatečně opodstatněná metoda, spíše je účelové. Často je v japonských animačních a herních projektech vyobrazeno určité vážné téma. Například ve hře Metal Gear z roku 1987 se jedná o závažnost užívání dětí, jako vojáků. Dále je závažným tématem této hry obchod se zbraněmi, jaderná hrozba nebo poruchy osobnosti. Jedná se o varovnou funkci protiválečného sdělení. V návaznosti na alternativní řešení násilí ve hře, probíhá v určitých situacích mód s názvem „taktická špionážní mise“, kde se jedná o plížení a zneškodnění uspávací šipkou (Miškov 2014: 84).

Pojem MMORPG pochází z anglického massively multiplayer online role-playing game. Jedná se ve své podstatě o hru na hrdiny v masovém měřítku. MMORPG hry dovolují přímou komunikaci mezi hráči prostřednictvím hlasových hovorů nebo systému pošty přímo v softwaru. „MMORPG jsou novou třídou víceuživatelských domén (MUD) – online prostředí, ve kterých může více uživatelů vzájemně komunikovat a dosáhnout strukturovaných cílů“ (Yee 2006: 2-3).

Hráči se sdružují do skupin nebo vytvářejí cechy. Cechy vznikají často za účelem zisku a hráči se sdružují podle svých výkonů a dovedností nabytých ve hře. Tím může vznikat lehce uzavřená elitářská společnost (Miškov 2014: 90).

Dalším typem hry je JRPG. „Tématem JRPG bývá záchrana světa od nějakého zla (démona, čaroděje, boha či mocného člověka), často za pomoci magie a vyspělé technologie, svérázných společníků, zvířat nebo přivolaných polobohů. Zároveň tyto hry kladou velký důraz na kontinuitu a respekt k předchozím generacím, a to jednak ve smyslu dříve vydaných verzí nějaké ságy, nebo obecně ke starším lidem, předkům a zaniklým civilizacím v rámci celkového narativu“ (Miškov 2014: 88).

„Japonská RPG jsou často velmi dlouhá a vyžadují značnou časovou investici, člověk se musí naladit na opakování soubojů, které se odehrávají v cyklech a bývají iniciovány náhodně, aniž by hráč tušil předem, z jakého směru nepřítel udeří – má ovšem jistotu, že dříve či později se tak stane, a tato jistota v něm navozuje dojem řádu a pravidelnosti“ (Miškov 2014: 88-89).

Posledním z mnou zmíněných typů hry je vizuální novela. Jedná se o „žánr digitálních her založených na hráčově interakci mezi statickými obrazovkami. Obrazovky mají obrazovou a textovou část. Text popisuje hráči situaci v herním světě a dává mu možnost volby mezi několika možnostmi (obvykle dvěma, výjimečně více), jak by se situace měla dál rozvíjet. Obrázek, zpravidla 2D kresba v manga stylu, ilustruje danou situaci. Podle toho, kterou možnost hráč zvolí, se pak vymění stávající obrazovka za novou, která popisuje a ilustruje nově vytvořenou situaci. Dialogy postav s výjimkou hráčovy figury jsou většinou namluvené, zbytek zvukové stopy se sestává ze zvukových efektů a hudby. Ostatní informace o ději a možnostech volby se objevují ve formě textu. Typickým subžánrem vizuální novely je dating simulátor³“ (Tesař 2017:147).

Vizuální novely mají své věrné příbuzné v papírové podobě, nazývají se light novely. Společně s mangou tvoří tiskové předlohy, podle kterých se vytváří anime.

³ Dating simulátor znamená randící simulátor. Tento výraz pochází z anglického date znamenající rande.

1.7 Manga

Manga je pojem, který poprvé použil slavný dřevorytec Kacušika Hokusaj. Svou sérii rytin nazval slovem manga. Japonské znaky, které dají dohromady výraz manga by se daly ve volném překladu nazvat, jako zábavné obrázky. V dnešní době je manga známa, jako japonský komiks.

Důležitým poznatkem je, že manga je černobílý komiks kreslený perem a její tvorba je odlišná od západního komiksu. *„Zajímavostí je i to, že komiks není prací jediného člověka, nýbrž skupiny lidí, kde každý má jasně daný svůj úkol (autor příběhu, grafik, počítačový grafik a další). Oproti tomu manga je tvořena jedním autorem, který si k sobě na pomoc bere jednoho pomocníka (zřídka, je-li autor úspěšný, tak i více). Autor mangy je nazýván „mangaka“ (漫画家)“ (Pavlenko 2013: 11).*

Často se anime plete s mangou. *„Anime je zkratka pro animovaný film a obvykle je synonymní s japonským animovaným filmem. Populární japonské komiksy se totiž často stávají náměty pro animované seriály nebo filmy – někdy se v rámci licence přidávají ještě videohry, další postavy a reklamní předměty. Občas (ale zřídka) je manga vytvořena na základě původního animovaného filmu, který si fanoušci oblíbili.“ (Deanová 2006: 8)* Je tedy nezbytné vědět, co je to manga, abychom měli zmapované všechny vizuální produkty japonské populární kultury.

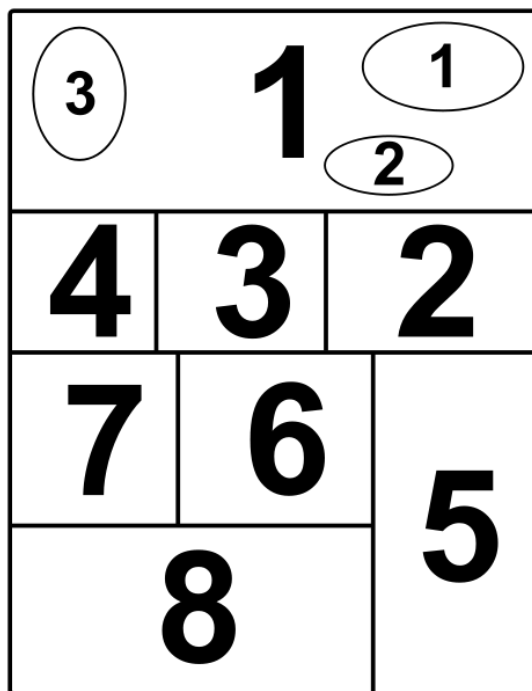
Manga je stejně jako anime ve svém odvětví fenomenální. Kromě toho, že se jedná o černobílou perokresbu, tak se čte zprava doleva. Obrázek na následující stránce poskytuje schéma čtení.

Obrázek 2: Mapa čtení mangy

Zdroj: *techaeris.com*

Je důležité zdůraznit, že manga sice je japonský komiks, nicméně se jedná taktéž o styl, který je základní pro anime, hry a specifickou ilustraci. Můžeme se proto bavit o manze, jakožto komiksu, který je černobílý a také o manga stylu, který je v barevném provedení.

Možnosti mangy jsou rozsáhlé. Můžeme sledovat nejrůznější příběhy nejrůznějších žánrů. Prostředí se může zdát fantastické i navzdory všednímu tématu. Stejně, jako anime, tak i manga nás může vtáhnout do nejrůznějších světů nebo si splnit naše sny prostřednictvím čtení. Díky rozsáhlé škále žánrů je manga komiksem pro všechny věkové kategorie. Nejen tyto japonské komiksy se pak distribuují do prodejen.



1.8 Japonské tiskoviny

Tiskoviny se prodávají hojně nejen v knihkupectvích, ale také v samoobsluhách, kde každý může nahlédnout do obsahu časopisu, knihy nebo mangy.

„Časopisy s komiksy spoluvytváří také kolorit tokijských ulic. Najdete je ležet u odpadkových kontejnerů či na sedadlech v metru, kam je přečtené odložili cestující pro případné další použití. Odtud je sbírají bezdomovci, kteří je pak prodávají za sníženou cenu před vchodem do podzemky nebo si jejich stránkami stelou svoje provizorní brlohy. Prodej mangy tvoří v Japonsku v úhrnu zhruba 38 % všech papírových a časopisové antologie tvoří pomyslnou páteř místního komiksového průmyslu“ (Veselý 2017: 10).

Čtenáři jsou zlákáni pestrobarevnými obálkami, ale zbytek je natištěn například na recyklovaný papír. Pro efekt jsou stránky v jiných barvách. Červené, žluté apod. Tisk je jen černý.

V posledních dvaceti letech jsou k časopisům a mangám přikládány sběratelské předměty v podobě kartiček, plakátů nebo samolepek. Obsahově v manze nalezneme rozličné

série od různých kreslířů, obvykle v rozmezí 15 až 40 stran na kapitolu. Úspěšní autoři mohou takto vydávat i několik let, tudíž se série táhnout, jelikož je vydávána jedna kapitola týdně. V případě měsíčníku se vydává jedna kapitola za měsíc. Frekvence vydávání vždy záleží na magazínu, pro která kreslíř pracuje. Nejpopulárnějším kreslířem mangy současnosti je Ejčiro Oda, který je autorem mangy One Piece, která vychází více jak dvacet let.

„Popularita manga časopisů tkví ve velmi nízké ceně – Šúkan šónen džampu (známý na západě, jako Weekly Šónen Jump) s pěti sty stránkami stojí v obchodě pouhých 250 yenu, tedy přibližně 50 korun. Vydavatelé na nich trátí, v komiksovém průmyslu se vydělává až na tzv. tankóbonech – následujících knižních verzích ve formátu A5 a s cca 200 stránkami, kterých se dočkají nejpopulárnější série“ (Veselý 2017: 11-12).

V každém čísle magazínu Weekly Šónen Jump je karta s dotazníkem, kterou čtenáři vyplní. Díky tomuto dotazníkovému šetření je sestaven žebříček úspěšnosti kapitoly a série. Ty série, které se drží dlouhodoběji na spodních příčkách jsou bez milosti zrušeny.

Manga a komiks nejsou totožné. Liší se typem kresby. Jak jsem již zmínil, manga je perokresba. Stíny jí nedodává pouze tmavý inkoust, ale také tónovací fólie, která patří k nezbytným nástrojům autora mangy. Manga oproti komiksům není barevná a pracuje na ní až do konce jen jeden autor. Specifická je také svým vyjádřením děje. Toni Johnson-Woods píše, že manga se liší od komisů západního stylu několika způsoby a zmiňuje Ejdžira Šimadu z Kodanši, který tvrdí, že hlavním rozdílem mezi mangou a komiksem je to, že se manga zaměřuje na jednu hlavní postavu a čtenář jí následuje v jejích vlastních stopách a vidí vše očima této postavy (Cha 2007 in Woods 2010: 5). Manga je také specifická vizualizací projevu emocí. Selina Deanová v následující podkapitole ukazuje manga emoce pod názvem vizuální abeceda.

Vizuální abeceda:

„Je to takový ilustrátorův trik, jak zdůraznit emoce nebo komičnost nějaké scény. V manze najdete mnoho případů, které vizuální abecedu používají až přehnaně“. (Deanová 2006: 21) Podívejme se na vyobrazení emocí v manga stylu, které vidáme taktéž v anime.

- Velké kapky potu znamenají rozpačitost nebo nervozitu.

Obrázek 3: Emoce trapné situace



Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21

- Pulzující žíly znamenají obrovský vztek.

Obrázek 4: Emoce vzteku



Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21

- Třpytivé hvězdičky dodají romantiku.

Obrázek 5: Emoce romantiky



Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21

- Vertikální čárování a pár rozčepýřených vlasů pro znechucení nebo neklid.

Obrázek 6: Emoce znechucení či neklidu



Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21

Jedním z hlavních symbolů mangy jsou plné a velké oči, které ne nezbytně, ale často, vyplňují převážnou část obličeje. Velká pozornost je věnována také účesům postav, jejich vlasům a barvě.

„Rozcuchané, různě barevné, výstřední účesy jsou pro mangu nejtypičtější. Mnoho oblíbených postav má zcela nerealistické, složité účesy, zvláště když jde o jedinečné, výjimečné hrdiny. Některé části obličeje mohou být vidět i skrz vlasy – jde o neobvyklý, nicméně pro mangu typický stylistický prostředek“ (Deanová 2006: 22).

„Kresba postavy není jen důležitá dovednost – lze ji využít i jako originální stylistický prostředek. Tělesné proporce v manze jsou zčásti stylizované, zčásti odpovídají skutečnosti. Jednotliví umělci kreslí své postavy různým způsobem, ale můžeme vysledovat několik pravidel, která platí pro většinu mang“ (Deanová 2006: 26).

Vyprávění příběhu v manze má blíže k filmu, jelikož dochází ke kombinaci obrázků s vývojem postav. Většinou se příběh odvíjí od nějaké události, která hlavnímu hrdinovi změní život. Hlavní postava se rozhodne dosáhnout určitých cílů, které si stanoví ona sama nebo situace, ve které se nachází, popřípadě díky dalším postavám dochází ke konfliktu. Tak vzniká stereotypní zápletka, která dále pokračuje dobrodružstvím hlavní postavy. (Deanová 2006: 80) Většině situací v manze napovídá rozmístění a velikost oken.

Rozvržení oken mangy je důležité. Velikost okna ovlivňuje dějový spád. Větší okna jsou vhodnější pro rozhovory postav. Malá okna jsou dynamičtější, jelikož v nich probíhá nějaký střet. Používá se také sled více menších oken, jelikož čtenářovo oko rychleji přelétne část stránky a dějový spád nabyde větší rychlosti.

K reprezentaci mangy jsem vybral stránku ze série Naruto. Jedna stránka nepojme všechny aspekty, které jsem nastínil, nicméně pro představu japonské komiksové perokresby jsem použil tuto scénérii vesnice. Na konci celého kreslířského procesu vypadá stránka mangy takto.

Obrázek 7: Vesnice z mangy Naruto

Zdroj: daemon.cz



2 Fate/Grand Order

Fate/Grand Order je mobilní fantasy hra ze série Fate. Této hře předcházely projekty v podobě anime, mangy, vizuálních novel, PC her a dalších. Příběh je vždy jiný, ale koncept stejný. Jedná se o Válku o Svatý grál, ve které figuruje sedm mágů a k nim přivolaných sedm hrdinů. Zmínění hrdinové jsou postavy z historie, literatury nebo mytologie. Principem je vyhrát Svatý grál. Vítězem se stává poslední pár, mág a hrdina, kteří zbydou.

Fate/Grand Order se v sérii Fate vymyká standardům a rozšiřuje celé universum do nového měřítka. Uživatel je tak obohacen o další lore.⁴ Hráč zjišťuje, že Válka o Svatý grál nebyla vždy opakující se záležitostí po 80 letech, jak to bylo v posledních pár stoletích. Ale, že se jedná o laicky řečeno „záložní protokol“, když všechny naděje lidstva selžou. V tu chvíli bude vyvoláno 7 grand hrdinů napříč časem a společně porazí hrozbu, získají grál a budou si přát záchranu světa. Magická organizace Chaldea vytvořila zařízení, které dovede přivolat hrdinského ducha, k nim přiřadí vycvičené mágy a díky stroji času cestovat do krizových milníků lidské historie, kde vyřeší situaci a nastolí správný chod dějin. Tento osvětový plán se ale setká se sabotáží a přežijí hlavní hrdina (hráč hry) a jeho společnice musí napravit porouchanou minulost sami. Díky zmíněné sabotáži, se všude v minulosti objevuje Svatý Grál, který nesmí padnout do nesprávných rukou. Během této krize hlavní postava čelí nejen ostatním hrdinům, kterým velí situace získat Grál, ale dalším nepřítelům, kteří jim úspěch nepřejí.

Výběr postav ve Fate je skutečně pestrý. Můžeme tam nalézt krále Artuše, Gilgameše, Alexandra Velikého, ale i Williama Shakespeara a další. O to pozoruhodnější a zajímavější jsou střety postav, které jsou původem z jiných krajů a mytologií. Další bizarností je, že gender není vždy stálý pro všechny postavy, jelikož často nacházíme nejen ve Fate ale v anime obecně obrácený gender.

Král Artuš není vždy mužem, ale vidáme ho, jako dívku Arturii. Dále bych ze sorty obrácených pohlaví jmenoval například Francise Drakea, rytíře kulatého stolu Mordreda, Attilu a další. Pozoruhodným jevem je, že tento gender bender⁵ pozorují jen u transformace mužské postavy na ženskou. Nikoli postavy ženské na mužskou.

⁴ Lore je ve fantasy zavedená tradice, historie, folkloru

⁵ Obrácené pohlaví

3 Teorie

V této práci s názvem Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů využiji několik teorií. Bude se jednat o Cliforda Geertze, Hanse Gadamera, Briana Faye a Michela Foucaulta. Teorie těchto vědců jsou pro moji práci důležité, protože přispívají k lepšímu pochopení autorů a interpretaci rozhovorů s hráči hry. Cílem práce bude porovnat, s jakým záměrem byly postavy vizuálně ztvárněny, a jak samotní hráči tyto postavy vnímají.

Jako první uvedu Cliforda Geertze, jehož teorie obecně přispívá k hlubší interpretaci fenoménů. Postavy ze hry zastávají symboly, kterými se Geertz rovněž zabývá, proto využiji jeho teorii Zhuštěného popisu.

Ke srovnání toho, jak postavy byly stvořeny jejich tvůrci, a jak na ně pohlíží uživatelé hry, využiji dvou perspektiv. Konkrétně intencionalismu a hermeneutiky. Brian Fay, který se zabývá intencemi dopomůže v mé práci k lepšímu uchopení záměrů autorů a hermeneutika Hanse Gadamera přispěje k jasnějšímu vysvětlení a interpretování rozhovorů.

V neposlední řadě Michel Foucault se svojí studií sexuality poukazuje na tělo jako nástroj, který ovládá lidi. V případě mé práce se jedná o ovládání prostřednictvím vizualizované nahoty.

Rozhodl jsem se využít těchto teorií, jelikož jsem je shledal, jako nejužitečnější a nejlépe vystihující problematiku mé práce.

3.1 Zhuštěný popis, symbolismus a interpretace

Clifford Geertz patří mezi představitele americké symbolické antropologie. Symbolem se myslí jakýkoli objekt, vlastnost, událost nebo čin, který slouží jako nositel pojmu. Geertz často vysvětluje symboly v rámci náboženství. Například říká, že náboženské symboly vytváří souznění mezi způsobem života a metafyzikou. Symbol je Geertzem přirovnán ke genu, který je předlohou pro něco, nikoli předlohou něčeho. Sady symbolů vytváří kulturní vzorce. Navazuje tak na Weberovo „Člověk je zvíře zavěšené do pavučiny významů, kterou si upředlo.“ (Geertz 2000: 15).

Autor považuje kulturu za pavučinu a její analýzu za interpretativní vědu, která pátrá po významu. Body v pavučině jsou pro Geertze symboly, které jsou nositelem významu a vytvářejí mezi sebou určité vztahy, hodnoty, významy. My se učíme, jak tyto symboly a sítě mezi sebou fungují. Autor hledá vysvětlení, chce objasnit sociální projevy (Geertz 2000: 15).

Pokud je podle Geertze symbol jakýkoli objekt nebo událost, tak v rámci hry Fate/Grand Order jsou takovým symbolem i postavy. Pro některé respondenty, se kterými jsem vedl rozhovor, zastává příslušná postava symbol. Například Arturie zastává symbol vznešenosti a rytířských ctností. Stejně tak její činy mohou být symbolické. Například souboj s drakem bude u hrdiny považován za symbol hrdinství a odvahy. Pokud mezi sebou symboly vytváří vztahy, existuje i vztah mezi hrdinským činem a symbolem hrdiny, který postava zastává. Tudíž symbol odvahy má určitý vztah se symbolem hrdiny. Čin můžeme interpretovat jako: Kdo je odvážný, je hrdina.

Podle Geertze se člověk zavěšuje do pavučiny a získává znalost o symbolech skrze učení. Znalosti pak sdílí s jedinci své kultury. Do pavučiny jsme se zavěsili skrze narození do kultury. Veřejný symbol je otevřen všem, kdo se ho naučí. Kultura je veřejná, protože významy jsou veřejné. Jaký má symbol náplň, nebo, co znamená, víme tak, že jsme se do pavučiny symbolů zavěsili a postupně se učili díky tomu můžeme symboly v postavách interpretovat. Při narození máme předpoklad zavěsit se do této sítě. Díky tomu víme, jak si symboly interpretovat.

Postavy ze hry Fate/Grand Order mohou být nositeli symbolů, stejně tak, ale postavy samotné mohou vlastnit nějaké symboly. Postavy jsou rozděleny do sedmi základních tříd. Šermíř, střelec, kopiník, jezdec, čaroděj, vrah a šílený válečník. Symbolem šermíře je meč. Obvykle se jedná o kouzelný nebo známý meč, popřípadě o postavu s výjimečným šermířským

umem. V případě krále Artuše je to Excalibur. V případě Artušových rytířů je samo o sobě symbolické, že rytíř, jak ho známe z evropské kultury, vládl převážně mečem, tudíž ovládal šerm. Rytíř je symbolem evropské kultury, kterou si interpretujeme a má pro nás význam. Kdybych použil další příklad ze tříd hrdinů, je symbolem Ridera rychlost. Tento symbol může zastávat nějaké zvíře, povoz nebo odkaz v legendě na rychlost. Například Achilles byl nejrychlejším hrdinou Řecka. Ve Fate zastává Achilles symbol rychlosti. Mimo herní prostor může Achilles zastávat symbol slabiny, díky své patě.

Hlavním principem interpretativní antropologie je cvičně se zavěsit do pavučiny určité společnosti, studovat významy a interpretovat je. Jelikož populární kultura není známá všem, bude moje práce obsahovat významy, které musím vysvětlit. Jedná se například o pojmy anime, manga, hry a další. V samotných rozhovorech nejspíš respondenti budou používat termíny, které bude třeba interpretovat. Jeden z příkladů, který mohu uvést, je termín waifu. Jedná se o termín převzatý z anglického wife znamenající manželka. I když je tento termín blízký, potřebuje hlubší interpretaci.

Budou to pojmy spojené s anime, mangou, hrami a dalšími. V samotných rozhovorech budou respondenti nejspíš používat termíny, které bude třeba interpretovat. Jeden z příkladů termínů, který mohu uvést je termín waifu. Jedná se o termín převzatý z anglického wife znamenající manželka. I když je tento termín blízký, potřebuje svou hlubší interpretaci. Tento pojem bude blíže vysvětlen v praktické části práce.

Dále Geertz uvádí příklad od Gilberta Ryleho týkající se tří mrkajících chlapců. Jeden z chlapců má tik, díky kterému se stahuje pravé víčko. Druhý chlapec vysílá signál mrknutím. Předpokládá se, že existuje třetí chlapec, který naschvál napodobuje mrknutí pro pobavení. Skrze tento příklad je poukazováno na pokus interpretovat význam jejich mrkání. Teprve potom pochopíme, o co se přesně jedná. Stejně jako existují tři různé „druhy mrkání“ u chlapců, je možné, že nalezneme různé významy, skrývající se pod stejným slovem. To, co se na první pohled může zdát jasné a vše vypovídající, může mít jiný nebo více významů. Proto je třeba použít metodu zhuštěného popisu, který můžeme laicky pojmenovat jako čtení mezi řádky.

Zhuštěný popis uplatím především při analýze rozhovorů. Někdy může nějaký termín pro respondenta znamenat více, než se zdá na první pohled, a pokud se takový výraz nebo termín objeví u více respondentů, je víc než zřejmé, že i když jsou napsány stejně, pro každého z nich mohou znamenat něco jiného. Problém interpretace platí i pro vnímání intencí, protože, i když respondent uvidí v postavě nebo jejím jednání určitou intenci, může každý hráč vnímat intence rozličně. Vysvětleme si tedy podrobněji význam pojmu intence.

3.2 Intencionalismus a hermeneutika

Ve své práci budu pracovat s texty, které vydali samotní autoři hry. Na základě analýzy postav, jak je vidí tvůrci, budu zkoumat jejich intence, tedy záměry a významy, s jakými byly postavy stvořeny. Když hrajeme hru, pozorujeme postavy a společně s tím pozorujeme i intence autorů. Následně se snažíme tyto intence pochopit. Například proč jim byly dány schopnosti a vlastnosti, jakými ve hře disponují. Proč mají příslušný oděv, zbraně, nebo jak postavy mezi sebou reagují. Intencionalistický přístup nám pomůže odhalit záměry autorů, díky kterým postavy poznáváme z autorské perspektivy. O záměrech neboli intencích píše Brian Fay v knize *Současná filosofie sociálních věd* (Fay 2002: 137-164).

V kapitole z knihy *Současná filosofie sociálních věd* uvádí, že z pohledu intencionalismu „porozumět významu“ znamená porozumět mu tak, jak mu rozumí jeho tvůrce (Fay 2002: 138). V mém případě to tedy bude porozumění postavám ve hře *Fate/Grand Order* z pohledu jejich tvůrců. Především se zaměřím na záměry a úmysly, s jakými byly stvořeny.

Hra a samotné postavy vznikly s nějakým záměrem. Jelikož se intence individualizují, tak skrz rozhovory s hráči dostávají nový dialogový rozměr. Hermeneuticky se stávají něčím jiným. Postava byla vnímána hráčem a ten si ji může uchopit podle sebe na základně individuálního vnímání. Stejně tak hráč může pochopit postavu pouze tak, jak ji zamýšlel autor. To znamená že musím ve své práci počítat s dvěma pohledy od respondentů. S pohledem, kdy se interpretace respondenta může shodovat se záměry autorů. A s pohledem individuálním, kde respondent najde něco jiného. Může dojít k třetímu pohledu, kdy se uživatel může shodovat s autory hry a zároveň objevit své individuální intence nad rámec autorových záměrů.

Fay píše, že i když mohou být záměry smysluplné, každý je může vnímat odlišně a jiným způsobem si můžeme vykládat jejich původní význam (Fay 2002: 139).

Například postava Arturie nosí královský plášť. I když zde přecházím do hermeneutiky, ke které se dostanu záhy, autoři dali postavě tento oděv proto, že sebe sama považuje za patriarchálního vládce a je králem Anglie. Tato intence je pozorovatelná, jako záměr autorů vizualizovat monarchu se symboly, které mu náleží v evropském kontextu. Stejně tak existuje možnost, že tato intence bude individualizována. Někdo pochopí, že je králem, a proto má plášť a korunu, pro někoho jiného je oděv irelevantní a usoudí, že je králem kvůli svým hodnotám a velkým dovednostem, protože plášť si na sebe může vzít kdokoli.

Autoři a tvůrci jsou ti, kdo něco vytváří a snaží se něco předat dalším lidem. Každý, kdo chce předat záměr musí počítat s individualizací, a proto se snažit eliminovat možnosti špatné interpretace. Po nalezení intencí, které nám autor zanechal, nebo jsme našli nějaké naše vlastní, nastává fáze, kdy si je způsobem vykládáme. Snažíme se porozumět autorově záměru a vysvětlit si, co tím chtěl říct, nebo s jakým záměrem postavu takto stvořil. Každý dialog, ať už verbální nebo neverbální, je veden s záměrem a je třeba mu porozumět.

Autor říká, že rozhovor je proces dorozumívání. Snažíme se pochopit jeho myšlenky, abychom mu porozuměli (Gadamer 1998: 599). Stejným způsobem, se každý uživatel snaží porozumět hře a funkci postav. Svým způsobem se hráč snaží dorozumět s autorem a pochopit, co mu chtěl říct. V případě mé diplomové práce předává autor informace se záměrem a uživatel hry se je snaží pochopit. I já jako autor práce podléhám hermeneutice a musím správně pochopit, co autoři hry a respondenti chtěli svým textem říct a to předat dál. Mým úkolem je porozumět textu od respondentů a autorů.

„Schopnost rozumět patří k základní výbavě člověka, již je neseno jeho soužití s druhými a odehrává se obzvláště v řeči a ve vzájemnosti rozhovoru“ (Gadamer 1984: 24-55 in Reflexe 2000: 5).

„Aby tedy bylo porozumění řečenému nebo tomu, co bylo řečeno v textu, vůbec možné, předpokládá se především, že vyjádření je akusticky srozumitelné, nebo že písemnou fixací lze rozluštit“ (Gadamer 1984: 24-55 in Reflexe 2000;16).

Autor se snaží říct, že abychom mohli intence správně uchopit, je třeba mluvit jasně a srozumitelně. Psát v srozumitelné podobě, aby se nedalo nic zaměnit. Skrz komunikaci s hráči dojdeme k objasnění, jak jsou postavy vnímány a zda autor má absolutní moc nad tím,

jak mají být postavy chápány. Nelze je chápat jinak, než tak jak je napsali autoři, nebo naopak lze intence individualizovat.

Díky hermeneutice si hráč ujasní, co pro něj postavy znamenají a vzhledem k teorii moci a sexuality od Foucaulta můžeme nalézt i záměr autorů ve vyobrazování těla.

3.3 Teorie moci

Biomoc

Otázka, která je kladena v mé práci není o tom, jakou má moc hra, ale jakým způsobem postavy ovládají hráče, jak na něj působí a jak jsou postavy vnímány. Foucaultova biomoc je laicky řečeno síla, která už nemá nadvládu nad životem a smrtí, jako tomu bylo v době panovníků, ale stále způsobem ovládá lidi. Biomoc je v podstatě takový průvodce, který se tváří, že nás neovládá, ale podporuje nás v rozhodnutích. Opak je pravdou. Různé postavy mají své role, jak ve hře, tak za svého původního života nebo v legendě a svou pozicí nás mohou ovládat.

Ve Fate/Grand Order nevystupují jen mytologické postavy nebo bytosti z legend, ale také historické postavy, které kdysi skutečně žily. Například Leonardo da Vinci, která je držitelkou obchodu a bez její podpory není možné projít hrou. I když nevnímáme, že by nás ovládala, stále je přítomna ve hře a stále nás popostrkuje kupředu.

Biomoc se projevuje například postavením těla jednotlivých postav. Samotná Arturie je králem (královnou) Anglie a můžeme v její řeči těla najít královský postoj. Vidáme ji důstojně stát opřenou o meč. V kontrastu stojí její dítě Mordred, která má meč opřený o rameno. Můžeme v ní číst už na první pohled určitý druh rozpustilosti, a ne přímo rytířské důstojnosti. Tímto způsobem k nám promlouvají. Už jen navzdory tomu, že je Mordred žena, její tělesné postoje o ní vypovídají, že se jeví více mužsky. Takovéto postoje mají rozhodně moc nad uživatelem.

Kromě sexuální moci a faktu, že se jedná o ženy, můžeme být okouzleni na první pohled královskou vznešeností Arturie, která svým držením těla vyzývá k většímu zájmu. Neznalci si budou klást otázky, proč má žena královský hermelín, nebo co je zač meč, který drží v ruce. Tato „záhada“, co je postava zač, společně s touhou vědět víc, nás doprovází k tomu, abychom se zapojili do hry.

Kdybych měl tuto moc uplatnit na hru samotnou, je touto biomocí Svatý grál. Jedná se o předmět, který má velký vliv v tomto herním prostoru. Samotný Grál materializuje postavy v naší realitě a dává jim podobu ze všech informací a záznamů lidské historie. A Grál je zároveň věc, která ve všech scénářích čeká na konci. Je to rámec, který utváří věci v příběhu. Autoři samotní jsou sice kreativní a „neomezení“ ve svém tvoření, avšak přesto se musí podřídit určité nutnosti pro konzistenci. Eventuálně musí své výtvořiny přizpůsobit rámci, aby byly vhodné pro příběh, hru a vesmír. Tato moc rámce působí na postavy a postavy naopak působí na uživatele hry.

To, jak moc jsou zajímavé, jaký mají charakter nebo i gender, je hnací síla hráče k užívání hry. V této roli jsou tou mocí postavy, po kterých hráči dychtí a očekávají nové charaktery a těší se na bizarnost obráceného genderu.

Fate/Grand Order je z části vizuální novela. Kromě soubojového aparátu je nám představen příběh. Na rozdíl od klasické vizuální novely má Fate/Grand Order jen jednu dějovou linku, nicméně nám hra dává na výběr z několik replik, které hrdinové mohou říct. V určitém bodě dostane hráč na výběr ze dvou a více vět. Příběh to nepozmění, pouze se změní věta na tu, kterou hráč zvolil. Dále se změní výraz postavy, skrz kterou promlouváme nebo naopak, ke které je promlouváno. Tudíž jsme stále popostrkováni ke kýženému cíli v domnění, že máme schopnost něco ovlivnit a nepocítíme tlak žádné authority ani moci. Biomoc ale není jediný druh moci, který figuruje v mé práci. Foucault také hojně zkoumal téma sexuality, genderu a touhy. Tento druh moci nazval sexuální moc.

Sexuální moc

Ve hře Fate/Grand Order panuje tzv fenomén gender bender. Ve své podstatě se jedná o známé mužské postavy, které jsou transformovány do krásných žen. Můžeme diskutovat o vlivu ženského těla na hráče. Podle Foucaulta mluvíme o jakémisi zákonu touhy. Jedná se o chápání přirozenosti a dynamiky pudů, nikoli chápání moci. Opírá se to však o reprezentaci moci.

V kapitole Vůle k vědění se píše, že privilegium patria potestas má právo disponovat životem i smrtí. Jedná se o moc hlavy rodiny (Foucault 1999: 157). Dále cituji: „Když ale proti němu některý z nich povstane a poruší jeho zákony, smí nad jeho životem uplatnit přímou moc: zabít ho ve jménu trestu“ (Foucault 1999: 157).

Právo trestat, a to fatálně v případě marnotratného hráče si vymezuje přímo hra zablokováním účtu. Nejčastěji se podvádí modifikovanými aplikacemi, které mají zacyklené útoky, neubývá hráčská měna apod. Popřípadě se používají speciální cheatovací⁶ kódy, které zajišťují lehčí postup hry. Peníze navíc, instantní zneškodnění nepřítele apod. Úroveň zablokování se rovná míře prohřešku. Blokace může být dočasná na několik hodin, dní, měsíc, anebo také trvalá. Tímto vstupem chci naznačit úzkou hranici mezi mocí, kterou dominuje hra a člověkem, který této moci podléhá. Odměňovat, ale i trestat je nedílnou součástí hry. Za to, jak je člověk hře věrný dostává odměny, a za to, jak moc se snaží hru obelhat je potrestán. Je to systém využívající moc, tak, jak ji popisuje Foucault. Téma moci obecně souvisí s mou prací, a v rozhovorech, které budou následovat existují zmínky o tom, jak hra přitáhla uživatele ke hraní právě skrz atraktivitu, potažmo moc. O sexuální moci jsem referoval skrz Michela Foucaulta na začátku mé práce. Ovšem výklad moci sám o sobě podléhá hermeneutice, jelikož moc může být vysvětlena různými způsoby a k moci může vést různá intence.

Ať už bereme touhu sexuální, nebo touhu ve smyslu prahnout po něčem, je to něco, co nás ovlivňuje. Herní dívčí charakter, může mít moc probudit sexuální touhu. Postava může zaujmout natolik, že touha dozvědět se víc způsobí, že se zapojíme do hry a v tu chvíli nás má hra ve své moci. Stejně tak, když už setrváváme v procesu hraní, ať pravidelného nebo ne, tak jsme v moci hry, jelikož prahneme a toužíme po různých vylepšeních a nových postavách.

⁶ Cheat z anglického slova znamenající podvod.

Když ve hře Fate/Grand Order upgradujete postavy, dostávají různá vylepšení, odhalují se ze základní podoby do více atraktivní. U dívčích postav se jedná o vyzývavé partie, jejichž odhalení není v takové míře, aby překračovalo věkovou hranici 18 let. Ale i tento fakt odhalit všechny dostupné pozice postav je touhou, která má moc nad hráčem.

Ve své knize Vědění a moc (Foucault 1980: 151) píše, že od Viktoriánské éry značně zaznamenává rozdíl v chápání těla. Především tím, že je neustále upozorňováno na „jiná“ místa, jako jsou prsa, pas, hýždě, korzety, dekolty a prádlo. Přesně stejně tak, jak Foucault popisuje fakt, že se zvýšila pozornost vůči ženským partiím, tak stejně jsou vyobrazovány mnohdy postavy ve Fate/Grand Order. Těmto partiím muži, a dost možná i ženy, věnují zvýšenou pozornost a jsou lákáni ke hře a zájmu o tento herní prostor. Takovou moc má sexualita a touha. Dá se v určitých měřítkách považovat za reklamu pro herní průmysl a katalyzátor k zapojení se do herní instituce. V následující části své práce využiji tyto teorie při analýze rozhovorů.

4 Praktická část

Cílem této diplomové práce je zjistit, jak jsou vnímány postavy ze hry Fate/Grand Order, která transformuje mužské postavy do ženských. Za tímto účelem jsem oslovil několik hráčů z otaku a herní komunity prostřednictvím sociálních sítí nebo osobního setkání. Jedná se přímo o hráče této hry. Skupina respondentů obsahuje 8 českých hráčů a jednoho slovenského. V této skupině je 6 mužů a 3 ženy. K výběru postav, na které se budu dotazovat jsem zvolil metodu dotazníkového šetření, které jsem rozšířil po sociálních sítích. K porovnání informací a syntéze dat mi poslouží Knihy materiálů, které vydalo studio Type-Moon.

4.1 Dotazníkové šetření

Fate/Grand Order obsahuje spoustu postav s obráceným pohlavím, a proto bylo třeba uskutečnit selekci dat. Vytvořil jsem dotazník o deseti otázkách a nechal putovat po Facebooku a mezi hráči po dobu jednoho týdne. Dotazníkové šetření probíhalo od pondělí 27. ledna 2020 do neděle 2. února 2020. Dřív, než nové příspěvky a historie posunula odkaz s dotazníkem do zapomnění internetu, jsem sesbíral 42 odpovědí. Toto šetření mělo za úkol zjistit, které postavy v kategorii „gender bender“⁷ jsou mezi hráči nejoblíbenější. Dotazník byl koncipován do deseti otázek a na každou z nich mohl každý odpovědět pouze jedním výběrem postavy z 21 nabízených. Postavy byly vybrány ve své originální podobě, nikoli v nějakém ze svých alternativních zobrazení. Otázky dotazníku byly mířeny na vnímání postav podle vizuální stránky jejich ztvárnění. Předběžně a nezávisle na rozhovorech můžeme nyní sledovat, jaký ohlas má Arturie, jakožto jedna z nejpolarizovanějších postav hry, jelikož se umístila v téměř všech kategoriích na prvním místě. V celkovém vyhodnocení dotazníku vidíme, že pro některé postavy nebylo hlasováno vůbec. Legenda dotazníku i grafů obsahuje jména, které jsem napsal v přesném originálním znění. V komentářích používám spíš zkrácené nebo zdomácněné formy jmen. Místo Artoria píšu Arturie a podobně. Slovo Artoria můžeme postřehnout ze strany respondentů v rozhovorech.

⁷ Gender bender = obrácené pohlaví

V dotazníku byly hodnoceny tyto postavy: Artoria (Arturie) Pendragon (Artuš), císař Nero Caludius, hunský náčelník Atilla, více-kapitán samurajské policie Shinsengumi – Okita Souji, Artušův syn Mordred, slavný japonský samuraj Miyamoto Musashi, japonský panovník Oda Nobunaga, Leonardo da Vinci, lotosový princ Nezha z čínského románu Cesta na západ, rytíř z epické básně : – Bradamante, japonský velitel Nagao Kagetora znám spíše jako Uesugi Kenshin, Anglosaský panovník Boudica, japonský válečník Ushiwakamaru vlastním jménem Minamoto no Yoshitsune, korzár Francis Drake, Aztécké božstvo Quetzlcoatl, Xuanzang Sanzang taktéž v Japonsku znám jako mnich Genjo Sanzo, Jack Rozparovač, ninja Kato Danzo, Frankensteinovo monstrum, japonský válečník a šlechtic Minamoto no Yorimistu a japonský démon Ibaraki Douji.

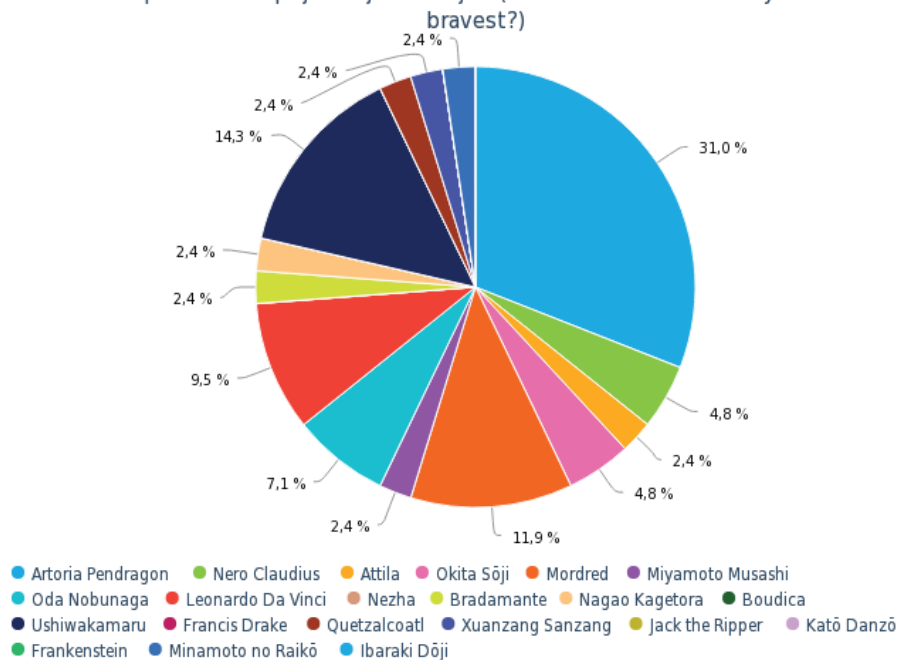
Otázky v mém dotazníku zněly:

1. Která z postav vám přijde nejkrásnější?
2. Která z postav vám přijde nejodvážnější?
3. Která z postav vám přijde nejmilejší?
4. Která z postav vám přijde nejvíce sexy?
5. Která z postav vám přijde nejautentičtější?
6. Která z postav vám přijde nejkouzelnější?
7. Která z postav vám přijde nejčestnější?
8. Která z postav vám přijde nejvíce sympatická?
9. Která z postav vám přijde nejvznešenější?
10. Která z postav vám přijde nejsilnější?

Tato část práce obsahuje grafy z uskutečněného dotazníkového šetření. Prezentovat budu nicméně pouze ty, které podpoří interpretaci uskutečněných rozhovorů. Nasbíraná data z dotazníků mi pomohla vybrat tři postavy, na které se dotazuji, nicméně není nutné interpretovat všechny grafy, proto vyberu jen ty stěžejní.

Graf č. 1: Která z postav vám přijde nejodvážnější?

Která z postav vám přijde nejodvážnější? (Which of the characters you find the bravest?)

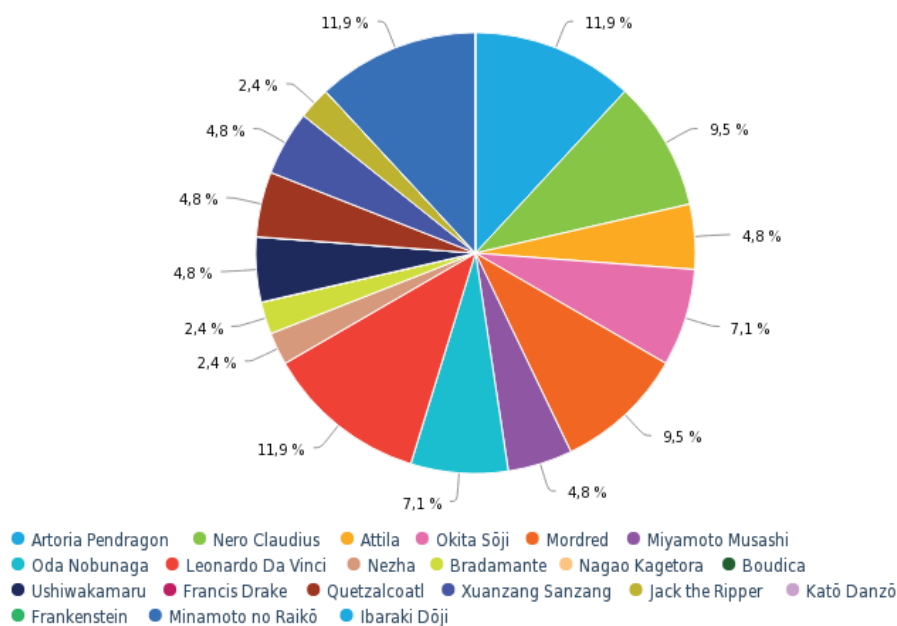


Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál survio.com

V kategorii nejodvážnějších postav bylo první místo obsazeno Arturií. Musíme podotknout, že Arturie je rytířem, dokonce má přízvisko král rytířů, a tudíž sdílí hodnoty, jako je odvaha, která by se od rytíře očekávala. Jako druhá se v této kategorii umístila Mordred a následně Ushiwakamaru. Povšimněme si, že všechny postavy mají meč. U Arturie, coby transformace krále Artuše, je to zřejmé. Mordred, jakožto rytíř kulatého stolu, disponovala zbraní a v neposlední řadě Ushiwakamaru byla samurajem, tudíž bojovala s katanou. Je jasné, že držitelé zbraní čelili hrdinským podmínkám a nepřítelům, se kterými se museli utkat, a to si vyžaduje odvahu, kterou respondenti hodnotili. Zároveň mohu dodat, že u Ushiwakamaru stoupla obliba ve fanouškovské komunitě po odvysílání první poloviny anime Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sansen Babylonia, kde měla několik působivých scén.

Graf č. 2: Která z postav vám přijde nejvíc sexy?

Která z postav vám přijde nejvíc sexy? (Which of the characters you find the most sexy?)



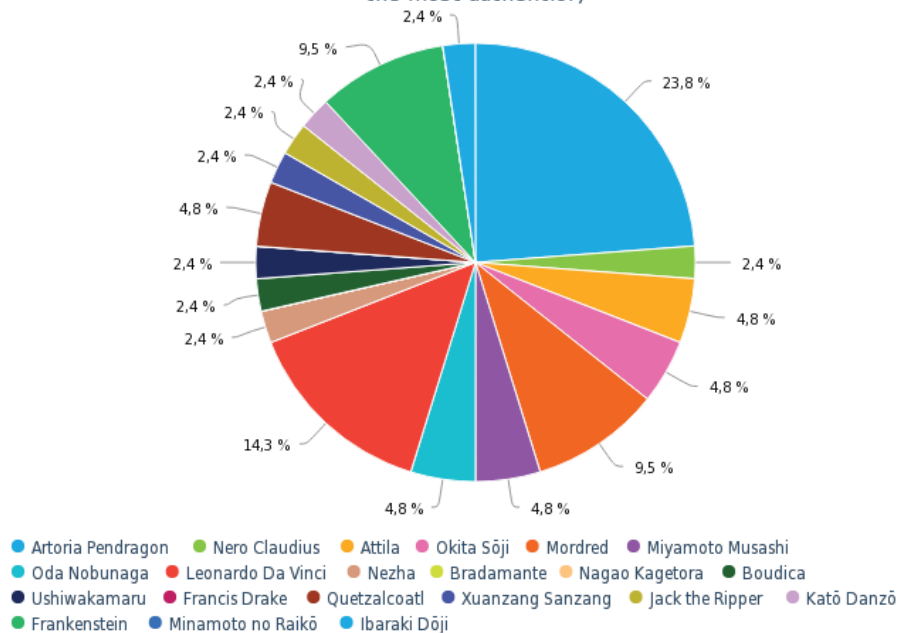
Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál survio.com

U této otázky hodně záleželo na vzhledu postavy a na preferencích, jaké člověk má na partnera nebo partnerku. V komunitě obecně existuje fenomén „waifu“⁸. Takříkajíc zde bylo hleděno převážně na ženské tělesné přednosti. Některé z postav se dělí o první místo. Konkrétně to jsou Arturie, Minamoto no Raiko a da Vinci. Můžeme si po náhledu postav povšimnou kontrastů mezi těmito postavami v oblasti hrudníku. Da Vinci měla stejný ohlas v tomto směru jako mainstreamová Arturie, čemuž není divu, vezmeme-li v potaz komentář ilustrátora, kde uvádí, že na příkaz ředitele studia vyobrazil da Vinci s minisukní. V komunitě fanoušků japonské populární kultury existuje spousta lidí s různými preferencemi. Za dobu, co se aktivně do této komunity zapojuji, jsem mluvil se spoustou lidí o postavách a v tomto tématu byla velká rozličnost názorů. Někdo upřednostňuje mladší typy, jiný zas dospělejší. Někdo si potrpí na velká prsa a jiní naopak na malá. Díky tomu, že má Fate takové množství postav, každý může vybrat přesně svůj typ ženy. Navíc, během rozhovorů se téma ubíralo na tělesnost a atraktivitu. Můj dotazník obsahuje samozřejmě jen část ženských postav. Konkrétně ty, které mají zaměněný gender.

⁸ Waifu = přivlastnit si svou oblíbenou postavu za svou ženu

Graf č. 3: Která z postav vám přijde nejautentičtější?

Která z postav vám přijde nejautentičtější? (Which of the characters do you find the most authentic?)

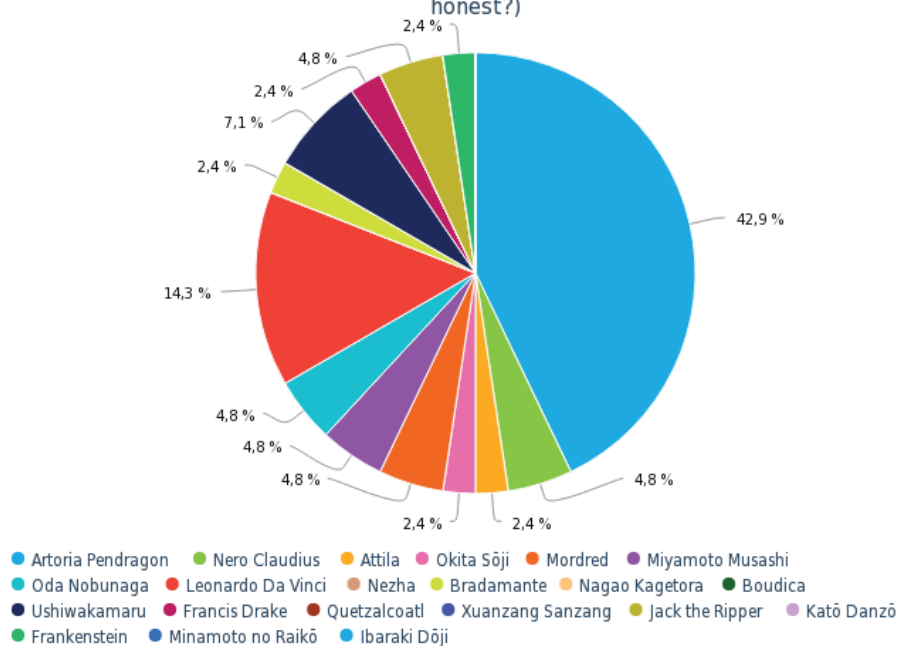


Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál [survio.com](https://www.surveymonkey.com)

Hodnocení autentičnosti je obtížná záležitost. Tato hra poskytuje velké množství postav, které mají svůj původ v mytologii, historii nebo literatuře. Nicméně tím, že se jedná o postavy, které nikdo nezažil nebo se vyskytují v příbězích, můžeme si je převážně představit individuálně. Například v případě Arturie (Artuše), která není historickou postavou a nevyskytuje se na obrazech, jako jiní panovníci. Z výběru postav se respondenti nejvíce přiklonili k vizualizaci Arturie. Druhé místo má da Vinci a třetí místo má Frankenstein. V rozhovorech figuruje otázka přímo týkající se autentičnosti, kde byla velmi kladně hodnocena Arturie s ohledem na pozici krále a rytíře.

Graf č. 4: Která z postav vám přijde nejčestnější?

Která z postav vám přijde nejčestnější? (Which of the characters you find most honest?)

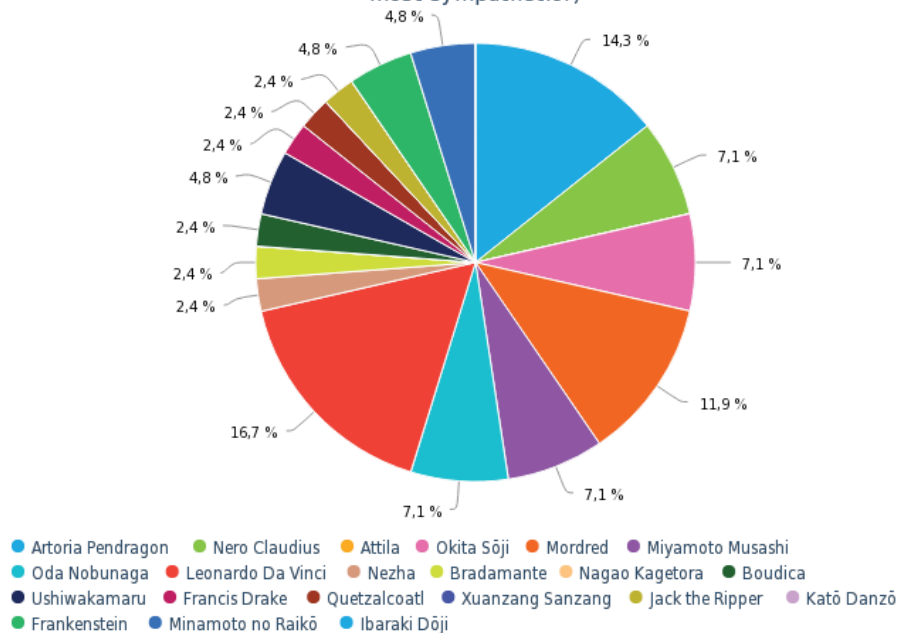


Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál survio.com

V tomto hlasování drtivě vyhrála Arturie. Důležitým faktem, který naleznete i v rozhovorech je, že Arturie je rytířem a králem. Nese určitý druh hodnot a symbolů, které se u rytíře předpokládají. Arturie navíc dostala velmi široký prostor v několika anime. Dále jako druhá má nejvíce hlasů da Vinci a hned za ní na třetím místě Ushiwakamaru. Z prozatím nasbíraných dat je zřejmé, že existence postav v anime obecně zvyšuje oblibu jednotlivých postav. Navíc Ushiwakamaru je samuraj, tudíž se předpokládá, že je čestná už jen proto, že musí dodržovat samurajský kodex.

Graf č. 5: Která z postav vám přijde nejvíc sympatická?

Která z postav vám přijde nejvíc sympatická? (Which of the characters will come most sympathetic?)

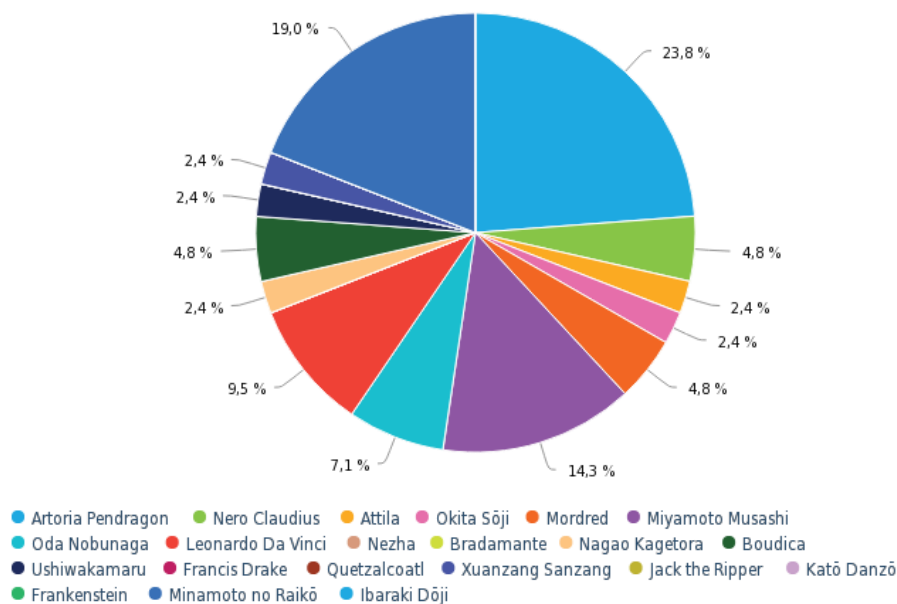


Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál survio.com

Sympatičnost je zcela individuální věc, kde lidé mohou souhlasit nebo sympatizovat jak s hrdinou, tak se zápornou postavou. I záporná postava může být hrdinou. Sympatie je velmi individuální věc. Někdo bude sympatizovat s rytířskými hodnotami a jiný může sympatizovat s tyranii. V rozhovorech jeden z respondentů uvedl, že sympatizuje s postavou Florence Nightingalové, protože má stejný přístup k pacientům jako ona. Jak si z grafu můžeme povšimnout, své sympatie vyjádřilo několik lidí i postavě jako je Jack Rozparovač. Spousta respondentů taktéž chová sympatie k Mordred, která jde svým chování a destruktivním chováním proti řádu.

Graf č. 6: Která z postav vám přijde nejsilnější?

Která z postav vám přijde nejsilnější? (Which of the characters will be most powerful to you?)



Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, portál survio.com

Síla je ve hře jedním z nejdůležitějších aspektů. Ovšem postava, která vypadá silná a má hodně svalů, ve výsledku nemusí být tolik užitečná nebo může disponovat pasivními dovednostmi. Zde hlasující respondenti vnímali postavy přímo z hráčského pohledu, jelikož hlasovali pro statisticky nejsilnější postavy z výběru. Jako první je Arturie, která se prokázala, jako velmi oblíbená u fanoušků a není pochyb, že je silná jak v anime, tak i ve hře. Zároveň patří mezi hrdiny nejvyšší úrovně. Jak bylo již řečeno v anime, Arturie má díky Excaliburu moc bořit pevnosti. Jako druhá se umístila Minamoto no Raiko, která byla potomkem slavného démona Uši-Gozena, taktéž známého jako Gjūki, což dodává této postavě navzdory její lidské podobě určitou démonickou až bestiální sílu. Třetí místo obsadila Musashi Miyamoto, která je ženskou transformací slavného samuraje. Můžeme si povšimnout, že nejvíc hlasů získaly postavy válečnického charakteru.

Vzhledem k množství dat, které obsahují grafy, mohou na čtenáře působit nepřehledně, a proto jsem vytvořil tabulky, které sumarizují data. Tři postavy s nejvíce hlasováními, potažmo body, použiji do polostrukturovaných rozhovorů. Toto dotazníkové šetření bylo nutno vykonat k vyřídění dat. S přehledem již nyní je vidět, že vítězí Arturie Pendragon (král Artuš). Jedná se ve své podstatě o první vydanou postavu, která vznikla v roce 2005 a byla nejvíce rozšířená a zpopularizována od doby svého vzniku.

Data z koláčových grafů jsem přepsal do tabulky pro sumarizaci. 42 odpovídajících respondentů tvoří celek 100 %. Dotazník obsahoval 10 otázek. To znamená, že jsem obdržel 420 odpovědí/hlasování. Mezi hodnotami odpovědí nebyl některé postavě v dotazníku udělen hlas, a proto má 0 %. Naopak některé postavy jsou velmi populární a respondenti v nich viděli dotazované znaky.

Z 10 otázek a 42 respondentů tvořící 100 % nám vznikl hlasovací celek o 1000 %. Z dat posbíraných z koláčových grafů jsme zjistili, že Arturia dosáhla 226,2 %, Leonardo da Vinci 142,9 %, Mordred 73,9 %.

Dotazník jsem vyhodnocoval podle počtu odpovědí. Postava s nejvíce hlasy se umístila na první místě, postava s druhým největším počtem hlasů na místě druhém a postava s třetím největším počtem odpovědí na místě třetím. Tyto postavy posléze budou tématem polostrukturovaných rozhovorů s hráči hry. Tímto dotazníkem jsem si vyselekoval data a zjistil oblíbenost různých postav. A zároveň jaké postavy použiji do polostrukturovaných rozhovorů.⁹

První místo obsadila Arturie Pendragon¹⁰. Druhé místo přísluší da Vinci. Třetí místo v průzkumu oblíbenosti obsadila nevlastí dcera (syn) krále Artuše (Arturie), rytíř kulatého stolu, Mordred.

⁹ Ve své práci se budu snažit přizpůsobovat jména ženskému rodu navzdory jejich mužské předloze. Tzn. ta Arturie atd.

¹⁰ Artorie se píše v přepisu z katakany do latinky, ale mimo Asii se používá spíš zdomácněná verze Arturie. V češtině dokonce slangové Artuška. Ve své práci budu používat Arturie, nicméně budu-li mluvit o tomto dotazníku budu psát Artoria, aby text byl shodný s legendou tabulky.

Mohu předpokládat, že kdyby se tento dotazník šířil opakovaně a dostal se k více lidem, výsledky a pořadí by se mohly změnit. Z mého hráčského, nicméně nezaujatého pozorování jsou Arturie a Leonardo da Vinci velice populární a není divu, že obsadili první dvě příčky. Je i dosti možné, že tyto postavy jsou populární, jelikož byly viděny nejen ve hře, ale také v anime. Arturie figurovala v anime seriálech již před mnoha lety a je vlajkovou lodí celé hry. Leonardo da Vinci nyní má své zastoupení, i když v pasivnější roli v anime *Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia*. Do angličtiny volně překládáno jako *Fate/Grand Order – Absolute Demonic Front: Babylonia*. A co se týká Mordred, ta naopak byla jednou z hlavních postav v anime *Fate/Apocrypha*, které vyšlo v roce 2017.

Je možné, že jejich seriálová verze zapříčinila větší oblíbenost navzdory tomu, že dotazník byl šířen výhradně na fanouškovských stránkách hry, a dokonce se dostal na české vlákno Discordu, kde existuje výhradně česká skupina této hry.

V rozhovorech se zaměřím na tyto tři hlavní postavy, které z dotazníkového šetření vyšly s nejvíce hlasy. Jsou to Arturie Pendragon, Leonardo da Vinci a Mordred.

5 Hlavní postavy

Vybranými postavami z dotazníkového šetření jsou již zmíněné Arturie Pendragon, jakožto transformace krále Artuše. Poté rytíř Mordred, která je dcerou Arturie a Leonardo da Vinci, který se zjevil v ženském těle vypadající, jako Mona Lisa. Následující kapitola bude parafrázovaným překladem z Knih materiálů. Tyto knihy jsou jakýmsi lexikonem postav, obsahující nejen jejich vizualizaci a části života, ale také herní parametry a komentáře ilustrátorů.

5.1 Arturie Pendragon

Obrázek 8: Arturie Pendragon

Zdroj: *vignette.wikia.nocookie.net*



Arturie je transformace známého krále Artuše a řadí se do třídy Saber¹¹. Podle informací, které nám poskytuje svět Fate, Arturie skrývala své pohlaví a vydávala se za muže. V její době a zemi bylo nemožné, aby vládla žena. Navzdory tomu, že je ženou měla za manželku lady Guinevru. Výjimečná situace nastala, když Merlin proměnil na jeden večer Arturii v muže, aby dovedla zplodit následníka trůnu (Kinoko 2016: 24-25).

Arturie je držitelkou kouzelného meče Excaliburu, což jí dává velkou moc a meč samotný je symbolem panovníka. Podle legendy

ho vytáhla z kamene, kde meč čekal na svého pravého majitele, který ho bude hoden. Tento meč je zároveň jejím vznešeným fantomem¹². Jedná se o zbraň božského původu. Excalibur vyvolává majitelovu manu¹³ a díky tomu emituje světlo a teplo. Zvyšuje rychlost, mrštnost

¹¹ Saber = šermíř

¹² Vznešený fantom neboli noble phantasm je materializací části hrdinovi legendy. Později v textu pro toto slovo nalezneme zkratku NP.

¹³ Mana=magická energie

a obratnost. Tato schopnost se jmenuje Mana Burst¹⁴. Říká se, že tento meč byl ukován v moři, ale svou skutečnou moc uplatňuje pouze na nepřítele, který ohrožuje náš svět (Kinoko 2016: 24-25).

Arturie také vlastní kouzelné brnění, které odráží magické útoky, není však odolné proti prokletí. Má talent na řízení povozů, včetně vozidel, které v její době neexistovaly. Arturie má důstojný vzhled a vážnou osobnost. Její vzhled se zastavil ve věku 15 let, když vytáhla z kamene Excalibur. Na cestu rytíře se vydala ve velmi útlém věku pod vedením svého adoptivního otce, sira Ectora. Po celou dobu byla vychovávána v rytířských hodnotách. Na královský trůn usedla poté, co sesadila Saského krále Vortigerna, který ukradl trůn Arturiině biologickému otci, králi Uterovi (Kinoko 2016: 24-25).

V jejím mezi-příběhu, který hra nabízí, můžeme odemknout část hrdinova příběhu. Obvykle to bývají střípky hrdinovi minulosti. Jedná se o část, týkající se tajemství jejího narození a pocitů, které chová ke své vlasti (Kinoko 2016: 24-25).

Komentář ilustrátora, Takashiho Takeučiho:

„Při vytváření obrázků služebníka¹⁵ pro Fate/Grand Order mě obzvlášť trápilo řešení vývoje postavy. Zejména s již existující postavou bylo velmi obtížné přidat do známého designu další prvky, aniž by došlo ke změně siluety během třífázové proměny.¹⁶ S vývojovým designem Arturie jsem přemýšlel o různých věcech, jako jsou oděv nebo šaty, ale nakonec jsem rozhodl pro jednoduchý královský šat. Nejedná se o změnu k lepšímu, ale myslím si, že taková je role Arturie ve Fate/Grand Order.“ (Takeučí 2016: 27)

¹⁴ Mana Burst = výbuch many. Jedná se o nahromadění energie do předmětu nebo části těla, v tomto případě do meče, která je následně vypuštěna pryč.

¹⁵ Ve Fate je hrdinský duch označován jako služebník (servant), protože slouží svému pánu, který ho přivolal.

¹⁶ Během hry se zvyšuje level hrdiny a po určitém bodu, jak je odkrývána legenda a identita hrdiny, mění se i profil hrdiny. Tato proměna postupuje ve třech fázích.

5.2 Leonardo da Vinci

Obrázek 9: Leonardo da Vinci

Zdroj: vignette.wikia.nocookie.net



Leonardo da Vinci je v podání Fate/Grand Order žena. Patří do třídy Caster¹⁷ a je považována za technokratického mistra. Nejsou zde vyzdvihovány její umělecké přednosti, nýbrž zde figuruje jako vynálezce (Kinoko 2018: 158-159).

Da Vinci má vlastní zvláštní postavení ve hře. Má dílnu, kterou používá mág, za kterého hráč hraje a z její dílny si dokupuje potřebné materiály a substance, které se resetují v měsíčních cyklech. Popřípadě přibývají s akcemi, které server nabízí. Sama produkuje a vytváří v této dílně magické nástroje. Je dokonce možné, aby vytvořila lektvar omezené

nesmrtelnosti (Kinoko 2018: 158-159).

Jednou její schopností je dovednost zvaná Zlaté pravidlo. Tuto schopnost získala úmyslně ve svůj prospěch, když své tělo přepracovala do ženské podoby ve ztvárnění známé jako Mona Lisa. Má výtečné analytické schopnosti, které využívá v boji. Taktéž má neuvěřitelně pozitivní a usměvavou osobnost. Její vznešený fantom je rukavice, kterou má na levé ruce (Kinoko 2018: 158-159).

Da Vinci je racionální a klidný typ. Sama sebe nevnímá v ženském těle a necítí vůči zrakům svého okolí stud. Mága, který da Vinci vyvolá, považuje za svého žáka a chová se jako učitel. Ze života Leonarda da Vinciho víme, že se jednalo o umělce, který žil v 15. – 16. století v Evropě. Byl významným géniem, který měl velký vliv na rozvoj civilizace, a který zanechal nemalý otisk v lidské historii. Díky jeho moudrosti a chytrosti je tato postava zařazena do třídy

¹⁷ Caster = čaroděj

Caster. Kromě matematiky, strojírenství, přírodních věd, dějin, hudby, architektury, sochařství, malířství, vynalézání, vývoje zbraní atd. ovládal i magická umění. Navzdory velmi krátkému tréninku, da Vinci ukázala, že dokáže manipulovat s mnoha atributy a studovala mnoho magických systémů (Kinoko 2018: 158-159).

Jak je možné, že da Vinci toto vše dokáže? Ve hře se při odhalování příběhu říká: „Není to možná zapříčiněno tím, že v tobě zůstala krev mága z věku bohů, známá jako atavismus?“ (Kinoko 2018: 158-159).

Odkaz na da Vinciho všemohoucnost, když informuje světovou magickou organizaci: „Podívejte, je to proto, že jsem v každém ohledu všemohoucí“ (Kinoko 2018: 158-159).

Da Vinci byla třetí přivolaný hrdinský duch organizací Chaldea. Byla přivolána v době, kdy přivolávací systém nebyl úplný. I když chtěla odejít, z důvodu nestability systému projevila zájem a rozhodla se setrvat. Vytvořila si loutku sama sebe, kterou vydávala za svého pána (Kinoko 2018: 158-159).

Komentář ilustrátora Šimokošiho:

„Že obraz slavného snímku „Mona Lisa“ v tomto stavu připomíná námořnickou uniformu? Dejme jí tedy minisukni! Přičemž jsem vzal v úvahu to, co mi řekl pan ředitel a pokusil se ji tak nakreslit. Účes má v moderním stylu. Z pohledu vývojáře zbraní jsem navrhl hůl, která obsahuje pentagram a rukavici. Kdybych ji považoval za postavu, která do jisté míry ovládá jen sklad jako NPC¹⁸, stala by se hlavním NPC ve hře. Mimochodem, když mi bylo oznámeno, že slečna Mája Sakamotová, bude hlasovým hercem odpovědným za její hlas, byl jsem tak šťastný, že bych mohl klidně umřít“ (Šimokoši 2018: 159).

¹⁸ NPC = non player character

5.3 Mordred

Obrázek 10: Mordred

Zdroj: vignette.wikia.nocookie.net



Mordred je dcera krále Arturie a rytíř Kulatého stolu. Artuš jí zplodil se svou nevlastní sestrou Morganou la Fay. Merlin proměnil Arturii na jednu noc na muže, kterého Morgana omámila kouzlem. Artuš nevěděl, že Morgana je jeho sestra, nicméně jejím záměrem bylo dosadit svoji pokrevní linii na trůn, protože byla nepřiznané dítě rodu Pendragonů. Mordred ztratila své původní postavení mezi rytíři poté, co ukradla vzácný meč z královské zbrojnice. Jednalo se o meč, který se dědil v královské rodině po generace z rodiče na dítě. Měla pocit, že jako dítě krále na něj má nárok (Kinoko 2017: 24-25).

Mordred nemá ráda, když je označována jako žena. Nepřijímá ani úplně, že se s ní zachází jako s mužem. Má komplikovanou osobnost. Její doktrínou je násilí a převaha. Doslova se snaží být opakem svého „otce“ (Kinoko 2017: 24-25).

Citováno ze slov Mordred: „Protože jsem jiná než můj otec, který je tuhý a formální!“

Se svým pánem jedná, jako s rovnocenným. Pokud s ní chce kdokoli vycházet za dobře, nesmí ji považovat za ženu nebo dítě. Svou pomstu pro Arturii má vštípenou od dětství, od své matky Morgany la Fay. Místo toho, aby Mordred jednala, jako cnostný rytíř a myslela na blaho světa, jediné, co jí pohánělo vpřed byla pomsta a touha po uznání (Kinoko 2017: 24-25).

Komentář ilustrátora Konoeho Otosugu:

„Jediné, co má Mordred se svým otcem společného je barva očí, barva vlasů, styl vlasů; její jsou však o něco delší a spousta detailů je jiná, nejspíš se ,odchylují‘ kvůli vlivu matky. Ještě jedna věc; skromná velikost prsou je shodná pro rodiče i dítě. Co to jen k čertu říkám, měl bych přestat“ (Konoé 2017: 29).

6 Analýza a syntéza

V této kapitole jsem analyzoval provedené rozhovory a vyhledal kódy, které byly v textu výrazné, nebo byly pro respondenta zásadní. Čísla označena jako (x^{19}) znázorňují, kolikrát ve všech rozhovorech, ať už přímo, nebo nepřímo tento kód zazněl. Strop počtu zmínek jsem stanovil zaokrouhleně na 20, jelikož zmínky tuto hranici nepřesáhly. Tzn. 4 body = 20x – 15x zmínka, 3 body = 14x – 10x zmínka, 2 body = 9x – 5x zmínka, 1 bod = 4x – 1x zmínka.

Arturie	Mordred	Leonardo da Vinci
Hodnota 4 body (20 – 15)	Hodnota 4 body (20 – 15)	Hodnota 3 body (14 – 10)
Zbroj 17x	Zbroj 17x	Pohlaví 10x
Král 16 x	Hodnota 3 body (14 – 10)	Hodnota 2 body (9 – 5)
Hodnota 3 body (14 – 10)	Hodnota 2 body (9 – 5)	Bádání a vynalézavost 6x
Hodnota 2 body (9 – 5)	Otec 7x	Genialita 5x
Pohlaví 9x	Syn 7x	Hodnota 1 bod (4 – 1)
Meč 9x	Pohlaví 5x	Průvodce hrou 3x
Hodnota 1 bod (4 – 1)	Hodnota 1 bod (4 – 1)	Obraz 3x
Čest 4x	Waifu 3x	Mateřský typ 3x
Hlavní postava 3x	Destrukce 3x	Marketingový tah 3x
Marketingový tah 3x	Marketingový tah 3x	Waifu 3x
Waifu 3x	Křivda otce 2x	Opomíjení uměleckého já 2x
Rytířství 2x	Pomsta 2x	Sexualita respondenta 1x
Sexualita respondenta 1x	Zrádce 2x	Atraktivita pro muže 1x
Chrabrost 2x	Rebel 2x	Sympatie s uměním 1x
Vznešenost 2x	Poučení 2x	Zábava 1x
Naivita 2x	Atraktivita pro muže 1x	
Atomová bomba 1x	Sexualita respondenta 1x	
Atraktivita pro muže 1x	Odhodlání 1x	
Stěžejní postava 1x	Zhrzená 1x	
Odhodlání 1x	Vidím se v ní 1x	
Oddanost 1x	Více muž 1x	

Tabulka č. 4 – Hlavní postavy a hodnocení jejich hlavních vlastností

Zdroj: *Jakub Nepraš, terénní výzkum*

¹⁹ X znázorňuje symbol pro násobení. Tudiž krát

V rozhovorech s respondenty, jsem se ptal přímo na symboly, nicméně v nich můžeme najít i další symboly, které jsou skryté. Z uskutečněných rozhovorů jsem vyextrahoval kódy, které jsem považoval za podstatné a přiřadil jim bodovou hodnotu. Čím má kód víc bodů, tím častěji a silněji je v rozhovorech zastoupen. Kódy byly v textu vyhledány postupně podle přesného znění, nebo významu vět.

Nejvíce kódů se váže k Arturii a Mordred. Navzdory tomu, že postavy, které ve své práci zkoumám jsou tři, spousta lidí opomíjela da Vinci. Arturie a Mordred měli svou velkou roli v anime sehrála Arturie, konkrétně ve Fate/Stay Night, Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works, Fate/Stay Night: Heaves Feel a Fate/Zero. Dále figurovala v několika vedlejších anime, která se odpojují od hlavní dějové linky. Mordred zastávala jednu z hlavních rolí v anime Fate/Apocryha. Arturie a Mordred si jsou vzhledem velmi podobné. Je logické, že pokud je Arturie tolik populární, tak jí podobné charaktery budou sklízet taktéž ohlas. Na druhou stranu, da Vinci vystupovala pouze v anime Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sansen Babylonia, kde měla spíše vedlejší roli. Svou úlohu důležité anime postavy sehraje v premiéře filmu, který vyjde v japonských kinech v létě 2020.

Některé kódy mají dokonce postavy společné, jako například zbroj, waifu, sexualita respondenta, marketingový tah. Jedná se o kódy, které byly v rozhovorech zmiňovány na všechny postavy, nebo více než jednu. Může se stát, že se u některého kódu setkáme s více významy. Stejně tak můžeme nalézt pojem, který přesně neodpovídá kódu, ale můžeme ho interpretovat jako kód, díky zhuštěnému popisu a znalostem herního prostoru. Příkladem toho je Arturie, která byla označena za maskota. Ovšem ne v kontextu zábavné kreatury, ale ve smyslu stěžejní postavy. O případu maskota píše můj informant Miro:

„Arturia (pokial' nie je alter) symbolyzuje otrěbujeniho vládcu. Je to maskot série, takže sa isto dá nájsť aj viac symbolov, no svojim jednaním a rečou vzbudzuje kráľovský rešpekt, no nie je tyran a hráč sa na ňu môže kedykoľvek spoľahnúť, že mu pomôže svojou silou alebo múdrosťou.“

Například kód týkající se pohlaví zastává hned několik pohledů. Můžeme ho chápat standartně, jako pohlaví ženské a mužské. Zároveň kód s názvem „pohlaví“ můžeme chápat, jako referenci na fenomén *gender bender*²⁰, kdy je mužský charakter transformován do ženy. Tento zmíněný fenomén nefiguruje pouze ve Fate, nalezneme ho i v dalších hrách a anime. Kód jsem zavedl v návaznosti na to, když respondenti na otázku týkající se obráceného pohlaví postav odpověděli, že v pramenech leckdy není jasný gender postav. Například v angličtině lze pohlaví vyjádřit neutrálně. Tohoto faktu si všimlo více respondentů a v samotném lóru Fate se apeluje na fakt, že nežije nikdo, kdo by potvrdil pohlaví postav a nevíme, zda byly skutečně muži nebo ženami.

Uživatel Šmoula: „*V jistém směru to je celkem nový pohled a možnost na tyto postavy, přeci jen v dějinách se často setkáme s tím, že se o někom mluví, ale nikdy nepadlo jeho pohlaví, což u angličtiny je časté. Tudíž nemůžu na 100 % říct, že Artuš byl opravdu muž. A z druhého směru... dobrý marketingový tah ženské charaktery přitáhnou více lidí.*“

Tato citace nás přivádí ke kódu marketingového tahu, nebo také triku. Jedná se o to, že transformace do ženského pohlaví je zajímavá a přitažlivá nejen pro muže. Láká k vyšší hratelnosti a další produkci předmětů s tím spojených. Tento gender bender láká nejen muže, ale i ženy. Ve fanouškovské komunitě není tajemstvím, že spousta dívek a žen jsou bisexuální a projevují svou sexualitu vůči dívčím postavám. V otaku komunitě jsem potkal mnoho bisexuálních děvčat, která veřejně projevovala osobní myšlenky a city k animované postavě, ať už v rámci žertu, nebo skutečného vzrušení. Přímo jedna z respondentek se cítí být bisexuální a vyjádřila radost z množství dívčích postav a fenoménu gender bender s ohledem na svou orientaci.

Uživatelka Mája: „*Z jistého hlediska mi to dělá radost, i když to může na první pohled vypadat feministicky. A taky z jistého hlediska i kvůli mé orientaci. Což vlastně taky zní dost feministicky.*“

²⁰ Gender bender označuje obrácené pohlaví

V Japonsku dokonce existuje, nejen mezi fanoušky této hry, zvláštní tendence osvojovat si animované postavičky, jako své partnery a ženy. Takovým smyšleným partnerským osobám se říká *waiifu*, mužském podání je to *husbando*²¹. Je to tendence bránit, rozmazlovat a milovat svůj ideál, byť není živý. Osvojovat si do této role dívky, je častější než u chlapeckých postav. Zároveň v Japonsku vznikla speciální fiktivní kaple, kde si muž či žena může udělat svatební obřad se svou oblíbenou *waiifu* nebo *husbandem*. Spousta osamělých lidí milujících anime to v Japonsku praktikuje a zakládají si tak dokonce vlastní polygamii. Jedna nejmenovaná instituce dokonce zašla tak daleko, že nabízí certifikáty, které potvrzují sňatek s anime postavou. Tento dokument nemá žádnou úřední, ani právní moc, nicméně se jedná o skutečný dokument, který potvrzuje fiktivní sňatek. Tato služba ovšem není zcela zdarma a souvisí taktéž s marketingovým tahem, který zmiňují jako kód ve své práci. I když v Česku tato služba ani podobné bizarnosti nefungují, stále je možné obdivovat postavy s milostnými emocemi a nalákat tak hráče na hru.

Uživatel Šmoula popisuje, jak se dostal ke hraní hry: „*No, já jsem se k Fate vlastně takhle dostal. Kdysi jsem se snažil zjišťovat o Artušovi více informací a tu a tam jsem zahlédl ženskou postavu v „plátové zbroji“. Takže jsem pak začal zjišťovat, kdo je, a co je a po tom to došlo k tomu, že jsem chtěl vědět, jaký k tomu byl důvod, a nakonec, jak vlastně svět Fate funguje.*“

S tímto marketingovým tahem souvisí kód atraktivita pro muže a sexualita respondenta. Z pohledu uživatele dochází k sebereflexi a jistému zmatení. Několik respondentů mělo problém si sjednotit oslovování postav v mužském, nebo ženském rodě. Zaměřil jsem se přímo na to, když mluvili o postavě, abych nezaměňoval fakt, když mluví o historické osobě, která byla vzorem pro tyto herní postavy. Například uživatel Šmoula oslovuje Arturii v mužském rodě, jakožto Artuše. Zajímavé také je, že nikdo nezmínil Arturii, jako královnu. Autoři i mí respondenti jí považují za krále. Ve Fate je dáno, že Arturie skrývala své pohlaví, aby mohla usednout na trůn. Příkladem problematiky v oslovování postav je právě uživatel Šmoula.

²¹ Husbando je termín pro fiktivní mužskou postavu, obvykle v anime nebo příbuzných médiích, pro kterou má někdo velkou a někdy romantickou náklonnost.

„Svým způsobem Artuš nevěděl že má dítě, Mordred, se to dozvěděl až poté, co se přidala Mordred do služby *krále*“.

V této citaci nejde o zmíněné dítě, kterým je samozřejmě myšlena Mordred, ale to, že oslovil Arturii, jako Artuše. Někteří hráči mají zkrátka zakódované postavy podle originálů a nejspíš společně nesou i hodnoty, které si promítají do animovaných verzí.

Právě respondenti u Arturie hodně naráželi na rozličné cnostné hodnoty, jako je chrabrost, odhodlání, vznešenost, rytířství a podobně. Pro každého může tato hodnota znamenat něco jiného. Samotný pojem krále může toto vše zastřešovat. Král může bát zároveň jen ikona, která nemá žádnou moc a je jen reprezentativní tvář země. Například právě v Japonsku císař nemá téměř žádnou moc, ale je symbol živoucího božstva. Vládnoucí moc má ministr vlády. Arturie, jakožto panovník nebyla jen nečiněn přihlížející ikonou a respondenti v ní shledali hodnoty krále a nejspíš i rytíře. Proč rytíře? Arturiino přízvisko je král rytířů, tudíž záměrem autorů bylo stvořit postavu s určitými cnostmi propojující obě pozice.

Autoři: „Arturie má důstojný vzhled a vážnou osobnost. Její vzhled se zastavil ve věku 15 let, když vytáhla z kamene Excalibur. Na cestu rytíře se vydala ve velmi útlém věku pod vedením svého adoptivního otce, sira Ectora. Po celou dobu byla vychovávána v rytířských hodnotách.“

Můžeme předpokládat, že Arturie sdílí rytířské hodnoty a královskou vznešenost. Tyto hodnoty samy o sobě plynou z jejího titulu a promítají se do jejího chování. Takové chování respondenti odpozorovali a na základě toho mi dali určité odpovědi.

Bohužel ani v Knihách materiálů není zcela zřejmé, jakým osobním zájmenem oslovují autoři postavy. Japonština obsahuje neutrální ukazovací a osobní zájmena, čímž narážíme na problém toho, že existují jazyky díky, kterým nejsou jasná slova, jako je „on“ a „ona“. Uvedl bych lingvistický příklad na anglickém slově *friend*. Může znamenat jak kamarád, tak i kamarádka. Stejně jako slovo *girlfriend*, které může znamenat přítelkyně ve smyslu partnerka, nebo přítelkyně v kamarádském kontextu. V rozhovorech se setkáváme s oslovováním jmény v mužském rodě, nehledě na ženské tělo, které postava má.

Uživatelka Yora říká: „Z Arturie i **Mordreda** nemám moc dobrý pocit.“

Tady dokonce Yora oslovila Arturii, jako ženu a Mordred, která je též ženou, jako muže. Dochází ke zmatení samotných hráčů, i když ví, že se jedná o dívčí postavy, mají zakódované, že Artuš i Mordred byli muži a oslovují je v mužském rodě. Je to jasně vidět v dalších příkladech, převážně u Mordred.

*Yora: „U některých postav mi to vadí, radši bych je viděla tak, jak je historie popisovala, to platí pro Arturii a **Mordreda**. Ale naopak u Da Vinci-ho mi to tolik nevadí, naopak mi to přijde jako hodně originální a nápaditý vzhledem k tomu, že on se tak rozhodl zjevit, protože namaloval Monu Lisu, a musím říct, že vypadá moc pěkně.“*

Zde Yora narazila na originalitu nápadu, že da Vinci vypadá, jako Mona Lisa, což je faktem, který potvrzují i autoři a bylo to jejich záměrem. Da Vinci se v rozhovorech nepromítla, nicméně má svou základnu fanoušků, která nejspíš nebyla mezi respondenty, jelikož v dotazníku hlasovalo mnohem více lidí, než je počet respondentů. U Yory je vidět, že si nebyla úplně jistá, jak da Vinci oslovit. Chtěla jí oslovit, jako ženu, ale zároveň zachovat fakt, že byl mužem. Problém s oslovováním postavy mají i další respondenti.

Haw Ran: „Co se týče **Mordreda**, ten mi přijde vlastně stejný, jako v předloze, v legendě o Artušovi a rytířích kulatého stolu.“

Haw Ran: „Jinak mi přijde, že třeba u Arturie a **Mordreda** platí to, co platí pro jejich charakter, jsou to v podstatě dvě různé verze sama sebe, jak schopnostmi, tak zbrojí.“

Bea: „NP **Mordreda** je dost podobný Arturii, což se dá čekat, ale taky jsem si v tom všimla, že má obouruční meč a tím, jak s tím švihá při normálních útocích, tak to by prostě nefungovalo.“

*Bea: „K Arturii jo. K **Mordredovi** ne. Podle legendy fakt nenávidí svého otce, v tomhle případě svou stvořitelkou, pokud jsem to pochopila správně, takže si nemyslím, že kdyby to byl Mordred podle legendy tak by použil(a) podobný útok, jako Arturie. Da Vinci taky není moc realistické, ale rozhodně se to k ní hodí líp než NP **Mordreda**.“*

Všimněme si, že Arturie je označována, jako dívka, da Vinci je také v ženském rodě, ale Mordred zásadně v mužském. Je to snad proto, že je její charakter napsán do více mužské role a drsného chování?

Wrecmeister: „U **Mordreda** je to trochu jednodušší, prostě se mi líbí její osobnost a "chaotický styl boje". Je zábavné na to koukat.“

Bea: „Naštěstí se to **Arturii** a **Mordredovi** vyhnulo a májí brnění, které by jakžtakž obstálo při boji. Historicky bych, ale neřekla, že je to moc trefné.“

Stejně tak se můžeme zaměřit na postavu Arturie. Uživatel Yamík: „*Tam se animátoři drželi toho tématu, že by si měli být hodně podobní, až na nějaké detaily. A rozhodně charakter tam se trefily, jo. Meč podobný s Artušem. Podle mých informací, Excalibur vypadal jinak a spousta odborníků se shoduje, jak vypadal, ale je hezké vidět, že se odvíjeli od toho, aby víc procent bylo s Artušem totožných ve Fate.*“

Komentář ilustrátora Konoeho: „Jediné, co má Mordred se svým otcem společného je barva očí, barva vlasů, styl vlasů; její jsou však o něco delší a spousta detailů je jiná, nejspíš se ,odchylují' kvůli vlivu matky“ (Konoe 2017: 29).

Yamík a určitě nejen on, si všiml shodné podoby s Arturií. Jsou to přeci jen rodič a dítě, tudíž by měla sdílet stejné nebo podobné rysy. A sám ilustrátor se nechal slyšet, jak vidíme, že si jsou podobné, ale ne dokonale.

Yamík ve své odpovědi bere automaticky postavu Artuše, jako muže. Dost možná se ztrácí ve své vlastní myšlence a neodděluje herní prostor od prostoru mytologického. V jedné z dalších odpovědí uživatel Yamík používá mužské pohlaví u Arturie i Mordred, i když kontext pojednává o herních postavách.

„*Mordred? Tam je to svým způsobem podobný, jako u Artuše. Přeci jenom, jaký otec takový syn, Aspoň z 50 %. U Mordreda není úplně jasné, co nosil. Já ani nevím, zda on to měl dovoleno nosit. Brnění a podobně.*“

Stejně tak uživatel Šmoula měl sklony nazývat Arturii Artušem: „U Mordred chápu barvy, jakože to má být zlost nebo tak nějak, ale u **Artuše** v tom vidí v podstatě příruční atomovku.“

Uživatel označil Arturiinu schopnost za atomovou bombu, což je jeden z kódů. Dále jsme narazili na dva protiklady barev. Na Arturii oděnou v modré a Mordred v červené. Jejich protikladné povahy byly vizualizovány v kontrastních barvách. Kromě Mordrediny zběsilosti a násilného jednání není divu, že díky červené barvě, která její povahu podtrhává, v ní lze vidět symbol destrukce. Arturie má statisticky mnohem silnější a destruktivnější útok. Doslovně se v anime Fate/Zero o Arturii říká, že ve svých rukou třímá moc bořit pevnosti. Takže přirovnání Arturiina útoku k atomové bombě není nelogické. Vrátime-li se k Mordred, proč má tato postava, tak nenávislnou povahu? Uživatelé říkají, že na vliv její osobnosti měly vliv dva zásadní faktory. Prozíravá matka, která se snažila stůj, co stůj dosadit Mordred na trůn a „otec“, který nikdy své dítě nepřijal a neuznal. Tím se dostáváme ke kódům otec a syn.

Autoři píší o Mordred: Má komplikovanou osobnost. Její doktrínou je násilí a převaha. Doslova se snaží být opakem svého „**otce**“ (Kinoko2017: 24-25).

Dále píší: „Místo toho, aby Mordred jednala, jako cnostný rytíř a myslela na blaho světa, jediné, co jí pohánělo vpřed byla pomsta a touha po uznání“ (Kinoko 2017: 24-25). Tímto autoři jasně vymezují její osobní postoj a charakter. Mordredin charakter popsala hned první respondentka, která říká: „Ze začátku mi přišla jako zhrzená, pubertácká princeznička, co pouze chce pozornost svého otce.“ Mordred se takto může jevit, nicméně si získala sympatie mnoha hráčů.

Šmoula: „Ale vlastně díky Fate, a poté i historickým faktům jsem si tu postavu oblíbil, protože mi přišlo, že se jí vlastně křivdí. Otec, co si ho nikdy nevšiml, ať se snažil sebevíce, no nedivím se, že pak vedl vzpouru.“

Tyto citace vypovídají o Mordred více než dost. Vzbouřila se proti otci z osobních emocí a zpochybnila Arturii, jako krále. Stejně tak se dělo i v Artušovské legendě. Mordred vedl rebelii rytířů, která pramenila právě z toho, že nebyl uznán Artušem. Ať už mluvíme o legendě nebo Fate, tyto negativní emoce, pocit pohrdání, výchova a celoživotní snaha zformovaly Mordredinu chaotickou a destruktivní osobnost.

Symbol otce a syna, potažmo rodiče a dítěte je v osobnosti obou postav zásadní. Na jedné straně stojí dítě, které čekalo na přízeň otce, ke kterému vzhlíželo a kvůli jeho pohrdání se stalo delikventem. Na straně druhé otec, který nemohl prokázat city, kvůli své svrchované funkci a studu, že má nemanželské dítě. Pozice krále nese spoustu věcí a vlastností. V rozhovorech jsem zaznamenal velmi často slovo král. Můžeme diskutovat proč ne královna, ale na tento poznatek nám odpovídají autoři, že Arturie své pohlaví skrývala. I když je ženou, její role je veskrze mužská.

Ilustrátor Takeši Takeuči: „S vývojovým designem Arturie jsem přemýšlel o různých věcech, jako jsou oděv nebo šaty, ale nakonec jsem rozhodl pro jednoduchý královský šat“ (Takeuči 2016: 27).

Arturie má na sobě královský hermelín, což je šat krále a panovníka. Může to být jeden z faktorů, proč je i respondenty považována za krále a ne královnu, nehledě na to, že napříč celým Fate se vždy oslovuje jako král, nikoli jako královna. Zkrátka, autoři samotní nepopírají, že by nebyla ženou, ale její role je doslova mužská a hráči tento fakt přijímají.

Uživatel ハッピーチゼル: „Artoria si určitě drží stránku krále a projevuje se na venek hodně majestátně a otevírá se prakticky pouze svému mistrovi.“

Ze slov tohoto hráče můžeme cítit, že postava může působit nadřazeně svým projevem. Udrží si nějakou pozici a roli. Tento fakt doprovází i komentář Arturiina ilustrátora: „Nejedná se o změnu k lepšímu, ale myslím si, že taková je role Artorie ve Fate/Grand Order“ (Takeuči 2016: 27). Taková je zkrátka role Arturie, jako krále a má v popisu práce jednat a chovat se jako král. Vrátime-li se k symbolu otce a syna, je nám zcela jasné, proč se tyto dvě postavy staly svými protiklady.

Mluvíme-li o oděvu, musíme zmínit i zbroj a zbraně. Jedním z ústředních témat mých rozhovorů s respondenty byla autenticita, kde jsme často narazili na kontroverznost a praktičnost brnění. Častá kritika přišla od Yamíka. Ten poukazoval na to, že celotělové brnění je velký problém pro aktivní pohyb. Naráží především na Mordred, ale musíme si uvědomit, že nenosila brnění 24 hodin denně. Uživatel Šmoula trefně poznamenal, že vizualizace Mordred v brnění je trefná, jelikož velký kus života trávil v bitvách. Zároveň porovnal fakt, že ve hře má Arturie větší sílu, protože má kouzelný meč a Mordred větší obranu, protože má celotělové brnění. Následně Bea taktéž trefně poukázala, že hra si perfektně pohrála s faktem, že ženy neunesou takovou zátěž, jakou představuje brnění a stále je dost praktické, aby obstálo v boji.

Arturie má jen lehký pancíř a Mordred má mechanizované brnění. Jak ve hře u Mordred stoupá level, tak postupně brnění ztrácí. A naopak Arturii přibývá královská koruna a plášť, což jen utvrzuje její královskou autoritu. Její vládnoucí moc upevňuje kouzelný meč Excalibur, který jí zajišťuje moc a právo na trůn. Meč byl jeden z dalších komentovaných kódů. Z jedné strany proto, že k Arturii a její legendě neodmyslitelně tento meč patří. Dále proto, že zbraň rytíře je právě meč. Jeden z respondentů dokonce zpochybňoval kulturní kontext týkající se typu této chladné zbraně. V neposlední řadě tu máme záležitost s Mordred k jejíž legendě patří to, že z královské pokladnice ukradla vzácný meč.

Autoři tato fakta, kterých si respondenti nezávisle na sobě všimli, ohledně rytířských mečů zmiňují v materiálech. Popisují kouzlo, kterým byla Arturie poznamenána po vytažení meče z kamene. Také je popsán původ Excaliburu a statisticky i síla jejích útoků ve hře. U Mordred je zdokumentován její zlodějský čin, rebelie a síla meče. V rozhovorech bylo také poznamenáno, co se zbroje týká, že brnění se nosilo hlavně při turnajích a podobných rytířských soutěžích či přímo do bitvy.

Následně uživatel Haw Ran naráží na nutnost epičnosti a klišé RPG her. „Vzhledem k tomu, že se Fate točí kolem hrdinů ze středověku, tak si myslím, že se věci jako "epická" brnění dají očekávat.“

Autoři píší: „Arturie také vlastní kouzelné brnění, které odráží magické útoky, není však odolné proti prokletí“ (Kinoko 2016: 24 – 25).

Autoři nespécifikuji přesně zbroj, ale z prvního pohledu na Arturii si povšimneme, že má jen lehké brnění. Můžeme poukázat na to, že i když má Arturie jen hrudní štít, kouzlo má dost velký účinek. Aby se Mordredina obrana aspoň trochu vyrovnala té Arturiině, musí mít skoro celé tělo pokryto ocelí.

Zůstaneme-li u tématu zahalení těla a výstroje, da Vinci jakožto renesanční člověk má celkem ucházející šat, avšak výrazná na ní je její mechanická rukavice, kterou používá, jako svůj speciální útok. K faktu, proč má da Vinci tuto rukavici se nevyjadřují ani autoři. Vzhledem k tomu, že má speciální funkci a dílnu, lze od ní očekávat výrazný vynález.

Autoři: „Da Vinci má vlastní zvláštní postavení ve hře. Má dílnu, kterou používá mág, za kterého hráč hraje a z její dílny si dokupuje potřebné materiály a substance, které se resetují v měsíčních cyklech“ (Kinoko 2018: 158-159).

Respondenti se v rozhovorech nechali slyšet, že chápou, že da Vinci byl nejen umělec ale také vynálezce, ale chybí jim jeho umělecké já. Tento fakt jen podněcuje fakt, že da Vinci byla vizualizována a ztvárněna, jako majitel dílny, ne jako umělec. Navzdory chybějící podstatě uměleckého já, byl záměr stvořit tuto postavu, jako vynálezce úspěšně vystižen.

Yamík: „Asi tak jediný, co bych k té postavě ještě řekl je... jak říkám... já znám převážně tu da Vinciho zbraňovou stránku, ale upřímně by mě zajímalo, kdyby ta postava začala třeba malovat.“

Jelikož da Vinci vynalézal zbraně a položil základy dnešnímu tanku a dalším strojům, není divu, že si vyrobil futuristickou rukavici, kterou používá jako zbraň.

Šmoula: „A u da Vinci, jak tak koukám, tak tam si hezky pohráli s tím, že potřebuješ vlastně pergameny, pera apod. to, co v té době používal plus ozubená kola, která používal na výrobu svých strojů.“

Bea: „Da Vinci má asi nejnudnější NP, co jsem zatím viděla. Prostě mechanické udělátko, které způsobí výbuch.“

Wreckmeister: „U da Vinciho... Nejspíš bych souhlasil i tady. Skutečný Leonardo byl v historii vsutku mužem mnoha talentů. Zkoumal a naučil se velké množství různých věd a pro svou dobu byl jedním z největších mozků. Nicméně zde oproti skutečnosti je opomíjen jeho přínos v uměleckém odvětví.“

Názory ať už kladné či negativní podtrhují záměr autora, udělat da Vinci ne jako umělce, který se věnoval umění, ale jako člověka, co tvořil a vynalézal přístroje. Ba dokonce její dílna a role průvodce hrou má pro jednoho z hráčů mateřský symbol.

Uživatel Miro: „Da Vinci mierne symbolizuje materinský archetyp. Aj napriek tomu, že je pôvodne muž sa o hráčsku postavu od začiatku stará a pomáha jej. Je tam vždy, keď to hrotřebujeje a po stránke herných mechaník mu pomáha zásobovaním potrebných materiálov (raz za mesiac tickety, fouovia a občas nejaký event bonus), takže sa o neho čiastočne stará aj po materiálnej stránke.“

I když toto nebyl přímo záměr autorů, stále se jedná o někoho, kdo provází hrou a „životem“ stejně jako matka. Nicméně pravdou je, že nemá ani tak roli matky, jako spíš roli učitele.

Autoři: „Mága, který da Vinci vyvolá, považuje za svého žáka a chová se jako učitel.“ Přeci jen hráč hraje za mága, který pracuje pro společnost Chaldea, kde byla da Vinci přivolána. Takže, i když pro Mira zastává mateřský symbol, záměr autorů bylo udělat z ní symbol učitele, avšak společné mají učitel i matka fakt, že provází životem, učí dítě nebo žáka o světě. V našem případě, světě Fate/Grand Order provází hráče.

I když byla da Vinci stvořena jako vynálezce a ne umělec, stále se v da Vinci odráží kus jejího uměleckého ducha, který se vizualizuje, jako vzhled Mony Lisy.

Uživatelka Yora: „Ale naopak u Da Vinci-ho mi to tolik nevadí, naopak mi to přijde jako hodně originální a nápaditý vzhledem k tomu, že on se tak rozhodl zjevit, protože namaloval Monu Lisu, a musím říct, že vypadá moc pěkně.“

Na druhou stranu se setkáváme i s negativními názory na vizualizaci da Vinci. Uživatelka Bea: „Ale i tak si myslím, že pokud stál da Vinci nohama na zemi, nenakreslil by sám sebe na poměry doby v minisukni. Nicméně chápu, že je to přitažlivější než Mona Lisa, která visí v Louveru a plní svou funkci.“

Tak či tak se můžeme shodnout na tom, že si hráči hry všimají faktu, že da Vinci vypadá, jako Mona Lisa. Ve své podstatě, že da Vinci takto vypadá je důmyslný účel a záměr ze strany autorů.

Autoři: „Jednou její schopností je dovednost zvaná Zlaté pravidlo. Tuto schopnost získala úmyslně ve svůj prospěch, když své tělo přepracovala do ženské podoby ve ztvárnění známé, jako Mona Lisa“ (Kinoko 2018: 158-159).

Komentář ilustrátora: „Že obraz slavného snímku „Mona Lisa“ v tomto stavu připomíná námořnickou uniformu? Dejme jí tedy minisukni! Přičemž jsem vzal v úvahu to, co mi řekl pan ředitel a pokusil se ji tak nakreslit“ (Šimokoši 2018: 159).

Tudíž je záměr autorů jasný. Da Vinci má vypadat, jako Mona Lisa a má záměrně, navzdory své době, ze které pochází, minisukni. Tím opět narážíme na sexuální touhu, kterou má postava probouzet, aby zaujala. Respondenti si všimli obou faktorů. Jak nezvyklého šatu, tak obličej připomínající Monu Lisu.

Hráči nám během rozhovorů prezentovali svoje poznatky o postavách, které nemohly načerpat nikde jinde, než v anime a hře. Je třeba zdůraznit, že Knihy materiálů, které jsem využil jsou napsány v japonštině a dosud nejsou přeloženy do jiného jazyka, tudíž hráči tyto informace nemohli nikde jinde načíst.

Osobnost postav, jejich výstroj, vzhled, rodinné vazby, to vše bylo komentováno respondenty a zároveň zamýšleno autory. Můžeme konstatovat, že respondenti si vyložili správně záměry autorů. Tuto správnost lze ověřit v kapitole o postavách, kde čerpám z autorských materiálů. Dochází k jistému propojení. Někteří respondenti v postavách našli dokonce více, než autoři zamýšleli. Jedná se určitou individualizaci, o které mluvil Brian Fay.

Sice se jedná o dezinterpretace, nicméně tyto dezinterpretace jsou zcela osobní. Postoj hráčů k postavám nijak neovlivnil správný výklad.

Postavy byly komentovány z různých pohledů. Někde převažovala osobnost, jinde vizuální tvorba. V dalším z případů se jednalo o pocit z postavy. V Arturii respondenti viděli rytířské hodnoty. Koneckonců, takto byla Arturie stvořena. Je rytířem a králem, který má všechny cnotné hodnoty rytíře. Od útlého dětství se učila rytířskému řemeslu a hodnotám, není proto divu, že v ní respondenti a hráči vidí vznešenost, odvahu a čest. Byla to intence autorů, kterou si takto měli respondenti vyložit. Sám ilustrátor Takeuchi si nevěděl rady, co v rámci hry přikreslit Arturii. Nakonec zvolil královský plášť a korunu. Tento oděv jasně podtrhává vznešenost postavy, jak postavením krále a rodové linie, tak zároveň vzhledem.

Interpretování a výklad symbolů není nikdy snadný, nicméně záměry autorů nejsou v tomto případě tak složité. V případě da Vinci explicitně říkají, že se jedná o její vynálezcovské já, nikoli o umělecké. Ale ani to není opomíjeno, díky její podobě. Respondenti cítí, že jim schází da Vinci, jakožto umělkyně, ale vnímají ji, jako vědce, nebo vynálezce. Respondenti se shodli s autory a pochopili její roli ve hře. Jeden z respondentů velice správně vycítil, že da Vinci kromě symbolu geniality, jak byla často označována nejen autory, ale i respondenty, má určitou průvodcovskou úlohu. Respondent Miro to nazval mateřskou rolí.

Dalším záměrem autorů bylo dát da Vinci minisukni. Tento záměr probudil kontroverzi u respondentů. Někteří se přikláněli pro pozitivní názor a jiní pro negativní. Zmíněná minisukně a vysoké boty byli trnem v oku například respondentce Bee. Poznamenala, že i když je její vizualizace přitažlivá a chápe účel, nemyslí si, že by takové šaty souhlasily s dobou, ve které žila. Respondenti si jejího vzhledu všimli, což byl úmysl autorů. I když záměr autorů není zcela jasný s její mechanickou rukavicí, bylo trefně poukázáno, že v mnoha hrách plní brnění a obrněné kusy oblečení určitou epičnost.

V neposlední řadě u Mordred bylo cítit, že její příběh respondenty velmi zasáhl a sympatizovali s ní. Připustili, že se nediví jejím činům, i když nejsou v souladu s řádem. Záměr autorů bylo udělat jí jako kopii Arturie, až na malé detaily, aby byly rozpoznatelné. Jelikož se jedná o rodiče a dítě, je shodná podoba na místě. Zároveň byly postaveny do kontrastu v povaze a činech. Respondenti si všimli i kontrastních barev o kterých v Knize autorů není zmínka. Zároveň Mordredin NP je pojmenován po meči, který ukradla a jmenuje se „Clarent

Blood Arthur²². Název útoku se v japonštině jmenuje *Waga Uruwašiki Čiči e no Hangjaku*. Ve volném překladu to znamená „*Vzpouřa proti mému krásnému otci*“. Tento fakt sám o sobě značí, že Mordred se hlásí ke krevní linii svého otce, stejně jako k nenávisti, kterou vůči němu drží. Respondenti značně komentovali Mordredinu zlobu, stejně jako její komplikovanou náтуру.

Všechny komentáře, které nám ilustrátoři zanechali a informace, které autoři napsali do knih, zazněly taktéž z podání respondentů, čímž jsme si mohli ověřit, že došlo k propojení a shodě mezi autory a respondenty. Zároveň díky tomu, že respondenti našli i pár vlastních poznatků, tak víme, že autoři nemají absolutní moc nad postavami. Kdyby tomu tak bylo, hráči by nemohli nalézt vlastní symboly nebo intence a ty si individuálně vyložit.

²² Clarent Blood Arthur = Čistá Artušova krev

Závěr

Cílem práce bylo porovnat, s jakým záměrem byly vizuálně ztvárněny postavy androidové hry Fate/Grand Order, a jak je vnímají samotní hráči. K dispozici jsem měl Knihy materiálů, které nebyly oficiálně publikovány v žádném z evropských jazyků, tudíž uživatelé hry byli odkázáni pouze na vnímání skrz hru.

Spousta uživatelů se ve svých výpovědích shodla, a to nejen na záměrech autorů, ale také na problematice autentičnosti. Komentované postavy byly Arturie Pendragon (král Artuš), Mordred (Artušův syn) a Leonardo da Vinci. Všechny tyto postavy byly ztvárněny formou gender bender, tudíž mají obrácené pohlaví a jsou ženami.

Respondenti silně vnímají vztah Arturie a Mordred, jak z pohledu lidské nатуry, tak v komparaci s Artušovskou legendou. Rozpoznali problematiku jejich vztahů, osobnosti a dovednosti. U da Vinci jsem nedostal tolik dat, kolik bych si přál. Stávalo se, že na ní respondenti příliš nereagovali. Mohlo to být způsobeno tím, že má ve hře speciální pozici a méně osobního působení na poli příběhu, nebo hráč ještě nepronikl úplně do mechanismu této hry. Tak či tak, respondenti komentovali často da Vincin vzhled, podobající se Moně Lise a snesla se kritika na její oděv. Navzdory době, ze které pochází jí autoři záměrně nakreslili minisukni. Vyzývavý vzhled má na popud ředitele studia, který tak přikázal ilustrátorovi této postavy.

Během rozhovorů proběhla i letmá komparace s historií a legendou, což hodnotím velice kladně z toho důvodu, že primární intencí ke stvoření postav byla právě historie, mytologie, legendy a další. Bez toho, aniž bychom se obrátili na původní předlohu, nemůžeme soudit postavy. Bude-li potřeba objasnění nějakého faktu nebo záměru autora, není možné, abychom si něco interpretovali bez ohlednutí na originál.

Respondenti došli ke shodě v mnoho případech záměrů autorů. V některých případech pro ně postava zastávala jejich vlastní symbol, který v ní vidí respondent sám. Tím, že respondenti našli a pochopili intence autorů naplnili předpokládaný cíl práce.

Získávání dat z terénu nebylo obtížné, protože hra má spoustu přibývajících hráčů a popularita hry mimo Japonsko stále roste. Toto rozšiřování fanouškovského pole způsobují především nové anime série ze světa Fate. Skrz anime se dostane k této hře mnoho nových

hráčů. Nasbíraná data z rozhovorů se shodovala s informacemi z Knih materiálů, které jsem osobně překládal z japonštiny. Samotná japonština je důkazem toho, že respondenti nemohli tyto informace předem nikde načíst, jelikož nedisponují jazykovou vybaveností k takovému překladu.

V rozhovorech mezi respondenty se dost věcí shodovalo. Především pohled na zbroj a praktičnost. Na smysluplnost da Vinciny rukavice, stejně jako potěšení, že ženy mají zastání v kruzích „mužského řemesla“, jakým je vládnutí nebo boj. Zároveň jsme došli k novým povšimnutím ze strany respondentů, jako jsou kontrasty barev. Dále došlo k vnímání da Vinci, jako mateřského typu, který nás vychovává jako hráče. V neposlední řadě jsme zjistili, jak nás sexualita a vizualizované tělo přitahuje k hraní hry. Tato vizualizace slouží, jako reklama pro hru a zároveň jako lákadlo, o kterém se zmiňuji v teoretické části.

Díky rozšiřujícímu se hernímu průmyslu se zvedá zájem o cizí jazyky, protože spousta her není přeložena do češtiny. Potřeba hrát, ovládat postavu a dozvídat se příběh vzbuzuje v hráči touhu o porozumění a učení. Podobně je tomu například u anime a mangy. Anime často nemá distribuci, a proto jsou diváci nuceni čekat na amatérské překlady nevalné kvality, nebo se na anime podívat s anglickými titulky. Manga má v České republice distribuci díky nakladatelství CREW, nicméně repertoár titulů je zatím stále omezen, a proto si čtenáři tyto komiksy dohledají na internetu a jsou nuceni číst v angličtině.

Cílem této diplomové práce bylo proniknout do vnímání hráčů a jejich pohledu na postavy. Zjistit jaké pro ně zastávají symboly, a zda se toto vnímání slučuje se záměry autorů. Dovolují si tvrdit, že cíle této práce bylo zdárně dosaženo. Hráči si interpretovali postavy shodně se záměrem autorů, aniž by informace museli načerpat z vedlejších zdrojů. K pochopení postav a toho, co představují, stačilo hráčům vnímání postav skrz hru nebo anime.

Seznam použité literatury:

Literární zdroje

- CAILLOIS, Roger. 1998. Hry a lidé: maska a závrať. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.
- CAVALLARO, Dani. 2015. The Anime Art of Hayao Miyazaki. McFarland & Company, Inc. Publisher. ISBN 978-0-7864-2369-9
- CLEMENTS, Jonathan. 2013. Anime: a history. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute. ISBN 978-184-4573-905.
- CROSSMAN, Ashley. 2019. Sociological Definition of Popular Culture. The History and Genesis of Pop Culture. Thought.co. Available in: <https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453> [10. 4. 2020]
- ČEČOTKOVÁ, Martina. 2017. Subkultura cosplay a otaku a její vliv na budoucí vzdělávání a vývojjedince. Diplomová práce. Dostupné z: https://theses.cz/id/zd0lqs/eotkov_Martina_Diplomov_prce.pdf [10. 4. 2020]
- DEANOVÁ, Selina. 2009. Jak se kreslí manga. Albatros Media. ISBN 978-80-00-02306-9
- FAY, Brian. 2002. Současná filozofie sociálních věd: Multikulturní přístup. Praha: SLON. ISBN 80-86429-10-5.
- FOUCAULT, Michel. 1980. Power/Knowledge: Selected interviews and other writings: 1972-1977, D. Colin Gordon. New York: Pantheon books. ISBN 978-0394739540
- GADAMER, Hans-George. 1984. Text a interpretace. Časopis Reflexe, 21/2000: 5-35. Dostupné z: https://www.reflexe.cz/File/reflexe21/gadamer-text_a_interpretace.pdf [10. 4. 2020]
- GADAMER, Hans-George. 1998. Jazyk jako médium hermeneutické zkušenosti. Filosofický časopis, 46/1998: 597-603. Dostupné z: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/416173/mod_resource/content/2/Gadamer%20%20Jazyk%20jako%20medium%20hermeneutick%C3%A9%20zku%C5%A1enosti.pdf [10. 4. 2020]
- GEERTZ, Clifford. 2000. Interpretace kultur. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN 80-85850-89-3
- GRAFFEO, Clarissa. 2014. The Great Mirror of Fandom: Reflections of (and on) Otaku and Fujoshi in Anime and Manga. Florida. Disertační práce. University of Central Florida. Available in: <https://stars.library.ucf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5695&context=etd> [10. 4. 2020]

- KINOKO, Nasu. 2016. Fate/Grand Order material I. Japan: WINFANWORKS. Tokyo: Type-Moon. ISBN 4560158370531
- KINOKO, Nasu. 2017. Fate/Grand Order material III. Japan: WINFANWORKS. Tokyo: Type-Moon. ISBN 4560158370524
- KINOKO, Nasu. 2018. Fate/Grand Order material IV. Japan: WINFANWORKS. Tokyo: Type-Moon. ISBN 4560158370548
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESARŮ a Karel VESELÝ 2017. Planeta Nippon. Praha: Crew. ISBN 978-80-7449-491-8
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna. 2015. Velká prsa a oči mají upoutat, ale i včelka Mája je manga, tvrdí japanoložka. In: aktuálně.cz [internetová reportáž]. Martin Veselovský. DVTV. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/velka-prsa-a-oci-maji-upoutat-ale-i-vcelka-maja-je-manga-tvr/r~443c50a0977411e5897e002590604f2e/> [10. 4. 2020]
- MCCARTHY, Helen. 2006. The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press. Labyrinth fresh eye. ISBN 978-1933330105
- OSPÁLKOVÁ, T. Poznámky k fenoménu hry. Orjech: 1-14. Dostupné z: <http://www.orjech.cz/filosofie/Hra.pdf> [10. 4. 2020]
- PAVLENKO, Věra. 2013. Vliv japonské populární kultury na západní svět. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/114046/> [10. 4. 2020]
- PLENCNER, Alexander. 2005. Masová kultura a pop-kultura ako systémy kultúry. In: GAŽOVÁ, Viera; SLUŠNÁ, Zuzana. Kultúra a rôznorodosť kultúrneho. Bratislava: PEEM. Dostupné z: https://fphil.uniba.sk/fileadmin/fif/katedry_pracoviska/kkul/Acta13.pdf [10. 4. 2020]
- POSPÍŠILOVÁ, Veronika. 2014. Semestrální práce-slovníkové heslo, úvaha. Semestrální práce. Brno: Masarykova univerzita. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2014/US_42/ode/51547185/117124-Pospisilova_Veronika-Semestralni_prace_popularni_kultura.pdf [10. 4. 2020]
- ROAR, Jessica. 2018. Otaku 101: An Introductory Guide to the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and more. Hot Methods, Inc. ISBN 978-1950864911
- STOREY, John. 2006. Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction, Prentice Hall. ISBN 978-0131970687
- TSUGATA, Nobuyuki. 2007. Anime Sakka a Shite no Tezuka Osamu: Sono Kiseki a Honshitsu. Toyko: NTT Shuppan. ISBN 978-4757141520
- TSUGATA, Nobuyuki. 2011. Anime-gaku con. Tokyo: NTT Shuppan. ISBN 978-4757142701

- Veselý, K. 2013. Nesnesitelná lehkost románu. Vítězné tažení light novels japonskou popkulturou. Advojka. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2013/25/nesnesitelnna-lehkost-romanu> [10. 4. 2020]
- VESELÝ, Karel. 2014. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. V Praze: Labyrint. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0
- WELIN, Andreas. 2014. The meaning and image of Otaku in Japanese society, and its change over time. Gothenburg. Esej. Göteborgs universitet. Available in: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/35267/1/gupea_2077_35267_1.pdf [10. 4. 2020]
- WOODS, Toni Johnson. 2010. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: The Continuum Internatioal Publishing Group Ltd. ISBN 978-0826429384
- Yee, Nicholas. 2006. The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments (pp. 187-207). London: Springer-Verlag. Available in: http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf [10. 4. 2020]

Zdroje obrázků:

- Obrázek č. 1: Postava se zalomenou hlavou od studia Shaft: Dostupné online z: <https://i.kym-cdn.com/photos/images/newsfeed/000/664/730/4ab.jpg> [10. 4. 2020]
- Obrázek č. 2: mapa čtení mangy. Dostupné online z: <https://techaeris.com/wp-content/uploads/2014/07/manga-reading-order.jpg> [10. 4. 2020]
- Obrázek č. 3: Emoce trapné situace. Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21
- Obrázek č. 4: Emoce vzteku. Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21
- Obrázek č. 5: Emoce romantiky. Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21
- Obrázek č. 6: Emoce znechucení či neklidu. Zdroj: Selina Deanová, Jak se kreslí manga, strana 21
- Obrázek č. 7: Vesnice z mangy Naruto. Dostupné online z: http://www.daemon.cz/img/gallery/hirez/15878_1.jpg [10. 4. 2020]
- Obrázek č. 8: Arturie Pendragon. Dostupné online z: <https://vignette.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images/2/2c/Artoria3.png/revision/latest/scale-to-width-down/350?cb=20170206150725> [10. 4. 2020]
- Obrázek č. 9: Leonardo da Vinci. Dostupné online z: <https://vignette.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images/9/99/Davinci1.png/revision/latest?cb=20160729200954> [10. 4. 2020]
- Obrázek č. 10: Mordred. Dostupné online z: <https://vignette.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images/0/07/S76Stage2.png/revision/latest?cb=20191012040755> [10. 4. 2020]

Seznam příloh:

Příloha č. 1: Dotazníkové šetření

Příloha č. 2: Tabulky

Příloha č. 3: Polostrukturované rozhovory

Příloha č 1: Dotazníkové šetření

Dotazník - Otázka č. 1

Která z postav vám přijde nejkrásnější? (Which character will you find the most beautiful?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attile
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakamaru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Katō Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Ibaraki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 2

Která z postav vám přijde nejodvážnější? (Which of the characters you find the bravest?)*

Vyberte jednu odpověď

Artoria Pendragon

Nero Claudius

Attila

Okita Sōji

Mordred

Miyamoto Musashi

Oda Nobunaga

Leonardo Da Vinci

Nezha

Bradamante

Nageo Kagetora

Boudica

Ushiwakamaru

Francis Drake

Quetzalcoatl

Xuanzang Sanzang

Jack the Flipper

Kato Danzō

Frankenstein

Minamoto no Raikō

Ibaraki Dōji

Povinná otázka

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 3

Která z postav vám přijde nejmilejší? (Which character do you like the most?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attila
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakameru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Katō Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Iberaki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 4.

Která z postav vám přijde nejméně sexy? (Which of the characters you find the most sexy?)*

Vyberte jednu odpověď

Astoria Pendragon

Nero Claudius

Artile

Okita Sōji

Mordred

Miyamoto Musashi

Oda Nobunaga

Leonardo Da Vinci

Nezha

Bradamante

Nagao Kagetora

Boudica

Uchiwakamaru

Francis Drake

Quetzalcoatl

Xuanzang Sanzang

Jack the Flipper

Katō Danzō

Frankenstein

Minamoto no Raikō

Iberaki Dōji

Plátná otázka

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 5

Která z postav vám přijde nejautentičtější? (Which of the characters do you find the most authentic?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attile
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakamaru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Kato Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Iberaki Dōji

[Povinná otázka](#)

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 6.

Která z postav vám přijde nejkouzelnější? (Which of the characters you find most charming?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attile
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakamaru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Kato Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Ibaraki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 7.

Která z postav vám přijde nejčestnější? (Which of the characters you find most honest?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attila
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakameru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Katō Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Ibaraki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 8.

Která z postav vám přijde nejvíc sympatická? (Which of the characters will come most sympathetic?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attila
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nagao Kagetora
- Boudica
- Ushiwakamaru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Flipper
- Katō Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Iberaki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 9.

Která z postav vám přijde nejvznešenější? (Which of the characters will be most noble to you?)*

Vyberte jednu odpověď

- Artoria Pendragon
- Nero Claudius
- Attila
- Okita Sōji
- Mordred
- Miyamoto Musashi
- Oda Nobunaga
- Leonardo Da Vinci
- Nezha
- Bradamante
- Nageo Kagetora
- Boudica
- Ushiwakamaru
- Francis Drake
- Quetzalcoatl
- Xuanzang Sanzang
- Jack the Ripper
- Katō Danzō
- Frankenstein
- Minamoto no Raikō
- Ibaraki Dōji

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Dotazník - Otázka č. 10.

Která z postav vám přijde nejsilnější? (Which of the characters will be most powerful to you?)*

Vyberte jednu odpověď

<

Artoria Pendragon

Nero Claudius

Attila

Okita Sōji

Mordred

Miyamoto Musashi

Oda Nobunaga

Leonardo Da Vinci

Nezha

Bradamante

Nagao Kagetora

Boudica

Uchiwakamaru

Francis Drake

Quetzalcoatl

Xuanzang Sanzang

Jack the Flipper

Katō Danzō

Frankenstein

Minamoto no Raikō

Ibaraki Dōji

ODESLAT ➤

survio

Zdroj: vlastní dotazníkové šetření, survio.com

Příloha č. 2: Tabulky

Jméno postavy	Nej-krásnější	Nejodvážnější	Nejmilnější	Nejvíce sexy	Nej-autentičtější	Nej-kouzelnější	Nejčestnější	Nej-sympatičtější	Nej-vznešenější	Nejsilnější	Celkem %
Artoria Penderagon	23,8%	31,0%	7,1%	11,9%	23,8%	7,1%	42,9%	14,3%	40,5%	23,8%	226,2%
Nero Caludius	16,7%	4,8%	2,4%	9,5%	2,4%	7,1%	4,8%	7,1%	9,5%	4,8%	69,1%
Atilla	2,4%	2,4%	0,0%	4,8%	4,8%	0,0%	2,4%	0,0%	0,0%	2,4%	19,2%
Okita Souji	7,1%	4,8%	2,4%	7,1%	4,8%	14,3%	2,4%	7,1%	2,4%	2,4%	54,8%
Mordred	4,8%	11,9%	9,5%	9,5%	9,5%	2,4%	4,8%	11,9%	4,8%	4,8%	73,9%
Miyamoto Musashi	4,8%	2,4%	4,8%	4,8%	4,8%	0,0%	4,8%	7,1%	4,8%	14,3%	52,6%
Oda Nobunaga	2,4%	7,1%	4,8%	7,1%	4,8%	7,1%	4,8%	7,1%	7,1%	7,1%	59,4%
Leonardo da Vinci	11,9%	9,5%	21,4%	11,9%	14,3%	16,7%	14,3%	16,7%	16,7%	9,5%	142,9%
Nezha	4,8%	0,0%	4,8%	2,4%	2,4%	4,8%	0,0%	2,4%	2,4%	0,0%	24,0%
Bradamante	0,0%	2,4%	0,0%	2,4%	0,0%	4,8%	2,4%	2,4%	0,0%	0,0%	14,4%
Nagao Kagetora	0,0%	2,4%	2,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%	7,2%
Boudica	0,0%	0,0%	2,4%	0,0%	2,4%	0,0%	0,0%	2,4%	0,0%	4,8%	12,0%
Ushiwaka-maru	9,5%	14,3%	7,1%	4,8%	2,4%	7,1%	7,1%	4,8%	4,8%	2,4%	64,3%
Francis Drake	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%	2,4%	2,4%	2,4%	0,0%	9,6%
Quetzlcoatl	0,0%	2,4%	0,0%	4,8%	4,8%	0,0%	0,0%	2,4%	0,0%	0,0%	14,4%
Xuanzang Sanzang	4,8%	2,4%	4,8%	4,8%	2,4%	4,8%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%	26,4%
Jack the Ripper	2,4%	0,0%	4,8%	2,4%	2,4%	4,8%	4,8%	2,4%	0,0%	0,0%	24,0%
Kato Danzo	0,0%	0,0%	2,4%	0,0%	2,4%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%	0,0%	7,2%
Frankenstein	2,4%	0,0%	14,3%	0,0%	9,5%	7,1%	2,4%	4,8%	0,0%	0,0%	40,5%
Minamoto no Raiko	2,4%	2,4%	4,8%	11,9%	0,0%	4,8%	0,0%	4,8%	2,4%	19,0%	52,5%
Ibaraki Douji	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%	4,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	7,2%
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	

Tabulka č. 1 – Procenta

Zdroj: Jakub Nepraš, vlastní dotazníkové šetření, 42 respondentů

Jméno postavy	Nejkrásnější	Nejodvážnější	Nejmilejší	Nejvíce sexy	Nejautentičtější	Nejkouzelnější	Nejčestnější	Nejsympatičtější	Nejvznešenější	Nej...
Artoria Penderagon	10	13	3	5	10	3	18	6	17	
Nero Caludius	7	2	1	4	1	3	2	3	4	
Atila	1	1	0	2	2	0	1	0	0	
Okita Souji	3	2	1	3	2	6	1	3	1	
Mordred	2	5	4	4	4	1	2	5	2	
Miyamoto Musashi	2	1	2	2	2	0	2	3	2	
Oda Nobunaga	1	3	2	3	2	3	2	3	3	
Leonardo da Vinci	5	4	9	5	6	7	6	7	7	
Nezha	2	0	2	1	1	2	0	1	1	
Bradamante	0	1	0	1	0	2	1	1	0	
Nagao Kagetora	0	1	1	0	0	0	0	0	0	
Boudica	0	0	1	0	1	0	0	1	0	
Ushiwakamaru	4	6	3	2	1	3	3	2	2	
Francis Drake	0	0	0	0	0	1	1	1	1	
Quetzlcoatl	0	1	0	2	2	0	0	1	0	
Xuanzang Sanzang	2	1	2	2	1	2	0	0	0	
Jack the Ripper	1	0	2	1	1	2	2	1	0	
Kato Danzo	0	0	1	0	1	0	0	0	1	
Frankenstein	1	0	6	0	4	3	1	2	0	
Minamoto no Raiko	1	1	2	5	0	2	0	2	1	
Ibaraki Douji	0	0	0	0	1	2	0	0	0	
Celkem responzí	42	42	42	42	42	42	42	42	42	

Tabulka č. 2- Přehled hlasů k dotazníkovému

Zdroj: Jakub Nepraš, vlastní dotazníkové šetření, 42 respondentů

Tabulka č. 3: Výběr tří postav do rozhovorů

Zdroj: Jakub Nepraš, vlastní dotazníkové šetření, 42 respondentů

Nejméně	Nejodvážnější	Nejmilejší	Nejvíc sexy	Nejautentičtější	Nejkouzelnější	Nejčestnější	Nejsym-patičtější	Nejvznešenější
Pendragon	Artoria Pendragon 13 bodů	Leonardo Da Vinci 9 bodů	Artoria, Leonardo, Raiko 5 bodů	Artoria Pendragon 10 bodů	Leonardo da Vinci 7 bodů	Artoria Pendragon 18 bodů	Leonardo Da Vinci 7 bodů	Artoria Pendragon 17 bodů
	Ushiwakamaru 6 bodů	Frankenstein 6 bodů	Mordred 4 body	Leonardo 6 bodů	Okita 6 bodů	Leonardo 6 bodů	Artoria 6 bodů	Leonardo 7 bodů
do 5	Mordred 5 bodů	Mordred 4 body	Okita 3 body	Morderd 4 body	Artoria 3 body	Ushiwakamaru 3 body	Mordred 5 bodů	Nero 4 body
				Franknestein 4 body	Nero 3 body			
					Oda Nobunaga 3 body			
					Ushiwakamaru 3 body			
					Frankenstein 3 body			

Příloha č. 3: Polostrukturované rozhovory

Rozhovory budou uskutečněny s hráči hry Fate/Grand Order. Na podzim roku 2019 dostala jedna část hry anime adaptaci a postavy některé z vybraných postav figurují již v existujících anime.

Uživatelé, se kterými uskutečňuji rozhovory jsou přátelé, kteří hru hrají a uživatelé, které jsem oslovil na sociální síti Facebook. Jedná se o polostrukturované rozhovory, ve kterých se budu tázat převážně na postavy Arturie Pendragon, Mordred a da Vinci. Rozhovor bude zaměřen na gender, symboly a vnímání postav.

Rozhovor 1

Já: Ahoj, souhlasíš s uveřejněním rozhovoru do diplomové práce pod přezdívkou?

Mája: Ano.

Mája: Ale klidně tam může být moje jméno.

Já: Dobře.

Já: Jak dlouho jsi fanouškem Fate, a kdo je nebo jsou tvé oblíbené postavy?

Mája: Tak fanouškem Fate jsem nějak kolem půl roku. Začala jsem se dívat na Fate anime a hrát Fate/Grand Order. No a má oblíbená postava? U mě jednoznačně vede Arturie. Ale krátce za ní je pak Emiya Shiró. Docela mě i svým způsobem bavila Mordred.

Já: Arturie a Mordred, společně s da Vinci jsou tématem diskuze.

Já: Proč vlastně Arturie a další zmínění? Máš k nim nějaký osobní vztah?

Mája: Tak u Arturie mě zaujalo vlastně její zpracování, to, že z ní udělali ženu. Už jako malá jsem tíhla k Anglii a její historii, legendám, díky velkému zájmu mého dědy. A legenda o králi, který vytáhl bájný meč z kamene a zachránil tím Anglii byla mou nejoblíbenější, i když to byla ta takzvaná "mírnější verze". Na Arturii ve zpracování Fate se mi líbí její chrabrost a oddanost svému pánovi. U Mordred mě baví její povaha. Ze začátku mi přišla jako zhrzená, pubertácká princeznička, co pouze chce pozornost svého otce. Ale postupně jsem se v některých jejích kouscích viděla. Hodně se vidím v její drzosti a upřímnosti.

Já: Takže se ti líbí proto, že obě dvě odráží kus tebe?

Mája: V podstatě ano.

Já: Hlavním tématem mé práce je vizualizace postav v japonském fenoménu. Jak na tebe působí, že tyto 3 postavy jsou ženy, když je všichni znají jako muže z legend a historie?

Mája: Tak když jsem se s tím setkala poprvé, tak jsem byla docela překvapená, protože jsem se prvně seznámila právě, že s Arturii. Nečekala jsem, že udělají takto několik postav. Svým způsobem se to mě, jakožto ženě líbí.

Já: A líbí se ti to proč? Co to v tobě vyvolává?

Mája: Z jistého hlediska mi to dělá radost, i když to může na první pohled vypadat feministicky. A taky z jistého hlediska i kvůli mé orientaci. Což vlastně taky zní dost feministicky.

Já: Takže pro tebe zastává Arturie, Mordred a da Vinci nějaké symboly? Přeci jen se jedná o velikány.

Mája: Ano. A právě že se jedná v historii o velmi důležité a známé postavy, tak se mi líbí, že z nich udělali ženy. Svým způsobem je to asi marketingový tah, že to udělali u tak významných osobností

Já: V tom případě, proč si myslíš, že nejsou takové všechny postavy? Proč třeba Vlad II. není žena nebo například Shakespeare?

Mája: Možná že proto, že zrovna tyto postavy jsou opředeny takovou zvláštní auroou. Přeci jen, když se ohlédneme do doby, ze které jsou, tak bylo běžné nosit sukně, což by mohlo být jedním z důvodů proč u nich to takto zvolit. A u Shakespeara je můj názor takový, že z hlediska toho, co psal a co o něm víme, by bylo zvláštní udělat z něj ženu

Já: O da Vincim také víme, že byl muž, dokonce homosexuál a udělat z něj ženu nebylo divné.

Mája: U něj to byla volba právě asi vzhledem k jeho orientaci. A asi také proto, že da Vinci je opředen velkým tajemnem.

Já: Takže tvrdíš, že prohozený gender mají jen tajemné postavy?

Já: Co třeba císař Nero, která je podle Fate předkem Arturie? Nero není opředen žádnou záhadou a jeho život i tyranie je popsána celkem dobře.

Mája: Přímo asi ne, ale většina postav to tak z mého hlediska má.

Já: Dobře.

Já: Když se zaměříme konkrétně na Arturii, Mordred a da Vinci. Hodnotíš je autenticky vzhledem k legendě a historii? Zastávají pro tebe nějaké symboly? Myslím tím například z jejich charakteru.

Mája: U da Vinci oceňuji, že si nevymysleli nějaký svůj vzhled, ale dali jí podobu, která hodně připomíná Monu Lisu, což tento už tak záhadný a nádherný obraz dělá ještě víc záhadnější. A u Arturie a Mordred mi jejich charakter ve srovnání legendy a jejich provedení ve Fate v mnoha ohledech sedí.

Já: Jistě, ale co se jedná tvého osobního pocitu, když vidíš jejich chování, oblečení, zbraně, vztahy a minulost. Co to v tobě zanechává? Když vidíš i jejich schopnosti, jaké pocity to v tobě probouzí?

Mája: Tak co to ve mě probouzí? U Arturie to ve mě probouzí ještě větší oblibu k ní. Vizuelní provedení jejich schopností se mi líbí, jak z hlediska lidského, tak i z grafického a mě jakožto grafikovy se to líbí hodně.

Já: A například další symboly? Třeba, jaký symbol ona zastává? Je to odvaha? Chrabrost? Naděje?

Mája: Je odvážná. Když se na to podíváme z hlediska Fate, že i přes to, že je žena, kam to dotáhla, aniž by si někdo pomyslel, že je žena, a když ano, tak je přesvědčila, že to i jako žena

zvládne udělat stejně ba i lépe jako muž. U Mordred je to trochu složitější. Jelikož je vychována svou matkou, a ne svým otcem, tak tolik tyhle symboly nezastává, ale určitě někde v hloubi duše je má, což se taky občas projeví. A u da Vinci vidím hodně naději, a to z toho hlediska, že díky její zručnosti a talentu, je schopna lidstvo nějakým způsobem zachránit

Já: Dobře, to je vše. Děkuji za rozhovor.

Mája: Není zač.

Rozhovor 2:

Já: Ahoj, souhlasíš, že tento rozhovor bude zaznamenáván a použit do mé diplomové práce pod přezdívkou?

Yamík: Ano.

Já: Dobře. Jak dlouho jsi fanouškem Fate, a kdo je nebo jsou tvé oblíbené postavy?

Yamík: Takže fanouškem Fate jsem přibližně tři a půl až čtyři roky. Mezi mí oblíbené postavy, jako i spousta dalších patří Arturia Pendragon, jakožto hlavní postava. Dál mě zaujala postava... konkrétně je to třída Rider. A je to konkrétně postava Alexandra Velikého. Ta mě velice zaujala. A další, kdo je z mých favoritů je Mordred.

Já: A proč zrovna tyto postavy? Máš k nim nějaký osobní vztah?

Yamík: Osobní vztah určitě ne, ale víceméně mě zaujali charakterem. Kterým jim animátoři a celkově studio, jaký jim udělali charakter. Ty jsou pro mě naprosto Top. S tím, že Arturie je samozřejmě hlavní postava ve většině Fatu. Co k tomu říct... Vlastně její postava se mi líbí v tom, že jakoby ukazuje, jak tu lidskou část Artura Pendragona, tak samozřejmě, že ho samozřejmě trápí i ta minulost, která je v legendě obsáhla a která se mu stala. Tam se mi líbí, jak svým způsobem ukazuje na legendu, a tak svým způsobem ukazuje, i jak se snaží poprat se současným světem.

Já: Takže nepohlížíš na Artušovskou legendu, jako na pohádkový příběh o králi a kouzelném meči, který zachránil Anglii a vše dopadlo hezky?

Yamík: Samozřejmě legendu znám s tím, že je to pouze legenda a nikdo neví, jak to bylo a nikdo už to dneska nemůže dokázat. S tím, že já znám obě dvě stránky. Tu dobrou tak tu špatnou, která se v té legendě opírá. Samozřejmě jsem viděl spoustu filmů s králem Artušem a každý o tom říká něco jiného. Někdo ukazuje na tu špatnou a někdo jen na tu dobrou. Má to své pro i proti.

Já: Hmm. To je vidět ve Fate, když Arturie má více svých podob v různých fázích vlastního života. Kde ta finální, je ta posedlá získáním Grálu a neúspěchem.

Já: A tvoje osobní stanovisko k zbylým dvěma, než jsem ti do toho skočil.

Yamík: K těm zbylým dvou... Tak u Alexandra Velikého mě zaujalo, jak se potýká s moderním světem. Já si tohle koupím za nás to nebylo. To se mi na něm líbí. Že se s ním snaží sžít na úkor svého pána, kterému z něj evidentně šedivý vlasy. To se mi na něm líbí. Ale zároveň se mi líbí, že pro něj jako svým způsobem, obrovského vojevůdce nejsou důležitý jen výsledky, ale i snaha. Což se mi na něm líbí. Potom, co mě na něm zaujalo tak když bych měl srovnat

legendu a Fate, přiznejme si to. Ve Fate mu tělo lépe vybavili, než bylo poddajně v legendě. Pokud se nemejlím údajně v legendě nebyl až tak vysoký. Ale jak říkám hezky ho ztvárnili, dobře mu udělali charakter je to taková postava, který člověka zaujme.

Yamík: Co dále? Jak to popsat... Mordred... to je, jak bych to popsal... Mně se líbí, jak má charakter přesto, že málo s kým si sedla. Takle jako postava z historie, tak se svým pánem vychází velmi dobře. Pokud tedy z ní nedělá ženskou. Což je prostě vidět, že... žila na čele. Když vezmeme skutečný příběh. Otec a syn.

Já: Ano, ano.

Yamík: Mordred je, jak bych to to řekl. Takovej lehčí symbol destrukce, stejně jako v Marvel je Loki. Můžeš to klidně i vypípnout, ale hajzlík. Hajzlík, který se Artušovi krapet nepoved. Co si budeme povídat fikla ho nevládní ségra.

Já: Jasně.

Já: Tématem mé práce je „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů“. Ty ses celkem trefil i do dvou ze tří postav, o kterých budeme jednat. Jednou je Arturie, potom je Leonardo da Vinci a nakonec Mordred. Tyto postavy byly vybrány na základě dotazníkového šetření. A už jsi mi toho tedy i spoustu řekl, na co bych se ptal. Tak či tak, jak na tebe působí to, že tyto postavy jsou ženy, když v legendách a historii jsou muži?

Yamík: Takhle. Rozhodně, když jsou jako ženy, je to rozhodně zajímavější. Co si budeme povídat, svět anime je převážně o krásných ženách. A kdyby v tomto anime byli jen muži, tak na to chlapi nekoukaj a koukaj na to jen ženský. A přiznejme si to, jelikož je tisíce a tisíce žánrů a asi tak desetina z toho je perverzního charakteru, na co muži koukají, tak by Fate neměl takový... jak to popsat...

Já: Ohlas?

Yamík: Ano, úplnej ohlas. Protože když si vezmeme, tak každého zaujme ozbrojená, zelenooká blondýnka než nabašenej dvoumetrákovéj chlap.

Já: Ale přesto má Fate své zastání i mezi ženskou populací.

Yamík: To rozhodně. To rozhodně. Říkám, tam je to když... kdybys dělal graf. Dalo by se zeptat. „Proč na to koukáte?“ A můžeš mi věřit, že víc než 60% jsou chlapi a řeknou: „Já žeru Saber.“ Pěkná ozbrojená baba, co víc si přát? Jo? A teď si vem, že tam ty postavy vezmeš a nakopíruješ. Uděláš několik typů a několik verzí a ty lidi to přitáhne.

Já: Uhm. Dobře. A třeba, co se týká nějaké symboliky v postavách. Jak to vidíš? Co pro tebe ty postavy znamenají? Co v tobě zanechávají?

Yamík: Tak rozhodně Arturia Pendragon. Jasný symbol čestnosti a cti. Jo, to rozhodně. Pak tam byla, pokud se nemýlím... tak v tématech byl da Vinci. Tak to je podle mě takový ten

symbol bádání a objevování. Jo. Pak další postava. Mordred. V tom mám jasno. Jasný symbol destrukce a pomsty. Tohle pro mě ty postavy. V tomhle na mě působí.

Já: Jak je hodnotíš z pohledu autenticity? Přece jenom to jsou ženy a můžeme vyzdvihnout fakt, že ve středověku byly suknice neutrální pro obě pohlaví, nicméně mají na sobě třeba nějaké symboly nebo kulturní symbol? Jak to na tebe působí.

Yamík: Tak, kdybych to měl brát, jelikož se hodně vyznám ve vojenství od středověku po současnost. Kdybych to měl brát z pohledu autenticity, a co se týká šatstva a výstroje. Tak u Artuše se asi tak v 70 % netrefili. Ano tam byla jistá forma zbroje, ale Artuš byl známý tím, pokud jsou mé informace dosti správné z encyklopedií i důvěryhodných zdrojů, že o nosil převážně to, co je mu pohodlné a co je praktické. Tam jsem se třeba díval jak na tu autentičnost, tak na to anime a hru. On by nebyl schopen si vzít celotělový armor plus rukavice. Podle možných dat měl vlastně pouze dvě rukavice rytířské, jeden chránič na jedno rameno, což byla klasika, jelikož v pravé ruce držel meč. A Obyčejný kyris na hrudník. To bylo celé jeho brnění s tím, že pod tím měl ještě kroužkovou zbroj.

Yamík: Potom da Vinci. Co se týče autentičnosti. Žena, proč ne? Vemte si třeba Johanku z Arku, která byla na krátko ostříhána a taky si ji pletli s mužem. A sice je to o pár stovek let později, ale to vem čert. A da Vinci. No... Ten byl znám, že oni jako umělci a vynálezci... a tehdy dalo by se říct, že da Vinci byl první vojenský konstruktér. A on byl znám vlastně tím, že psal tzv. andělským písmem. Což bylo zrcadlově obrácený, a ještě k tomu zprava doleva. Jak to říct. No... Ve hře mi přijde třeba ta jeho rukavice. Nevím, k čemu by to da Vincimu bylo. Přijde mi, že ho malinko místama přeplácali. A upřímně moc ho neoblíklí.

Já: Rozumím. Tak ta rukavice funguje převážně jako zbraň, kterou da Vinci používá v boji. Je to takové 100 přístrojů v jednom. A občas má na rameni kovového ptáka, jelikož vytvořil pro rodinu Medičejských kovovou hrdličku. Ta měla být na drátku a měla zapálit ohňostroj.

Yamík: Tomu rozumím.

Já: Nicméně tedy chceš říct, že ta rukavice je podle tebe přehnaná?

Yamík: Ne úplně přehnaná, ale kdyby byla třeba sundavací. Jak bych to vysvětlil...

Já: Ona je sundavací.

Yamík: Aha. Tak to pardon, to se omlouvám.

Yamík: Leonardo da Vinci žil v době, kdy něco znamenala věta. Šaty dělají člověka. Jo. A jak bych to řekl... Představit si da Vinciho v těchto šatech nacpanýho. Já nevím, asi by téhle dámě šedivý plnovous neslušel. Samozřejmě, jako žena má všechny prvky, jaké má mít. Je tam vidět, co má bejt. Co má být zakryté je zakryté. Trošku, jako na to, jakéj má charakter, tak i svým způsobem vypadá dobře. Rozhodně zaujme. Jak charakterem, tak i tím co má na sobě. Ale

kdybych to měl brát podle autentičnosti a pomineme, že da Vinci byl muž, tak ta autentičnost tam nějak nesedí.

Já: Takže nesouhlasíš s vypodobením od autorů?

Yamík: Co se týká autentičnosti rozhodně ne.

Já: Jasný.

Já: A Mordred?

Yamík: Mordred? Tam je to svým způsobem podobný, jako u **Artuše**. Přeci jenom, jaký otec takový syn, Aspoň z 50 %. U Mordreda není úplně jasné, co nosil. Já ani nevím, zda on to měl dovoleno nosit. Brnění a podobně.

Já: Byl rytířem Kulatého stolu, tak se dá předpokládat, že měl nějakou rytířskou zbroj.

Yamík: To je sice pravda, ale podle mě nebyla asi tak slavná, jako ji třeba udělali v anime. Tam oni třeba nosí přilby. To sice někteří nosili přilby. To sice nosili, ale jen, když se jednalo o rytířské souboje. Ono se to nezdá ale takové celobrnění, kdyby se mělo brát podle autentičnost, tak v první řadě tomu rytíři by dělalo velký problém se v tom pohybovat. Jo, kdybych to měl srovnat s tím, co se v tu dobu nosilo. Navíc rozhodně podle mě animátoři nepřemýšleli nad tím, zda by se tohle brnění dalo nosit a perfektně používat. Takže kdybych to měl srovnat v autentičnosti... Kdyby to bylo brnění na něm z 50 %, proč ne. Co se týká autentičnost mezi Arturií a Mordred, tak velké plus. OK. Tam se animátoři drželi toho tématu, že by si měli být hodně podobní, až na nějaké detaily. A rozhodně charakter tam se trefily, jo. Meč podobný s **Artušem**. Podle mých informací, Excalibur vypadal jinak a spousta odborníků se shoduje, jak vypadal, ale je hezké vidět, že se odvíjeli od toho, aby víc procent bylo s **Artušem** totožných ve Fate. Přeci jak říkám, jaký otec takový syn.

Já: Ale Mordred nemá přeci Excalibur.

Yamík: Nemá, ale vypadá dosti podobně.

Já: Tam se jedná o vzácný meč, který zhrzeně ukradla z pokladnice, protože se má dědit z rodiče na syna a ona si myslela, že na něj, jako dítě Artuše má právo.

Yamík: No svým způsobem na něj má právo, jelikož je dědicem rodiny Pendragonů.

Já: Ale nepřiznané. Je nepřiznané dítě.

Yamík: Ano.

Já: Což Morgana asi trošku nevychytala.

Yamík: V první řadě nevychytala to je pravda. Dost se mi nelíbilo taky svým způsobem pokud se nemejlím... Mordred je taky svým způsobem, nevím jestli to říkám správně. Parchant.

Já: Uhm

Yamík: Jo, je z nemanželský rodiny.

Já: Ano.

Yamík: Proto taky ho svým způsobem taky ne to... neuznal jako syna. Což mi taky přijde svým způsobem krutý. Je pravda, že otce si sice nikdo nevybíráme, ale svým způsobem to, že Mordred je to... Jaká je, si za to Artuš může sám. Kdyby aspoň jí uznal, tak by se lecos změnilo.

Já: To asi jo.

Yamík: Jak říkám. Vzal jsem si u každého dobrý a špatný stránky, takže myslím si, že ani Mordred ani její otec, si nemají, co vyčítat.

Já: A jak vidíš třeba jejich dovednosti, nebo schopnosti. Jak na tebe tyto schopnosti působí?

Yamík: Tak, co jsem si všimnul... u všech tří postav dovednosti, schopnosti? Tak začneme u Arturie. Ona nerada ukazuje karty dopředu. Žádnému servantovi to ve svém způsobu nedělá problém, ale Arturie nerada ukazuje pravou podobu svého meče. Což samozřejmě i chápu, protože, když protivník zná délku meče, je schopnej vyvinout určitéj bojovej styl, kterému neodoláte.

Já: Tady ti do toho trochu vstoupím. Důvod, proč má zahalený meč magií, je proto, že ten meč je odrazem její legendy. A hlavním cílem služebníka je neprozradit se, protože pokud znáš jeho identitu, znáš jeho slabinu. Pokud by nepřítel viděl kouzelný meč Excalibur, znal by identitu, kterou by si mohl i dohledat, a poté vymyslet strategii, jak dotyčnou nebo dotyčného porazit, protože má historii nebo legendu.

Yamík: To je sice pravda, ale zase musím přihlédnout k tomu, že okolo Artuše je hodně neznámých. To je jedna věc a druhá věc je vlastně ta, že můžou být protivníci mnohem věkově starší než on a nevím, jestli by byl zrovna s počítačem kamarádi. Ale ok. Mně se líbí, že se drží prostě pravidel. Pro ni jsou pravidla svatý, stejně jako Grál.

Já: Takže na tebe jakoby působí, jako spravedlivý král?

Yamík: Neřekl bych že úplně spravedlivý král. Spíš jako král, který v minulosti udělal nějaká špatná rozhodnutí a pořád ho to trápí. Ale, co se týče, jako třída Saber, je to profík.

Yamík: Koho tam máme dál?

Já: Da Vinci a Mordred.

Yamík: Da Vinci, dobrá. Takže postava da Vinci. Ta mě zaujala, jak se svým způsobem snaží prostě všechno koumat, vyrábět nový řečneme zbraně, různé věci.... Jo... takový to bádání. To se mi na tý postavě strašně líbí. Asi tak jediný, co bych k té postavě ještě řekl je... jak říkám... já znám převážně tu da Vinciho zbraňovou stránku, ale upřímně by mě zajímalo, kdyby ta postava začala třeba malovat. Bylo by to rozhodně hezký vidět.

Yamík: Pak Mordred. Hlavně působí, co se týče schopností. To je pro mě jasnej symbol destrukce. To je, jak bych to řekl. Červený Hulk v anime. Čím větší mám vztek, tím větší je

moje síla. Čím víc mě naštvěš, tím víc dostaneš po čuni. Tam víc asi nemám, co bych řekl. To je prostě... Místama humorná a někdy i extra silná povaha. A takhle... extra silově silná postava.

Já: Uhm. Dobře, tím jsi mi vlastně odpověděl na poslední otázku. A to, jaké pocity v tobě probouzí tyto postavy?

Yamík: Svým způsobem bych ti na to mohl i odpovědět.

Já: Tam mi odpověz.

Yamík: Rozhodně, co se týče postav, tak oni na mě působí asi tak, jako řekněme spousta dalších animéček. Oni ukazují na minulost, a jak bychom se zní měli poučit. Čeho se držet. Takhle na mě každá ta postava zvlášť působí, protože v jistém ohledu se zastavíš nad příběhem té postavy, u který ti to anime nebo hra ukáže. Jak ten člověk žil, jaký měl emoce, který se teda blbě dokazují. Tak svým způsobem, jaká tehdy byla doba, a jak se v ní žilo. A když to pak srovnáváš s tím normálním světem, jo tohle nebylo špatný, ale z tohohle bych se měl sakra moc poučit. Takhle na mě ty postavy mají vliv,

Já: A myslíš si, že autoři hry, anime a příběhů ztvárnili nebo vizualizovali symboly postav a ty postavy samotné dobře? Jsou důvěryhodné nebo spíš naopak.

Yamík: Já si myslím spíš, že je to tak půl na půl. Jinak se na to dívá člověk, kterej ty postavy zná autenticky a jinak se na to kouká člověk, kterej hraje hru a vyzná se v tom. Je to takový 50/50.

Já: Dobře.

Yamík: Každý ten člověk na to bude mít jinej názor.

Já: Chápu.

Já: Děkuji za rozhovor.

Yamík: Nemáš zač.

Rozhovor 3:

Já: Ahoj, souhlasíš s tím, že tento rozhovor bude zaznamenán a použit do mé diplomové práce pod přezdívkou?

Šmoula: Ano.

Já: Jak dlouho se věnuješ Fate a hře Fate/Grand Order? A jaké je, nebo jsou tvé oblíbené postavy?

Šmoula: Teď nevím přesně, jak dlouho, takže, jako milník použiji spuštění US serveru. Vlastně o Fate jsem se začal zajímat, tak před 6-7 lety, ale více jsem tomu propadl asi až rok a půl před vydáním hry v US.

Šmoula: Nejoblíbenější postavy jsou: Oda Nobunaga, Archer Emiya, Jack the Ripper, Mordred, Florence Nightingale, Kiyohime, Cu Chulainn, ale ne nutně v tomto pořadí. Jo a ještě Nero.

Já: Ok a proč zrovna tyto postavy? Máš k nim nějaký vztah?

Šmoula: Ano, Odu mám rád kvůli té auře velitele armády. Mordred jsem začal mít rád až po nějaké době, dříve když jsem znal jen legendu o Králi Artušovi, jsem v něm viděl jen zrádce a tu postavu jsem docela i dlouho nesnášel. Ale vlastně díky Fate, a poté i historickým faktům jsem si tu postavu oblíbil, protože mi přišlo, že se jí vlastně křivdí. Otec, co si ho nikdy nevšiml, ať se snažil sebevíce, no nedivím se, že pak vedl vzpouru. Nightingalovou mám rád, protože má stejný přístup k nemocným či raněným, jako já. A u Jacka na mě zapůsobilo to, jak to autoři pojmulí a je to přesně ten typ postavy který by člověk chtěl ochraňovat, aby už nikdy nic zlého nezažil. Emiya a Cu se mi líbí charakterem a u Emiyi sdílím několik názorů na dění ve světě.

Já: Ano, ve Fate byla velmi rozpracovaná filozofie spásy a destrukce, mesianismu atd. Především, co se týká Emiyi Shiroua a Archera.

Já: Moje práce nese název: "Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů".

Já: Díky dotazníkovému šetření jsem vyseletoval postavy, které měly největší ohlas a jsou to Arturie Pendragon, Leonardo da Vinci a Morderd.

Já: Jak na tebe působí fakt, že tyto postavy jsou zpracovány, jako ženy, když je známe všude jako muže?

Šmoula: V jistém směru to je celkem nový pohled a možnost na tyto postavy, přeci jen v dějinách se často setkáme s tím, že se o někom mluví, ale nikdy nepadlo jeho pohlaví, což u angličtiny je časté.

Šmoula: Tudíž nemůžu na 100% říct že Artuš byl opravdu muž. A z druhého směru.....dobrý marketigový tah ženské charaktery přitáhnou více lidí.

Já: Říkáš tedy, že tělo prodává víc produktů?

Já: Myslíš si teda, že bez těch herních eventů, kde jsou charaktery v plavkách a nové nabídky dívčích postav by se hra neuživila?

Šmoula: No, já jsem se k Fate vlastně takhle dostal. Kdysi jsem se snažil zjišťovat o Artušovi více informací a tu a tam jsem zahlédl ženskou postavu v „plátové zbroji“. Takže jsem pak začal zjišťovat, kdo je, a co je a po tom to došlo k tomu, že jsem chtěl vědět, jaký k tomu byl důvod, a nakonec jak vlastně svět Fate funguje.

Já: Takže trik: Hale holka ve zbroji s mečem funguje, jako lákadlo pro víc informací až po zasvěcení do systému?

Šmoula: Hra si myslím že už má dost velkou fanbázi, celkově to universum jako takové, takže by se užívala podle mě i tak. Ale ohledně plavek se můj názor nemůže počítat, protože já zastávám že čím více Armoru tím lépe. A v podstatě ano, i když ke hře jako takové se každý dostal nějakým jiným způsobem.

Já: Když si vezmeme postavy, se kterými pracuji ve své diplomce. Arturie, da Vinci a Mordred. Jaké symboly pro tebe zastávají tyto postavy?

Šmoula: Arturie je pro mě symbol až přílišné cti. Mám rád sice čestné chování a rytířství ale vím že né vždy to může fungovat, a proto mi zároveň Arturie přijde kvůli tomu naivní. Da Vinci no o toho jsem se nikdy moc nezajímal, ano znám takové ty základy, co dělal, kdo to byl atd ale prostě mi nějak nesedl, a ve hře to mám podobně. I když zase díky ní toho o něm možná vím více. No a Mordred je pro mě symbolem křivdy/nespravedlnosti tohle asi jinak nedokážu popsat.

Já: Křivdy a nespravedlnosti? Myslíš křivdy, které se na ní dopustila Arturie? Nebo to, že jí prakticky proti ní navedla Morgana?

Já: Máš tedy pocit, že se Arturie sluní na vrcholu a Mordred je někde ve spodu a Arturie na ní shlíží z opovržení?

Šmoula: Ano, plus myslím si, že Morgana by na Mordred neměla takový vliv, kdyby jí Arturie aspoň uznala jako své dítě. Nikdo přeci neříkal že jí musí předat trůn. Zjednodušeně řečeno v tom vztahu vidím Arturii jako tu, co se vychvaluje jako sama ctnost, ale své dítě klidně zapře.

Já: Tak ono celé Mordredino početí bylo vlivem omamného kouzla, aby Morgana dosadila svůj rod na trůn. Tak či tak, mohla Arturie aspoň nějak přijmout Mordred.

Já: No a jak na tebe působí třeba oblečení těchto tří postav a také, jak smýšlíš o autentičnosti postav?

Šmoula: Přehlédnuli tu ruku u Da Vinci tak si myslím, že ta má nejdůvěryhodnější oblečení. Arturie a Mordred by měli mít dle legendy plátovou zbroj což k tomu taky daleko nemají a podle historie by měli mít jen kroužkovou zbroj a krátké římské meče a né obouručáky.

Já: A vidíš v jejich oděvu nějakou symboliku? Je asi pravda, že na ženu je da Vinci v oblečení nejdůvěryhodnější. Má vsutku renesanční šaty, tedy co se barev a střihu týká.

Šmoula: No u Arturie a Mordred bych ji i viděl, co mi na paměti leží vždy byla modrá a červená protiklad, plus Arturie má z části i šaty, což bych bral jako to, že má být zároveň vznešený král takže musí mít i nějakou společenskou robu, zatímco Mordred má vlastně hlavně brnění protože drtivou většinu času trávil bojem.

Šmoula: a poznámka k tomu jejich vztahu ještě: to že je matka šílená neznamena že i dítě musí být šílené.

Já: To asi ne, ale dítě často přebírá ideologii rodiče.

Šmoula: Ano, a proto ho zapřu a nechám na starosti čarodějnicí. Svým způsobem Artuš nevěděl že má dítě, Mordred, to se dozvěděl až poté, co se přidala Mordred do služby krále.

Já: Uznávám, že se nezachoval nejvíc fér.

Já: Jaký názor, a jak na tebe působí jejich schopnosti?

Šmoula: Tak u těch dvou je vidět že mají celkem podobné schopnosti což když jsou „otec a syn“ má znázorňovat že jsou si podobné. I když nevím, zda Mordredin NP je herně slabší nebo ne, než Arturiino.

Já: Myslím, že Arturiin fantom je silnější. Ale jak na tebe působí. Popisně ano jsou si podobné, ale přeci jen teda NP je odrazem a zhmotněním legendy hrdiny.

Šmoula: No, protože patří obě do třídy Saber tak je vidět, že mají celkem buffy na útok, Artorie podpoří celý tým, jako vůdce, zatímco Mordred asi kvůli brnění a menší síle NP si dobije obranu a NP no a pak jsou tu itemy... J

Šmoula: Protože mají ve jméne draka i v erbu tak k tomu je vstáhlý materiál, dračí zub, kterého mám nedostatek vždy.

Já: A da Vinci?

Šmoula: Kdybych byl svědkem reálně NP Arturie a Mordred, tak bych si jen pomyslel že nechci stát na té špatné straně meče. U Mordred chápu barvy, jakože to má být zlost nebo tak nějak ale u Artuše v tom vidím v podstatě příruční atomovku. Celkově její NP je na ničení všeho a nekoukat na vedlejší ztráty. Svatý to Cu Culainn. Jen bodne kopím a nemusí kvůli tomu zničit půlku města. A u da Vinci, jak tak koukám, tak tam si hezky pohráli s tím, že potřebuješ vlastně pergameny, pera apod. to, co v té době používal plus ozubená kola, která používal na výrobu svých strojů.

Já: Moje poslední otázka je, jaké pocity v tobě postavy probouzí? Kdybys měl jednoznačně říct Arturie/Mordred/da Vinci ve mě probouzí... co by to bylo?

Šmoula: Tak Arturie ve mě probouzí tu touhu po čestnosti, ale zároveň i odpor kvůli její naivnosti. A Mordred u mě vzbuzuje sympatie už jen kvůli tomu, čím si prošla a kvůli tomu že se chovala nejreálněji jako člověk, plus i když byla zlomená dokázala i tak aspoň nějak bojovat.

Já: A da Vinci?

Šmoula: Na toho názor nějak nemám, je to umělkyně, uznávám ji za to, že vymýšlí nové věci a její výtvary jsou pokrokové.

Já: Děkuji. To je vše. Rád jsem s tebou vedl rozhovor.

Rozhovor 4:

Já: Ahoj, domluvili jsme se na rozhovor, na téma Fate/Grand Order. Téma se týká mojí diplomové práce.

Já: Souhlasíš s tím, že tento rozhovor bude zaznamenáván a použit do mé diplomové práce s tvou přezdívkou?

Yora: Ano?

Já: Jak dlouho se zajímáš o Fate a jaké postavy jsou tvé nejoblíbenější?

Yora: Zajímám se o něj zhruba půl roku ale pořádně až posledních pár měsíců. Nejvíc jsem si oblíbila Alexandra, Mozarta, a Lobo. Hodně ráda používám Lancelota ve formě berserkera.

Já: Dřív jsi zmiňovala i Elizabeth Bathory. Takže Eli už ne?

Yora: Eli jsem měla ráda hlavně ze začátku kvůli jejímu původu. Pocházím totiž z Maďarska, ale když jsem jí poznala později pořádně tak se mi její osobnost hodně protivila.

Já: No, a proč zrovna máš ráda ty, co jsi jmenovala?

Yora: Alexander se mi nejvíc líbí kvůli jeho designu, a stylu a postoje na jeho obrázku. Jako by říkal: "Chyť mě za ruku a pojď se mnou." a u toho se důvěryhodně usmívá. Trochu je mi líto, že není starší, ale i tak se stal mým největším miláčkem. A k tomu ještě Alexander Veliký byl vždycky jeden z mých oblíbených osob z historie. Ve hře se mi osobnostní líbí, že je celkem mírný a inteligentní a líbí se mi, jak ovládá jeho šarm.

Yora: Mozarta mám ráda nejvíc kvůli tomu, že jsem si ho oblíbila jako postavu jak ho představily ve filmu o něm. Tak ho přece ve hře nemůžu mít nerada, a tady jeho osobnost se mi líbí kvůli tomu, jak se pořád shazuje, připomíná mi tím mě. Škoda jen, že je celkem slabý takže jsem ho postupem času přestala používat.

Yora: Loba jsem dostala nedávno, moc o něm nevím, a nikdy jsem o něm před tím neslyšela to přiznávám. Ale miluji vlky a on je vlk, takže jsem ho hodně přála mít, je prostě krásný a má zvláštní classu. Musím ho ale ještě hodně vylepšit a naučit se používat správně.

Yora: Tak Lancelota samozřejmě znám, jeho design je zajímavý ale nemůžu říct, že se mi extra moc líbí. Používám ho především kvůli jeho syrové síle a díky tomu že je Berseker tak dává efektivní rány na všechny classy. Momentálně ho používám jako posilu mého týmu, když potřebuji zachránit situaci.

Já: Děkuji za vyčerpávající odpovědi. Tématem mé práce je: „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů.“ Byli vybrány 3 postavy které v mé práci figurují a jsou jimi Arturie Pendragon, da Vinci a Mrdred.

Já: Jak na tebe působí fenomén, že postavy, které znáš z historie nebo dějepisu mají ženský vzhled?

Yora: To je velice zajímavá otázka. Musím se nad tím dost zamyslet.

Yora: U některých postav mi to vadí, radši bych je viděla tak, jak je historie popisovala, to platí pro Arturii a Mordreda. Ale naopak u Da Vinci-ho mi to tolik nevadí, naopak mi to přijde jako hodně originální a nápaditý vzhledem k tomu, že on se tak rozhodl zjevit, protože namaloval Monu Lisu, a musím říct, že vypadá moc pěkně. Možná je to můj nejoblíbenější ženský vzhled ve hře.

Já: A obecně názor na tenhle fenomén je tedy kladný nebo záporný?

Yora: Musím přiznat že spíše více záporný. Jsem zvyklá na různé podivnosti ve hrách a anime a už jsem s tím setkala, nicméně dosud ne v tak velkém měřítku, jako ve Fate. Je jedna věc, když antropomorfizujeme neživou věc nebo zvíře. Tam je velký prostor pro fantasmii a manipulaci s tělem tak i genderem. Ale tady se jedná přeci jen o lidi, co kdysi žili. I když je Fate ve svém lóru velice výmluvný a dovede si obhájit různé věci, jsem spíš proti tomu, i když nepopírám, že některé postavy jsou v ženském těle velice přitažlivé a kreativní.

Já: Jak obhájit a co ohájit?

Yora: Především mluví o různých výjimkách, jako třeba že Arturie vlastně skrývala své pohlaví. Že zplození Mordreda bylo zásahem kouzla, kdy se proměnila na jeden večer v muže. Že spousta textů z dávných dob nepopisuje pohlaví postavy, takže vzniká možnost udělat jak muže, tak ženu.

Já: Ano na tomto argumentu je celý Fate postaven.

Já: A zastávají pro tebe zmíněné postavy vlastně nějaké symboly? Jak na tebe působí?

Yora: Arturie na mě rozhodně působí jako přeceňovaná hlavní postava, kterou chce získat každý kvůli její síle. Trochu se mi kvůli tomu protiví. Současně se mi nelíbí, jak je vážná. Musí se, ale nechat, že je dobrá vůdčí postava. Mordred zase na mě téměř žádný dopad nemá. A Da Vinci pro mě symbolizuje inovaci, vynalézavost a inspiraci.

Já: Takže z těch dvou, kdybys to měla nějak pojmenovat... Z toho, co říkáš... Jsou to symbol vůdcovství a symbol inovace?

Yora: Dá se to tak říct ano.

Já: A jak vidíš autentičnost postav v kontrastu hra vs. historie/legenda.

Yora: Občas mi připadá že hra se snaží hráče překvapit něčím novým, co o těch postavách nevěděli nebo nečekaly. Zároveň mi přijde že hodně postav má ženský vzhled hlavně kvůli tomu, aby se více zalíbily hráčům mužského pohlaví. Takže tahle část mi moc autentická

nepřipadá, samozřejmě v popisech postav a v jejich historii nebo legendě autentičnost ponechána zůstává, spíš mizí v jejich osobním chování a vzhledu.

Já: Vnímáš nějak jejich výstroj a oděv?

Yora: Když překousnu gender a odmyslím si nezbytnou epičnost, myslím, že mají dobové oblečení, jaké by asi průměrný člověk očekával. Musíme přiznat, že nejlépe vypadají v té první fázi než se jim postupně upgraduje vybavení. Většina ženských charakterů oblečení ztrácí. Naopak mužským postavám přibývá.

Yora: Mordred jakožto rytíř má brnění, a to je asi logické. Da Vinci má sice odvážnější šat na 16. století, ale barvou, a tak nějak od pohledu to do té doby zapadá. Překvapení je, že Arturie nemá brnění, očekávala bych, že naopak král bude opancéřovaný, aby jako vůdčí postava své říše přežila déle než její rytíři a měla větší obranu.

Yora: Ke konci je to ale až moc odhalující. Zbraně a dovednosti trochu přehnané, ale tak je to hra, musí to být svým způsobem epické. A většinou se snaží, aby všechno dané postavy vystihovalo, aby zbraň, oděv či schopnosti byly spojený něčím důležitým z jejich života nebo legendě a toho si cením. Je to promyšlené.

Já: Například, jakou autentičnost v legendách nacházíš?

Yora: Tak samozřejmě legenda je legenda, ale podle mě se snaží hra držet toho, jak se většinou vypráví.

Já: A přímo u našich postav?

Já: Cítíš to stejně?

Yora: Rozhodně ano.

Yora: Možná nejsou až tak odhalení.

Yora: A oblečení, co má da Vinci se mi moc líbí, klidně bych si ho oblékla.

Já: A jaké pocity v tobě postavy zanechávají?

Yora: Celkově ve hře nebo ty 3 vybraný?

Já: Ty tři. Vše je to o těch třech.

Yora: Ok

Yora: Tohle je vážně těžká otázka. Z Arturie i Mordreda nemám moc dobrý pocit. Nesympatizuji s nimi moc. Da Vinci je mi moc sympatická postava, občas trochu otravná, ale jinak ve všech ohledech bezvadná. Taky jí mám ráda, protože je umělcem a já mám umění ráda. A ve hře jsem se s prvníma dvěma nesetkala tak možná bych na ně měla pak jiný názor.

Já: Já bych řekl, že s Arturií ses ve hře setkala hned v první mapě na konci, kde byla finální Boss. Byla to, ale ta pokřivená alternativní verze Arturie.

Já: Ale dobře, děkuji za rozhovor. Rád jsem tě opět viděl.

Rozhovor 5:

Já: Ahoj, rád bych s tebou udělal rozhovor do mé diplomové práce na téma Fate. Je to možné?

Máš čas?

Haw Ran: Jo, mám.

Já: Souhlasíš s tím, že tento rozhovor bude zaznamenáván a použit do mé diplomové práce?

Haw Ran: Ano.

Já: Jak dlouho se zajímáš o Fate, a jaké postavy jsou tvé nejoblíbenější?

Haw Ran: O Fate se zajímám zhruba rok. Tuto sérii jsem chtěl začít sledovat už dlouho, ale nechtělo se mi ji odnikud "pirátit", proto pro mě bylo takovým impulzem, když se několik seriálů z tohoto světa objevilo na internetové platformě Netflix.

Já: A jaké postavy máš nejraději, a proč?

Haw Ran: Mezi mé nejoblíbenější postavy patří Arturia Pendragon, hlavně protože sdílíme některé morální pravidla. Potom mám rád ještě Tokiomiho, o kterém si myslím, že by s mocí zacházel dobře, kdyby ji získal a samozřejmě Kiritsugua, který je unikátní svým záměrem moc úplně zničit, aby nikoho nelákala a lidi se kvůli ní nezabýjeli.

Já: To je originální výběr postav. A jsem rád, že někdo jmenuje i jména z řad ne služebníků.

Já: Moje diplomová práce nese název: „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů.“

Já: Po vyhodnocení dat z dotazníku byly vybrány 3 postavy, kterými se ve své práci zabírám. Jsou to zmíněná Arturie, pak da Vinci a Mordred.

Já: Jak na tebe působí to, že tyto postavy, a nejen tyto postavy mají ve Fate obrácený gender?

Haw Ran: Mě přijde, že takovéto pokusy se dělají v každém multiversu (mnohovesmíru). Často se berou oblíbené postavy a nějak se hýbe s jejich minulostí nebo tedy v tomto případě i s pohlavím, aby vznikly jiné verze těchto postav, které se například v určitých situacích budou rozhodovat jinak. Někdy vzniknou postavy, které až tak odlišné nejsou, někdy ale i malá změna udělá obrovský rozdíl a z kladné postavy se tak třeba stane záporná. V tomto případě mi přišlo celkem zajímavé, co udělali v sérii Fate Grand Order s Arthurií Pendragon, která v prvním filmu vystupovala jako postava záporná.

Já: Ano, ale nesmíme zapomínat, že služebníci jsou vyvoláváni v různých fázích života a jednalo se o Arturii, které se nedařilo získat grál. Byla posedlá jeho dosažením a šla přes mrtvolu.

Já: Tak či tak, z naší trojice postav. Zastávají pro tebe nějaké symboly tyto postavy?

Haw Ran: Co se týče těchto verzí těchto postav, tolik symbolické mi nepřijdou. Je to hlavně tím, že narozdíl od Fate/Stay Night nebo Fate/Zero nejsou postavy ve Fate Grand Order tolik černobílé, jejich charakter je velmi komplikovaný, a ačkoliv třeba zrovna u Arturie převládá její čestnost a šlechtnost, dlouhodobé selhávání v jejím cíli najít grál proměnila její urputnost ve zvlášť. Jak jsi sám říkal, jde přes mrtvolu.

Já: Ano, ale to se bavíme stále o Arturii. Mordred nebo da Vinci pro tebe nezastávají nějaké hodnoty nebo symboly?

Haw Ran: Da Vinci zde má představovat intelektuální figuru, což je i podtrženo její třídou servanta, která je caster neboli čaroděj. Co se týče Mordreda, ten mi přijde vlastně stejný, jako v předloze, tedy v legendě o Artušovi a rytířích kulatého stolu. Je to v podstatě syn, v případě této adaptace dcera, která je stejná jako její otec/matka, ale snaží se být jiná.

Haw Ran: Ale přímo symbolem něčeho pro mě tyto postavy nejsou.

Já: A jak pohlížíš na jejich schopnosti, dovednosti? Vidíš v jejich vyzdobení autentičnost, nebo naopak neautentičnost?

Haw Ran: Autentičnost zde musí člověk brát trochu s nadsázkou. Stačí se podívat na ty velké zbroje a meče a hned je jednomu jasné, že takový arsenál by neunesl ani Jason Momoa.²³ Jinak mi přijde, že třeba u Arturie a Mordreda platí to, co platí pro jejich charakter, jsou to v podstatě dvě různé verze sama sebe, jak schopnostmi, tak zbrojí. Zajímavější je to u Da Vinciho, který je zde čaroděj, tedy něco, co by skutečná Da Vinci nikdy neuznával jako reálnou věc. To je zde celkem zajímavý obrat, v podstatě tu máme Da Vinciho, který neuznává exaktní vědy.

Já: Je pravda, že pro da Vinci slovo nemožné neexistuje. A je o to paradoxnější, že jako vědec, umělec a vynálezce věřil a praktikoval neuchopitelnou vědu, jako je magie.

Já: Myslíš tedy, že vizualizace postav ve Fate je spíš na efekt než na praktičnost? Přehnané armory, nepraktické oblečení a tak?

Haw Ran: No, přehnané armory a zbraně, to není jenom ve Fate, často je to prvek pro fantasy žánr, řekl bych typický. Vzhledem k tomu, že se Fate točí kolem hrdinů ze středověku, tak si myslím, že se věci jako "epická" brnění celkem dají očekávat. Vizualizace mi přijde, že spíše slouží zápletce, která potřebuje, aby každý měl určité schopnosti, které pak tehdy a tehdy udělají tohle a tohle. Celkově bych ji ale neoznačil za špatnou, naopak, občas jsou kombinace schopností a postav z historie zajímavé, jenom jsou občas některé věci v praxi neproveditelné

Já: Vídáš tuto neproveditelnost u Arturie, Mordred a da Vinci?

²³ Zahraniční herec, který je znám pro svou svalnatou postavu. Proslavil se například hlavní rolí ve filmu Aquaman.

Haw Ran: Především u postav, které bojují s mečem mi to přijde občas přehnané, třeba služebníci ze třídy Lancer to mají většinou v pořádku, a i jejich pohyby během boje vypadají celkem realisticky.

Já: A jaké pocity v tobě vyvolává naše trio postav? Kdybys měl říct, Arturie/da Vinci/Mordred ve mě vyvolávají...

Haw Ran: To slovo je asi zvědavost. Tyto verze postav se mi tolik do vkusu netrefily. Je však zajímavé sledovat jejich odlišnost od jejich původních příběhových linek.

Já: Myslíš tím od původních legend a historie?

Haw Ran: Přesně tak. Sice se Fate drží předlohy důvěryhodně ale i tak tam zakomponovává elementy jako je právě to, že jsou ženami, a to na sebe nabaluje problémy jejich života za oponou a musí si tu legendu přizpůsobit.

Já: Dobře, děkuji za tvůj čas a rozhovor.

Rozhovor 6:

Já: Ahoj, sešli jsme se tu dnes kvůli mému výzkumu do diplomové práce.

Já: Souhlasíš s tím, že bude tento rozhovor zaznamenán a použit do mé diplomové práce pod tvou přezdívku?

Bea: Souhlasím.

Já: Jak dlouho se o Fate zajímáš a jaké jsou tvé nej postavy.

Bea: Půl roku cca? Postavy myslíš jen servanty?

Já: Ano, ale nemusí to být jen servanti, pokud máš oblíbence i mimo ně.

Bea: Jsou to, Gilgamesh, Rin Tohsaka, Merlin a možná Mash to jsem taky 50:50.

Já: A proč zrovna tyto zmíněné postavy?

Bea: Gilgamesh caster - mám slabost pro blond postavy, ale pak se k tomu přidalo to, že je velmi inteligentní a dobrý stratég, jediný co mi vadí je jeho arogantnost. Rin - chytrá, ví co chce, jedna z těch pro mě nejvíc sympatických postav. Merlin - jako fanoušek Artušovské legendy je Merlin moje nejoblíbenější postava, takže je mi v celku jedno v jaké je verzi, prostě ho budu mít ráda, protože je to Merlin, ale kdyby byl, jako žena, tak by se mi asi nelíbil, jako postava, protože částečně s těmito verzemi porovnávat svoji a můj je mužského pohlaví. Mash - líbí se mi, že bojuje se štítem, je to neobvyklé, takže asi nejlepší je na ni její síla, a pak to jak se postupně rozvíjí její charakter po každé nové zkušenosti. Ale nelíbí se mi jak je vázána na svého mastera, proto si úplně nejsem jistá jestli bych ji zařídil mezi favority.

Já: Děkuji, to bylo vyčerpávající ale upřímné.

Já: Samozřejmě některé aspekty, jako moudrost a blondatost u Gilgameshe je dána tím, že je částečně božstvo, a právě v Asyrii byli údajně podle Fate všichni bohové blondatí.

Já: Moje práce se jmenuje: „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů.“ Byly vybrány 3 postavy, které určitě znáš. Jsou to Arturie, Mordred a da Vinci.

Já: Jak na tebe působí fakt, že ve Fate a doslova tyto postavy jsou ženami, když je známe jinak?

Bea: Artuš a Morder mi jdou lehce proti srsti, ale jak jsem řekla, jsem velký fanoušek Artušovské legendy, tak to muže být jeden z důvodu, že jsem prostě zvyklá na to, že jsou to muži v každé literatuře, co jsem četla. Da Vinci mi nevadí, ani nějak nevím proč? Možná, že to byl umělec a umělcem muže být kdokoliv, tím jako nechci říct, že by žena nemohla vládnout a být královna, ale myslím, že jistá omezení třeba na válečném poli jsou.

Já: A jak na tento popkulturní japonský fenomén pohlížíš obecně?

Bea: Pokud je to uděláno správně, tak si myslím, že to dokáže velmi pobavit. Takže obecně mi to nevadí.

Já: Probouzí v tobě tohle otočené pohlaví kromě zábavy i jiné pocity?

Bea: Pokud jejich charakter zůstane stejný, tak mám stejné pocity jako původně.

Já: V tom případě se dostáváme k otázce komparace hry a legendy potažmo historie.

Já: Myslím tím nějakou vizuální autentičnost mezi prvkem reality a hry.

Bea: Oděv a výstroj bych řekla je autentická, jak v čem. Ale ohledně toho by se dala vést dlouhá diskuze, protože to se da najít i ve hrách co se tyče velmi nerealistického brnění pro ženy. Naštěstí se to **Arturii** a **Mordredovi** vyhnulo a máji brnění, které by jakžtakž obstálo při boji. Historicky bych, ale neřekla, že je to moc trefné.

Bea: Da Vinci rozhodně nemá oblečení dle historie. Ale tak zase, co se oblečení týká, tak by to zas byla nuda, kdyby byli oblečeni přesně podle historické módy. Charakter Arturie, bych řekla, že je jakžtakž podobný tomu, co jsem zvykla číst v legendě. Myslím, že Mordred by asi nebyla dobrá volba, kdyby měl charakter přesně podle legendy. Da Vinci bych řekla, že taky vybočuje z toho, jak se asi choval, když žil ale taky bych řekla, že je to tak lepší, než kdybychom měli přesnou historickou verzi.

Já: Takže myslíš, že celá vizualizace postav je spíš na efekt s tím, že se autoři přiblížili nějakému historickému okruhu, než aby si dali záležet na detailech a praktičnosti?

Bea: Jako ne úplně, že by se netrefili. Ale da Vinci by asi v tom, co má na sobě nepustili do dílny, ale spíš do nevěstince.

Já: No víš, da Vinci v této podobě byla vyvolána, jako žena díky zvláštní schopnosti, která je odrazem jejího života s názvem Zlaté pravidlo. Byla vyvolána v podobě Mony Lisy, kterou kdysi da Vinci namaloval podle sebe, kdyby byl žena.

Bea: Aha. Ale i tak si myslím, že pokud stál da Vinci nohama na zemi, nenakreslil by sám sebe na poměry doby v minisukni. Nicméně chápu, že je to přitažlivější než Mona Lisa, která visí v Louveru a plní svou funkci.

Já: Myslíš, že by Mordred v tom celotělovém brnění, včetně helmy obstála v boji? Mohla by se pohnout?

Bea: No rozhodně lepší než běhat po bojišti v bikinách. A je pravda, že podobný typ brnění se používal spíš pro turnaje.

Já: A jak na tebe působí a hodnotíš jejich dovednosti a schopnosti?

Bea: Přijde mi to jako takový standard, co se dá najít v tomto typu hry.

Já: To byla stručná odpověď. Takže takové herní klišé nezávislé na Fate?

Bea: NP Arturie prostě očekáváš, že bude takový, jaký je, jelikož je to královna a má slavný Excalibur. NP Mordreda je dost podobný Arturii, což se dá čekat, ale taky jsem si v tom všimla, že má obouruční meč a tím, jak s tím švihá při normálních útocích, tak to by prostě nefungovalo. Da Vinci má asi nejnudnější NP, co jsem zatím viděla. Prostě mechanické udělátko, které způsobí výbuch.

Já: A myslíš, že navzdory nějaké absurditě, na kterou jsi poukázala, tak nějak tyto schopnosti sedí k postavám?

Já: Přeci jen se jedná o schopnost, která zhmotňuje část legendy nebo kus jejich života.

Bea: K Arturii jo. K Mordredovi ne. Podle legendy fakt nenávidí svého otce, v tomhle případě svou stvořitelkou, pokud jsem to pochopila správně, takže si nemyslím, že kdyby to byl Mordred podle legendy tak by použil(a) podobný útok, jako Arturie. Da Vinci taky není moc realistické, ale rozhodně se to k ní hodí líp než NP Mordreda.

Já: Arturie a Mordred mají být jaksi v kontrastu.

Já: Jaké pocity v tobě tato trojice postav zanechává?

Bea: Jako upřímně mě ve všech verzích Artuš rozčiluje právě tím rytířstvím a ctí. Z Aruše jako takového a Arturie stejně tak tyto vlastnosti přímo střikají. Arturie je v tomto důvěryhodná a trochu mě rozčiluje, že je to další ukázněný Artuš plný rytířských hodnot.

Chci se k těmto postavám stavět spíš neutrálně, jelikož nepatří mezi mě favority tak celkem mě moc nezajímají, takový hodně neutrální pocit. Sice jsem fanoušek Artušovské legendy ale ani v původní legendě Arthur nepatří mezi mé oblíbené.

Já: Dobře. to je asi vše. Děkuji za rozhovor.

Rozhovor 7:

Já: Ahoj.

Já: Souhlasíš s tím, že tento rozhovor bude zaznamenáván a bude použit do mé diplomové práce pod tvou přezdívkou?

Wreckmeister: Jo.

Já: Jak dlouho se zajímáš o Fate a jaké jsou tvé nejoblíbenější postavy?

Wreckmeister: Zhruba od doby prvního Fate anime, Fate/Stay Night, a nejradši... hmm Emiya Shirou, Saber a Mordred.

Já: Tou Saber, myslíš Arturii?

Wreckmeister: Jo jo, Saber Arturii.

Já: A proč zrovna tyto postavy? Máš k nim nějaký osobní vztah?

Wreckmeister: K Emiyovi celkem jo. Přijde mi jeho osobnost trochu podobné té mojí. Stojí si za svým. Dost se mi i líbí jeho schopnost. Vždycky jsem měl rád legendu o Excaliburu, tudíž jsem vždy měl radši meč než přímo "krále Artuše" i zde je to podobně. Mám radši samotný Excalibur než Arturii ale i jí mám celkem rád. Stejně jako výše zmíněný Emiya i ona si stála za svým, a i když to bylo těžké, vydržela. U Mordreda je to trochu jednodušší, prostě se mi líbí její osobnost a "chaotický styl boje". Je zábavné na to koukat.

Já: No, moje práce nese název: „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů.“ Tématem rozhovorů jsou 3 postavy. Arturie, Mordred a da Vinci.

Já: Jak se stavíš k fenoménu, že ve Fate jsou tyto postavy a někteří další hrdinové ženy, když je známe z minulosti jako muže?

Wreckmeister: Vzhledem k tomu, že dané postavy "žili" před stovkami, ne-li více roky, tak mi to nějak ani nevádí. Přijde mi to jako zajímavé "oživení legend", i když si myslím, že to autoři udělali z více primitivního důvodu. Každopádně na tom nevidím nic špatného. Dokud nezačnou tvrdit, že i ve skutečnosti měli opačné pohlaví.

Já: Jaký primitivní důvod si myslíš, že to je?

Wreckmeister: Oblíbenost. Diváci/hráči vždycky mají ve větší oblibě ženské postavy než ty mužské. Mužům se líbí ženy. A ženy se do nich dokáží lépe vcítit.

Já: Myslíš tedy, že autoři hry cílí víc na mužské pohlaví a lichoť tomu ženskému?

Wreckmeister: Částečně asi ano. Ale spíš bych řekl, že autor chtěl prostě, aby svou hru/anime dal lidem v lákavější formě a tohle byl způsob, jak to udělat. Není na tom nic špatného a musím říct, že dobře vyřešil různé problémy, které změna pohlaví přináší.

Já: A tou lákavější formou myslíš co?

Wreckmeister: Především bujnost ženského těla. Aby bylo na co koukat a nebyla to nuda.

Já: Zastávají pro tebe Arturie, Mordred a da Vinci nějaké symboly?

Wreckmeister: Hmm, symboly? Ani moc ne. Možná tak odhodlání, a to, jak někdy snaha pomoci více lidem může způsobit i špatné věci. Viz vztah Arturie a Modred.

Já: Takže pro tebe ani jedna z konkrétních postav není nevizualizovaný symbol něčeho? Nebo jsi ho prostě nenalezl?

Wreckmeister: Jestli to autoři měli v úmyslu nebo ne? Nevím. Ale asi by se dal nějaký symbol u postav najít. Třeba Emiya by mohl být symbolem nezlomné vůle. Stejně tak Saber. Mordred zase rebelství. Musím brát, že ty postavy vychází z reálných historických postav a ty žádný symbol nebyli, nebo aspoň ne záměrně.

Wreckmeister: Upřímně nevím. Nejspíš z nich udělali symbol, ale nedokážu to přesně pojmenovat.

Já: Tak to zkus popsat.

Wreckmeister: Fakt nevím, jak přesně. U Arturie byla symbolem "vznešenosti", že i prostý občas může mít velký sen a dosáhnout ho, zároveň i to, že i když se člověk snaží, ne vždy svůj sen naplní bez oběti.

Wreckmeister: A da Vinci, o ní toho fakt nevím dost abych jí mohl hodnotit.

Já: A vnímáš nějak autentičnost těchto tří postav v kontrastu historie a hra?

Wreckmeister: No tak "král Artuš" legendy o něm nejsou zcela jednotné. Ale nejspíš by se dalo říct, že byl Arturii dost podobný. Oba byli "hodny Excaliburu" a oba chtěli sjednotit svojí zemi. Takže bych řekl, že co se týče krále Artuše, tady se jim jeho "podstatu" povedlo přenést dobře.

Wreckmeister: Totéž by se dalo říct o Mordred. Co vím tak i v legendách byl "rytíř zrádce", který se postavil svému otci. Ačkoliv důvod nejspíš nebyl stejný jako v anime či hře, výsledek byl stejný. Takže i tady se jim to povedlo. U da Vinciho... Nejspíš bych souhlasil i tady. Skutečný Leonardo byl v historii vskutku mužem mnoha talentů. Zkoumal a naučil se velké množství různých věd a pro svou dobu byl jedním z největších mozků. Nicméně zde oproti skutečnosti je opomíjen jeho přínos v uměleckém odvětví.

Já: A jaké pocity v tobě tyto postavy probouzí?

Wreckmeister: Zájem. Je to spojení historie a fikce. Způsob, jak oživit legendy. Ačkoliv je mi jasné, že jsou pouze inspirováni těmi postavami. Je to dobřej způsob, jak ve mě vzbudit zájem o jejich historickou předlohu.

Já: Tudíž má Fate kromě zábavy i naučný charakter?

Wrecmeister: Pokud chceš hru hrát dobře a nestačí ti jen klikat a občas i vyhrát nebo prohrát, ale chceš postavy ovládnout, musíš se o nich dozvědět víc. Například právě Arturie, má zvýšené hodnoty, pokud jsou vyvolány na území Anglie. Jsou o to silnější, pokud se nacházejí na území, kde je silná legenda. Takže pokud nebudeš vědět odkud kdo pochází, jaké mají vztahy mezi sebou, mohou být některé postavy znevýhodněny, a to tě zkrátka donutí si něco přečíst a zapamatovat.

Wrecmeister: Nějak tak podobně to měl ve Fate/Apocrypha Vlad II.. Anime se odehrávalo v Rumunsku, na místě jeho domova. Tam byla legenda o Drákulovi nejsilnější a on sám tam byl nejsilnější. Jakmile se ale odlepil nohama od země a vstoupil do Vysutých zahrad Semiradiných, jeho síla klesla, jelikož ztratil bonus. Nejen, že se sice nacházel nad půdou Rumunska ale zároveň byl v „jurisdikci“ Semiramis, která byla asyrskou královnou, kde měla tento bonus ona.

Já: Děkuji za rozhovor.

Wreckmeister: Není zač.

Rozhovor 8:

Já: Pokud by ti to nevadilo můžeme rovnou začít.

Já: Souhlasíš s tím, že bude tento rozhovor zaznamenán a použit do mé diplomové práce pod tvou přezdívku?

ハッピーチゼル: Souhlasím.

Já: Jak dlouho jsi fanouškem Fate, a jaké jsou tvé oblíbené postavy?

ハッピーチゼル: Fanouškem Fate jsem několik měsíců, možná okolo osmi. Moje oblíbené postavy, pokud se bavíme o servantech, tak bych tam zařadil Cu Chulainna, Jeanne d'Arc a Eresh.

Já: A proč zrovna tyto postavy?

ハッピーチゼル: Protože Cu Chulainn mi už jen z Novel a Anime přišel jako solidní servant a mám rád styl ty postavy obecně, navíc v FGO je to jedna z nejsilnějších postav. Jeanne d'Arc jsem si oblíbil v Apocryphě a taky to byl první SSR servant, kterého jsem v Fate/Grand Order dostal a protáhlá mě hodně pasážemi hry. Eresh je něco jako postava, kterou nemůžeš nemít rád, protože má hrozně fajn charakter a v FGO funguje jako dobrý farmicí servant + je to víceméně Rin, což je asi moje nejoblíbenější postava z Fate mimo servantů.

Já: Moje práce nese název: „Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelu.“ Z dotazníkového šetření byli vybrány 3 postavy. Arturie, Mordred a da Vinci.

Já: Fate obsahuje fenomén gender bender. Jak vnímáš u postav tento fenomén obráceného genderu?

ハッピーチゼル: Pokud bych bral Fate jako dílo, konkrétně třeba anime, tak každý, kdo už nějaké to anime viděl, nebo četl nějakou tu mangu, tak ví, že sem tam, autoři vloží tzv. fanservice, čili nějakou blbůstku, nebo choulestivější scénku, kterou zřejmě většina lidí ocení. Fate je v tomto ohledu jiný, neboť přiláká lidi na tento "gender bender", čímž prakticky vytvoří ten fan service, ale v samotném anime, například Fate/Zero nebo Fate SN UBW, potom už toho fan servisu tolik není. I když jsou ve výsledku z mužských postav ženy, tak je to pořád uděláno v poměrně rozumné míře a udělá to to samotné dílo místy o něco zajímavější, neboť se u některých postav potom samozřejmě projeví ženský smysl.

ハッピーチゼル: Takovýchle změny pohlaví mi nevádí, pokud je to všechno v rozumné míře a ta postava se tím úplně nezničí, samozřejmě existuje pár postav, které tímto utrpí.

Myslíš tedy, že jde jen o zpestření?

ハッピーチゼル: Tohle si netroufnu přesně říct, neboť nejsem sám autor, ale o zpestření se určitě jedná. Dokážu pochopit, že někteří diváci by se nepotřebovali koukat jenom na vážné kousky, kde by nebyl ani ten kousek "fan servisu", který za mě minimálně lepší Faty od studia Ufotables, zvládli dobře. Divákovi to nepříjde střelené a přidává to dílu na celkovém požitku.

Já: Myslím, jako tvoje tvrzení z pohledu hráče.

ハッピーチゼル: Pro mě to určitě zpestření je, dodává to hře ten point "sbírat si svoje waifus" a vážit si těch postav. I mě v polovině případů víc potěší, když je moje vzácná postava pěkná holka a ne starý dědeček. Ale chápu, že lidi, co to berou jako historický dílo, mají raději tu historickou přesnost.

Já: Takže myslíš, že hra cílí vyložené na pány, aby je u hry udrželo to, že vidí pěkné holky, se kterými nakopávají zadky příšerám a jiným postavám?

ハッピーチゼル: Nebudeme si lhát, jedna z věcí, co dělá FGO tak atraktivním jsou právě ty ženské postavy, a odtud pramení i největší zisk hry, kdy hodně lidí dává do hry peníze, aby mohli svojí "waifu" získat. Pro lidi, kteří se nepohybují v tomto okruhu můžeme říct, že "waifu" je prostě oblíbená ženská postava. Ale znám hodně případů, kdy se ty ženské postavy líbí i dívkám/ženám.

Já: Dobře, a kdybys měl vyjádřit nějaké pocity vůči naší trojici postav, když je vidíš jako gender bender?

ハッピーチゼル: Kdybych se měl vyjádřit k Artorii, tak to byla jedna z prvních postav celého Fatu a i když se v díle jedná o dívku, tak si nemohu pomoci, ale Artoria působí ve většině díla více jako muž, ať už svým charakterem nebo věcmi, které dělá. Tady se právě projevuje, jak dobře Fate toto zvládl. Ačkoliv se jedná o dívku a je to tam poznat, tak se nechová, jako typická dívka, co chodí po nákupech a tak, čímž nekazí atmosféru díla. Na Mordred mám podobný názor, neboť jsou si tyto postavy poměrně podobné. Da Vinci je samozřejmě taky super postava, neboť v ní vidíme tu stránku "génia" a zároveň to je prezentováno jejím důvtipem.

ハッピーチゼル: Takže ve výsledku je Da Vinci velice příjemná postava, která hráče provází prakticky celou hrou, takže není divu, že si na ní tvůrci dali zřejmě hodně záležet. Asi by nebylo dobré, kdyby nás hrou provázela postava, kterou by polovina hráčů nemusela.

Já: Zastávají pro tebe tyto postavy nějaké symboly?

ハッピーチゼル: Mohl by jsi to upřesnit?

Já: Jistě.

Já: Jsou to hrdinové. Mají povahové rysy, které nějakým způsobem na tebe působí. U da Vinci jsi řekl, že v ní vidíš génia, takže zastává symbol geniality?

ハッピーチゼル: No, symboly... Když se řekne Artoria, tak si hodně lidí vybaví tu "roztomilou" dívku, která je zároveň králem Artušem a výborným "šermířem". Prostě loajální postava, na kterou se může její "mistr" spolehnout. Jak jsem říkal, Mordred vidím podobně, ale u té si člověk spíš vybaví Drsnou dívku, která by nejradši s každým hned bojovala a každého by chtěla porazit. Da Vinci, jak jsem již zmínil působí jako ta "chytrá" postava, která vymýšlí plány a podobné věci. Takže by se dalo říct, že to je symbol té geniality.

Já: A kdybys měl ten symbol nebo symboly pojmenovat u Arturie a Mordred?

ハッピーチゼル: Artoria - věrný rytíř, pokud se to tak dá říct. Mordred - super parťák.

ハッピーチゼル: Zní to zvláště, ale opravdu nevím, jak to v češtině pořádně pojmenovat

Já: V pohodě.

ハッピーチゼル: Mordred pořád působí víc jako kluk no.

Já: A jak na tebe ty postavy působí z pohledu autenticity. Mají své předlohy v mytologii a historii a náhle vidíš jejich japonskou vizuální stránku.

ハッピーチゼル: Musím říct, že Fate jako dílo si tuto stránku drží poměrně hodně akurátně.

ハッピーチゼル: A určitě si zakládá na tom, aby to bylo, co nejpřesnější, neboť velká část komunity má tohle ráda. Jedna z těch výraznějších změn je samozřejmě ta změna pohlaví.

Já: Ovšem.

Já: A kdybychom se měli opřít o trojici postav, kterých se moje práce týká? Je něco, co bys tam vyzdvihl nebo naopak máš negativní názor?

ハッピーチゼル: Myslím, že u charakteru da Vinci je právě dobré to, jak ve výsledku působí. Protože, jak jsem již zmínil, když člověka hrou provází skoro vždy usměvavá, chytrá a vtipkující Da Vinci, tak to působí daleko příjemněji, než kdyby to nám to samé říkal starý fousatý Leonardo

Já: A taky si ráda dobírá Romaniho.

ハッピーチゼル: Artoria si určitě drží stránku krále a projevuje se na venek hodně majestátně a otevírá se prakticky pouze svému mistrovi.

ハッピーチゼル: Mordred si zase drží stránku někoho, kdo Artuše nemusí.

Já: Mezi Artušem a Mordred je zlá krev. To je taková rodinná aféra.

ハッピーチゼル: Dokonce je několikrát zmínka, že by ho chtěla zabít, napsal bych o tom víc, ale pro to je důležité vidět Fate/Apocryphu, takže to nemá úplně smysl teď psát do hloubky. A ano, přesně, jak jsi řekl, ale to nejde bez znalosti díla úplně dobře prezentovat, aby to "laik" pochopil.

Já: To nevadí, tvoje názory a pocity vůči postavám, a jak na tebe působí jsou náplní mé práce.

ハッピーチゼル: Takže Mordred působí jako postava, o které, kdyby mi někdo řekl, že je přímo charakterem vytržená z samotné legendy o králi Artuši, tak tomu věřím. Postava se projevuje hodně identicky.

ハッピーチゼル: To všechno dává jejímu charakteru víc té "mužské stránky", protože často vidíme, jak křičí a teďka, jak to říct. Má typické mužské akce, čili, když je našťavaná, chce jít někoho/něco zabít nebo zničit, na druhou stranu, vidíme v ní stále ženského ducha, když se mírně uráží a tak.

Já: Mordred sama sebe považuje spíš za muže. Sám se občas divím, že je třída Saber, a ne Berserk.

ハッピーチゼル: Ta classa není tak jednoduchá no. Většina postav z Camelotu jsou rytíři. Neboť se tím drží ta "historičnost". Samozřejmě tu pak jsou výjimky těch "alter" verzí.

Já: Ano ale ne všichni jsou saberové. Tristan je archer.

ハッピーチゼル: Ano, tam je ta většina.

Já: Mashu je posednutá Galahadem a je Shielder.

ハッピーチゼル: Potom tu jsou ty zmíněné "alter" verze, kdy máme Lancelota jako "rytíře" a poté jako Berserka. Mash je postava sama o sobě, jediný Shielder, tu bych asi vynechal. A myslím si, že styl "alter" verzí servantů, což jim umožní dostat trošku jiný design, charakter a novou classu je velmi fajn.

ハッピーチゼル: Kdybychom se třeba podívali na Johanku, tak na jedné straně máme tu "Maiden", která by nejradši každého chránila a na druhé straně, máme toho Avengersa a její charakter je takový, že by se nejradši každému pomstila.

Já: Tak zrovna u Lancelota to není úplně alter. Jelikož máme mladého Lancelota a ten je Saber, jako hrdý rytíř, a pak je ten starší, který je prahne po lady Guinevře. Trpí šílenstvím, kdy zabíjel i vlastní lidi a připisoval si jejich zásluhy a nesnášel Artuše za to, že má za ženu lady Guinevru.

Já: A u Johanky je to ta starší verze, kdy se vzdala Boha, který ji zradil a ona kvůli němu hoří na hranici a chce se pomstít.

ハッピーチゼル: Já dal Alter do uvozovek, aby to neznázornilo classu, ale z Anglického alternative. Jinou verzi.

Já: Vraťme se, ale prosím k naší trojici.

Já: Myslíš tedy, že v porovnání originál z literatury a vizualizace postav ve Fate je důvěryhodná a bylo ti, jako hráči předáno vše, co postava má znázorňovat?

ハッピーチゼル: Včetně i jejich charakterů a dovedností?

ハッピーチゼル: Tole je opět těžká otázka, musíme vzít v potaz, že Visual Novela²⁴, podle které je Fate, je klidně až několik stovek hodin dlouhá záležitost, takže se tam toho člověk určitě dozví daleko více, ale myslím si, že již zmíněné studio Ufotables udělalo skvělou práci, aby člověku v tom rámci 24dílů každé série, pokud budeme brát Fate Zero 1 i 2 sezonu dohromady, dalo nejvíc.

ハッピーチゼル: Fate Zero je tedy podle light novely, ale pointa je více méně stejná. Fate jako dílo má opravdu spoustu ještě nezadaptovaných děl, která by mohla být, pokud se dočkají adaptace rovněž zajímavá.

Já: Kdybys měl nějak pojmenovat pocity, jaké v tobě Arturie, Mordred a da Vinci probouzí, jaké by byly?

ハッピーチゼル: Dohromady?

Já: Myslím tím, například: Z Arturie mám (něco něco) pocit.

ハッピーチゼル: Da Vinci - zábavu/smích. Mordred – pomstu. Artoria – bezpečí nebo Artoria – věrnost.

Já: Dobře. Děkuji za rozhovor. Tento dialog byl velmi přínosný.

ハッピーチゼル: Za nic a doufám, že ti moje názory k něčemu budou.

²⁴ Visual novela = Vizuální novela

Rozhovor 9:

Já: Ahoj, rád bych s tebou uskutečnil rozhovor na téma Fate.

Já: Souhlasíš s tím, že tento rozhovor bude zaznamenáván a použit do mé diplomové práce pod tvou přezdívkou?

Miro: Jak dlouho jsi fanouškem Fate, a jaké jsou tvé nej postavy?

Miro: Čo sa týka Fate série celkovo, tak cca od vydania Fate/Zero (nepamätám si presne rok čo anime vyšlo). Ten seriál je do dnes moje obľúbené anime. FGO som začal sledovať keď vyšlo v USA a hrať som ho začal s prvým halloweenským eventom. Ako obľúbenca mám stále zo série Zero Alexandra Veľkého (Iskandar).

Já: Byl to ročník 2011/2012.

Já: A proč zrovna tyto postavy?

Miro: Alexander mi už vtedy prišiel ako hrozne sympatický chlapík, s ktorým by som si vedel sadnúť a pokecať o svete. Tiež mi jeho "premena" do Fate sveta prišla uveriteľná. Myslel som, že tak nejak by sa naozaj daný človek mohol správať, ak by sa dostal do moderného sveta.

Miro: No čo sa týka čisto FGO postáv, tak tam mi je zatiaľ najsympatickejšia Drake z Okeanu viacmenej pre tie isté kvality ako Alexander.

Já: Tak Drake nebyla jen v FGO, mihla se i ve Fate/Extra: Lost Encore.

Miro: Viem, no to anime podľa mňa nebolo veľmi dobré (na môj vkus trochu unáhlené) a Fate/Extra som žiaľ ešte nemal šancu hrať.

Já: Souhlasím, to anime bylo hrozné.

Já: Moje práce nese název "Fate/Grand Order: Mezi záměrem autorů a pohledem uživatelů." Z dotazníkového šetření byly vybrány 3 postavy.

Já: Jsou to Arturie, Mordred a da Vinci.

Já: Fate obsahuje fenomén prohozeného pohlaví, který se nazývá gender bender. Jak na tebe tento fenomén u těchto postav, a nejen u nich působí? Jak ho vnímáš?

Miro: Keď som sa s tým stretol prvý krát vo Fate/Stay Night anime, prišlo mi to ako zaujímavý nápad. Dôvod, prečo je kráľ Artur žena bol dobre vysvetlený a uveriteľný. Rovnako je to vysvetlené aj pri iných postavách (spomínaný/á Davinci) a tam to vnímam ako aspekt rozvíjajúci charakter. Zatiaľ ale stále čakám na prvú postavu, ktorá bola pôvodne žena a zmenia ju na muža, a ako to odôvodnia (ak sa do toho vôbec pustia). Takže v skratke, gender-bending fo Fate je väčšinou dobre zdôvodnený a tak mi nepríde ako niečo rušivé, a dokonca niektoré charaktery rozvíja.

Já: Takže se ti líbí gender bender? A pokud ano, proč?

Miro: Skôr než sa mi vyslovene páči by som povedal, že mi nevedí. Nie je to niečo, čo by som aktívne vyhľadával, no vrámci Fate série je vhodne zapracovaný a rozvíja charaktery.

Já: Zastávajú pro tebe da Vinci, Mordred a Arturie nějaké symboly?

Miro: V akom zmysle to mám chápať?

Já: Kedyž použijeme kliše a oprostím se od postav, abych nebyl zaujatý a nekládal ti slova do úst, tak... Merlin je veľký čaroděj a může pro tebe zastávat symbol kouzelnosti, magie. Pohádkovosti.

Já: Herkules je silák, takže na tebe může působit jako symbol síly, moci, děsivosti. Symbol zlomenin. Kdo ví. Mně zajímá, jak na tebe působí postavy, které používám ve své diplomce.

Miro: Tak v tom prípade mi Da Vinci mierne symbolizuje materinský archetyp. Aj napriek tomu, že je pôvodne muž sa o hráčsku postavu od začiatku stará a pomáha jej. Je tam vždy, keď to hráč potrebuje a po stránke herných mechaník mu pomáha zásobovaním potrebných materiálov (raz za mesiac tickety, fouovia a občas nějaký event bonus), takže sa o neho čiastočne stará aj po materiálnej stránke. Arturia (pokiaľ nie je alter) symbolizuje benevolentného vládcu. Je to maskot série, takže sa isto dá nájsť aj viac symbolov, no svojim jednaním a rečou vzbudzuje kráľovsk rešpekt, no nie je tyran a hráč sa na ňu môže kedykoľvek spoľahnúť, že mu pomôže svojou silou alebo múdrosťou. Mordred sa mi ťažko berie len z hľadiska FGO, keďže bol tiež prominentná postava v Apocryphe, kde pôsobil/a skôr ako trickster, ktorý chce ostatným pomôcť, no robí to vlastným spôsobom. FGO ju/ho vykresľuje skôr ako syna túžiaceho po uznaní otca, ktoré nikdy nedosiahne. Táto dynamika je ale práve pre FGO zaujímavá.

Miro: AK by som to mal zobrať slovom, tak Da Vinci materinskosť a spoľahlivosť, Arturia vznešenosť a Mordred opovrhovanosť a snaživosť (?).

Já: Dobře. Vyzdvihuješ tím nějaké rytířské hodnoty v kontrastu s jejich charakterem, co se týká Arturie a Mordred?

Miro: Tak rytierske hodnoty sa menili dost' aj počas rokov. Ved' z počiatku to bola láska k žene, potom láska ku kráľovi a nakoniec láska k bohu. Minimálne u Arturie by sa dala nájsť tá láska ku kráľovi, ak za kráľa považujeme jej momentálneho pána. Tiež vykazuje veľa cti pri jednaní s ľuďmi. Keďže sa ťaží z artušovských legiend, tak sa samozrejme prvky charakterov zachovávajú. A ak by som to mal napríklad prirovnať k rytierskym eposom, tak tam sa tiež dajú nájsť paralely, keďže tie boli často o rytieroch, ktorý svojim konaním spravili chybu, ktorú potom musia napraviť (často za cenu svojho života), pričom dôvod, prečo je Arturia servant je ten, že chce zmeniť svoju vládu. U Mordred je to ťažšie. Správaním skôr pripomína žoldniera

než rytiera, a aj ostatné prvky sú tomu bližšie (spôsob akým stojí/sedí, vyjadrovanie a istá hrubosť).

Já: Vnímáš nějak tedy paralelu nebo naopak kontrast v autentičnosti vizuální stránky Fate, co se týká Arturie, Mordred a da Vinci v porovnání s historií a legendou.

Já: Působí na tebe důvěryhodně?

Miro: Arturia a Mordred ano. Aj charakterovo aj výzorovo majú prvky, vďaka ktorým by som ich s nimi asi spojil, keby mi niekto povedal, že sú to gender-bent postavy z legiend a nevedel by som, o koho sa jedná. U Da Vinci je to práve naopak. Nepôsobí na mňa ako niekto oddaný umeniu a vede ale skôr ako som spomínal, materinská figúra. Počas príbehu sa to dá prepojiť trochu viac, hlavne počas singularity Camelot, kde vytvára všemožné stroje, no inak tam nevidím ani nejaký silný kontrast, ani paralelu a pravdepodobne by som si ju ako postavu s Da Vincim nespojil.

Já: Tak da Vinci tady byla vyvolána především, jako ten vynálezce ne přímo jako umělec. Da Vinci, jak ho známe je známý uměním a především Monou Lisou a Poslední večeří páně, ale byl to člověk, který oplýval mnoha talenty.

Já: Tak či tak jak na tebe právě působí schopnosti, dovednosti a povaha postav?

Miro: Veď práve, že Da Vinci mala v príbehu pár momentov, kedy na mňa pôsobila ako vynálezca (mimo Camelotu napríklad v predkapitole k Lostbeltu, kedy bola jediná, čo dokázala obsluhovať Chaldejské prístroje), no väčšinu času sa viac stará o nás (hráčku postavu) než o vedu. U Mordred a Arturii sú ich povaha a schopnosti cca také, aké by som si predstavoval samozrejme niekoľkokrát znásobené silou anime. Mordred je povahovo podľa mňa príliš priateľský a celú dobu chce vychádzať s otcom, čo mi nepríde ako vierohodná adaptácia, no ako samostatný charakter odhliadnúc od predlohy funguje veľmi dobre a je to podľa mňa zaujímavý take na Mordred ako charakter.

Já: Ještě k da Vinci. Ona je v podstatě ta, kdo zdokonalil přivolávací systém v Chaldee. Jak jsi poukázal, má zkušenost a schopnosti jejich stroje ovládat.

Miro: Jop, no to zdokonalenie sa stalo ešte pred tým, než tam prišiel hráčsky charakter a je to viacmenej len spomenuté. Skôr som sa sústredil na to, čo sa dialo počas dobrodružstva keď už bol angažovaný aj hráč.

Já: Ano ale přímo předtím, než teda začínáš hrát figuruje příběh v pozadí, kdy je přivolána da Vinci, která chce odejít, protože nevidí využití. Nicméně jí ten systém nadchne a v podstatě jim ho doladí. Pak o pár let později začíná příběh Mashu a Ritsuki jak ho známe z hry.

Já: Kdybys měl pojmenovat pocity jaké v tobě toto trio postav probouzí?

Miro: Toto bude znovu veľmi ovplyvnené anime, keďže aj Mordred aj Artriu poznám skôr z iných diel, než z FGO a prvý dojem sa už zmeniť nedá, no u Da Vinci viem povedať, že som našťavaný na to, ako potiahli jej ark. Keď ju na konci Lostbelt predkapitoly zabili, čakal som, že to bude mať veľký dopad na príbeh a namiesto toho ju o pár textboxov ďalej mali znovu oživenú (aj keď v slabšej schránke) a potenciál toho momentu to podľa mňa totálne skazilo, takže u Da Vinci to na zmenu pocitov z hnevu bude asi chcieť aspoň pár kapitol, kde sa s ňou bude točiť ďalej nejaký zaujímavejší príbeh. Arturia ešte z Fate/Stay Nihght od Deenu mala pre mňa dobrý vau faktor, keď ju prvý krát Shiro privolal a bolo z nej cítiť tú auru vznešenosti. Vtedy mi prebehli po chrbte zimomriavky a to isté sa dialo, keď bojovala v Zero. Škoda, že do FGO sa podľa mňa nepreniesla až tak dobre (ak teda nerátam Camelot s jej alternatívnou verziou) a to, že ako herná postava nie je veľmi dobrá jej veľa nepridáva. Mordred mala asi najlepší štart zo všetkých. Apocryphu som pozeral s priateľkou a keď vyvolal Mordred a tá sa mu predstavila svojim grobiánsky štýlom, tak sme sa na seba s priateľkou pozreli a začali sa smiať, a povedali si, že to bude jazda

Miro: Oproti tomu v FGO na mňa veľký dojem nespravila, lebo mi prišla ktorkejšia a skôr sa vždy teším na eventy, kde sa dotahuje so svojim "otcom", lebo tie skity ma vždy pobavia.

Já: Dobře. Děkuji ti za rozhovor.

Já: Z mé strany je to vše.