

# Fanouškovský jazyk jako exemplář fanouškovských aktivit s mocenským potenciálem<sup>1</sup>

## // Fanspeak as an Example of Fan Activities with Power Potential

Iveta Jansová

Univerzita Palackého v Olomouci

### ABSTRACT

*One of the most exemplar parts of media fandom is fans' creative work (fan fiction). Some fans participate creatively; others just consume the work of the active ones. Fan fiction is linked to the original media products such as movies, television series, comics or books. Some aspects of this work are therefore borrowed. Fan fiction has its own rules of production and rating, it uses original and traditional narrative genres and its own language (fanspeak); its authorship alone is a very complex phenomenon. This paper introduces fanspeak as an active fan practice and shows how fans use their special language between themselves and in communication with producers. It postulates fanspeak as one of the examples of manifested power potential that fans hold. It also includes some examples of fanspeak as a part of possible commercial strategy which can be used by media producers.*

### KEYWORDS

*Fandom – fan studies – fan fiction – fanspeak*

## 1. Úvod

V České republice stále ještě nová a minimálně etablovaná fanouškovská studia jsou v angloamerickém kontextu rozvíjena již zhruba pětadvacet let, přičemž ve svých počátcích zjevně navazují na čtvrté období výzkumů a teorií publika.<sup>2</sup> Práce vznikající v této fázi studia mediálních publik (Radway, 1991; Hall, 1973; Morley, 1980; Ang, 1985; aj.) pracovaly s premisou aktivních diváků využívajících média pro vlastní uspokojení, odmítaly tak myšlenku neomezené moci tvůrců a tvůrkyň obsahů<sup>3</sup> nad mediálními sděleními: význam by měl být determinován individuální identitou recipientů

<sup>1</sup> Příspěvek vznikl za podpory MŠMT, grant IGA\_FF\_2017\_041: Teorie a analýza proměn mediální komunikace: žánry – kódy – média.

<sup>2</sup> Čtyři období výzkumů publika jsou známa především v podobě učebnicového dělení: fáze všemocných médií, fáze omezených médií, fáze znovuobjevených mocných médií a fáze dohodnutého vlivu médií neboli mocného publika a mocných producentů (viz např. McQuail, 2002, s. 360–363; Napoli, 2010, s. 54).

<sup>3</sup> V rámci textu jsou užity termíny jako tvůrce, tvůrkyň, autor, producent. Jejich individuální pracovní pozice však nejsou pro text podstatné, proto je s nimi zacházeno jako se synonymy značícími celou sadu jedinců podílejících se na tvorbě mediálního textu.

podmíněnou faktory, jako jsou gender, věk, socioekonomický status, mediální (či později digitální) gramotnost apod.

Patrná individualizace mediálního příjmu, kterou lze datovat minimálně od 80. let 20. století a volně spojit s rozšířením kabelových televizí (zde zahraniční kontext, např. MTV) a satelitního vysílání, způsobila fragmentaci mediálního publika do jednotlivých diváckých skupin. Kanály specializovaně určené pro specifické typy diváků a diváček znamenaly souběžně i přesun odborné pozornosti k individuálním diváckým potřebám, přičemž vedle tradice studií publika (audience studies) se v 90. letech dvacátého století začala ustavovat i studia fanouškovská akcentující specifickou kulturní dimenzi recepce mediálních obsahů. Jednou z nejrozšířenějších oblastí fanouškovských studií se pak stal výzkum fanouškovské kreativity a originálních prací, které z ní vychází (videa, texty, písně apod.), nutně spojený se zájmem o fanouškovskou komunikaci, a tedy i o unikátní fanouškovský jazyk – *fanspeak*. Právě fanspeak a jeho specifika jsou ústředním tématem následujícího textu. Stať reflektuje výsledky případové studie fanouškovského jazyka z oblasti tzv. femslash fanouškovských prací, tedy lesbických interpretací původních mediálních obsahů. Cílem textu je představení jedné z podoblastí fanouškovské kreativity a aktivity (užívání unikátního jazyka), a to v kontextu, který je v rámci fanouškovských studií prozatím pouze minimálně probádán. Studie poukazuje nejen na fanouškovské aktivní praktiky, ale představuje i některé reakce producentů oficiálních mediálních sdělení na ně, a to ve spojení s úvahami o prolínání dříve striktně oddělených kategorií uživatelů a producentů. Rozebrání fenoménu fanouškovského jazyka předchází teoretická kontextualizace tématu v rámci rozpravy fanouškovských studií.

## 2. Fanouškovská studia a mediální fanouškovství

Fanouškovská studia jsou svou povahou interdisciplinární a internacionální, přičemž obvykle se lze s nimi setkat přidruženě na pracovištích věnujících se literatuře a mediálním a kulturním studiím.<sup>4</sup>

Laická a často negativní představa fanoušků jako výtržnických hooligans či na hudebních koncertech omdlévajících mladistvých dívek je značně omezující. Fanouškovství totiž v současnosti nabývá mnoha rozmanitých podob, jež sice zahrnuje i výše zmíněné, ale které nelze jednoduše synonymizovat s několika málo nejviditelnějšími skupinami a praktikami. Aktuálně se tak fanouškovská studia štěpí na řady specializovaných oblastí, které se zabývají jednak samotnými fanoušky, jednak předměty jejich zájmu v podobě původních mediálních textů, ale také produkty jejich aktivit a dalšími dílčími předměty. Pro ilustraci rozmanitosti pole fanouškovských studií postačí nahlédnout do specializovaných odborných periodik, v nichž lze širokou paletu témat nalézt v rozsahu jediného vydání (viz např. *Transformative Works and Cultures* či *Participation: Journal of Audience & Reception Studies*). Přestože jsou fanouškovská studia tematicky nadále rozměňována, jedny z nejčastějších předmětů fanouškov-

<sup>4</sup> Je tomu tak i v České republice, jediné místo, kde si lze prozatím (údaj k listopadu 2017) zapsat kurz *Fanouškovská studia*, je Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky Univerzity Palackého v Olomouci.

ského (a v důsledku odborného) následování zůstávají i nadále knihy, komiksy, filmy, hudba a televizní seriály, jež jsou často spojené s žánry sci-fi nebo fantasy (Bacon-Smith, 2000; Amesley, 1989; Jenkins & Tulloch, 1995 aj.). S ohledem na potřebu užít jinak těžce uchopitelnou šíří fanouškovských aktivit se tato studie zabývá fanouškovstvím mediálním, tedy skupinami fanoušků sdruženými okolo rozličných kulturně-mediálních artefaktů (knihy, komiksy, hry, TV seriály apod.), a primárně pak s fanouškovskými pracemi navázanými na televizní seriály.<sup>5</sup>

V souvislosti s více než třicetiletou existencí fanouškovských studií se hovoří o třech jejich proběhnuvších vlnách (Grey, Sandvoss & Harrington, 2007). Sandvoss, Grey a Harrington situují první vlnu do období 90. let 20. století, kdy v roce 1992 vyšlo několik zásadních publikací.<sup>6</sup> První období bylo charakteristické depatologizací fanoušků<sup>7</sup> a fanouškovského následování mediálních obsahů a zájmem o reakce fanouškovských skupin na mediální obsahy (ibid., s. 8). Druhé období bylo typické zájmem o míšení rolí producentů a konzumentů (ibid.), které lze v jiných teoretizacích nalézt pod pojmy *prozument* (*prosumer*) či *produživatel* (*producer*) (Toffler, 1980; Bruns 2006). Třetí vlna fanouškovských studií se pak soustředila na průnik fanouškovství do osobního života jednotlivých příjemců (Grey, Sandvoss & Harrington, 2007, s. 9). Jiné pojetí tří vln lze nalézt například u Henryho Jenkinse (2014), který jako první generaci nevnímá sebe, ale předchůdce fanouškovských studií Janice Radwayovou, Sturta Halla a další. Další vlny charakterizuje uvedením konkrétních prací a autorských osobností, čímž se původní periodizace o jeden stupeň posouvá. První generace depatologizující fanouškovské identity se stává generací druhou a třetí generaci tvoří autoři a autorky vydávající své knihy a antologie v letech 2006 a 2007, tedy Kristina Busseová s Karen Helleksonovou (2006) a trojice citovaná výše – Grey, Sandvoss a Harrington (2007). Platněji se jeví rozdělení první, neboť Janice Radwayová a další se nevyjadřovali k osobnostem fanoušků, a tak je poněkud paradoxní označovat je za první vlnu fanouškovských studií. Logičtější je chápat je jako předchůdce těchto studií.

Jak bylo naznačeno v úvodní pasáži, české akademické prostředí prozatím širší autonomní tradicí nedisponuje, doposud se fanouškovstvím zabývalo několik málo knih (Macek, 2006; Chlumská, Jansová & Jedličková, 2015) a odborných článků (Barošová, 2016; Jansová, 2016a; Švelch & Krobová, 2016). Z odkazů je evidentní, že domácí autoři a autorky se tématu více věnují zejména v posledním desetiletí. Některé praktiky dříve přisuzované výlučně fanouškům se stále častěji stávají součástí kaž-

<sup>5</sup> V rámci textu není odlišováno mezi seriálem a sérií, této detailní konceptualizace zde není třeba. Pro více informací o tématu viz Korda, 2014, s. 25–37. K mediálnímu fanouškovství samozřejmě patří například i fanouškovství hudební – této svěbytné oblasti se ale dostatečně věnují jiné práce (viz např. Shuker, 2001; Wall, 2003), a autorka sama se navíc specializuje na fanouškovství spjaté s televizními seriály, a proto se v této studii hudebnímu fanouškovství podrobněji nevěnuje.

<sup>6</sup> Byly to knihy: *Textual Poachers* Henryho Jenkinse, *Enterprising Women* Cammille Bacon-Smithové či antologie Lisy Lewisové *The Adoring Audience*, všechny shodně vyšedší v roce 1992.

<sup>7</sup> Především vlivem negativní mediální reprezentace byli fanoušci dlouhodobě vnímáni jako dětinští sociální vyvrženci a někdy až fanatičtí vrazi (Jenkins, 1992; Kustritz, 2003).

dodenního mediálního uživatelského (např. konzumace a tvorba videí na platformě *YouTube* a s tím spojený trend vlogingu apod.). Samotný fenomén fanouškovství je také předmětem komerčních strategií<sup>8</sup>. Fanouškovskou identitu uměle postulují například sociální sítě, když nabízejí stránky k oblíbě (lajkování). Když uživatelé označí určitou stránku tlačítkem like, jsou automaticky interpelováni<sup>9</sup> jako fanoušci dané stránky.

Přestože se tedy fanouškovská studia zabývají specifickým druhem recipientů, jsou nosnou aplikací mediálních, televizních a kulturních studií, protože jejich dílčí teoretické i praktické poznatky mohou přispět k lepšímu chápání současné dynamiky mediální komunikace.

### 3. Fanouškovská kreativita a originalita

Fanoušci bývají obvykle definováni jako povšechně aktivní recipienti, jejichž mediální příjem se od běžných příjemců liší jistou kulturní kvalitou (srov. Jenkins, 1992; Busse & Hellekson, 2006; Kustritz, 2003). Kulturní kvalita je fanouškovskému příjmu vtisknuta vztahem fanoušků k následovanému mediálnímu obsahu (zde TV seriálu), typickému silnou citovou investicí, komunitním sdílením interpretací či směnou kulturní hodnoty<sup>10</sup> apod. Konkrétně zaměřená skupina fanoušků je označována jako fandom (např. fandom TV seriálu, fandom komiksu, fandom páru, fandom žánru atd.). Kategorie *fanoušek* je však problematická. Již v základní definici se projevuje mýtus mnoha prací fanouškovských studií postavený na idealizované představě fanouška jako bezpodmínečně aktivního a zainteresovaného jedince, který o obsazích diskutuje s ostatními, sdílí své pocity nebo tvoří originální tvorbu (Busse & Hellekson, 2006; Jenkins, 1992; Storey, 1996 apod.). Aktivních fanoušků je celosvětově bezpochyby velké množství, což dokazuje i počet aktivních účtů na platformách fanouškovské tvorby *Fanfiction* či *Archiveofourown* apod. Pravděpodobně větší budou ovšem ty skupiny fanoušků, které se do fanouškovských aktivit nezapojují (Bird, 2011 či van Dijck, 2009). Ne každý fanoušek musí a může být aktivní (ve smyslu tvořivý), jakkoli by z normativního pohledu fanoušků participujících měl být alespoň zapojen do interakcí navázaných na tvorbu ostatních (např. komentováním, sdílením atd.). Fanoušci, kteří se nezapojují nijak, jsou ostatními (aktivními) pejorativně nazýváni *lurkers* (nakukovači).<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Cosplay festival v olomouckém obchodním centru Šantovka z ledna roku 2017, akce zvala návštěvníky ke kostýmovému setkání, jedním z nepopiratelných motivů byla koncentrace jedinců v obchodním domě a možnost zvýšení tržby v jednotlivých obchodech.

<sup>9</sup> Termín interpelace je zde užít v pojetí Louise Althussera jakožto mocenský ideologický nástroj konstituující subjekty v rámci existujícího ideologického rámce (Althusser, 1971).

<sup>10</sup> Kulturní směna se může odehrávat například v podobě tvorby originálních fanouškovských prací a jejich bezplatným sdílením (darováním) na fanouškovských platformách typu *YouTube*, *Fanfiction*, *Tumblr* apod.

<sup>11</sup> *Lurkers* se ze své podstaty nezapojují do kulturněsměnného obchodu tzv. fanouškovské darové ekonomiky, která je základním mechanismem tvorby a šíření fanouškovské kreativity. Jejím principem je „podarovávat“ ostatní člen(k)y fandomu originálními pracemi situovanými v kontextu sdíleně oblíbeného mediálního produktu. Její nedílnou součástí je však i recipi, zmiňované sdílení, komentování a šíření.

Ačkoli nelze vnímat fanouška jako inherentně aktivního, je možné identifikovat různé druhy a míry fanouškovské investice. Nicholas Abercrombie a Brian Longhurst (1998) tak například představují tři stupně fanouškovství (fan/fanoušek,<sup>12</sup> cultist/uctíváč, enthusiast/nadšenec) a dva stupně „mimofanouškovských“ recepcí (consumer/konzument, petty producer / malý producent). Doposud nicméně neexistují reprezentativní výzkumy, které by o přesnějších počtech a skutečném stavu ne/aktivních fanoušků informovaly, protože je smysluplnější uvažovat o fanouškovství jako o škále, na níž budou mít individuální aktivity recipientů různou intenzitu. Zároveň je záhodno zohledňovat fakt konstruovanosti samotné kategorie fanoušek, která je jednak konstruktem teoretiků a teoretiček fanouškovských studií, jednak samotných fanoušků, ale také mediálních producentů a tvůrců. Jedinou (a opět idealizovanou) čistou podobu fanouškovské identity lze předpokládat pouze v informované sebeidentifikaci konkrétních recipientů.<sup>13</sup>

Zůstane-li text u zjednodušující definice aktivních fanoušků, je možné pozorovat různé nakládání se samotnými mediálními texty.<sup>14</sup> Jedni tyto obsahy přijímají bez výhrady (afirmativně), jiní mají vůči originálu výhrady, což je může vést například k vlastní tvorbě (subverzivní přístup). Jednou z nejpatrnějších manifestací fanouškovských praktik je právě tvorba/kreativita neboli *fan fiction*, *fan art* či *fan expression*, jež vychází z původních mediálních obsahů. Do jisté míry tak o ní lze uvažovat jako o apokryfní nebo spin-off kultuře. Podoba fanouškovské tvorby se přitom různí, nalézt lze beletristické počiny, videa, básně, hry, kostýmy, malby, komiksy a mnoho dalších. Společným základem je vždy atribut vypůjčený z původních mediálních sdělení – postavy, narativ, časoprostor apod. (Kustritz, 2003; Jenkins, 1992). Jedním z typických prvků fanouškovských fikcí a obecně fanouškovské komunikace je také specifický jazyk neboli *fanspeak*, který je velmi transparentním příkladem fanouškovské kreativity a aktivity určitých fanouškovských subjektů.

Důvody pro tvorbu fanouškovské fikce jsou individuální, nejčastěji se lze setkat s motivacemi nespokojenosti s průběhem děje originálu, ukončení oblíbeného obsahu nebo nesouhlas s příběhem konkrétní postavy (Kustritz, 2003; Herzing, 2005). Může se ale jednat i o oslavu oblíbeného materiálu, adoraci předlohy a v důsledku zcela konformní následování daného mediálního obsahu. Vedle adorace se silným motivem zdá být i subverze vůči postulátům dominantní kultury, v níž se nevyhnutelně zrcadlí soudobá ideologie, v euroamerickém kontextu tedy preference běloství, patriarchy, heteronormativity či středostavovství. O tom svědčí například vy-

<sup>12</sup> Zde je nutné upozornit na problematičnost užití terminologie. Abercrombie s Longhurstem označují pojmem fanoušek nejnižší míru aktivity a zapojení se, což je v rámci fanouškovských studií (explicitně nazvaných po předmětu zájmu – fanoušcích) poněkud zavadějící.

<sup>13</sup> Zde lze například uvažovat o ideálu prováděných rozhovorů či dotazníků, v nichž by recipienti nejprve např. představili míru svého fanouškovství, popsali, jak fanouškovství chápou, a poté by byli schopni učinit prohlášení o své identifikaci s touto kategorií, již by chápali stejně jako výzkumník/výzkumnice.

<sup>14</sup> Text je zde uchopen v širokém slova smyslu jako cokoli, co vytváří význam v procesu označování.

soký počet fanouškovské tvorby *slash* a *femslash*, jež se obě soustředí na homoerotické párování postav. *Slash* je synonymem pro práce zabývající se mužskou homosexualitou, *femslash* potom ženskou (Jansová, 2016b). Nelze pustit ze zřetele, že marginalizované skupiny fanoušků jsou z logiky věci v menšině. Přestože jsou tedy subverzivní snahy velmi časté, obdobně časté jsou případy nekritického přijetí daných obsahů.

Fanouškovskou tvorbu lze pak v případě odklonu od originálu vnímat jako jeden ze způsobů vyjednávání o významech původních sdělení oficiální mediální produkce. Subverzivní snaha se může projevat samotnou fanouškovskou tvorbou nebo snahou kontaktovat tvůrce na sociálních sítích, případně v diskusích na setkáních s fanoušky či promotérských akcích. Zcela aktivistickou motivaci pak mají takové snahy, které míří po skutečné změně v původním obsahu (např. obnovení zrušeného seriálu, změna nastavení vztahu dvou charakterů apod.). Fanouškovský jazyk přitom může sloužit jako jeden z prostředků komunikace těchto aktivistických snah.

V návaznosti na představené teoretické poznatky je cílem analýzy i celé stati především seznámení se s transparentně aktivním až aktivistickým fenoménem fanouškovských skupin – s užíváním fanspeaku. Fanouškovský jazyk je primárně identifikačním aparátem konkrétních fandomů, zároveň je ale mocenským vyjednávacím nástrojem. Může být proto využit v rámci vyjednávacích procesů mezi fanoušky a producenty mediálních sdělení, využíván je rovněž k inkluzi a exkluzi pomocí nastavování lingvistické bariéry mezi jednotlivými fanoušky, ale také mezi fanoušky a autory oficiální mediální tvorby. Stať představuje jeden ze signifikantních projevů a příkladů fanouškovských praktik, který může v důsledku sloužit jako poukázání na zmiňované rozměňování hranic mezi kategoriemi tvůrců a příjemců

#### 4. Metodika

Vzhledem k předmětu zkoumání bylo v metodické rovině vhodné zvolit primárně kvalitativní přístup. Z důvodů nejednotnosti a odlišnosti zdrojů zkoumaných proměnných lze jen s obtížemi využít jedné ucelené metodologie, proto byla provedena případová studie, jež vhodně posloužila ke kontinuálnímu vyvozování závěrů při styku s dílčími předměty zájmu.

Případová studie (case study) je běžný kvalitativní postup sloužící ke schematizaci doposud nesystematizovaných poznatků, a to v představení určitého fenoménu na konkrétním případě (Sedláková, 2014; Hendl, 2008). Jejím základem je teoretizace specifického problému, která může v dalších fázích sloužit jako východisko jiných kvalitativních i kvantitativních zkoumání.<sup>15</sup>

Zde realizovaná případová studie byla konkrétně provedena na specifickém druhu fanouškovských prací *femslash*.<sup>16</sup> Jedním z motivů této specifické byla dosa-

<sup>15</sup> Z hlediska zájmu o internetové artefakty a v důsledku online stopy fanoušků by bylo možno využít i techniky netnografie (Kozinets, 2010). Z důvodu zahrnutí samotného obsahu TV seriálů a vzhledem k tomu, že cílem studie není popis fanouškovských komunit, ale pouze jejich jediné praktiky (užívání fanouškovského jazyka), tuto techniku text nevyužívá.

<sup>16</sup> Fakt opět plyne také z několikaleté specializace autorky na toto téma.

vadní podprezentace akademické reflexe tématu, zároveň samotná podstata femslash tvorby, kterou je nebývalá vzájemná provázanost jednotlivých kanonických i fanonických počinů. Tím se tato tvorba stává výzkumně snáze přístupnou. Je-li člověk fanouškem určitého párování, jen s obtížemi svůj zájem zaměří pouze na toto konkrétní párování. Z důvodů existence fanouškovské kreativity na sociálních sítích typu *Tumblr*, na nichž se jednotlivé příspěvky označují klíčovými slovy (tzv. *hashtagy*),<sup>17</sup> je setkání s dalšími lesbickými příběhy takřka nevyhnutelné. Naznačená provázanost souvisí i se stále marginalizovanou reprezentací queer ženských narativů, která je podstatou propojení jednotlivých oficiálních i neoficiálních narativů. Femslash je zde proto zastřešujícím diskursem, v němž se objevují jednak fanouškovské interpretace původních mediálních sdělení, jednak historicko-kulturní základ reflektující oficiální neheterosexuální ženskou tvorbu (knihy, filmy, seriály apod.) V textu je kladen důraz na femslash fanouškovské práce a interpretace navazující výlučně na televizní seriály. Provedená případová studie pak na tomto speciálním druhu fanouškovských fikcí zprostředkovává jednak poznatky z tzv. *globálního fanspeaku* (tedy typického pro fandomy celosvětové), jednak tzv. *lokálního fanspeaku* (s výrazy navázanými na konkrétní obsahy, žánry či regiony).

Výzkumný soubor byl tvořen rozmanitými výzkumnými jednotkami, z nichž jednu část tvořily samotné TV seriály a jejich obsahově-lingvistická rovina, další pak fanouškovské platformy, na nichž se odehrávají reakce na vybrané seriály. Přestože byly citovány a vzpomenuy i další obsahy, jež se objevily v kontextu zde zkoumaných TV objektů, jádro seriálového vzorku tvořily seriály: *Carmilla*, *Faking it*, *Glee*, *Pretty Little Liars*, *Rizzoli & Isles*, *The Fosters* a *Wynonna Earp*. Výběr těchto konkrétních titulů byl závislý na autorčině expertíze v této oblasti a dlouhodobém monitorování fenoménu, které umožnilo vybrat (nereprezentativním záměrným výběrem) takové obsahy, v jejichž kontextu bylo užívání fanspeaku signifikantní. Všechny zvolené seriály již ve své původní podobě tematizují queer narativy, a to s výjimkou seriálu *Rizzoli & Isles*, na který jsou navázány pouze fanouškovské lesbické interpretace. I přes fakt, že se jedná o seriály tematiku zobrazující, následné fanouškovské reakce i tak texty nadále fanonicky rozvíjely a individuálně interpretovaly. Jako zástupci platform fanouškovské kreativity byly zvoleny dva nejrozšířenější archivy fanouškovských prací *fanfiction.net* a *archiveofourown.org* a (fanoušky opět nejvyužívanější) sociální sítě *tumblr.com* a *twitter.com*. Kritériem volby těchto platform byla právě jejich obliba u femslash fanoušků, znalost autorka čerpá z vlastní zkušenosti i z fanouškovských statistik (viz např. *Toastystats*, 2017).

Jak bylo naznačeno, u vybraných seriálů byl zohledněn jejich obsah, zejména lingvistická rovina, a to z hlediska užívání fanouškovského jazyka. Fanouškovské platformy byly zkoumány prostřednictvím filtračních nástrojů těchto stránek, které umožňují nalézt konkrétní fandomy jednotlivých seriálů. Jednotlivé obsahy (např. příběh, twitterový příspěvek apod.) byly zohledněny opět s přihlédnutím k užívání fanspeaku jednak v hypertextovém smyslu (provázání femslash obsahů na sociálních sítích), jednak v užívání fanspeaku v rámci dorozumívání se uvnitř a vně fandomů.

<sup>17</sup> Slovo označené symbolem mřížky funguje jako klíčové slovo a zejména na on-line sociálních sítích slouží k propojení tematicky relevantních příspěvků.

K bližšímu poznání a možnosti popisu významů jednotlivého užití posloužila zejména orientace autorky v problematice a úzích femslash komunikace.

## 5. Fanouškovský jazyk: fanspeak

Přestože je fanspeak jednou z nedílných součástí fanouškovské kreativity, prozatím mu v rámci odborných prací nebylo věnováno příliš pozornosti. Tematizace jednotlivých významů fanouškovského jazyka se objevuje například v článku Alexandry Herzogové (2013) nebo v textu Catherine Driscollové (2006). V jiných případech se objevují pouze relevantní výrazy (např. tematizuje-li článek určitý seriál a fanouškovské párování, užívá fanspeakové označení páru) pro konkrétní téma (srov. Gonzales 2016; Guerrero-Pico 2017). Minimální poznatky k tématu fanouškovského jazyka lze přisoudit značné fragmentaci jednotlivých témat, která sice pracují s globálním fanouškovským jazykem, ale v důsledku se pohybují zejména v rovině jazyka lokálního, který je velice často ostatním fandomům nesrozumitelný.

Chápat fanouškovský jazyk jako autonomní symbolický systém podobný národním jazykům (český jazyk, anglický jazyk apod.) by bylo nesprávné. Je totiž souborem konkrétních výrazů z různých světových jazyků, které mnohdy nezůstávají zachovány ve svém původním významu, ale jsou redefinovány ve významech nových. Fanspeak lze proto označit spíše za slang, tedy nespisovnou slovní zásobu konkrétní zájmové skupiny. Nejrozšířeněji užívaným jazykem dominantní části fandomů je jazyk anglický,<sup>18</sup> v němž existuje i největší množství jednotlivých fikcí (viz filtry<sup>19</sup> na užitých archivech fanouškovské fikce). Pro příslušnost k určitému fandomu je třeba i jazykových kompetencí, což může některé fanoušky inspirovat pro podrobnější studium nového/cizího jazyka<sup>20</sup> (angličtina, japonština, španělština atd.). Vedle slov převzatých se v rámci fanspeaku objevují zejména zkratky a míšení slov (nejčastěji u konkrétních párů) v nových termínech.

Výrazy fanspeaku mají především funkci identifikační, specifikují jednotlivé fenomény, označují žánry (horor, komedie atd.), druhy fikcí (fem/slash apod.), způsoby vyprávění (např. osoba vypravěče), ale i konkrétní párování postav, jež jsou středobodem daného fanouškovského artefaktu. Jeho dvěma základními podobami jsou, jak už bylo řečeno, globální a lokální fanouškovský jazyk. Identifikační role fanspeaku je patrná zejména v anotacích, lépe řečeno perexech, jež předchází nejen psaným fanouškovským fikcím, ale i různým podobám fanouškovské kreativity, například na stránce *Tumblr*. Tyto krátké textové útvary obsahují popis toho, o čem daný příběh je, a pomocí užití konkrétních výrazů fanspeaku nadále specifikují text, na který na-

<sup>18</sup> Nutno podotknout, že rozsáhlý a početný je také japonský fanouškovský trh, a to zejména v komiksovém a hudebním odvětví.

<sup>19</sup> Archivy fanouškovské kreativity obecně poskytují filtrovací nástroje sloužící k dohledání konkrétních fandomů navazujících na určité původní obsahy (komiksy, TV seriály atd.), dále pak k výběru jazyka, žánru, délky, párování, stavu samotného díla (ukončenost, neukončenost) apod.

<sup>20</sup> Zde text vychází ze zkušenosti samotné autorky, pro porozumění konkrétním fandomům a příběhům bylo nutné mnohonásobně zlepšit jazykové kompetence anglického jazyka.



vazují. Jejich obsahem je název daného příspěvku, jméno autora/autorky, většinou také ústřední párování příběhu, ale i uvedení dalších postav, které jsou přítomny. Objevuje se rovněž informace, zda se jedná o alternaci původního příběhu nebo zda se autor/autorka drží oficiální mediální předlohy apod.

### Příklad č. 1

*Just off the Key of Reason* [název]

By: *iamapanda* [jméno autora/autorky]

*Faberry* [jméno párování] *AU* [označení alternace původního děje]. *Future fic* [děj se odehrává v budoucnosti] *Rachel Berry is a successful Broadway star with a new roommate, the very odd, naive Quinn Fabray. It starts with a note on the fridge and a childishy scrawled doodle of an elephant. Everybody has a little crazy in them.* [anotace]

*Rated: Fiction T* [rating] – *English* [jazyk příběhu] – *Rachel B., Quinn F.* [postavy] – *Chapters: 30 - Words: 128,921* [počet kapitol a slov] – *Reviews: 2,242* [počet reakcí] – *Favs: 2,822* [počet oblíbenosti] – *Follows: 1,270* [Počet následovníků] – *Completed* [ukončený příběh]

Globální fanouškovský jazyk by měl být ideálně srozumitelný nejružnějším členům fandomů napříč celým světem. K tomuto požadavku velmi přispívá i zmíněný fakt, že termíny fanspeaku jsou nejčastěji, ale ne výlučně, odvozeny z jazyka anglického. Součástí globálního fanouškovského jazyka je primární rozlišení původních mediálních obsahů a fanouškovských rozpracování těchto textů, přičemž oficiální obsahy jsou označovány jako *kánon (canon)* a fanouškovské jako *fánón (fanon)*. Globální fanspeak tvoří rovněž i specifická fanouškovská označení žánru (*hurt/comfort – ublížení/utěšení, angst – zloba*) nebo druhy párování (*slash – homoerotické párování dvou mužů, het – heterosexuální párování, femslash – lesbické párování, gen – general* neboli neromantické vykreslení vztahů). Na druhé straně lokální fanspeak se v různých fandomech liší a zavádí vlastní termíny vážící se na konkrétní původní mediální narativy, jejich časoprostor a charaktery, nemusí proto být srozumitelný členům jiných fandomů.

V rámci femslash kontextu se naopak setkáváme s obecnou srozumitelností výrazů, které se liší pouze v drobných jednotlivostech, jež se mohou vázat na specifické fenomény jednak původních mediálních obsahů, jednak známých fanouškovských příběhů a zpracování. Jak bylo naznačeno výše, femslash fandomy jsou ovšem provázány natolik, že i fenomény, o něž se jedinec nezajímá (např. konkrétní párování), neuniknou mnohdy jeho/její pozornosti, protože se často pohybuje v prostředí sociálních sítí typu *Tumblr*, na něž jsou obecně lesbické narativy i fanonické femslash interpretace úzce napojeny. Následuje-li tedy osoba jedno či dvě původní lesbické párování nebo femslash interpretace, objevují se jí v souhrnu příspěvků zobrazovaných na tzv. zdi/domovské stránce i další femslash a lesbické obsahy. Konkrétně *Tumblr* totiž funguje na základě následování dalších uživatelů/uživatelek a jejich sdíleného obsahu. Jednotlivé tvůrčí osobnosti bývají často fanoušky vícero obsahů, pročež se zveřejňovaný obsah rozšiřuje o individuální zájmy konkrétních osob. Tímto se nakonec široce síťuje počet zhlédnutých příspěvků v rámci lesbického kontextu, tzn. hud-

ba, fan fikce, fanouškovská videa, oficiální videa apod. I z těchto důvodů je zaměření pouze na vybraný obsah velmi obtížné, jelikož jedinci, kteří další osoby následují, mají rozmanitý vkus a zájem a mohou sdílet rozličný obsah související i nesouvisející s queer mediální tvorbou (oficiální i fanouškovskou).

Fanspeak vzniká nejčastěji vytvářením zkratk, akronym, redefinicí slov (i z cízích jazyků) a vytvářením neologismů (Herzog, 2013). Mezi nejužívanější zkratky patří *AU* (*alternative universe / alternativní časoprostor*), jež signalizuje přenesení příběhu do jiného kontextu. Může se jednat o budoucnost postav, případně odlišné žánrové specifikace typu western či muzikál apod. Dalším stěžejním výrazem je *OTP* (*one true pairing / jediné pravé párování*), zkratka značící pár, který konkrétní fanoušek/fanynka považuje za svůj favorizovaný či nejoblíbenější a který většinou dlouhodobě sleduje (*OTP* se postupem času může měnit s proměnou vkusu daného jedince). *RPG* (*role playing games / sehrávání rolí*) odkazuje k hraní rolí oblíbených postav fanoušky a je jedním z příkladů fanouškovské aktivity a silné vazby ke konkrétním mediálním obsahům.

Příkladem redefinice slov pak jsou výrazy *lemon* (*citron*) či *lime* (*limeta*), které označují romantické stejnopohlavní párování či romanci (*lemon* u mužů, *lime* je lesbický ekvivalent). Tato zdánlivě nahodilá redefinice se patrně váže k anglojazyčnému spojení „repressed lemon“, jež označuje nevyužitého (veřejně „nepřiznaného“) neheterosexuálního jedince.

Mezi neologismy fanouškovského jazyka se řadí zejména názvy jednotlivých párování, tzv. *shipová jména*. *Ship* je výraz odvozený od slova „relationship“ (vztah)<sup>21</sup> a tzv. *shipové jméno* vzniká kombinací jmen (křestních i příjmení) daného páru. Výraz *Faberry* tak odkazuje na párování postav Rachel Berryové a Quinn Fabrayové ze seriálu *Glee*, zatímco *Rizzles* odkazuje k párování postav Jane Rizzoliové a Maury Islesové z TV seriálu *Rizzoli & Isles*. Mezi neologismy fanouškovského jazyka patří i specifické výrazy, jako je například *Round Robin* (označení pro multiautorskou tvorbu), jejichž původ je bez patřičnosti do konkrétního jazykového prostředí obtížné odvodit.

Příklady globálního jazyka lze v důsledku rozdělit do několika kategorií, kterými jsou: označení producentů, označení fanoušků, druhy fikcí, míra intimity v rámci příběhů a označování postav. Producentů osobnosti bývají označovány zkratkou *TBTB* (*The Power That Be*) ve významu konečné rozhodovací síly nad obsahy. Druhy fikcí jsou například tyto: *drabble* (krátký příběh o max. 100 slovech), *deathfic* (fikce se smrtí jedné hlavních postav), *crackfic* (parodická fikce) nebo například *episode fix* (přepsání aktuální epizody, s níž fanoušci z určitých důvodů nesouhlasí). Míru nebo druh intimity označují pojmy *fluff* (oddechová romance), *smut* a *PWP* (oba termíny značí pornografické příběhy, většinou bez hlubšího propracování narativu a charakterové psychologie). Jak bylo naznačeno, označení postav se odvíjí od konkrétního fandomu, ale jednotlivé tvůrčí osobnosti do příběhu někdy vkládají i své vlastní originální postavy, nejčastěji označované *OC* (*original character*). Specifickým fenoménem je tzv.

<sup>21</sup> Mnohdy však zůstává v povědomí i význam samotného substantiva *ship*, tedy loď. To zejména ve smyslu následování konkrétního párování, i kdyby se měla tzv. loď potopit. Význam zde vězí především v naznačené loajalitě (několikaleté a mnohdy i celoživotní) konkrétním párům/shipům.

*Mary Sue*, postava zastupující samotnou autorskou osobnost.<sup>22</sup> Nakonec lze pro označení fanoušků samotných nalézt pojmy: *BNF* (*big name fan*) značí osobnost, jejíž příběhy jsou hojně čteny a následovány, zatímco *fangirl* (aplikovatelné na ženy i muže) značí velkou citovou investici (termín je užíván i v podobě verba *fangirling*, které označuje fanouškovské nadšení). Dalšími výrazy označujícími samotné fanoušky jsou také *newbies* (nováčci fandomu) nebo např. *vidders* (tvůrci fanouškovských videí) apod. Zejména pak *BNF* jsou hierarchicky vysoce postavené osobnosti konkrétních fandomů, jež stojí v pozici názorových vůdců a mají do jisté míry moc rozhodovat o tom, jaké interpretace jsou v rámci fandomu přijatelné. Příkladem toho, že někteří fanoušci mají výsadní postavení a jejich interpretace mohou být přijaty jako obecně platné a jediné správné, je mezinárodní mnohamilionový fandom seriálu *Glee*, jehož většina konformně přijímala významy postulované samotnými tvůrci. Tyto významy byly pak replikovány i řadou fanoušků (například uznávání ústředního heterosexuálního páru Rachel a Finna – shipové jméno Finchel). Interpretace, které se tomuto dominantnímu významu vymykaly (např. zmiňované párování Faberry), byly většinou fanoušků ostrakizovány. Na internetu vznikaly tzv. *shipping wars*, *shipové války*, v nichž bojovali zastánci obou párování o platnost jednoho z nich (užívání shipových jmen bylo v těchto válkách územ). Situace poukazuje na skutečnost, že se jednotlivé fandomy nadále dělí na menší jednotky (subfandomy), jež se mohou lišit svými interpretacemi.

Lokální fandomy pak disponují rozvíjející se sadou termínů, které odkazují například ke konkrétním fanouškovským fikcím. Příkladem může být *JOTKOTR* – již citovaný příběh *Just off the Key of Reason*. Ten patří k jedněm z nejznámějších ve fandomu párování Faberry, což je patrné jak z počtu jeho označení jako oblíbeného a z počtu následovníků/následovnic, které jsou u příběhu uvedeny, tak i z faktu, že příběh je i po šesti letech (zveřejněn byl v roce 2011) zmiňován v relevantních kruzích na on-line sociálních sítích. Lokální fanouškovské výrazy mohou odkazovat také k běžným aktivitám původních postav, jež fanoušci začínou určitým způsobem označovat – zkratka *TGTGT* (*totally gracious, totally gay touching*) tak odkazuje k intenzivní haptice mezi postavami Jane Rizzoliovou a Maury Islesovou, díky níž byl vztah této kanonicky přátelské dvojice od počátku vysílání seriálu (v roce 2010) interpretován jako lesbický. Jako další příklad ze seriálu lze uvést zkratku *LLBFFs* (*life long best friends forever*) – aktuální promluvu ze seriálu, jež byla využita ve scéně, v níž postavy předstíraly romantický vztah, aby se zbavily nechtěné pozornosti mužského nápadníka. Promluvu fanoušci interpretovali jako dlouho očekávanou proklamaci lásky mezi postavami.

<sup>22</sup> *Mary Sue* je tedy idealistickým fikčním zpodobněním samotné autorky nebo autora příběhu. Do děje vstupuje jako ideální postava, která dokáže vyřešit nastalé problémy v narativu a velmi často figuruje jako romantický zájem jedné z hlavních postav. *Mary Sue* si lze představit jako ideální *Bond girl*, která ovládne děj, zneškodní nepřítele a navždy se stane *Bondovou* partnerkou.

## 6. Fanspeak jako fanouškovská kreativita

Fanouškovský jazyk je v obou svých podobách (lokální i globální) manifestací kreativity a expertízy ohledně původního obsahu – jedná se o intencionální strategii aktivity a moci, díky nimž se mohou fanoušci vymezovat vůči původním autorským osobnostem i vůči sobě navzájem (viz např. ve zmíněných shipových válkách, kde fanoušci schválně užívají pro jiný subfandom nesrozumitelné odkazy pochopitelné pouze pro určitý druh interpretací – v tomto případě lesbických). Jedná se tedy současně o prostředek nastavování lingvistické bariéry mezi fanoušky a nefanoušky (obecně nebo konkrétního díla), případně mezi fanoušky a producenty. Tento jazyk ovšem není pouze bariérou, může být chápán i jako vstupní brána. Učení se fanspeaku daného fandomu je tak jistým iniciačním procesem následné potenciální příslušnosti k vybranému fandomu a je nezbytnou podmínkou aktivního fungování v něm (porozumění zkratkám a hovorům o velmi specifických fenoménech). Jak bylo naznačeno, zejména lokální fanspeak je pak lingvistickým unikátem, pro nějž neexistují žádné návody, přičemž jediný způsob, jak získat „fanspeakové kompetence“, je hloubkové studium existujících příběhů a interakcí v rámci fandomů, což například u starších fandomů (př. seriály *Xena* či *Buffy*, existující již od 90. let 20. století) nemusí být lehký úkol. Pro globální fanspeak lze naopak nalézt návodné cesty, jimiž jsou internetové fanouškovské slovníky, pro něž by bylo možné užít pojem „fanpedie“ neboli fanouškovské encyklopedie.<sup>23</sup>

Ať už v jakékoli své podobě, fanspeak je jedním z velice snadno dostupných prostředků pro další studium specifických projevů fanouškovských skupin. Jeho užívání slouží zejména k pojmenovávání takových momentů signifikantních pro daný fandom, jakým je například zmíněná zvýšená haptika mezi postavami seriálu *Rizzoli & Isles*. V rámci fanspeaku zaužívané termíny jsou využívány ke komunikaci o stávajících obsazích, která probíhá jednak statictěji v příbězích (a zejména jejich perexech), jednak dynamicky v rámci okamžité reakce na události daných seriálů. K tomu se váže i fenomén tzv. *live tweetingu*, v němž uživatelé reagují na aktuálně vysílaný TV obsah a pomocí hashtagů popisují pro fandom relevantní události. Tento popis se děje již ustavenou sadou fanspeakových výrazů, případně novými kreativními nápady, které mohou být posléze fandomem převzaty a nadále užívány. Pro propojování jednotlivých relevantních tweetů lesbicky interpretujících vztah hlavních postav seriálu *Rizzoli & Isles* sloužil hashtag *#gayzolli*. Pokud chtěl daný fanoušek či fanynka během vysílání epizody poukázat na další vnímaný projev jejich lesbického vztahu, užil/a tohoto klíčového slova a propojil/a se tak s ostatními podobnými interpretacemi. Vedle hashtagu *#gayzolli* se také užívalo klíčové shipové jméno *#rizzles*.

Příkladem aktualizace promluvy a zaužívaní daného výrazu v rámci fandomu je pak promluva z jedenáctého dílu třetí série seriálu *Glee*, v níž seriálová postava Santana Lopezová vypráví o tom, jak tajně pořídila nahrávku konverzace tak, že si rekordér připevnila na místo pod podprsenkou: „I taped it to my underboob.“ Hashtag *#underboob* se velice brzy stal jedním z nejpůvodnějších a nejužívanějších v rámci lesbického fandomu seriálu *Glee*, a to zejména z důvodů tematizace poprsí této po-

<sup>23</sup> Například A Fanspeak Dictionary. (2017). [Webová stránka.]. Získáno z <http://expressions.populli.net/dictionary.html>.

stavy. Druhotně tento výraz odkazoval také k vychytralosti hrdinky. V živé komunikaci fanoušků kanonického lesbického párování postav Santany a Brittany (ale i dalších fanonických femslash párů seriálu) se pro spojení jednotlivých tweetů užívalo hashtagu *#gaysharks*, podobně jako u předchozího příkladu *#gayzollie* či *#rizzles*. Klíčové slovo bylo odvozeno od promluvy jedné z postav z čtrnácté epizody první série: „Dolphins are just gay sharks.“ Právě podobné momenty pak na sociálních sítích bývají velice často přebírány a znovu realizovány skrze pohyblivé obrázky (gify), čímž se dostávají i do povědomí jedinců, kteří například danou epizodu nesledovali. Nicméně pokud se recipient nachází zcela mimo dané fandomy, může být pro něj hledání motivací specifických výrazů, jako je např. právě *underboob*, zpětně složitě.

Uvedené příklady poukazují na originální fanouškovské interpretace, které jsou komunikovány jednak v reálném čase vysílání konkrétních epizod, jednak nadále rozvíjeny v další tvorbě. Ať už se týkají existujících (kanonických) či fanonických záležitostí, jsou shodně dalším rozvinutím původní mediální tvorby, a to v mnoha případech s podtextem subverzivního vymezení se vůči dominantním významům (zejména pak v případech, kdy jde o fanonické interpretace). Jedná-li se naopak o převzetí promluvy v jejím původním znění a zachování jejího významu, mohou takto fanoušci vyjadřovat souhlas s daným momentem, jež si dalším rozvíjením do jisté míry přivlastnili. Nehledě na motivaci je užívání fanspeaku na sociálních sítích, fanouškovských archivech apod. formou komunikace jednak v rámci daného fandomu, jednak s tvůrci původních obsahů, kteří mohou například na sociálních sítích na určité promluvy a interpretace reagovat (ať kladně, či naopak). Využití fanspeaku v současnosti není tedy pouze doménou samotných fanoušků. Díky podobě současné mediální komunikace a díky tomu, že fanouškovská kreativita je realizována primárně na internetu, není obtížné na fanouškovské artefakty, mezi něž patří i fanspeak, reagovat.

## 7. Fanouškovský jazyk v rukou oficiálních médií

Komunikace mezi fanoušky a producenty mediálních sdělení není výdobytkem pouze současné doby. Například již v devatenáctém století fanoušci postavy Sherlocka Holmese velmi negativně reagovali na to, že se jej Arthur Conan Doyle rozhodl tzv. odepsat ze svých knih. Na základě prosebných fanouškovských dopisů však Doyle postavu nakonec obnovil (Reagin & Rubenstein, 2011). V určitých případech autorско-recipientská komunikace nevychází z popudu recipientů, ale stává se primárním cílem a prostředkem zaujetí příjemců, jak tomu je například u tzv. komplexních narativů (Mittel, 2006), jež aktivní zapojení ze strany diváckých skupin očekávají.<sup>24</sup>

Užití fanouškovského jazyka původními mediálními producenty patří částečně do zde představeného specifického druhu „přímé“ mediální komunikace mezi recipienty/fanoušky a tvůrci mediálních obsahů, v případě fanspeaku by se jednalo o tzv. kanonicko-fanonickou konverzaci. Důvody užití budou samozřejmě opět hypotetické, zásadní dvě motivace lze však jednoduše vyvodit. Jedná se jednak o hold fanou-

<sup>24</sup> Vedle známých příkladů komplexních narativů, jako jsou seriály *Ztraceni/Lost* či *Městečko Twin Peaks*, lze uvést příklad seriálu *Fringe* (viz např. Guerrero Pico, 2017).

škům a jisté poděkování za přízeň, jednak o komerční strategii směřující k udržení co nejširší fanouškovské divácké obce. Dalším důvodem může být i snaha o znovu-ustavení moci nad textem.

Využití fanspeaku původními mediálními tvůrci se objevuje v několika podobách. V první řadě v samotném narativu, dále v on-line komunikaci tvůrců a příjemců na sociálních sítích nebo také v rozhovorech s médii či v rámci jiných promotérských vystoupení. Příkladem holdu fanouškům přímo v původním textu je promluva ze seriálu *Prozhané krásky / Pretty Little Liars*, kde jedna z postav (Spencer) pronesla větu: *No tak, jsme tým Sparia! / C'mon we're team Sparia!* (S02E05).<sup>25</sup> Postava Spencer zde využívá fanouškovského shipového jména *Sparia*, jež je kombinací jmen Spencer a Aria. Jako hold fanouškům lze promluvu vnímat proto, že párování dvojice *Sparia* je čistě fanonické, seriál pracuje s jinou otevřeně lesbickou postavou – s Emily Fieldsovou, která disponuje rovnocenně aktivním vztahovým životem jako zbylé tři hlavní postavy (Spencer, Aria, Hannah).<sup>26</sup> Velice patrné užívání fanouškovského jazyka se opakovaně objevovalo v seriálu *Glee*, kde byla např. jedna epizoda (S06e04) nazvána *Hurt Locker*. Výraz odkazuje k lesbickému příběhu dvou postav (Santana a Brittany), jež často realizovaly závažné rozhovory u svých středoškolských skříněk, pročež se v rámci fandomu vžil pojem *Hurt Locker* čili zraněná skřínka. Dále např. v epizodě (06e08) měli někteří hosté dvou neheterosexuálních svateb (lesbické a gay) na hlavách kšiltové čepice s nápisem *OTP* (viz výše – *one true pairing*), kteréžto je možno brát jako hold fanouškům těchto dvou párů – Blaine a Kurt (*Klaine*) a Brittany se Santanou (*Brittana*), jež byly po celou dobu trvání seriálu fanoušky velmi podporovány.

Využití fanouškovského jazyka v kanonicko-fanonické konverzaci se hojně objevuje rovněž v oficiální komunikaci samotných hereček, herců a tvůrkyň/tvůrců. Příkladem může být opět seriál *Glee* a zpráva na Twitteru ústřední protagonistky Ley Micheleové, jež lákala fanoušky na duet své postavy (Rachel) s postavou Santany a užila k tomu fanouškovské shipové jméno *Pezberry* (kombinace jmen Rachel Berryová a Santana Lopezová). Podobně pak tvůrce seriálu Ryan Murphy prozradil na Twitteru (za použití shipového jména *Brittana*), že vztah Santany a Brittany bude *koněčný/endgame* (tedy zůstanou spolu). Velice aktivně podporovala párování své postavy (Paige) s hlavní postavou *Pretty Little Liars* Emily i herečka Lindsey Shawová, která na Twitteru pro podporu páru užívala fanouškovského shipového jména *Paily* (Emily a Paige). Příkladů tohoto druhu komunikace a podobného podporování párování (i tzv. kanonického, tedy odehrávajícího se v originálním textu) lze nalézt mnoho i v dalších seriálech (např. seriály *Wynonna Earp* a párování *Wayhaught*, tj. Nicole Haughtové a Waverley Earpové, nebo *Person of Interest* s párováním *Shoot*, tj. Root a Shaw, a další). Intenzivně lze tento druh podpory zaznamenat také na setkání fanoušků a představitelů daných obsahů, na tzv. comic conech. Specifická setkávací platforma vznikla například v roce 2017, když fanoušci pořádali tzv. *Clexacon*,<sup>27</sup> tedy

<sup>25</sup> S označuje sezónu seriálu, E označuje epizodu.

<sup>26</sup> Což stále není v celosvětové TV seriálové tvorbě zcela běžné.

<sup>27</sup> *Clexa* je opět označení vztahu, a to vztahu mezi Lexou a Clarke ze seriálu *The 100*. Párování se stalo do jisté míry emblematickým pro protest fanoušků proti častému ukončování les-

setkání fanoušků, autorek a představitelky různých lesbických párování v televizních seriálech. Vedle toho, že se setkali se svými oblíbenými postavami, bylo jejich účelem také podpořit mediální tvůrce a tvůrkyňe v tvorbě vícero komplexních LGBTQ+ narativů, přičemž celá akce byla postulována jako důkaz dostatečného zájmu o tyto příběhy. Fanoušci se v rámci Clexaconu mohli setkat s jedněmi z nejoblíbenějších lesbických filmových i televizních párování, jako například *Spashley* (Spencer a Ashley ze seriálu *South of Nowhere*), *Shoot* (viz dříve), *Wayhought* (viz dříve), *Hollstein* (Laura Hollisová a Carmilla Karnsteinová z webseriálu *Carmilla*) a dalšími.

Zde lze upozornit na patrný fakt, že fanouškovská podpora se týká jak původně kanonických, tak i zcela fanonických postav. Stává se tomu tak i v případě, že konkrétní seriál již lesbickým párováním disponuje, jako tomu bylo v případě seriálu *Glee* a kanonických postav Santany a Brittany. Fanoušci i přesto nadále „fandili“ fanonickému páru Rachel Berryové a Quinn Fabrayové (*Faberry*), který v originále neexistoval. Podobný příklad lze nalézt i v řadě dalších seriálů (*Supergirl*, *Faking it* apod.). Důvody, proč se objevuje potřeba i nadále rozvíjet existující vztahy ve fanouškovských fikcích či vnímat další neheterosexuální narativy vedle již realizovaných příběhů, lze jen s obtížemi definitivně určit. Z bližšího zkoumání femslash fandomů je však možné vyvodit, že se jedná o stále trvající nespokojenost se způsobem zobrazování obdobných příběhů, případně s nízkým počtem takových narativů, o čemž svědčí zprávy o zobrazování LGBTQ příběhů za roky 2015 a 2016 (GLAAD 2015, 2016), a v neposlední řadě také nesouhlas s ukončováním lesbických příběhů, které velmi často končí nešťastně, např. smrtí (Jansová, 2017).

Jak bylo naznačeno, zpřítomnění fandomu v původních obsazích může mít různý význam a cíl. Opačný či simultánní směr komunikace (nikoli převzetí/verbalizace fanonického párování oficiálními mediálními autory/autorkami) nastává v případě ustavování daného párování ze strany mediálních tvůrců. Jednak může jít o návod k preferovanému párování daného obsahu, jednak může jít o simultánní reakci fandomu a oficiálních tvůrců na oblibu určitého páru. Tento trend lze pozorovat ve vkládání hashtagu s daným názvem páru<sup>28</sup> do obrazu aktuálně vysílané epizody konkrétního seriálu. Příkladem je zmíněný termín *#WayHaught*, objevující se v rohu obrazu během děje seriálu *Wynonna Earp*, jež slouží jakožto známka oficiální podpory tohoto kanonického párování. Podobně pak seriál *Faking it*, který nejenže využíval hashtagu v rohu obrazu, ale přenesl fanouškovskou podporu přímo do děje seriálu. Ústřední dívčí pár Karma a Amy (neboli Karmy), který dle názvu samotného seriálu svou náklonnost fingoval pro větší popularitu, získal u fanoušků velkou oblibu, přestože se v důsledku o kanonické párování nejednalo. Tvůrci přenesli tuto podporu do seriálu tak, že tímto falešným vztahem získaly obě dívky velkou oblibu<sup>29</sup> mnoha svých spo-

---

bických příběhů smrtí jedné z postav, ta se v tomto případě týkala postavy Lexy (Jansová, 2017 či 2016a). Na popud této smrti vznikla fanouškovská stránka [lgbtfansdeservebetter.com](http://lgbtfansdeservebetter.com), na níž jsou uveřejňovány statistiky a schémata zacházení s neheterosexuálními ženskými postavami.

<sup>28</sup> Nemusí se jednat pouze o párování, může jít také o určité události, otázky apod. Jedná se o způsob komunikace s diváky. Tvůrci tak např. pokládají abstraktní otázky, čímž mohou zintenzivňovat samotnou zápletku. Např.: *Přežije tato postava?* apod.

lužáků a spolužaček, přičemž někteří z nich jim natolik přáli šťastný konec, že začali oblékat trička s hashtagem shipového jména *Karmy* (*#Karmy*, SO2E02). Jednalo se o fikční zpodobnění fanouškovského následování konkrétních párů, které obsahovalo jednak oblékání podpůrných triček, jednak kampaně na sociálních sítích apod.

Doposud uváděné příklady a případy kanonicko-fanonické komunikace mezi tvůrci a fanoušky a užití fanspeaku byly vesměs oboustranně afirmativního rázu, případně výzvou ze strany fanoušků ke změně původního mediálního textu či poukázání na vlastní interpretace, jež se nemusí shodovat s těmi nastolenými v oficiálním sdělení. Existují však i negativně vnímané přístupy tvůrců k neheterosexuálním interpretacím. Jedním z nich je primárně lživá komerční strategie, tzv. *queerbating*. Přestože pojem není prozatím akademicky ustaven (Chlumská, Jansová & Jedličková, 2015, s. 36–40), mezi fanoušky i mnohými akademiky/akademičkami se jedná o známý fenomén mediální manipulace. *Queerbating* (v naivním překladu queer vábení) je strategie, v níž tvůrci oficiálních mediálních obsahů naznačují možnou neheterosexuální podstatu vztahu dvou postav, čímž reaguji na fanouškovské ohlasy a femslash<sup>30</sup> interpretace. Lživá či falešná podoba tohoto fenoménu tkví ve snaze udržet si přízeň co nejširšího publika daného obsahu, tedy publika jak konzervativně heterosexuálního, neheterosexuálně přátelského i neheterosexuálního. *Queerbating* se projevuje v samotném obsahu, a to většinou naznačovými,<sup>31</sup> ale nikdy nenaplněnými romantickými vazbami dvou postav. Pro mnohé členy konzervativního publika (zde ve smyslu heteronormativně a patriarchálně smýšlejícího) jsou tyto náznaky nepostřehnutelné. Nastane-li ovšem situace, v níž snahy tvůrců nabydou na větší patrnosti, následuje období popírání, jednak v oficiálních promluvách tvůrců, jednak v samotném ději. V něm je daná postava alespoň na určitou dobu (ale ne příliš dlouhou, aby nedošlo k odpuzení neheterosexuální části publika) spárována heteronormativně (ibid.).

I ke *queerbatingu* bývá využíván tematizovaný fanouškovský jazyk, a to již naznačenými způsoby možného zpřítomňování fandomu v kánonu apod. Rozlišení mezi holdem fanouškům a komerční strategií je v důsledku velmi obtížné. Je složité s jistotou říct, zda určitý obsah skutečně využívá *queerbating*, protože samotné užití fanouškovského jazyka není dostatečným identifikátorem této strategie. Pro jistější označení obsahu jako *queerbatingového* je třeba hlubšího zkoumání individuálního textu. Jedním ze seriálů, kde byla tato strategie skutečně patrná a kde fungovala dokonce sedm let (celou dobu svého vysílání), je seriál *Rizzoli & Isles*. Nejlepší přátelství dvou hlavních hrdinek velice často překračovalo společensky vymezené meze přátelství, a to například hovory o přitažlivosti jedné postavy k druhé, reakcemi okolí na

<sup>29</sup> Seriál byl obecně velmi otevřený a progresivní stran zobrazování nejrůznějších (neheterosexuálních) identit, přičemž narativ byl nastolen jako opak běžných amerických středních škol, v nichž se jinakost spíše ostrakizuje; zde byla jakákoli jinakost vnímána jako unikátní a popularizační emblém.

<sup>30</sup> Týká se ale i tzv. slash párování, příkladem jsou seriály *Sherlock* či *Supernatural*.

<sup>31</sup> Zde je třeba upozornit, že dříve mohly být tyto strategie užívány k obejití cenzury, kdy byl romantický vztah neheterosexuálního rázu pouze subtilně naznačován. Známým příkladem, v němž byla tato strategie užívána, je seriál *Xena*.



fakt, že je dvojice v podstatě pár, nebo tým, že mužští partneři hrdinek nedokázali (z pohledu fanoušků) konkurovat emocionálnímu propojení ústředních ženských postav (srov. Jansová, 2014). Tyto postavy proto byly přítomny pouze krátkou dobu, což je ostatně rovněž typický znak queerbaitingu, jenž se snaží ponechat prostor otevřený různým interpretacím. Seriál využil queerbaitingu dokonce i ve svých promo-térských materiálech (plakátech a promo videích). Příkladem této skutečnosti je video promující druhou sezónu, jež nastolilo situaci tzv. speed datingu (rychlorandění). Kamera zabírá vždy jen jednu hrdinku na opačné straně stolu, recipienti jsou tak postulováni jako potenciální partneři hrdinek. Video ukazuje sérii nevhodných setkání, kdy až poslední schůzka vypadá nadějně, přičemž se ukáže, že hrdinky se setkaly navzájem a jediné vhodné k párování jsou tedy ony dvě.<sup>32</sup>

Dalším typickým indikátorem byly situace, v nichž naznačení romantického vztahu mezi hrdinkami získalo na explicitnosti více, než byl původní záměr tvůrců, a do příběhu v následujících epizodách vstoupilo heterosexuální párování jedné z hrdinek. Ani v poslední sezóně seriálu tvůrci nezaujali konečné stanovisko a seriál ukončili scénou, v níž obě hrdinky (v té době svobodné) plánují společný výlet do Paříže. Jak je patrné, queerbaiting je existující komerční strategií, kterou však nelze jednoduše prokázat či detekovat, přičemž užití fanspeaku v původním mediálním sdělení není nikterak určující pro rozpoznání této strategie.

## 8. Závěr

Fanouškovský jazyk je jednou z manifestací fanouškovské kreativity a aktivního přístupu k obsahům oficiální mediální produkce, na niž jsou různé aktivní praktiky navázány. Ve své globální podobě by měl být ideálně srozumitelný napříč různými světovými fandomy. Jeho lokální podoba je pak intelektuálním unikátem různých fandomů, a to i na úrovni tzv. subfandomů. Příkladem subfandomu jsou lesbické, tedy femslash interpretace seriálu *Glee*, jehož fanoušci byli obecně nazýváni *Gleeks*. Neheterosexuální odnož fandomu byla pak specifickým autonomním celkem vymezujícím se k dominantnímu proudu fanoušků (většinou afirmativně „čtoucích“ původní obsah). V textu bylo naznačeno, že být součástí konkrétního fandomu, nejprve globálního a posléze lokálního, vyžaduje určité jazykové kompetence. Tento může pro některé fanoušky znamenat impuls k učení se světovému jazyku, kterým doposud nemuseli disponovat. Nejedná se však pouze o jazyk anglický, velice specifická tradice japonského fanouškovství navázaného převážně na hudební kapely a komiksy může motivovat ke snaze osvojit si částečně jazyk japonský.

Fanspeak není v současnosti doménou vyhrazenou pouze fanouškům. Jak je ilustrováno v textu, vypůjčují si jej i producenti původních mediálních sdělení, které tak mohou vzdávat hold svým věrným fanouškům nebo využít dané výrazivo jako komerční strategii k udržení si co nejširší divácké základny. Specifickým případem negativní komercializace fanoušků je užívání tzv. queerbaitingu, tedy předstírání romantického zájmu dvou postav stejného pohlaví a genderu, tento svazek není nikdy

<sup>32</sup> Video lze v různých kvalitách nalézt na stránce *YouTube* zadáním názvu seriálu a klíčového slova speed dating.

realizován, nýbrž slouží pouze jako pojistka udržení zájmu heteronormativních i neheteronormativních segmentů publika. Novým trendem se zdá být tvorba možných budoucích fanouškovských interpretací samotnými mediálními tvůrci, tedy jakýsi diktát, co má být interpretováno a oslavováno. Taková skutečnost se projevuje v implementaci klíčových slov (zde hashtagů) do mediálního obsahu (stran konkrétního párování, určitých událostí apod.). Objevovat se mohou případně i doplňující výzvy k následování na dalších platformách, např. na sociálních sítích *Facebooku* a *Twitteru* nebo na oficiálních stránkách daného obsahu).

Zde zpracovaný případ specifického *femslash fanspeaku* poukazuje na obecnější fenomén postupování mocenských vlivů původních tvůrců mediálních obsahů a jejich recipientů, kteří se i v tomto případě stávají spoluúčastníky tvůrčího procesu konečného mediálního sdělení. Na jednu stranu se přitom ukazuje, že technologické možnosti komplikují jednoduchou identifikaci tvůrců a příjemců jako čistých kategorií (srov. Bruns, 2006; Bird, 2011), ale zároveň je zjevné, že i přes veškerou aktivitu fanouškovských skupin jsou mediální producenti tím, kdo drží konečnou moc nad rozhodováním o jimi produkovaných obsazích.

**Iveta Jansová** (1988) vystudovala magisterský obor kulturní studia, kde se zabývala především zobrazováním žen v mediálních obsazích. Nadále rozšiřuje své vzdělání doktorským studiem oboru mediální a kulturní studia. Setrvává také na Katedře mediálních a kulturních studií a žurnalistiky, kde od roku 2013 vyučuje. Ve své odborné práci se soustředí na genderovou a queer tematiku v souvislosti s televizními studii, několik posledních let se úzce zabývá studii fanouškovskými.

E-mail: iveta.jansova@upmedia.cz

### Internetové zdroje

Archive of Our Own. (2009). <http://archiveofourown.org/> (20. 5. 2017)

FanFiction. Unleash your imagination. (1998). <https://www.fanfiction.net/> (20. 5. 2017)

Tumblr. (2006). <https://www.tumblr.com> (20. 5. 2017)

Twitter. (2006). <https://twitter.com/> (20. 5. 2017)

### Použité digitální zdroje

*Carmilla*, 3 sezóny (109 epizod). Web seriál, KindaTV, 2014–2016. Dostupné z: [https://www.youtube.com/user/VervegirlMagazine/playlists?view=50&sort=d&shelf\\_id=25](https://www.youtube.com/user/VervegirlMagazine/playlists?view=50&sort=d&shelf_id=25) (20. 5. 2017)

*Faking it*, 3 sezóny (38 epizod). TV seriál, DVD disk, MTV, 2014–2016.

*Glee*, 6 sezón (121 epizod). TV seriál, DVD disk, Fox, 2009–2015.

*Pretty Little Liars*, 6 sezón (140 epizod). TV seriál, DVD disk, Freeform, 2010–2015. 7. sezóna probíhá, nezohledněna.

*Rizzoli & Isles*, 7 sezón (105 epizod). TV seriál, DVD disk, TNT, 2010–2016.

*The Fosters*, 4 sezóny (73 epizod). TV seriál, DVD disk, Freeform. 2013–2016.

*Wynonna Earp*, 1 sezóna (13 epizod). TV seriál, DVD disk, Syfy, 2016–2017.

**Další zmíněné seriály***Buffy the Vampire Slayer**Cagney & Lacey**Fringe**Lost**Person of Interest**Sherlock**Supergirl**Supernatural**Twin Peaks**Xena the Warrior Princess***Literatura**

- Althusser, L. (1971). Ideology and Ideological State Apparatuses. *Lenin and Philosophy and other Essays* (pp. 127–186). New York: Monthly Review Press.
- Amesley, C. (1989). How to Watch Star Trek. *Cultural Studies*, 3(3), 323–339.
- Ang, I. (1991). *Desperately seeking the audience*. London: Routledge.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. New York: Routledge.
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. J. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.
- Bacon-Smith, C. (1991). *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. University of Pennsylvania: Penn Press.
- Bartošová, M. (2016). Profesionální neprofesionálové. Tvorba fanoušků na YouTube. *Cinepur*, 105. <http://cinepur.cz/article.php?article=3750> (20. 5. 2017)
- Bird, E. (2011). Are We All Producers Now?. *Cultural Studies*, 25(4–5), 502–516.
- Bruns, A. (2006). Towards Producers: Futures for User-Led Content Production. In F. Sudweeks, H. Hrachovec, & E. Charles (Ed.), *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and technology* (275–284). Estonia: Tartu. [http://eprints.qut.edu.au/4863/1/4863\\_1.pdf](http://eprints.qut.edu.au/4863/1/4863_1.pdf) (20. 5. 2017)
- Busse, K., & Hellekson, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. London: MacFarland.
- D'Acci, J. (1994). *Defining Women: Television and the case of Cagney & Lacey*. North Carolina: University of North Carolina Press.
- Driscoll, C. (2006). One True Pairing: The Romance of Pornography and the Pornography of Romance. In Busse, K., & Hellekson, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. London: MacFarland.
- GLAAD. (2015). *Where We Are on TV Report – 2015*. <https://www.glaad.org/where-weareontv15> (16. 6. 2017)
- GLAAD. (2016). *Where We Are on TV Report – 2016*. <https://www.glaad.org/where-weareontv16> (16. 6. 2017)
- Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, L. (2007). *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York. NYU Press.
- Gonzales, V. M. (2016). Swan Queen, shipping, and boundary regulation in fandom.

- Transformative Works and Cultures*, 22. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/669/717> (30. 8. 2017)
- Guerrero-Pico, M. (2017). #Fringe, Audiences, and Fan Labor: Twitter Activism to Save a TV Show From Cancellation. *International Journal of Communication*, 11, 2071–2092.
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham, England: Centre for Cultural Studies, University of Birmingham.
- Hendl, J. (2008). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Herzing, M. J. (2005). *The internet world of fan fiction*. Richmond, Virginia: Virginia Commonwealth University.
- Herzog, A. (2013). The Power of ‚AH, E/B, Very OOC‘: Agency in Fanfiction Jargon. *Current Objectives of Postgraduate American Studies*, 14(1), 1–23.
- Chlumská, E., Jansová, I., & Jedličková, J. (2015). *Boření mýtů. K současné neheteronormativní televizní seriálové produkci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Jansová, I. (2014). Rizzles – fenomén femslash ve svém několikerém podobenství. In Ballay, M. a spol. (Ed.) *Minority v subsystému kultúry. Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie* (pp. 433–440). Košice: Equilibria s. r. o.
- Jansová, I. (2016a). Náprava škod. Femslash Fanouškovství. *Cinepur*, 22(105), 70–73.
- Jansová, I. (2016b). Zpochybňování heteronormativní ideologie ve femslash fanouškovských pracích a jeho dopad na původní mediální obsahy. In D. Marková & J. Lechová (Ed.). *SEXUALITY IX. Sborník příspěvků z vědecké mezinárodní konference* (pp. 14–24). Brno: Institut mezioborových studií, s. r. o.
- Jansová, I. (2017). Televizní fenomén: bury your gays. *25fps*. <http://25fps.cz/2017/televizni-fenomen-bury-your-gays/> (20. 5. 2017)
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Studies in culture and communication. London, New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2014). *Where Fandom Studies Came From: An Interview with Kristina Busse and Karen Hellekson (Part One)*. <http://henryjenkins.org/2014/11/where-fandom-studies-came-from-an-interview-with-kristina-busse-and-karen-hellekson-part-one.html> (5. 4. 2017)
- Jenkins, H., & Tulloch, J. (1995). *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge.
- Korda, J. (2014). *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: doing ethnographic research online*. London: Sage.
- Kustritz, A. (2003). Slashing the Romance Narrative. *The Journal of American Culture*, 26(3), 371–384.
- Lewis, L. A. (1992). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge.
- Lotz, A. D. (2007). *The Television Will Be Revolutionized*. New York: New York University Press.
- Macdonald, D. (1953). A Theory of Mass Culture. *Diogenes*, 1(3), 1–17.
- Macek, J. (2006). *Fandom a text*. Praha: Triton.
- Mittel, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58(1), 29–40.
- Morley, D. (1980). *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*. London: BFI.

- McQuail, D. (1997). *Audience Analysis*. London: SAGE.
- Napoli, P. M. (2010). *Audience Evolution: New Technologies and the Transformation of Media Audiences*. Columbia: Columbia University Press.
- Radway, J. (1991). *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. The University of North Carolina Press.
- Reagin, N., & Rubenstein, A. (2011). 'I'm Buffy, and you're history': Putting Fan Studies into History. *Transformative Works and Cultures*, 6. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/272/200> (20. 5. 2017)
- Shuker, R. (1994). *Understanding Popular Music Culture*. London: Routledge.
- Sedláková, R. (2014). *Výzkum médií. Nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada.
- Storey, J. (1996). *Cultural Studies and the Study of the Popular Culture*. Athens, GA: university of Georgia Press.
- Švelch, J., & Křobová, T. (2016). Historicizing Video Game Series through Fan Art Discourses. *Transformative Works and Cultures* <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/786/708> (20. 5. 2017)
- Toastystats. (2017). *Lost Works and Posting Rates on fanfiction.net and Archive of Our Own*. <https://tumblr.co/ZABmsq2SI5WRG> (30. 11. 2017)
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave: The classic study of tomorrow*. New York: Bantam.
- Van Dijck, J. (2009). Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media Culture Society*, 31(1), 41–58.
- Wall, T. (2003). *Studying Popular Music Culture*. London: Oxford University Press.