

Masarykova univerzita v Brně
Filozofická fakulta
Ústavu hudební vědy
Sdružená uměnovědná studia

SUBKULTURA OTAKU

Autor: Kateřina Vránová
UČO: 415875
Typ studia: kombinované
Ročník: 1

Brno

2.1.2013

Pod pojmem otaku se skrývá kulturní skupina vzniklá v 80. letech 20. století v Japonsku. Členové této skupiny se vyznačují zájmem o mangu (druh japonského komiksu se specifickým druhem kresby), anime (animovaný film nebo seriál, kreslený stylem jako manga), modely nebo počítačové hry. Při určování dnešní japonské kultury jsou její nedílnou součástí otaku a to nejen díky tomu, že umělecká díla a průmyslové výrobky pocházející z otaku subkultury jsou uznávány nejen v Japonsku, ale i ve světě, ale také proto, že jejich mentalita začíná mít čím dál tím větší vliv na japonskou kulturu.

Původ slova otaku je odvozen z japonského slova, které znamená cizí dům nebo rodinu. Může se také použít jako výraz zdvořilosti pro druhou osobu množného čísla. V moderním pojetí v japonském slangu označuje jednotlivce, kteří se zajímají o určité téma (anime otaku, manga otaku atd). Poprvé toto slovo užil Akio Nakamori v roce 1983 ve svém článku „Studie Otaku“, kde už poukazuje na antisociální a nepopulární stránku otaku.

Subkultura otaku - milovníci stylu mangy nebo anime nejsou záležitostí dětí, jak si mnozí myslí. Jde spíše o studenty nebo dospělé muže, ale mezi příznivci se najdou i ženy. Náměty na příběhy mangy nebo anime se hledají ve sci-fi, pohádkách, hororech, mytologii, detektivkách, pop kultuře.

Všeobecně nemá subkultura otaku příliš dobré postavení. Jedním z důvodů je, že otaku jsou všeobecně považováni za antisociální, sobecké a perverzní. Jsou to lidé, kteří sedí u počítačů, čtou mangu, sledují anime a nemají žádnou zpětnou vazbu se svým okolím. (Je znám případ sériového vraha, který znásilnil čtyři děti a jedl části jejich těl. Později se ukázalo, že se jedná o typického otaku – stěny a okna měl polepené komiksy). Druhým důvodem je, že jsou velmi uzavření a pocítují nepřátelství k těm, kteří s nimi nesdílí jejich chování - nakupování ve speciálních obchodech v Akihabaře, sbírání figurek, navštěvování Comiket trhu. Tyto aktivity tvoří určitý druh komunity a chtějí, aby byla uzavřená. Další důvod je spojen se sociálně psychologickým problémem japonské poválečné identity. Od skončení 2. světové války nebyli Japonci schopni být pyšní na své kulturní tradice. Tento problém má dvě příčiny – politickou a sociologickou. K politické příčině patří, že jakýkoliv kladný postoj k japonské identitě byl považován za politicky pravcový, což vedlo k likvidaci japonského vojenského zločinu. Druhý, sociologický důvod (spíše japonská tradice) je, že japonská společnost byla poevropštěna a poameričtěna a tím pádem návrat k tradicím se zdál být falešný. Na druhou stranu by otaku kultura nemohla fungovat bez amerického vlivu. Dá se říci, že otaku kultura je výsledkem japanizace americké pop kultury.

Přední otaku tvrdí, že je otaku kultura předmoderním nástupcem japonských tradic – hlavně období Edo. Především struktura anime nebo mangy je podobná Kabuki (forma tradičního japonského divadla) a Joruru (tradiční japonské loutkové divadlo). Dalším faktem, který tomu nasvědčuje, je kreslená přímá linka objevující se v 17. století, která se opět objevuje u anime. Může se tak zdát, že Japonsku chybí uspokojivá modernizace. I přes přesvědčivou podobnost mezi kulturou Edo a otaku kulturou bychom neměli zapomenout, že tato kultura by neexistovala bez vlivu amerických subkultur. Na otaku subkulturu se nesmíme dívat jako na předmoderního nástupce a to kvůli zdomácnění americké kultury, která probíhala zároveň s ekonomickým růstem a navrácením národního sebevědomí v letech 1950 a 1960.

„Obtížně uchopitelný a při tom globálně nakažlivý fenomén otaku láká k různým vysvětlujícím teoriím.“¹ O jednu teorii se pokusil i Takashi Murakami výtvarník, kurátor, teoretik a popularizátor japonské kultury. Ve své tvorbě vychází ze subkultury otaku. Inspiraci pro svá díla našel právě v manze a anime. Hledal příčinu jejich popularity a jejich roztomilosti. Během průzkumu přišel na teorii dvojité plochosti, kde se snaží vyložit hybridní japonskou kulturu. „Dal do souvislosti plochost tradiční japonské malby s plochostí anime a současně japonskou neschopnost rozlišit vysokou a nízkou kulturu, ve které neexistuje rozdíl mezi vysokým uměním a řemeslem.“² Umění v Japonsku je hned dvakrát ploché, jak v jeho zobrazení, tak v jeho obsahu.

Otaku na západě

Otaku již není čistě japonskou záležitostí, ale rozšiřuje se do celého světa. Stal se z něj životní styl. Na rozdíl od Japonců se otaku v jiných zemích nesetkávají s takovou netolerancí. Jedním z důvodů by mohlo být to, že na západě nelpí na své tradici jako v Asii, zejména v Japonsku, které je známé svojí kulturou a tradicemi.

V jiných zemích tento termín nepoukazuje jen na zájemce o anime a mangu, ale o celé Japonsko. Díky tomuto fenoménu stoupl zájem o jejich kulturu. Fanoušci se učí jejich jazyk, pořádají festivaly, zakládají fóra, fankluby nebo dobrovolně překládají titulky.

¹ POSPISZYL, Tomáš. Manga! Anime! Otaku!: postavy z japonských komiksů dobývají svět. *Týden*. 2005, roč. 12, č. 18, s. 89. ISSN 1210-9940.

² POSPISZYL, Tomáš. Manga! Anime! Otaku!: postavy z japonských komiksů dobývají svět. *Týden*. 2005, roč. 12, č. 18, s. 90. ISSN 1210-9940

Použitá literatura

Týden. Praha: Empresa media, a.s., 2005, roč. 12, č. 18. ISSN 1210-9940.

Internetové zdroje

AZUMA, Hiroki. Superflat Japanese Postmodernity [online]. [cit. 2013-01-02]. Dostupné z: http://ha.shiftweb.net/en/texts/superflat_en1.html

Origin of Otaku Culture. [online]. [cit. 2013-01-02]. Dostupné z: <http://www.facts-about-japan.com/otaku.html>

Origins of オタク (Otaku) in Japan. [online]. [cit. 2013-01-02]. Dostupné z: <http://totorosan.com/2011/11/23/otaku-%E3%82%AA%E3%82%BF%E3%82%AF/>

Western Vs Japan. [online]. [cit. 2013-01-02]. Dostupné z: <http://blog.nus.edu.sg/js2222u0805175/>