

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2017

Markéta Doksanská

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy
Ústav Dálného východu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Markéta Doksanská

Homoerotické tendence ve fanfikci a RPG v prostředí českého a slovenského K-pop fandomu

Homoerotic Tendencies in Fanfiction and RPG in the Environment of Czech and
Slovak K-pop Fandom

2017

Vedoucí práce: Mgr. Marek Zemánek, M.A.

Poděkování:

Poděkování náleží panu Mgr. Markovi Zemánkovi za vedení bakalářské práce, cenné rady a konzultace.

V druhé řadě bych ráda poděkovala všem respondentům, kteří ochotně participovali na výzkumu, jež je nedílnou součástí této akademické práce.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

Podpis

Klíčová slova: K-pop, fandom, homoerotika, fanfikce, RPG, jaoi,
Top/Bottom

Keywords: K-pop, fandom, homoeroticism, fanfiction, RPG, yaoi,
Top/Bottom

Abstrakt

Ve své bakalářské práci se budu zabývat *homoerotickými* sklony fanoušků korejské populární hudby, pracovat budu ovšem s užší skupinou, a to konkrétně s fanouškovskou komunitou *K-popu* v České republice a na Slovensku. Popíši vztahy těchto tendencí s komiksovým žánrem *jaoi* a fenoménem *slash*, jež započal se zrodem *science fiction* v 70. letech minulého století. Podrobněji se podíváme také na dichotomii *Top/Bottom* (*dominant/submisiv*). Blíže nastíním i pojem *heteronormativní projekce* a podíváme se společně také na příčiny vedoucí ženy ke sklonům párování mužských postav.

Práce je strukturována do dvou částí. První část reflektuje odborné práce zabývající se *fandomem* všeobecně a specificky poté *fandomy*. *K-popu*, *slash* a *jaoi* v mezinárodním kontextu. Část druhá sestává z mého vlastního online výzkumu *K-pop fandomu* na území České republiky a Slovenska. Cílem tohoto výzkumu bylo sesbírat autentické výpovědi českých a slovenských *K-pop* fanynek, které jsou zároveň čtenářkami/autorkami *fanfikcí* či hráčkami *Role-play* (*RPG*) s *homoerotickou* zápletkou. Výzkum jsem prováděla formou kvalitativního online rozhovoru a pro docílení co možná největší věrohodnosti sesbíraných dat byla tato část výzkumu podpořena výzkumem kvantitativním, který byl vzorkům položen ve formě online dotazníku. Obsah práce doplňuje také glosář odkazující na diskutované téma *fandomu* a jeho online aktivity (*fanfikce* a *RPG*).

Abstract

This thesis aims to explore homoerotic tendencies in the environment of Korean popular music *fandom*. The research will mainly focus on Czech and Slovakian *K-pop* fans and the connection between the homoerotic phenomenon and other similar genres (such as *yaoi* and *slash*) will also be discussed. This paper emphasizes the importance of the *Top/Bottom* hierarchical dichotomy presented in gay relationship imagined and produced by young women. We will also look at what we call a heteronormative projection and what role this issue plays in our topic.

The thesis is divided in two sections – the first section examines the fandom from the historical point before stepping into a more detailed view of fan communities of *K-pop*, *slash* and *yaoi* on the international scale; the second part has been dedicated to personal online research in the environment of *K-pop fandom* in Czech Republic and Slovakia. The respondents consist of *gay fanfiction* writers and readers or *Role-players* of virtual gay characters. This research has been conducted within two levels and therefore contains qualitative results, as well as data collected from the quantitative questionnaire. A glossary explaining unfamiliar terminology has been added to the end of the contents.

Obsah

Ú vod.....	8
1. Fandom	11
1.1. Historie mediálního fandomu a počátky fanfikce.....	12
1.2. Párování idolů.....	14
1.3. Role-play	17
1.3.1. Textové Role-play	17
1.3.2. The Sims	21
1.4. Jaoi.....	22
1.5. K-pop fandom.....	24
1.6. Vztah fandomu K-popu, jaoi a slash	26
2. Online výzkum	30
2.1. Metodologie výzkumu	30
2.2. Analýza K-pop fanfikcí	30
2.2.1. České a slovenské K-pop fanfikce.....	31
2.2.2. Mezinárodní K -pop fanfikce.....	33
2.3. Online výzkum – K-pop Role-play.....	36
2.3.1. Prototypy postav	38
2.3.2. Virtualita/Realita	39
2.3.3. Autoerotika	41
2.3.4. Interview – Výpověď izolovaného vzorku	43
2.3.5. Rozbor úryvku	44
2.3.5.1. Ú ryvek 1– Alternative Universe	44
2.3.5.2. Ú ryvek 2– Hra na idoly	49
2.4. Důvody stylizace do mužských postav a pozičních rolí.....	53
3. Závěr	57

Bibliografie

Seznam obrázků, grafů a tabulek

Glosář

Úvod

Korejská populární hudba (*K-pop*) sklízí již od konce 20. století nemalou oblibu, k dnešnímu dni až v celosvětovém měřítku. Z řad fanoušků tohoto žánru jsou dospívající dívky nejpočetnější skupinou jeho příznivců a *K-pop* v jejich každodenním životě nepředstavuje pouze oblíbený hudební žánr, ale – jak je i z výpovědí *K-popových* fanynek u nás a na Slovensku patrné – především životní styl. *Fandom* (komunita fanoušků) v takovémto případě plní roli hlavního zdroje veškerých aktivit, jež fanoušek začleňuje do svého běžného života. Tyto aktivity můžeme dělit na tzv. online a offline – jedná se o aktivity v prostředí internetového prostředí, ve druhém případě pak mimo něj. V této práci se budu zaměřovat zejména na onlinovou aktivitu mladých dívek uvnitř *K-popového fandomu*, a to konkrétně na psaní, čtení *fanfiktí* a hraní interaktivních *RPG* s výskytem *homoerotických* prvků. Aktivita psaní či čtení *fanfiktí* a hra *RPG* je jednou z nejfrekventovaněji prováděnou aktivitou v České republice a na Slovensku, mluvíme-li o fanynkách korejské populární hudby. *Fanfiktí* můžeme vnímat jako druh fanouškovské literatury, zatímco textové *RPG*, ačkoliv je jeho princip úzce spjat s *fanfiktivní* tvorbou, umožňuje hráčkám prostřednictvím sociálních sítí vystupovat navenek jako jejich oblíbení idoly a vzájemně spolu v této fiktivní roli komunikovat.

Homoerotickými tendencemi, konkrétně párováním mužských postav, jako fenoménem vyskytujícím se převážně u ženské populace, se psychologové a akademici fanouškovských studií začali zabývat již v 90. letech minulého století zájem o tuto oblast v posledních letech vzrostl, což dokazuje i narůstající číslo akademických prací a mediálních článků. Henry Jenkins se této problematice věnoval v rámci mediálního *fandomu* ve své publikaci *Textual Poachers*¹ a genderová teoretička Judith Butler zkoumá toto téma v aspektu potírání rozlišení mužského a ženského pohlaví ve fanouškovské literatuře.² Samotnými *homoerotickými* prvky v literatuře fanoušků hudebního žánru *K-pop* se ve své diplomové práci *Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fan Fiction: In a Subversive Gender Parody* zabývá Rywon An³; tato práce se vedle *homoerotických* sklonů dívek soustřeďuje i na role nadřízenosti a podřízenosti – *Top/Bottom*.

¹ JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans*. New York: Routledge, 1992. Studies in culture and communication. ISBN 04-159-0572-9.

² BUTLER, Judith. *Závažná těla: o materialitě a diskursivních mezích "pohlaví"*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016. Limes (Karolinum). ISBN 978 -80-246-3325-1.
BUTLER, Judith. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge, 1999. ISBN 04-159-2499-5.

³ RYWON, An. *Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fan Fiction: In a Subversive Gender Parody*. 2010. Diplomová práce. Lunds University.

Tato bakalářská práce si po vzoru autorky Rywon An klade za cíl nastínit příčiny, které vedou mladé dívky i dospělé ženy heterosexuálněorientace k *homoerotickým* tendencím. Teorie budou doplněny o citace autentických výpovědí *K-pop* fanynek u nás a na Slovensku. Je tedy zřejmé, že na rozdíl od Rywon An zkoumá tato práce *homoerotické* sklony v demo-geograficky užším prostředí *K-popových* fanoušků, jehož nejpočetnější skupinu tvoří dospívající dívky. Vzhledem k tomu, že je český a slovenský *fandom* vzájemně propojen – což je patrné především z aktivit fanoušků – rozhodla jsem se tyto dvě skupiny neoddělovat a zkoumat jejich aktivity společně.

Mluvit budeme o tendencích, které se projevují v rámci fanouškovských online aktivit, a do jaké míry se mohou promítat do každodenního života osoby mimo *fandom*. Pozornost bude věnována i zmíněným pozičním rolím *Top* a *Bottom* – jakou roli hrají v milostném poměru mezi dvěma muži a proč jim fankyňky přikládají takovou důležitost.⁴

Vedle osvětlení důvodů, které vedou ženy k párování mužských postav a do jaké míry a jak je hierarchie mezi milenci důležitá, se rovněž zaměřím na problematiku, kterou představuje hranice mezi virtualitou a realitou. Tento aspekt je důležité neopomíjet, jelikož úzce souvisí naším tématem. Právě zde se budeme ptát, do jaké míry se virtuální život fanouška, zahrnující *homoerotické* aktivity, promítá do jeho života reálného.

V poslední řadě se podíváme na propojení *K-popového fandomu* s *fandomem* komiksového gay žánru *jaoi*. Do jaké míry a jakým způsobem je patrný vztah mezi oběma *fandomy* budu rozebrat v obou částech své bakalářské práce.

Vycházet budu především ze sborníku, zabývajícím se fanouškovskými studii, historií mediálního *fandomu* a *fandomu* celebrit. Z akademické práce Rywon An použiji po jejím vzoru autorčinu metodologii výzkumu *homoerotických* tendencí v souvislosti s dichotomií *Top/Bottom*. Dále budou pro tuto práci použity citace z několika fór a publicistických článků. V případě pramenů využívám několika internetových *Role-play* domén, soukromé blogy publikující online povídky a pracuji i s diskuzními fóry fanoušků *K-popu*.

Jelikož téma *homoerotických* tendencí v *K-popovém fandomu* nebylo doposud podrobně probádáno, doplňuji svou práci o kvalitativní výzkum, který jsem provedla v prostředí českého a slovenského *K-pop fandomu* online formou. Dotazované osoby se skládaly z dvanácti žen a jednoho izolovaného mužského vzorku, který poskytl svou výpověď

⁴ Avšak hierarchická kategorizace je něčím, co některé homosexuální muže začíná popuzovat, a tak mezi fankyňkami a gay muži často dochází ke konfliktu na toto téma. Mnozí gayové totiž tvrdí, že fankyňky si obraz homosexuálního styku idealizují jeho vyobrazení ve *fanfiktích*, *fanartech* a *RPG* je naivní. Na druhou stranu, existuje i procento mužů, kteří sdílí nadšení pro tento žánr podobně jako ženy a idealizování sexuálního poměru jim nestojí v cestě. V této práci proto uvádím výpověď fanouška mužského pohlaví a bisexuální orientace, který se podílí na online aktivitách zahrnující *homoerotický* koncept.

nezávisle na předpřipravených otázkách. Sesbírané kvalitativní výsledky poté doplnil kvantitativní dotazník, jehož data vychází z odpovědí čtyřiceti pěti respondentů (z toho dvanáct tvoří vzorek stávajících vzorků kvalitativního výzkumu, které byly jako kvantitativní data připočteny).

Ve své práci budu užívat k přepisu korejského a japonského jazyka české transkripce, pouze v případě ilustračních úryvků ponechávám přepis autorův.

1. Fandom

Slovo *fandom*, skládající se ze dvou složek – *fan* (fanoušek) a sufixu *dom* (definující oblast, stav nebo ucelenou skupinu osob) se poprvé objevuje na přelomu 19. století v souvislosti se sportovními událostmi a divadlem.⁵ *Fandom* označuje komunitu či sdružení fanoušků společného zájmu, a přestože se tento termín objevuje poprvé – alespoň tak, jak jej známe dnes – se zrodem science fiction, stal se aplikovatelným téměř na každou fanouškovskou zájmovou komunitu.

Fanoušci příslušící ke konkrétnímu *fandomu* zakládají své vlastní kluby a pořádají společenské akce. Mimo jiné může spadat do jejich aktivit i psaní *fanfikcí*, vydávání *fanzinů*, spravování tematických webových stránek, hraní *Role-play* a jiné. Kultura *fandomů* se v mnoha ohledech může lišit, nebo naopak si být velmi podobná, a proto ne všechny tyto aktivity se realizují nutně v rámci separovaných fanouškovských komunit.

Příslušníci konkrétních *fandomů* své komunity pojmenovávají a podívat se můžeme například na fanoušky filmu *Star Trek*, kteří sami sebe nazývají tak zvanými *trekkies*. V *K-popu* pak pro ilustraci – fanouškové *Super Junior* (*E.L.F – Ever Lasting Friends*), *SHINee* (*Shawols – SHINee World*), *BIG BANG* (*V.I.P – Very Important Person*) apod. Tato pojmenování odkazují na vztah /spojitost *fandomu* s jeho předmětem zájmu, příp. název charakterizuje *fandom* jako takový. *Fandom SHINee World* (zkráceně *Shawols*) byl pojmenován podle názvu prvního hudebního alba pětičlenné chlapecké skupiny *SHINee*. Fanouškům *Very Special Person (V.I.P)* přisoudila jméno skupina zpěváků *BIG BANG*, kteří tímto označili svůj *fandom* jako důležitou součást jich samotných.⁶

Fandom můžeme typologicky členit do několika skupin, přičemž jejich charakteristika vychází už z jejich názvu. Pro příklad můžeme uvést sportovní *fandom*, mediální *fandom*, hudební *fandom*, nebo *fandom* celebrit. *K-pop* můžeme zařadit jak do kategorie hudebního *fandomu*, tak i do kategorie *fandomu* celebrit. Někdy tedy není zřejmé, do které kategorie *fandom* spadá, lze tak určit v případě, kdy známe konkrétní předmět zájmu jedince. Nabízí se totiž alternativa, že fanoušek *K-popu* může být fanouškem hudebního žánru jako takového, jednoho či více konkrétních interpretů, popřípadě obou variant. Jelikož se mnohé z *K-popových* celebrit objevují v korejské kinematografii, dotýká se okrajově i mediálního *fandomu*. V této

⁵ Dictionary. 1995. Dostupné také z: <http://www.dictionary.com>
Oxford Living Dictionaries: English. *Oxford Dictionaries: Language Matters* [online]. [cit. <https://www.oxforddictionaries.com/>]. Dostupné z: <https://en.oxforddictionaries.com/>

⁶ SBS PopAsia HQ. 10 K-Pop fandom names (and their meanings). In: *SBS* [online]. 2016. Dostupné z: <http://www.sbs.com.au/popasia/blog/2016/05/25/10-k-pop-fandom-names-and-their-meanings>

práci se proto budeme zabývat především *fandomem* mediálním, hudebním a *fandomem* celebrit, který je v *K-popu* nejpočetnější.

Jedním z dalších dělení *fandomů*, je rozdělení dle fanouškovských aktivit – online a offline. Online aktivity pokrývají veškerou činnost fanoušků odehrávající se na internetu. Offline aktivita se nemusí od náplně online aktivit příliš lišit, rozdíl však činí v tom, že se neodehrávají v prostředí internetu. Porovnat můžeme vydávání *fanzinů* a uveřejňování *fanartů* a *fanfikcí* online.

Charakterizovat *fandom* a jeho aktivity ustálenými a faktickými definicemi je téměř nemožným úkolem, jelikož stejně jako mnoho jiných věcí reagujících na modernizaci a změny dané doby, tak i komunita *fandomu* a její generace podléhají nepřetržitému vývoji. Můžeme se příkladově podívat na *fan* tvorbu, která započala psaním *fanfikcí* a publikací tzv. *fanzinů*, s příchodem internetu vzrostl počet autorů elektronicky psaných povídek poskytovaných čtenářům nejprve přes e-mailové listy, později archívy a v dnešní době i prostřednictvím osobních blogů či sociálních sítí.⁷

1.1. Historie mediálního fandomu a počátky fanfikce

Termín *fandom* se poprvé objevuje na přelomu 19. století, a to v souvislosti se sportovními aktivitami a událostmi či divadlem. Historie mediálního *fandomu*, který vykazuje známky podobnosti s *fandomem* tak, jak ho známe dnes, se datuje teprve od druhé poloviny 60. let 20. století s příchodem nového žánru *sci-fi* (*science fiction*).

S odvysíláním televizního seriálu *Star Trek* (1966) se dostávají do popředí mladé dívky píšící fanouškovskou literaturu zvanou *fanfikce*. Jedná se o povídky, jejíž protagonisté jsou hrdiny z původního díla, v tomto případě ze seriálu *Star Trek*.

Fanfikce ovšem nebyla něčím zcela novým, jelikož dívky tento druh povídek psaly již před příchodem *Star Treku*. Tato specifická odrůda povídkové literatury se údajně objevila s odvysíláním akčního seriálu *The Man From U.N.C.L.E.*, který byl *Star Treku* předchůdcem, ale mnoho jeho fanoušků se zároveň později stalo příznivci *sci-fi*. S tímto snímkem se rodí také nové povídkové podžánry – *buddy* a *slash*. Charakteristickými rysy pro *buddy* a *slash* jsou zejména mužští protagonisté; absence žen je patrná, a to i přestože jsou tyto žánry psány hlavně ženami. *Buddy* obsahuje zápletku bez *homoerotických* tendencí a buduje přátelství mezi dvěma

⁷ HELLEKSON Karen, BUSSE, Kristina. Fan Communities Move Online. In. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations: 168-182. ISBN 978-078-6454-969.

či více muži. *Slash* (podle lomíčka mezi jmény párovaných postav – např. *Spock/Kirk*) se naopak bez *homoerotické* zápletky neobejde a v dnešní době se vyskytuje mnohem frekventovaněji než jeho žánrový příbuzný.

S příchodem *sci-fi fan* tvorby, do které můžeme řadit *fanfikce*, *fanarty* a jinou fanouškovskou neoficiální tvorbu, začínají fanoušci vydávat tzv. *fanziny* (*fan* + *magazine*). Jedná se o fanouškovské periodikum a dnes už kromě *sci-fi* najdeme i *fanziny* z oblasti hudebních žánrů, sportu, *RPG* nebo komiksu, a to jak v papírovém, tak i v elektronickém formátu. Takzvaně „*zfanzinovat*“ se postupem času dalo téměř vše.

Po úspěšném startu *Star Treku*, popularita *science fiction* významně vzrostla. Do kin byl uveden i nový filmový snímek *Star Wars*, který po sklizení svého ohromného úspěchu motivoval filmové režiséry a producenty vydávat filmy a seriály podobného typu. Mezi ty z nejúspěšnějších, které následovaly po vzoru svých úspěšných předchůdců, patří seriály jako *Battlestar Galactica* (1978), *Blake's 7* (1978-1981), *Buck Rogers in the 25th Century* (1979). Za zmínku stojí populární filmy, mezi kterými se oblíbě fanoušků těšily například *Black Hole* (1979) nebo *Battle Beyond the Stars* (1980)

S příchodem internetu na sklonku 80. let se komunikace mezi fanoušky a jejich tvorba, zahrnující i zmíněné *fanziny*, začíná postupně přesouvat na internetovou platformu. Přesto zprvu počítače s internetovým připojením nebyly prostředkem, který by si mohl dovolit každý. Počítačovými zařízeními bylo vybaveno mnoho univerzit, ovšem v domácnostech byl té doby internet ještě stále raritou. Proto mezi prvními administrátory, moderátory a editory fanouškovských webových stránek byly právě vzdělané ženy působící v univerzitním prostředí.

Před příchodem online databází probíhala distribuce *fanfikcí* rozesláním do e-mailových schránek, ale i tato možnost vyžadovala ke své funkčnosti programy jako *Majordomo* nebo *ListServ*, kterými opět byly vybaveny převážně jen některé z univerzit.

Později na internetovou scénu přichází první online databáze dostupná skrze webové stránky. Tvorba prvních těchto webových stránek ovšem vyžadovala znalost kódování. Samotná práce vynaložená na zhotovení funkční internetové databáze nebyla nikterak snadným úkolem a bylo také nutné vyvinout nové efektivní softwary, které by automaticky formátovaly a ukládaly vložené povídky.

Opravdový online boom zažil *fandom* teprve s příchodem nových webových stránek *Yahoo.com*, *OneList* a *eGroups* na přelomu tisíciletí, a také s rozšířenou přístupností internetu v běžných domácnostech. Internet se postupně stal hlavní účelovou platformou pro *fandom* různých odvětví, kde se fanouškovské skupiny začínaly navzájem inspirovat a ovlivňovat. Plno databází a archívů umožňovalo zveřejňování *fanfikcí* mnoha rozličných žánrů a dnes už na

mnoha stránkách webových databází naleznete rozmanitou škálu kategorií stojících vedle sebe⁸ Kupříkladu *Archive of Our Own* nabízí databázi *fanfíkcí fandomu Anime & Manga, Books & Literature, Movies, Theater, TV Shows, Video Games* a v neposlední řadě i *Celebrities & Real People*.⁹

Párování celebrit a skutečných postav (idolů) přichází s filmovou tvorbou jako populární fenomén, který si vysloužil, stejně tak jako přízeň fanoušků, i kritiku ze strany odpůrců tohoto nového trendu.

1.2. Párování idolů

Párování idolů¹⁰, je jedním z nejnovějších aspektů, jež se stalo, stejně jako ostatní kategorie, nedílnou součástí kultury *fandomu*.¹¹ Tento trend se zásadně odlišuje od párování fiktivních postav, jelikož v tomto případě již mluvíme o skutečných osobách, především celebritách. Párování idolů však sklízí mnohem radikálnější kritiku než *homoerotické* představy o dvou fiktivních mužích. Odpůrci tohoto novějšího trendu tvrdí, že vyobrazování skutečných celebrit představuje poškozování dobrého jména osoby a může být i urážkou na cti.

S příchodem bestsellerových filmů se začal rodit nový trend a párování nejen filmových herců, ale i režisérů, se těšilo jak rostoucí popularitě, tak i silné kritice. Zatímco *Star Trek*, jako katalyzátor moderní *fanfikce*, přinesl nový podžánr párování postav stejného pohlaví, *Pán prstenů* byl s největší pravděpodobností prvním filmovým snímkem, po němž se strhla masivní vlna nového trendu párování celebrit. Nejednalo se tedy už jen o *pairing Legolas/Aragorn*, povídkové archívy se začaly plnit fanouškovskou *slash* tvorbou *Orlando Bloom/Viggo Mortensen*.¹²

Pobouřená část fanoušků namítala, že psaní *fanfíkcí* zahrnující skutečné osoby je nemorální a neuctivé vůči celebritám, a nikterak jinak tomu není ani ve *fandomu* korejské populární hudby.

⁸ COPPA, Francesca. A Brief History of Media Fandom. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations: 780. ISBN 978-078-6454-969.

⁹ *Archive of Our Own*. 2008. Dostupné také z: <http://www.archiveofourown.org>

¹⁰ Termín idol v tomto případě neodkazuje výhradně na celebrity zábavního průmyslu, ale na jakoukoliv reálnou osobu.

¹² LACKNER, Eden, LUCAS, Barbata L., REID, Robin A. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations: 2757-2764. ISBN 978-078-6454-969.

Autorka webového článku *K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth* ve své úvaze uvádí argumenty, kterými odůvodňuje svou nelibost vůči *K-popovým fanficcím* všeobecně. Například zmiňuje, že značné procento povídek je psáno nezletilými autorkami, a tudíž, pohlavní styk v jejich povídkách nenírealisticky vyobrazován. Nesouhlasítaké s párováním skutečných osob stejného pohlaví tento jev odsuzuje jak o nemorální. Autorka článku viní z této problematiky především korejský zábavní průmysl, konkrétně zmiňuje *fanservis*¹³ jakožto hlavní příčinu vyvolávajícíve fanynkách (homo)erotické představy.

„...Přestože korejská vláda stojí radikálně v opozici k liberalizaci podmínek pro homosexuální menšiny, homosexuální tendence jsou v K-popu naprosto akceptovatelné? Není právě toto tím důvodem, proč na Tumblru nalézáme tolik homoerotického obsahu, zejména pak One True Pairing? Jsou to právě K-popové společnosti, které nám toto podsouvajícest ou, která není příliš násilná a evidentní na první pohled.“¹⁴

Z diskuze pod článkem byla polarizace názorů patrná. Pro ilustraci jsem vybrala několik úryvků, ve kterých reagující odůvodňují své souhlasy a nesouhlasy s autorkou příspěvku.

„...osobně si myslím, že se jedná o pouhé sexuální fantazie, které [mladiství] demonstrují formou fanficcí a nechají kolovat mezi čtenáři. Pokud má někdo problém s tím, že mladiství tyto představy vůbec mají, měli bychom to chápat jako něco znepokojujícího? Mělo by nás znepokojovat, že si představují erotické scénáře se dvěma muži? Pokud ano, proč? Proč by mělo být špatné, představovat si lidi, jak spolu souloží, představovat si vůbec jaké to je? Jak už jsem zmínila, mladiství tyto představy mají a s tím nic neuděláme.

Co se mně osobně nelíbí na K-pop fanficcích je párování dvou skutečných lidí. Nemám nic proti tomu, když si někdo představuje dvě skutečné osoby, jak se spolu milují, ale to by si měl každý nechat ve své hlavě. Psát o tom veřejně je skoro stejné, jako kdybych v baru k někomu přišla a začala mu vyprávět, jak si představuji jeho při sexu s jiným mužem. Každý by snad usoudil, že je to nehorázné a já jsem si jistá, že stejně tak těmto autorkám K-popových erotických

¹³ *Fanservis* v *K-popu* referuje k prvkům do tohoto žánru přidaných. Nemusí být jeho nezbytnou součástí, jedná se však o jakousi formu nabídky a poptávky – *K-popové* společnosti podsouvají svým fanouškům to, co si žádají, nebo co pokládají za koncept případného budoucího zájmu. Mezi *fanservis* patří i *homoerotické* názny – *K-pop* idolové žijí společně v jednom bytě, objímají se, drží se za ruce, krmí jeden druhého u oběda apod.

¹⁴ EILEEN. *K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth*. In: *Beyond Hallyu* [online]. 2013. Dostupné z: <http://beyondhallyu.com/k-pop/kpop-fanfiction-the-disturbing-truth/>

povídek by to nebylo příjemné. A přesto o tom stále píšou. Myslím, že právě toto je na celé této záležitosti znepokojující.“ - Oloinen¹⁵

„Já jsem tyto fanfikce psala pro fandom anime, už když mi bylo 12. Té doby uveřejňování povídek na internetu ještě nebylo tak zaběhnuté. Psala jsem ve svém pokoji a do sešitů. Ty [adresováno autorce článku] to vidíš až teď s příchodem internetu. Kdyby tyto autorky psaly fanfikce touto formou, nikdy by ses o tom možná ani nedozvěděla.“ – SpecialKpop¹⁶

„V jisté míře souhlasím i nesouhlasím. Plno věcí, co jsem chtěla říct, tu bylo zmíněno, ale ráda bych se vyjádřila k psaní povídek o skutečných osobách.

Chápu, že to někomu může přijít zvláštní, ale neoznačovala bych to rovnou za něco špatného, jak to někteří svými názory prezentují.

Za prvé, plno skutečných lidí bylo zasazováno do literatury po mnohá staletí, takže to vlastně není nic tak zcela nového. Samozřejmě, že v dnešní době máme internet, a tak můžeme všechnu literaturu zveřejňovat a dozvědět se o všech těchto postavách, které tvoří reální lidé...

Další věc je role internetu jako takového. Spousta mladých fanoušků, kteří píšou, se pravděpodobně nikdy nesetkali se svou postavou příběhu naživo a své idoly znají pouze z internetu, kde se jen z části dozví o jejich skutečné povaze a vzhledu z fotografií. Takže potom není tak složité zasadit je do svých příběhů a určit jim charakteristiku dle libosti. Jde o tu vzdálenost (nejspíše zejména v případě K-popových povídek), která nad tím nenuť autorky tolik přemýšlet. Ony sice znají tuto osobu [z internetu], ale ve skutečnosti ji neznají vůbec. A fyzická vzdálenost může samozřejmě také hrát roli...“ – hölönä¹⁷

Jak samotný článek a diskuze naznačují, párování celebrit proniklo stejně tak i do *fandomů* hudebních žánrů a interpretů, ze kterých nebyl vynechán ani *K-pop*. *Slash fanfikce*, *RPG* a *fanarty* nejsou ničím, co by se zrodilo spolu s tímto hudebním žánrem. *Homoerotické* tendence byly přejaty z jiných odvětví a bylo by pravděpodobně nelehkým úkolem zmapovat je všechny. Fanouškové jednoho *fandomu* mohou být či v minulosti byli fanoušky *fandomů* jiných, a právě tato skutečnost vytváří mezi *fandomy* různých žánrů určitou synkrezi. To ovšem neznamená, že se tyto fanouškovské skupiny od sebe nijak neliší a tato domněnka by byla

¹⁵ EILEEN. K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth. In: *Beyond Hallyu* [online]. 2013. Dostupné z: <http://beyondhallyu.com/k-pop/kpop-fanfiction-the-disturbing-truth/>

¹⁶ EILEEN. K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth. In: *Beyond Hallyu* [online]. 2013. Dostupné z: <http://beyondhallyu.com/k-pop/kpop-fanfiction-the-disturbing-truth/>

¹⁷ EILEEN. K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth. In: *Beyond Hallyu* [online]. 2013. Dostupné z: <http://beyondhallyu.com/k-pop/kpop-fanfiction-the-disturbing-truth/>

bezpochyby mylná, jelikož každý *fandom* má svou kulturu a pravidla, která se od jeho vzniku vyvíjela na utvořeném základu. Pro ilustraci – *Star Trek* a *K-pop fandom* mohou sdílet podobné rysy (např. *slash*, *cony*¹⁸, *fanarty*), lišit se však od sebe budou hostující platformou a archívy pro *fanfikce*, fanouškovským slangem a nepochybně i demografií¹⁹. Více patrný rozdíl se pak může objevit například při porovnání mediálního a sportovního *fandomu*, kde podobností nalezneme mnohem méně.

Párování idolů se postupem času začalo těšit stále větší oblibě, podobně jako párování fiktivních postav. Nicméně, s oblibou tohoto trendu eskaluje i kritika jeho odpůrců. Ke kolizi mezi příznivci párování idolů a anti-fanoušků tohoto konceptu bude tedy nepochybně docházet i nadále, zejména v prostředí onlinovém.

1.3. Role-play

1.3.1. Textové Role-play

*RPG*²⁰ (také *Role-play* či *Role-playing game*) představuje ve všeobecném kontextu interaktivní hru, ve které se hráči stylizují do postav na pozadí fiktivního prostředí. V našem případě se však budeme bavit o online *RPG K-popového fandomu* s platformou na sociálních sítích typu *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* nebo *Google+*.

Tato forma *RPG* jde ruku v ruce s fenoménem *fanfikce*, a to nejen v oblasti *K-popového fandomu*. *RPG* ovšem na rozdíl od *fanfikcí* nabízí hráčům možnost stát se čtenářem a autorem zároveň.²¹

Online *RPG* mediálního *fandomu* vycházelo původně s největší pravděpodobností z *fanfikce*, když se žánrové kategorie co do počtu rozrůstaly a na scéně se objevil nový formát *fanfikce* strukturované do online denku. Jednalo se o denky vedené postavou příběhu,

¹⁸ *Con* – zorganizované oficiální fanouškovské setkání. V České republice a na Slovensku se ročně pořádají například *Comic Con*, *Akicon*, *Horrorcon* anebo dokonce *K-popový Hangukon*, který je pořádán na Slovensku jako obdoba českého *K-popového* setkání *Czech Hallyu Wave Event*.

¹⁹ *K-pop* se poprvé objevuje v 80. letech 20. století zatímco vznik *Star Treku* se datuje od roku 1966. *Star Trek* do svých řad doposud přitahuje nové fanoušky různých věkových kategorií i pohlaví a při tom si udržuje ty, kteří byli svědky jeho vzniku a vývoje. Mezi fanoušky *K-popu* spadají především dívky mladší věkové kategorie (15-25 let).

²⁰ *RPG* se dále podrobněji věnuji v kapitole 2. *Online výzkum – 2.3 K-pop Role-play*

²¹ LACKNER, Eden, LUCAS, Barbara L., REID Robin A. *The Bisexual Erotics of Words/Silence/Flesh*. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations 2834-2841. ISBN 978-078-6454-969.

záznamy popisovaly její pocity a zážitky, leckdy nezávisle na kánonu, a proto tato forma psaní vyžadovala autorovu participaci na ději příběhu. Autor se v tomto ohledu mohl s postavou, jak identifikovat, tak i zároveň reflektovat osobu sebe samého.²²

K-popové online RPG s platformou na sociálních sítí umožňují fanouškům zahrát si roli svého oblíbeného *K-pop* idola a vžít se do jeho osoby. Postavy *K-pop* idolů mezi sebou komunikují a vytváří příběh na základě charakteristiky *RPG*. *RPG* totiž podobně jako *fanfikce* lze rozdělit do žánrových kategorií. Dle žánru jsou *RPG* obecně děleny na tzv. *General/Real Drama (hry na idoly)* a *Themed/AU*²³ (tematické). *Hra na idoly* vychází ze skutečného života *K-pop* idolů a odehrává se nejčastěji v Söulu. Hráč si v případě takovéto hry může vyzkoušet roli skutečné celebrity prostřednictvím virtuálního prostředí. Mezi aktivity idola na *RPG* patří například obývání dormu s jinými členy skupiny, koncertování nebo setkání s fanoušky. Tematické *RPG* na druhé straně představuje široké spektrum dalších žánrů, do kterých lze hru zasadit, např. *fantasy, sci-fi, krimi, action* apod. Podklad pro tematickou *RPG* může být zcela smyšlený, anebo inspirovaný již přítomnou tvorbou. Mezi populární předlohu pro tematické/*AU RPG* patří například svět *Pána Prstenů* (J. R. R. Tolkien), *Harry Potter* (J. K. Rowling), seriál *American Horror Story* (2011-) nebo korejské filmy a seriály. Žánr *Daily Life* nebo také *Daily Drama*, ve kterém postavy idolů prožívají každodenní život běžného člověka, je občas vyčleňován zvlášť především v české a slovenské *RPG* komunitě, jedná se však pouze o podžánr tematické/*AU RPG*.²⁴

K-pop RPG mohou být dále limitovány na *girls-only/juri, boys-only/jaoi, straight*. Tyto restrikce kladou omezení na pohlaví postav, které daná *RPG* přijímá. Zatímco některé *RPG* nekladou hráči omezení na jeho vlastní určení orientace své postavy, existují i *RPG*, které jasně specifikují požadovanou orientaci. Např. *girls-only/juri RPG* přijímá výhradně postavy ženského pohlaví a tudíž, kvůli absenci mužského protějšku, se jakýkoliv intimní vztah může odvíjet pouze mezi ženami. Naopak *straight* odkazuje na požadavek heterosexuální orientace a v takovémto případě není na danou *RPG* povolen vstup postavám homosexuálního či bisexuálního zaměření. Tato omezení se žádným způsobem nevztahují na osobu hráče.²⁵

²² STEIN, Louisa E. Fannish Storytelling Through New Media. In: Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations 3544-3552. ISBN 978-078-6454-969.

²³ *Alternative Universe (AU, alternativní vesmír)* - *fanfikce* zasazená do alternativního vesmíru se tématem odchyluje od původního kánonu

²⁴ Asianfanfics. 2009. Dostupné také z: <http://www.asianfanfics.com/>

²⁵ Asianfanfics. 2009. Dostupné také z: <http://www.asianfanfics.com/>

Nutností *RPG* je také obeznámit hráče s formátováním herního textu. Existují dvě možnosti, jak text hry strukturovat, a to do formátu *Action*, nebo *Para*. *Action* hráčům nabízí mnohem větší dynamičnost hry, jelikož se jedná o zaznamenávání příběhu v rozmezí zpravidla krátkého textu, zatímco v případě *Para* (paragrafově) je hráč povinen užívat rozvitějších souvětí, bohatší slovní zásoby a formátovat text do jednoho a více paragrafů. Rozdílnost je patrná také v užívání interpunkce pro přímou řeč a vše odehrávající se mimo ni. Zatímco styl *Para* používá tradiční uvozovací znaménka „“, *Action* ohraničuje veškeré dění příběhu uvnitř hvězdiček **text** či pomlček *-text-* a jakoukoliv přímou řeč nebo tok myšlenek vně tyto znaky. Pro představu můžeme porovnat níže uvedené dva texty.

Lucas Guk

*[04-07-2017, ročník 1. / Vyučovací hodina – Kouzla a zaklínadla]*²⁶

**Vejde do učebny, porozhlédne se kolem a poté se posadí za stůl, přičemž za sebou mávnutím hůlky zavře dveře. V učebně je trochu šero, proto se rozhodne zapálit svíčky, i proto, aby zpřijemnil atmosféru. Počká, dokud nepřijdou studenti a poté se postaví* Dobrý den studenti, moje jméno je Lucas Guk, pro vás ovšem profesor Guk. Jsem vaším profesorem předmětu, který je jedním z hlavních na této škole čar a kouzel.*²⁷

Akasha Kiji

Bez toho, aniž by rozpolcenému dala odpověď, zaútočila jako první, Akasha se však hbitě stačil vyhnout jejímu chvatu a stejně tak i dalším. Své meče pozvedl až když už bylo nezbytné zabránit jejím u meči, aby proklál jeho tělo.

Souboj se jako vždy táhl hodiny. Pro Akashu to pokaždé během boje začala být do jisté míry zábava, měl možnost vybit tak svou agresi, dnes už však duel chtěl ukončit. Zbraně ji zbavil jen, co si umanol a meč divoké démonky skončil s hlasitým žblunknutím v rybníku. V tu chvíli ale podcenil situaci a momentu překvapení náhle podlehl on, když mu žena vstřelila do ramene střelu z kuše. Bolest s ním okamžitě udělala své a on se z pocitu překvapení bezmyšlenkovitě ohnal mečem, čímž své protivnici způsobil táhlou řeznou ránu na břicho až k hrudi. Démonka se okamžitě svezla na zem a začala se svíjet v ukrutných bolestech. Její tělo se zmítalo v agonii a Akasha na ní jen vyděšeně civěl, téměř ignorujíc řezavou bolest, kterou pociťoval sám v oblasti ramene. Nesměl zabít. Přísahal to sám sobě, že jeho rukou už nikdo nezemře.

„Sakra!“ Zaklel si pro sebe a urychleně si klekl ke zraněné, aby si zblízka prohlédl její ránu. Bude ji čekat dlouhé a bolestivé umírání ale nakonec stejně zemře. Frustrovaně nad jejím

²⁶ Hranaté závorky před textovou hrou uvádí situaci na pozadí – kde a kdy se děj odehrává.

²⁷ Expecto Patronum: [VYUČOVÁNÍ]. Facebook.com [online]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/1945497089005834/>

krvácejícím tělem zavrčel, nemohl jí ani dorazit, nemohl její trápení ukončit a nikdo kolem nebyl, aby tuhle špinavou práci odvedl za něj. I když...? Byl někdo, kdo mu dlužil protislužbu, někdo, jehož pomoc by se mu teď zoufale hodila.

Vyhledat jeho pokoj ho také stalo hodně úsilí. Po cestě zpátky na akademii si stihl vytáhnout střelu z ramene a zastavit krváčení, bohužel na to musel použít své svršky, nic jiného na převázání rány neměl zrovna po ruce. Ted' ho upřímně ovšem vůbec netížilo, jestli z jeho částečné obnaženosti bude druhý pohoršený nebo ne. Ve zdravé paži měl ještě stále plno síly, a tak s ní rázně zabušil na dveře bytu strážného anděla.

"Andělíčku můj strážníčku, dlužíš mi protislužbičku, okamžitě vylez!" Obvykle by nebyl až tak netaktní, ale ted' mu šlo skutečně o čas, ta osoba nesměla zemřít jeho rukou.²⁸

Hráč se tedy na webových stránkách dané RPG seznámí s žánrem RPG (popřípadě s jejím detailnějším příběhem), formátem, platformou, na které RPG funguje, a jinými pravidly. Po přečtení takovéto příručky, zasílá hráč registraci. Tato registrace je ovšem zprvu jen žádostí o přijetí a hráč před vstupem do hry musí vyčkat na její schválení. Pakliže byla žádost schválena, hráč si může založit fiktivní profil zvoleného idola na sociální síti a začlenit se do komunity RPG. Hra se téměř vždy odehrává v uzavřených skupinách, ke kterým nikdo jiný, než členové RPG nemá přístup.

Jelikož v posledních letech RPG na české a slovenské scéně spíše upadá, zakladatelé nových, ale i stávajících *Role-play*, pozměňují v pravidlech výběru idola/postavy podle konkrétní národnosti. Aby RPG zapůsobila na co nejvíce hráčů a mohla působit na potenciální zájemce, mnohá z nich nově umožňují hráčům výběr postavy nejen korejských idolů, ale i japonských, čínských a západních celebrit. Tuto alternativu nabízejí hráčům především RPG s tematickým zaměřením, jejichž popularita u nás není zdaleka taková, jako u her na idoly.

Z hlediska historie *K-popové RPG* v České republice a na Slovensku se mezi první RPG v internetovém prostředí textového charakteru řadí *K-Idols RPG*. Tato doména byla založena roku 2010 slovenskými fanynkami korejského popu. Jednalo se o *hru na idoly* a po několik let si tato RPG držela monopolní postavení u nás; k roku 2013 dosáhla tato RPG nejvyššího počtu aktivních postav – toto číslo činilo 250 registrovaných účtů. Je ovšem nutné podotknout, že počet facebookových účtů nemusí nutně odpovídat číslu aktivních hráčů. Pravidla mnohých RPG povolují hráči spravování jednoho a více postav, a proto je zejména z důvodu zachování anonymity osoby obsluhující tyto účty takřka nemožné vyčíslit skutečný počet hráčů bez možnosti detekování IP adresy. V některých případech spravování více jak dvou postav jsou

²⁸ Immortal Academy: Okoliakademie . Facebook.com [online]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/787978994625245/>

hráči nuceni využívat služeb několika prohlížečů či mobilních aplikací dané sociální sítě. Tato skutečnost je patrná zejména u sociální sítě *Facebook*, jež neumožňuje současné přihlášení vícero účtů. Alternativou pro hráče je tedy nové anonymní okno prohlížeče, které tímto způsobem umožní připojení k *Facebooku* dvěma postavám. Chce-li však hráč obsluhovat tři a více účtů ve stejný okamžik, je nucen využít služeb dalších prohlížečů nebo mobilní *facebookové* aplikace. Na svém reálném *facebookovém* účtu tráví hráči v některých případech minimum svého volného času; je tomu tak přirozeně na úkor spravování účtu postavy na *RPG*.²⁹

1.3.2. The Sims

Méně populární, nicméně mnohem starší a stále přítomnou platformu pro hru *RPG* tvoří i simulační počítačová hra *The Sims*. Tato hra existuje dnes již i v onlinové podobě, to znamená, že její hráči mohou sdílet video hry vzájemně. Hráči si v rámci této hry mohou vytvořit jednu či více postav, upravit její vzhled, povahu, postavit pro ni vlastní rezidenci a ovládat její každodenní život. S možností sdílení virtuálního města s jiným hráčem se lze na chodu života postav (tzv. *Simíků*) podílet.

Tento virtuální svět lze po vizuální stránce téměř neomezeně upravovat a s příchodem dodatkových doplňků, ať už oficiálních či zhotovených fanoušky, se stala tato funkce ještě snazší. Vytvořit tedy město Sؤل a zasadit do něj postavy K-popových idolů je dnes snadným úkolem.



Obr. 1: Úprava postavy korejského idola ze hry *The Sims 4*³⁰

²⁹ Informace o statistikách byly poskytnuty administrátory a zakladateli *RPG K-Idols*. O alternativách spravování facebookových účtů vypovídali hráči několika různých *RPG*.

³⁰ LOVELYMELODY. Anyone else find it hard to make sims that actually look asian? In: *The Sims* [online]. Dostupné z: http://forums.thesims.com/en_us/discussion/800340/anyone-else-find-it-hard-to-make-sims-that-actually-look-asian

Brzy po zavedení tohoto trendu započali hráči nový trend obrazového zaznamenávání života utvořených *Simíků*. Z obrazového materiálu utvářeli komiksovou tvorbu, kterou uveřejňovali prostřednictvím soukromých blogů nebo na internetových fórech *The Sims*.

Tento typ *RPG* nabízí oproti textovému *RPG* značnou výhodu, a tou je vizuální obraz. Na druhou stranu, negativním aspektem této alternativy je její časová náročnost; tvorba komiksů *The Sims* navíc vyžaduje schopnost pracovat s grafickými editačními programy. Hlavním důvodem, proč *The Sims* nedosahuje takové popularity jako textové *RPG*, může být také zpoplatnění této hry. Hráč je nucen zakoupit si základní hru a případně i další dodatkové balíčky. Pro ilustraci, zakoupení základní hry a čtyř dodatků by hráče mohlo vyjít na koupi v hodnotě až 5000 Kč.³¹

Tvoření virtuálních postav celebrit se po vzoru *The Sims* stalo velkým hitem u mnoha dalších počítačových her, a to nejen těch simulujících každodenní život lidí. Přírozeným lákadlem je co možná nejlepší technika úpravy zevnějšku (a případně povahy) postavy uvnitř hry.

1.4. Jaoi

Jaoi představuje jednu z kategorií vyobrazující milostný vztah mezi dvěma muži a tvoří jedno z několika odvětví nadřazeného žánru *šónen-ai*, také zvané *Boys' Love*³² (chlapecká láska). Název je akronymem vycházejícím z původního sloganu „*jama naši, oči naši, imi naši*“, který v překladu znamená „*bez orgasmu žádný smysl ani význam*“.³³

Jaoi, na rozdíl od jiných samotného *šónen-ai*, vyobrazuje primárně erotický akt, v rámci kterého zpravidla funguje rozčlenění dle dichotomie *dominant/submisiv* či *Top/Bottom*³⁴. *Jaoi* většinou nechýbí příběh a určitá dějová linie, do popředí se však dostává erotický akt, který se na rozdíl od jiných žánrů nikdy neodehrává na pozadí.

Samotné *šónen-ai*, zaměřené na lásku, nikoliv primárně na sexuální akt mezi dvěma chlapci, je žánrem podřízeným oblíbenému *šódžo*. *Šódžo* manga (komiks) a jiné příběhy jsou

³¹ Obsah ke stažení *The Sims*TM 4. *The Sims* [online]. Dostupné z: https://www.thesims.com/cs_CZ/store

³² Zkracováno také jako *BL*

³³ MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. str. 13. ISSN 1320-0968.

³⁴ Tyto dvě dvojice antonymních protějšků jsou často užívány v synonymním kontextu pro označení nadřazenosti a podřízenosti osob v milostném vztahu. Avšak *dominant/submisiv* může být vnímáno v širší souvislosti jako „ten, kdo se stará“ versus „ten, o kterého jeho postaráno“, zatímco *Top/Bottom*, jak už význam slov „ten, kdo je nahore“/„ten, kdo je dole“ naznačuje, specifikuje pozici v rámci sexuálního scénáře – jinými slovy taktéž „ten, kdo penetruje“ versus „ten, kdo je penetrován“.

psány ženami pro ženské čtenářky. Do této kategorie řadíme jak klasické romány pro dívky (*šódžo-ai*), tak i podkategorii *šónen-ai*, jejíž čtenářky tvořily a tvoří i dnes velmi početný *fandom*. Již na sklonku 90. let minulého století přišly první průzkumy s číslem půl milionu čtenářů samotného *jaoi* žánru. V roce 1998 se měsíčně prodalo až na 1 275 000 publikací³⁵

Pro členění *Top* a *Bottom* disponuje japonština svou vlastní terminologií – *seme* (*dominant/Top*), *uke* (*submisiv/Bottom*), *seke* (*Switch*³⁶). *Seme* je často postavou mladého muže, přesto vždy o pár let staršího než *uke*. Rozeznatelný od *ukeho* bývá již na první pohled svou postavou a obličejovými rysy – vysoký, s přísným či zamračeným výrazem. *Uke* je na druhé straně téměř jeho opakem – postavou nižší, drobnější, s roztomilým výrazem v tváři. Postavu *seke* nelze příkladově definovat, jeho povaha i vzhled naznačují jeho flexibilitu na pozici *dominanta/submisiva*. Definovat povahu všech těchto tří pozičních prototypů by bylo velmi obtížné, vzhledem k tomu, že fantazii v tvoření charakteru se meze nekladou, obecně však platí, že *seme* má v povaze starat se, zatímco *uke* o sebe pečovat nechává. Muži v pokročilém věku se jako hlavní postavy objevují na scéně jen velmi zřídka a pokud ano, většinou zastávají roli záporné, často perverzní postavy.³⁷

Koncept znásilnění (*rape*) se v *jaoi* často objevuje, ale jeho podstata se vymyká všeobecnému chápání jakožto sexuálního zneužití osoby. V *jaoi* je totiž znásilnění mnohdy pojato jako počátek milostné zápletky a dle *ukeho* obvyklé pozdější ochoty spolupracovat se leckdy význam znásilnění v pravém slova smyslu potrá.³⁸ Jak například Akiko Mizoguchi uvádí „znásilnění [v *jaoi*] je vyjádřením lásky“.³⁹

Na rozdíl od *slash* tvorby, vycházející původně z filmového kánonu, *jaoi* bylo a stále je úzce spjato s japonským komiksem, ze kterého se také vyvinulo. Podobně jako označení *slash*, i *jaoi* už dnes pojmenovává významně širší spektrum *homoerotické* tvorby, a to od komiksu,

³⁵ MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. str.13. ISSN 1320-0968.

³⁶ *Switch* je mezinárodním, užívaným označením pro flexibilní postavu, která v milostném vztahu či sexuálním aktu střídá pozici *dominanta/top* se *submisiva/bottom*. Takto činí dle vlastní situační preference, případně v zájmu přizpůsobení svému partnerovi.

³⁷ CAMPER, Cathy. Essay: "Yaoi" 101: Girls Love "Boys Love". *The Women's Review of Books*. 2006, **23**(3), str. 24-26.

³⁸ MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. str. 14. ISSN 1320-0968.

³⁹ MIZOGUCHI, Akiko. "Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of 'Yaoi' Fictions." *U.S.-Japan Women's Journal*, (25), 2003, str. 49-75.

přes *fanarty*, až po povídkové žánry. Další odlišnost představuje také rozdílnost protagonistických postav, kdy na rozdíl od *slash*, zahrnující ve své *homoerotické* zápletky dospělé muže, *jaoi* popisuje a vyobrazuje své mužské postavy zejména jako mladé, pohledné chlapce (*bišónen*)⁴⁰.

Kvůli sexuální tematice *jaoi* se tento žánr vně Japonska potýká s cenzurou, která se svou mírou liší v několika regionech. Zatímco v Japonsku najdeme *jaoi* komiksy v mnohých knihkupectvích a půjčovnách v sekci četby pro děti a mladistvé, ve Spojených státech je *jaoi* výhradně četbou pro dospělé. V Austrálii je dokonce jakákoliv distribuce tohoto žánru ilegální, a to nikoliv kvůli obsahu s homosexuální tematikou, nýbrž vyobrazování postav leckdy nejen jako mladistvých, ale i dětí. Ačkoliv se s tímto problémem potýkalo i samotné Japonsko, cenzura nikdy nepostihla celý tento žánr. Ratingová společnost schvalující žánr *jaoi* uděluje cenzuru jen komiksu na první pohled patrně vyobrazující dětské postavy v rámci erotické zápletky. Dále cenzurou podstupuje také ilustrace genitálií a ochlupení. Avšak na rozdíl od jiných zemí Japonsko *šónen-ai* ani *jaoi* nedefinuje jako dětskou pornografii a tyto zejména komiksové žánry se nadále nesetkávají s příliš striktní cenzurou, jako tomu může být v jiných státech.⁴¹

1.5. K-pop fandom

K-pop fandom představuje mezinárodně řazený *fandom* fanoušků korejské populární hudby, lze jej však řadit také jako součást *fandomu* korejské kultury *Hallyu*. Tato skupina příznivců sestávala k roku 2015 až z 35 590 000 fanoušků a vzrostla v porovnání s minulými lety o 63 % co do počtu osob.⁴² Fanky korejského popu nejsou pouze posluchačkami tohoto hudebního žánru, mezi jejich zájmy patří i sledování korejských seriálů (tzv. *K-drama*), sledování módních trendů v Jižní Koreji nebo všeobecný zájem o korejskou kulturu.

⁴⁰ MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. str. 18. ISSN 1320-0968.

⁴¹ MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. str. 7-11. ISSN 1320-0968.

⁴² Global 'hallyu' fans swell to 35 million in 86 countries. In: *Yonhap News Agency* [online]. 1980. Dostupné z: <http://english.yonhapnews.co.kr/news/2016/01/26/0200000000AEN20160126004700315.html>

Mezi aktivity *K-popového fandomu* patří především účast na hudebních koncertech oblíbené skupiny, autogramiádě nebo jakákoliv účast na akci, kde fanoušek může svého oblíbeného idola zhlédnout. Dále je pro tento *fandom* typické zakupování tzv. *K-pop goodies* (CD, DVD, oblečení či upomínkové předměty s logem skupiny apod.) Fanouškové také konají své vlastní meetingy, na kterých se pravidelně sházejí a diskutují o novinkách v tomto hudebním žánru. Všechny tyto činnosti spadají do skupiny tzv. offline aktivit, prováděných mimo internetové prostředí.

Do kategorie onlinových aktivit můžeme zařadit již diskutované téma psaní/čtení *fanfikcí*, hraní *RPG*, spravování *K-popových* fór a soukromých blogů anebo prostou konzumaci digitálního obsahu na internetu, související s oblíbeným interpretem fanouška (zde můžeme například řídit sledování *MV* (*Music Video*, hudební klip), *T V Show*, záznamů z koncertů nebo uveřejněné fotografie idolů).⁴³

Samotné *homoerotické* tendence, které v *K-popovém fandomu* nelze ignorovat, je možné pozorovat v úzké souvislosti s tzv. *fanservisem*. *Fanservis* v *K-popu* referuje k prvkům do tohoto žánru přidaných. Nemusí být jeho nezbytnou součástí, jedná se však o jakousi formu nabídky a poptávky – *K-popové* společnosti podsouvají svým fanouškům to, co si žádají, nebo co pokládají za koncept případného budoucího zájmu. Mezi *fanservis* patří i *homoerotické* náznaky – *K-pop* idolové žijí společně v jednom bytě (dormu), před kamerami se objímají se, drží za ruce, krmí jeden druhého u oběda apod. *Fanservis* je velmi zřetelný i na samotných koncertech idolů a v televizních show, kterých se účastní. *K-popové* celebrity dávají najevo gesta afektovanosti o to zřetelněji, je-li akce/pořad dedikován v první řadě jejich fanouškovské populaci, ne korejské veřejnosti.⁴⁴ Tyto člené náznaky inscenované managementem *K-popové* společnosti pohánějí *homoerotické* představy dívek/fanynek, které jsou následně projektovány ve *fan* tvorbě.

⁴³ O online/offline aktivitách vypovídaly fanyanky českého a slovenského *K-pop fandomu*.

⁴⁴ 10 Male Idols Who Took Fanservice WAY TOO FAR. In: *Koreaboo* [online]. 2010. Dostupné z: <http://www.koreaboo.com/buzz/10-male-idols-took-fanservice-way-far/>

1.6. Vztah fandumu K-popu, jaoi a slash

Jak už bylo zmíněno, *K-pop* a *jaoi* mají toho více společného, než by se na první pohled mohlo zdát. Dokonce i v *K-pop fandomu* nacházíme mnohem více podobností s *jaoi* než s žánrem *slash*. V následujících několika odstavcích uvádím tyto aspekty v interferenční komparativnosti.

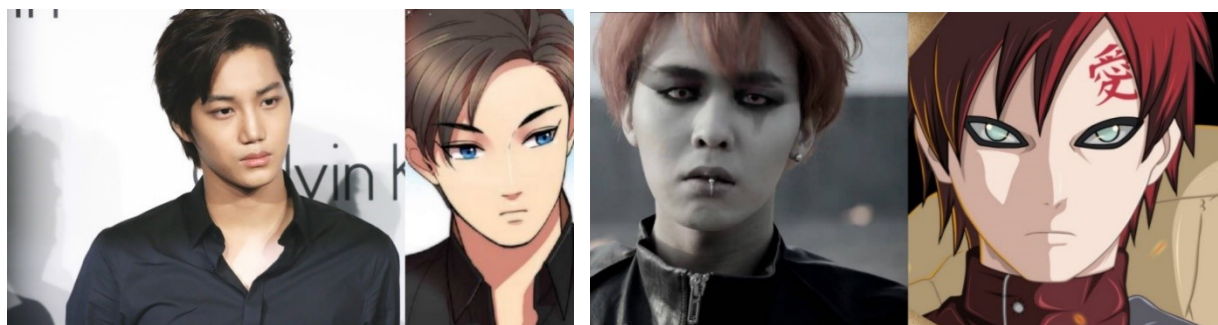
Mezi první podobnosti můžeme zařadit koncept *bišónen*. V *K-popu* a *K-drama* pro tento jev existuje ekvivalent *Flower Boy* (také *kotminam*), označující taktéž mladého a krásného muže. Mezi mužské interprety *K-popu* spadají především skupiny o několika členech, pohybující se ve věkové kategorii zhruba od 15-25 let. Zpěváci jsou zpravidla velmi pěkného vzezření, ale standard krásy se i pro korejskou celebritu velmi liší od toho západního.

Internetová stránka *World's Most Beautifuls*, uveřejňující pravidelně výsledky mediálních anket, zveřejnila i výsledky hlasování o nekrásnějšího muže světa. Na prvním místě se podle veřejnosti umístil turecký herec Engin Akyürek (60 170 hlasů), následovaný korejským zpěvákem a hercem Kim Čä-džungem (44 042 hlasů) a třetí místo obsadil americký herec Jared Padalecki (32 067 hlasů). Dle fotografií uvedených ve výsledcích hlasování, v porovnání s herci Akyürekem a Padaleckim je Kim Čä-džung zcela odlišný od zbývajících dvou favoritů. To, co korejskou celebritu odlišuje od Akyüreka a Padaleckého je především feminní vzhled, bezchybná, alabastrová pleť, lesk na rtech a účes typický pro komiksové postavy. Kim také na rozdíl od svých soupeřů nemá na tváři sebemenší známky po vousech či alespoň strništi. V článku se dohromady umístilo 20 mužů z celého světa, z toho 4 korejské celebrity. Z kompletního počtu umístěných najdeme jen 5 mužů bez vousů či strniště – tento počet tvoří všechny umístěné korejské celebrity a herec Henry Cavill.⁴⁵

Alabastrová pleť, decentní make-up, žádné vousy či strniště nejsou standardem krásy pouze v Jižní Koreji, ale také v žánru *jaoi*. Také účesy typické pro korejské celebrity se výrazně podobají těm komiksovým, a především konceptu *bišónen*. Dalo by se říci, že japonský komiks i *K-pop* si snaží vybudovat svůj unikátní koncept, a přesto se z tohoto stylu vytrácí určitá asijskost. Bledá pleť, modré oči, široké spektrum barev vlasů není ničím ve své podstatě asijským, přesto mnoho lidí na první pohled asociuje anime a mangu s asijskou kulturou. *K-pop* netvoří o nic více rozdílnou kategorii. Nejedná se jen o idoly, jejichž vzhled se leckdy více blíží západnímu stylu, dokonce i hudební videoklipy poměrně frekventovaně přejímají koncepty kultur z jiných částí světa.

⁴⁵ World's Most Handsome Men 2016 Poll. *World's Most Beautifuls: Most Beautiful Woman & Most Handsome Man Polls* [online]. Dostupné z: <http://worldsmostbeautifuls.com/worlds-most-handsome-men-2016-poll/>

Následující obrázky názorně zobrazují podobnostní rysy *bišónen* v *jaoi* a *Flower Boy* v *K-popu*.



Obr. 2 a 3: Porovnání vnějších podobností *K-popových* idolů a komiksových postav⁴⁶

Dále bych ráda vyzdvihla několik rozdílů mezi přítomností *homoerotiky* v žánru *slash* a *K-popu*. Jak už bylo zmíněno v předchozí kapitole, *K-pop*, stejně tak jako *jaoi*, má tendenci kategorizovat postavy *homoerotické* zápletky na dominantní/submisivní, a takřka vždy se toto jeví skutečností. *Slash* na druhou stranu, vzhledem k tomu, že se jedná o mnohem komplexnější žánr, není takovýmito regulami nijak svázán, protagonisté jsou mnohdy dospělí muži maskulinního typu, příkladem může být například *pairing Spock/Kirk*, *Aragorn/Boromir* nebo *Simon Le Bon/John Taylor (Duran Duran)*. *Slash* také na rozdíl od *K-popu* používá pro pojmenování *pairingu* lomítko „/“, tzv. *slash*, zatímco *K-pop* mnohem častěji tvoří jmenná kompozita idolů – např. *Kaisoo (Kai/Kjōng-su)*, *Jongkey (Čong-hjun/Key)* apod. Je také pravidlem, že při tvoření jména *pairingu* jméno *Top* předchází jménu *Bottom*.

Zatímco párování *K-popových* celebrit porušuje postavení idolů v milostném *pairingu* jen velmi zřídka – považuje ho totiž za dané a neměnné – *slash* na druhou stranu má tendenci obracet role postav bez větších vymezení. Jedním z populárních *slash pairingů* roku 2016 se stalo *OTP*⁴⁷ *Graves/Credence (Fantastic Beasts And Where To Find Them)*, v případě kterého mluvíme o muži kolem 40-50 let a dospívajícím mladíkovi ve věku kolem 20 roků. Vzhledem k věkovému rozdílu by se mohlo zdát evidentní, která z postav zastává roli *Top*, a která *Bottom*, nicméně, *slash fandom* na kategorizování rolí příliš nedbá a pozice takto nejen věkově, ale i vzhledově odlišných postav bez většího pobouření veřejnosti promění.

⁴⁶ TOKYONIGHTS. 15 K-Pop Stars That Are Basically Anime Characters In Real Life. In: *Soompi* [online]. 1998 [cit. <https://www.soompi.com>]. Dostupné z: <https://www.soompi.com/2016/05/16/15-k-pop-stars-that-are-basically-anime-characters-in-real-life/>

⁴⁷ *One True Pairing (OTP)* prvotně označoval „jeden správný *pairing*“, respektive ten, který je fanoušky daného *fandomu* všeobecně nebo většinově schvalován. Dnes je však také užíván pro označení jakéhokoli *pairingu*, zejména v žánru *slash* a *K-popu*.

Další z podobností lze najít v oblasti terminologie. Pojmy žánru *jaoi* jsou běžně užívanou škálou pojmenování také *homoerotických* jevů v *K-popu*, je také nezpochybnitelné, že se v určitých případech objeví i ve *fandomu slash*, neboť, zda je člověk fanouškem *slash* i *jaoi* zároveň, je čistě individuální záležitostí, přesto má však *slash* svojí obsáhlou vlastní terminologii. Nelze zpochybnit fakt, že *K-pop* přejal ze *slash* mnoho mezinárodních termínů, příkladem mohou být žánrové kategorie (např. *angst, fluff, tragedy*), v jistých případech však volí terminologie vypůjčenou z *jaoi* a japonského komiksu (př. *seme, uke, kawaii*).

Nejdůležitější v tomto aspektu je transparentnost obou *fandomů* a průnik *jaoi* jakožto předmětu zájmu do *K-popu* (respektive mezi jeho příznivce). Podle výsledků průzkumu Vlad'ky Nguyenové v roce 2013, se ukázalo, že velká část populace fanoušků *K-popu* v Česku a na Slovensku se ke *K-popu* dostala přes prvotní zájem o Japonsko. Na otázku „*Jak jste se k Hallju (příp. ke K-popu/K-dramatům) dostali poprvé?*“ se na druhém místě umístila odpověď „přes anime“⁴⁸. Dále respondenti uváděli, že jejich zájem o Koreu a *K-pop* přišel v souvislosti s prvotním zájmem o Japonsko.

Jaký byl prvotní regionální zájem fanouška K-popu?



Graf 1: Prvotní zájem fanouška o konkrétní region Dálného východu před vstupem do *K-pop* fandomu⁴⁹

Ve shrnutí bych proto ráda zdůraznila, že párování idolů stejného pohlaví, ať už v *K-popové fanfikci*, *RPG* nebo v jiném odvětví, nestojí samo o sobě jako něco průkopnický nového a originálního. Stejně jako jiné *fandomy*, i ten *K-popový* přejal z mnoha jiných sfér nespočet

⁴⁸ Anime – animovaný komiks

⁴⁹ NGUENOVÁ, Vlad'ka. Jak vnímáte K-pop a fenomén Hallyu? In: *Vyplnto.cz* [online]. Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/jak-vnimate-k-pop-a-fenomen/#otz530732>

cizích prvků a přijal je za své. *K-pop* se navíc čím dál více snaží zaujmout svou pestrostí mezinárodně, k čemuž využívá kulturních prvků těchto zemí. Snad i proto dochází k synkrezi *fandomů* – fanoušci si mezi sebou předávají informace a některé, jako u příkladu terminologie, *fanfiktí* nebo *RPG*, mohou zdomácnět. Regionální a kulturní blízkost hraje bezpochyby svou úlohu. Přesto bych ráda zdůraznila, že jak *K-pop*, tak jakýkoliv jiný *fandom*, podléhá neustálému vývoji. Internet umožňuje fanouškům sledovat dění jejich zájmu, komunikovat mezi sebou, předávat si informace, a především učit se jeden od druhého. Internetový prostor umožnil vznik onlinových aktivit i v případě *K-popového fandomu*, ty se díky tomuto vyvinuly a vyvíjet dále budou.

2. Online výzkum

2.1. Metodologie výzkumu

Následující část této práce věnuje soukromě provedenému online výzkumu, zaměřujícím se blíže na dvě specifické onlinové aktivity *K-pop fandomu*, tj. *fanfikce* a *RPG*.

Tento výzkum byl proveden v období od prosince 2016 do ledna roku 2017. Na jeho provedení se účastnilo dohromady 45 dotazovaných osob, kterým bych tímto chtěla srdečně poděkovat za trpělivost a ochotu zodpovědět veškeré položené otázky.

Jako první otevírá téma *K-pop fanfikcí* v prostředí českého a slovenského *fandomu*. V rozboru textu níže se zaměřuji především na přítomnost *homoerotické* zápletky a bližší specifikaci dichotomie *Top/Bottom*. Českou a slovenskou tvorbu jsem se rozhodla porovnat s mezinárodní *fanfikcí* a uvést jejich vzájemné podobnosti a odlišnosti. K lepšímu nastínění povídkové scény doplní tuto část i vzorek kvalitativního výzkumu o počtu několika autorů a čtenářů *K-pop fan fikcí* píšících v českém a slovenském jazyce.

Posléze se budu věnovat interaktivní online aktivitě *RPG*, v tomto případě však pouze v rámci České republiky a Slovenska. Materiály získané k tomuto výzkumu byly nasbírány za určité období v rámci pozorování uvnitř *RPG* komunity na sociální síti *Facebook*, a to ať už uvnitř konkrétní *RPG*, tak i v uzavřených online skupinách, které hráčům umožňují propagovat svá *RPG* a uveřejňovat inzeráty poptávající spoluhráče nebo vhodnou *RPG* platformu. Téma opět doplní výsledky kvalitativního a kvantitativního online výzkumu.

2.2. Analýza K-pop fanfikcí

Fanfikce české a slovenské sdílí s mezinárodní tvorbou mnoho společného a je tomu tak pravděpodobně i proto, že nemalý počet CZ/SK autorů z mezinárodní *fanfikce* vychází a čerpá. Navzdory tomu si československá povídková scéna zachovává několik odlišností, ať už se jedná o žánr, obsah, strukturu či distribuci textu.

Pomocí kvantitativního online výzkumu jsem sesbírala a analyzovala 30 *K-pop fanfikcí* s mužskou gay tematikou. *Fanfikce* jsou díly několika českých a slovenských autorek. Tematiku povídky a idoly v ní figurující jsem vybírala náhodně a bez jakékoliv vlastní preference. Ačkoliv se každá z povídek přiklání k žánru *romance*, není tento žánr uveden v samostatném sloupci. Tento sloupec si klade za úkol pouze blíže specifikovat doplňující žánry a zápletku. Pod kolonkou poznámky naleznete charakteristické rysy povídky a upřesnění tematiky žánru *AU*.

Veškerý povídkový materiál byl sesbírán z webových databází *Wattpad* (*wattpad.com*), *Asianfanfics* (*asianfanfics.com*), *Archive of Our Own* (*archiveofourown.org*) a soukromých blogů na doménách *LiveJournal* (*livejournal.com*), *Tumblr* (*tumblr.com*) a *Blog.cz* (*blog.cz*).

2.2.1. České a slovenské K-pop fanfikce

Na rozdíl od konkrétních mezinárodních databází, jakou je kupříkladu *Asianfanfics*, CZ/SK *K-pop fandom* do této doby nepřišel s žádnou vlastní platformou pro distribuci *K-popových* povídek. *The Daily Slash* (*daily-slash.cz*), internetový portál, nabízí fanouškům *slash* seznam webových stránek, archívů a blogů, ale jakákoliv oficiální propagační webová stránka či archív, zaměřující se výhradně na *K-popovou fanfikci*, doposud nebyl utvořen. Autoři povídek svá díla uveřejňují nejčastěji na soukromých blozích, a to konkrétně na české doméně *blog.cz*, či prostřednictvím mezinárodního archívu *Wattpad* s variantou české verze. Tento web nebyl původně určen po zveřejňování *fanfikcí*, měl sloužit začínajícím, amatérským autorům, kteří mohli svá díla na tomto webu svobodně publikovat a měli tak zároveň šanci, že si jejich díla všimne vydavatel/nakladatel. Dnes už ve *Wattpad* archívu najdeme všehočtu žánrů i *fandomů*, včetně toho *K-popového*.

Když bychom vzali klasickou erotickou *fanfikci* psanou v českém či slovenském jazyce a porovnali její prvky s *fanfikcí K-popovou (homoerotickou)*, všimneme si jednoho velkého rozdílu. Zatímco klasická erotická *fanfikce*, ať už hetero či gay, užívá v případě erotické terminologie tzv. *terminus technicus*, nebo dokonce pejorativa, *K-pop* povídka se odbornému názvosloví vyhýbá, a naopak mnohem častěji užívá eufemismů. Tento jev můžeme sledovat především při popisu erotického aktu. Porovnejme např. *penis – mužství*, *zadek – zadeček*, *sperma – blá tekutina*, *prostata – citlivý bod*, *nadržený – vzrušený*.

V následující tabulce uvádím vzorek třiceti jednorázových (tzv. one shot) povídek, od několika různých autorů. Fanfikce byly psány v slovenském či českém jazyce.

Tabulka 1: Česká a slovenská K-pop fanfikce

Č.	Žánr	Prostředí	Sex	Top/Bottom	Poznámka
1.	Real Drama	Domácí prostředí – sklep	X	1T-1B	Tématika uvěznění, nejedná se však o uvěznění <i>Bottoma Topem</i>
2.	Fluff	Online komunikace	X	1T-1B	
3.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B	
4.	Real Drama	Dorm	X	1T-1B	
5.	Real Drama	Domácí prostředí	O	1T-1B	
6.	Real Drama	Dorm	O	2T-1B	
7.	Situační ⁵⁰ , Angst	Nemocnice	X	-	Role T/B není zřejmá
8.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B	
9.	Tragédie	Domácí prostředí	O	1T-1B	
10.	Komedie	Domácí prostředí	O	1T-1B	
11.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B-1S ⁵¹	Rape
12.	Daily Drama	Domácí prostředí	O	1T-1B	
13.	Parodie	Slovensko	X	1T-1B	Parodie pohádky o Popelce
14.	Situační, Fluff ⁵²	Domácí prostředí	X	-	Role T/B není zřejmá; obě postavy velmi submisivní
15.	Real Drama	Nemocnice, dorm	X	1T-1B	
16.	Real Drama	Dorm	X	1T-1B	
17.	Real Drama	Nahrávací studio, klub	O	-	Role T/B není zřejmá; sexuální poměr je v díle pouze zmíněn, nikoliv popsán
18.	Daily Drama	Soukromý byt	O	1T-1B	
19.	Real Drama	Soukromý byt	O	1T-1B	Frekventované užívání <i>jaoi</i> terminologie – <i>seme</i> , <i>uke</i> , <i>ukátka</i>

⁵⁰ Situační žánr vyobrazuje určitý časový úsek děje

⁵¹ *Switch (S)* – působí v roli *Top* i *Bottom*

⁵² *Fluff* – Nenáročný povídkový žánr s prvky roztomilosti a romantičnosti.

20.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B	
21.	Real Drama	Soukromý byt	X	1T-1B	
22.	Daily Drama	-	O	1T-1B	
23.	Real Drama	Les	X	1T-1B	
24.	Komedie	Farma	O	1T-1B	
25.	Fluff	Soukromý byt	O	1T-1B	
26.	Real Drama	Hotel	O	1T-1B	
27.	Real Drama	Hotel	O	1T-1B	
28.	Smut ⁵³	-	O	1T-1B	
29.	Real Drama	Dorm	X	1T-1B	
30.	Real Drama	Koncert	X	1T-1B	

2.2.2. Mezinárodní K-pop fanfikce

Oproti CZ/SK *fanfikcím* se mezinárodní scéna může pyšnit archívem zaměřeným výhradně na *K-pop fanfikci*. *Asianfanfics* (zkráceně také *AFF*) je jednou z nejznámějších a nejvyužívanějších povídkových databází mezi fanoušky *K-popového fandomu*. Web byl založen v roce 2009 Jasonem Ado, taktéž známým pod pseudonymem *Nichiren*. Zprvu si jeho databáze kladla za cíl poskytnout autorům asijských *fanfikcí* prostor pro zveřejňování svých děl, ostatně o tom svědčí i jeho slogan – „*Pro všechno asijské*“ („*For all things asian*.“). Dnes už však *Asianfanfics* slouží spíše jen k publikování *K-popových fanfikcí*, povídkových recenzí a recenzí na *RPG*. O něco méně známé jsou její sesterské webové stránky – *FanficOverflow* (*fanficoverflow.com*) a *Roleplay Republic* (*roleplayrepublic.com*), z nichž první plní téměř totožnou úlohu jako *AFF*, není však blíže zaměřena na konkrétní *fandom*, zatímco *Roleplay Republic* slouží čistě k propagaci jednotlivých *RPG* a tvoří také samostatnou platformu pro realizaci *Role-playingu*

Při psaní *fanfikcí* využívá mezinárodní *fandom* asistence tzv. *betareaderů*, jinými slovy také korektorů, kteří se do své práce vložili s příchodem internetu a počítačového softwaru. S příchodem *betareaderů* nabyla mezinárodní *fanfikce* na serióznosti a korekci, kterou online povídky dnes podstupují, se blíží postupu, jímž prochází každá oficiálně publikovaná literatura.

⁵³ *Smut* – Povídka s erotickými prvky. Erotická scéna je bezpodmínečnou součástí tohoto žánru. Často se *fanfikce* orientuje pouze na vyličení sexuálního poměru.

Úkolem těchto korektorů je tedy upravit autorovy gramatické, pravopisné, popřípadě i stylizační chyby před uveřejněním díla. *Betareaderi* mohou taktéž autorovi doporučit změnu zápletky, upozornit na přebytečné pasáže apod. Na pozici *betareadera* není potřebné být autorem *fanfícií*, přesto by korektor měl mít výbornou gramotnou i stylizační znalost.⁵⁴ Ve většině případů však *betareader* nemusí prokazovat žádnou vyšší kvalifikaci a *korektorem*, byť neoficiálním, se může stát téměř každý čtenář či autor *fanfícií*.⁵⁵ Využití korekce *betareaderů* je populárním trendem uvnitř mezinárodního *fandomu fanfícií* všeobecně, nikoliv však ve *fandomu* českém a slovenském.

V níže uvedené tabulce uvádím pro ilustrační účely několik vzorových povídek, tentokrát mezinárodní *fanfikce* psanou v anglickém jazyce. Část sesbíraného povídkového materiálu pochází z diplomové práce Rywon An, studentky magisterského studia v oboru genderových studií *Zbývající podí povídek* tvoří sesbíraný materiál poskytnutý vzorky kvalitativního interview.

Tabulka 2: Mezinárodní K-pop fanfikce

Č.	Žánr	Prostředí	Sex	Top/Bottom	Poznámka
1.	Office Drama	Hotel, kancelář	O	1T-1B	Známost na jednu noc
2.	Historické	Domácí prostředí	O	1T-1B	
3.	School Life	Učebna	X	1T-1B	
4.	Incest/Ghost	Ulice	X	1T-1B	
5.	Office Drama	Hotel, kancelář	O	1T-1B	Známost na jednu noc
6.	Historické	Bojiště	O	1T-1B	Známost na jednu noc
7.	Fantasy	Domácí prostředí	O	1T-1B	
8.	Real Drama	Skladiště	O	1T-1B	Utajování milostného poměru
9.	School Life	Campus	X	2T-1B	
10.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B	Utajování milostného poměru, Rape
11.	Daily Drama	Ulice	X	2T-1B	

⁵⁴ KARPOVICH, Angelina I. The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities. In: Fan Communities Move Online. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. Kindle locations: 2568. ISBN 978-078-6454-969.

⁵⁵ Asianfanfics. 2009. Dostupné také z: <http://www.asianfanfics.com/>

12.	Real Drama	Dorm	X	1T-1B	Inspirováno fanservisem
13.	Militární	Hotel	O	1T-1B	Parodie filmové předlohy
14.	Daily Drama	Hotel	O	1T-1B	
15.	Uvěznění	Domácí prostředí	O	2T-1B	Uvěznění Bottoma Topem
16.	Real Drama	Dorm	O	1T-1B	Inspirováno fanservisem (TV show)
17.	Daily Drama	Veřejné toalety v hospodě	O	1T-1B	Rape
18.	Situační	Domácí prostředí	O	1T-1B-1S	Rape = odplata, bez zápletky
19.	Situační	Kulečnickový salón	O	2T-1B	Rape, bez zápletky
20.	Situační	Hotel	O	1T-1B	Známost na jednu noc, prostituce
21.	Daily Drama	Hotel	O	1T-1B	
22.	Situační, Krimi	-	X	-	Buddy
23.	Fantasy	Domácí prostředí - sklep	O	1T-1B	
24.	Situační, Fluff	Vyhlička	X	1T-1B	Inspirováno hudební předlohou Eda Sheerana – <i>Castle On The Hill</i>
25.	Tragédie, Angst	-	O	1T-1B	Pravděpodobně inspirováno filmovou předlohou <i>50 First Dates (2004)</i>
26.	Fluff	-	X	1T-1B	Z pohledu pozorovatele- účastníka; psáno formou denku
27.	Situační, fluff	Pláž	X	1T-1B	
28.	Situační	Veřejné toalety v metru	O	1T-1B	Sexuální obtěžování, Rape, bez zápletky
29.	School Life	Campus	X	2T-1B	
30.	Klub/Bar	Klub, hotel	O	1T-1B-1S	Známost na jednu noc

Mezinárodní *fanfikce* jsou rozmanitější nejen v aspektu žánrových kategoriích, ale celkově po všech stránkách. Je tomu přirozeně proto, že mezinárodní fandom je mnohem početnější nejen co do počtu fanoušků, ale také zemí, kultur, náboženství atd. Existuje i určité

procento CZ/SK fanoušků, jež působí zároveň či pouze ve fandomu mezinárodním, nejedná se však o většinovou skupinu.

Zatímco CZ/SK *fanfikce* situují děj nejčastěji do reálného světa idolů, fanoušci mezinárodního *fandomu K-pop fanfikce* nepřetržitě experimentují, inovují a inspirují se. Přesto i mezinárodní *fandom* preferuje některé z žánrů více a podle statistik archívů *Asianfanfics* se mezi nejpobulárnější řadí *romance* (137 201), *angst* (65 246), *fluff* (54 196). Počet *fanfikcí* v těchto žánrových kategoriích je aktuální k dni 13.3.2017.⁵⁶

Psaní *fanfikcí* přetrvává jako populární trend od zrodu *science fikce* a oblibu tato aktivita sklídila i v *K-popovém fandomu*. V konečném výsledku bych ovšem povídkovou scénu v České republice a na Slovensku hodnotila, v porovnání s mezinárodní *fanfikcí*, jako literaturu nižší úrovně. CZ/SK fanouškovské povídky postrádají korekturu, vlastní online databázi a početnější skupinu autorů i čtenářů. Čeští a slovenští fanoušci *K-popu* se zdají být mnohem zdrženlivější v přejímání vnějších trendů, a zda se *K-pop* povídková scéna bude dále vyvíjet po mezinárodním vzoru je v tuto chvíli nepravděpodobné.

2.3. Online výzkum – K-pop Role-play

Část výzkumu zkoumající aktivitu *RPG* hráčů v Česku a na Slovensku si kladla za cíl nalézt odpověď na následující stěžejní otázky:

1. Jaké jsou nejčastější prototypy postav *RPG*, za které ženy hrají?
2. Zaujímá čtenářka v roli své postavy pozici pozorovatele či účastníka? Jaké důvody ji k této preferenci vedou?
3. Navazují hráčky reálný milostný vztah či poměr skrze interakci *RPG* postav?

Tyto tři otázky budu v následující části rozebírat chronologicky a více dopodrobna, předem ovšem uvedu více údajů o vzorcích podílejících se na výzkumu.

Způsob online interview byl proveden dvěma cestami, a to v prvním případě korespondenčně, formou soukromých zpráv na sociální síti *Facebook*, nebo druhou alternativou, tj. telefonickým rozhovorem skrze počítačovou aplikaci *Skype*. Osoby podrobené výzkumu si samy mohly zvolit mezi těmito dvěma alternativami, a to z důvodu zajištění jejich anonymity. Korespondenční varianta v našem případě také přispěla k získání důvěrnějších a leckdy otevřenějších odpovědí. Ve většině případů korespondence se respondenti přihlásili k účasti na

⁵⁶ Asianfanfics. 2009. Dostupné také z: <http://www.asianfanfics.com/>

výzkumu skrze své *RPG* postavy spravované na *Facebooku*. Tato skutečnost nijak nebránila v komunikaci mezi tazatelem a dotazovaným, hráčky před začátkem interview každá potvrdily, že odpovídat na otázky budou výhradně jako skutečné osoby, nikoliv v roli své postavy idola.

Z celkového počtu dvanácti dotazovaných pro kvalitativní i kvantitativní výzkum se ukázalo, že veškeré vzorky, jsou hráčkami *K-popových RPG* v Česku a na Slovensku. Mezi dotazovanými se nacházejí pouze ženy ve věku od 16 do 24 let, s trvalým bydlištěm na území České republiky a Slovenska.

Kvalitativní výzkum doplňuje taktéž výzkum kvantitativní, který byl proveden v následující fázi pro ověření dat sesbíraných z interview s respondenty. Kvantitativní výzkum byl proveden formou online dotazníku a byl předložen *K-pop RPG* hráčům ve *Facebookové* skupině *CZ/SK K-pop RPG*. Kladené otázky se ničím nelišily od těch, jež jsem již v přecházející fázi pokládala během online rozhovorů a veškeré odpovědi na otázky v kvantitativním dotazníku slouží tedy k ověření a upřesnění výstupů z výzkumu kvalitativního. Celkový počet respondentů kvantitativního výzkumu odpovídá číslu 45, z něhož 12 dotazovaných poskytlo výpovědi k účelům výzkumu kvalitativního. Z hlediska pohlaví odpovídalo na dotazník 44 žen a jeden muž, jehož odpovědi na otázky budou pro porovnání uvedeny na konci shrnutí výzkumu.

V úvodu jsem hráčkám *RPG* položila otázku, v jakém časovém intervalu se na *RPG* pohybují, a také, kolik svého času věnují hraní jako takovému v poměru s jinými aktivitami na *RPG* (komunikace s hráči, čtení her ostatních postav, sdílení obsahu na svém profilu, aktivita v mimoherních skupinách). Odpovědi na tuto otázku ukázaly, že hráčky, s výjimkou jednoho vzorku, tráví podstatně více času mimoherními aktivitami, a mluvíme tu stále o aktivitách v rámci *RPG* platformy. Zatímco samotné hře *RPG* se hráčky věnují v průměru 3-4 hodiny denně, mimoherními aktivitami tráví ve většině případů celý den. Jako nejčastější mimoherní aktivitu (*OOO*⁵⁷ chat, skype, sdílení fotografií, videí a jiného obsahu na svém profilu a skupině *RPG*, *OOO* aktivity spravované administrátory *RPG*⁵⁸ aj.) uvedly respondentky interakci s ostatními hráči.

⁵⁷ *Out of Character (OOO)* – veškerá aktivita hráče odvíjející se mimo charakter *RPG* postavu. Např. konverzace o své každodenní životě s jiným hráčem představuje realitu *OOO*. Opakem *Out of Character* je tzv. *In Character (IC)* – to, co se odehrává v rámci virtuálního in -game prostředí.

⁵⁸ *OOO* aktivity, které obvykle spravují administrátoři *RPG*, mohou zahrnovat různé druhy interaktivních miniher, např. hádanky pro hráče, dále diskuze, sdílení oblíbených videí a zahrnout zde můžeme i *RPG* setkání kde se hráči sházejí mimo internetové prostředí, tedy fakticky.

2.3.1. Prototypy postav

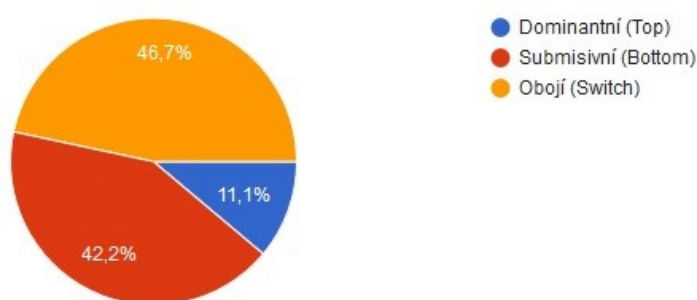
K podrobnější analýze prototypů postav *RPG* jsem měla možnost prozkoumat 12 postav dotazovaných hráček dle jejich výběru. 10 z 12 hráček popisovalo postavy mužského pohlaví homosexuální či bisexuální orientace, mezi zbylé dvě patří hráčky postav ženského pohlaví též orientace. Hráčky odpovídaly na otázky, které měly výzkumu lépe nastínit charakteristiku jejich postav, stejně tak jako osvětlit do jaké míry jsou postavy tvořeny na základě skutečné povahy idola, nebo zda se jedná o smyšlenou personu. Toto do jisté míry omezuje i samotný typ *RPG*, aneb, zda se jedná o *hru na idoly* či tematické *RPG*. *Hra na idoly* ve svých pravidlech často specifikuje požadavek na dodržování charakteru skutečného idola, zatímco zcela smyšlený paralelní vesmír, ve kterém postavy vystupují, málokdy požaduje jakoukoliv koleraci s realitou, naopak na ní v případech mnoha *RPG* klade i určitá omezení.

Z hlediska sexuální orientace a pozice v milostném poměru popisovaly hráčky své postavy nejčastěji jako bisexuální, nikoliv homosexuální orientace. Dvě z dotazovaných dokonce uvedly termín *pansexuální* orientace⁵⁹.

Následující část výzkumu podpořila otázka kvantitativního dotazníku, a to ohledně pozice v rámci milostného poměru. Výsledek ukázal, že hráčky pro hru nejčastěji volí postavy na pozici *Bottom* (submisivní) a *Switch* (obojí). Níže se můžete podívat na procentuální graf skládající z odpovědi 45 respondentů.

Jaký prototyp mužské postavy z hlediska Top a Bottom volíte nejčastěji pro hru RPG?

(45 odpovědí)



Graf 2: Prototypy mužských postav⁶⁰

⁵⁹ *Pansexualita* – sexuální zaměření charakterizované přitažlivostí k druhé osobě bez ohledu na genderovou identitu.

⁶⁰ DOKSANSKÁ, Markéta. Kvantitativní výzkum v oblasti K-pop RPG a YAOI. In: *Google Formuláře* [online]. Dostupné z: https://docs.google.com/forms/d/11RJE_FiB6OB9uwYFn9uxitfFnDyhVRy470apSz2x9Mw/viewanalytics

Statistika tedy napovídá, že se ve většině případů jedná o tzv. *heteronormativní projekci* či experimentaci. 11.1 % hráčů zpravidla za dominantní postavy tvoří pouze 5 respondentů. Jedna z hráček za dominantní postavu během interview uvedla, že preferuje pozici Top, jelikož jí propůjčuje větší kontrolu nad děním, o kterou se nerada dělí s druhým hráčem.

2.3.2. Virtualita/Realita

V této části bych ráda objasnila odpověď na druhou otázku výzkumu, a to, jakou roli zaujímá hráč *RPG*, zda participuje na ději hry jako účastník, nebo jako pouhý pozorovatel. V návaznosti na tuto otázku se také podíváme, do jaké míry proniká virtuální realita *RPG* do každodenního života hráče.

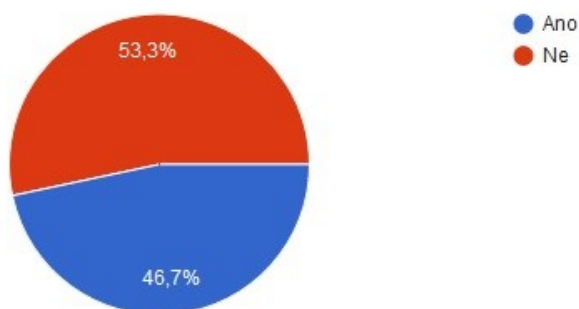
V případě první otázky odpovídalo všech 12 hráček formou interview na otázku, zda se v průběhu hry *RPG* cítí být účastníkem děje očima své postavy, anebo pozorovatelem, případně také vypravěčem. V tomto ohledu se pozice hráčky velmi liší od čtení *fanfikcí*, jelikož 10 z 12 hráček uvedlo, že na ději spíše či bezpochyby participují, zatímco zbylé dvě hráčky uvedly, že se cítí být pouhými pozorovateli příběhu. Tato pozice se však může stát variabilní v případě experimentování s charakterem postavy a také pozicív milostném poměru. Jak například jedna z hráček uvádí:

„Vzhledem k tomu, že mám od Čäh-juna [jedné z hráččinyých postav] povahově daleko, nedokážu se s ním tolik ztotožnit, ale na druhou stranu se ztotožňuji s postavou Čan-jöla. Do něj jsem zčásti vnesla něco ze své vlastní povah.“

S rourou skutečností mě přirozeně začala zajímat také otázka, do jaké míry proniká virtuální život hráče *RPG* do jeho reálného každodenního života. Na základě zmínky několika hráček *K-pop RPG* jsem mezi otázky zařadila i tu, která měla získat jednoznačnou odpověď na to, zda mezi hráči a hráčkami dochází k milostnému poměru či vztahu. Otázka byla položena jak vzorkům kvalitativního výzkumu, tak i formou dotazníku kvantitativního.

Navázal/a jste někdy milostný vztah s hráčem RPG skrze interakci vašich postav?

(45 odpovědí)



Graf 3: Navázání vztahu mezi hráčkami skrze interakci postav na RPG⁶¹

Odpovědi na tuto otázku v našem případě ukázaly, že 21 hráček *K-pop RPG* navázalo milostný vztah skrze interakci postav uvnitř samotné hry. Jedná se tedy téměř o polovinu, přičemž ovšem není vylučitelné, že protichůdná strana, která odpověděla negativně, nemůže také navazovat vztah různého typu s jiným hráčem. Pro ilustraci bych ráda citovala jednu z hráček *K-pop RPG*:

„Nenavázala jsem s jiným hráčem žádný milostný vztah, spíše jsme se úplně rozhádali.“

Hráčka tedy uvádí, že mezi ní a druhým hráčem nedošlo k ničemu intimnímu, přesto byla s druhou osobou ve vztahu přátelském, na který *RPG* neměla dobrý vliv a jejich přátelský vztah ukončilo. Hráčky běžně komunikují v rámci mimoherních aktivit a navazují vztahy typické pro každodenní život běžného člověka.

V případě milostného vztahu je však situace trochu atypická. Jak už samotné vzorky našeho výzkumu ukazují, mezi hráči *K-popové RPG* nalezneme v drtivé většině pouze ženy, a proto také většina reálných vztahů uvnitř této *RPG* komunity se odehrává mezi ženami, včetně těch milostných. Respondentkám interview jsem proto položila nejen otázku, zda mezi nimi a jiným hráčem někdy došlo k milostnému vztahu, ale také jakého pohlaví jejich partner byl. 5 z 5 dotazovaných uvedlo, že skrze *RPG* navázalo milostný vztah s druhou ženou, a přesto se

⁶¹ DOKSANSKÁ, Markéta. Kvantitativní výzkum v oblasti *K-pop RPG* a YAOI. In: *Google Formuláře* [online]. Dostupné z: https://docs.google.com/forms/d/11RJE_FiB6OB9uwYFn9uxitfFnDyhVRy470apSz2x9Mw/viewanalytics

nejednalo, alespoň ne v případě všech 5 respondentek, o ženy čistě homosexuální orientace. Zda se tedy jedná o pouhou experimentaci nebo něco mnohem komplexnějšího v souvislosti s ženskou sexualitou je tématem mnohem složitějším a doposud neprobádaným, proto bych se tu nerada pouštěla do jakýchkoliv pochybných spekulací. Mým úkolem v této akademické práci je pouze poukázat na přítomnost této skutečnosti uvnitř *CZ/SK K-pop fandomu* a v jaké míře v něm k navazování milostných vztahů mezi ženami dochází.

Mimoherní aktivity, jak už bylo výše zmíněno, tvoří mnohem větší procento než aktivita čistého hraní *RPG*. *OOO* komunikace patří mezi nejčastější z mimoherních aktivit a odehrává se mezi dvěma i více hráči. V tomto okamžiku tedy nekomunikují postavy v rámci virtuální reality, ale skutečné osoby, které konverzují o svém každodenním a reálném životě. Přesto si mnoho hráčů zachovává v *OOO* určitý odstup od ostatních členů *RPG* a z jejich konverzace je patrné, že v jednu chvíli jednájí z části jako oni sami a z části stále jako postava *RPG*. Následující *OOO* úryvek byl převzat z konverzace mezi dvěma hráčkami:

„Nemôžem lebo vtedy pracujem. Pýtal som sa, že či by mi nevedel povedať môj plán práce na mesiac dopredu. Povedal mi ho a nemôžem si ho meniť.“

„To je v poriadku, ale bude to fajn, až se konečně jednou [na setkání hráčů] dostaviš. A někdy si s námi můžeš zase zavolat na Skype.“

V prvním případě hráčka reaguje na položenou otázku, zda se bude moci dostavit na *OOO* akci (tj. *RPG* sraz hráčů). Odpovídá však v rodě mužském, jako její postava, přestože je dotaz kladen na její *OOO*, ve kterém je ženou. Hráči se dokonce i v *OOO* oslovují jmény svých postav, a to ať už na internetu, nebo během skutečného setkání.

2.3.3. Autoerotika

V návaznosti na téma, v jaké míře se virtualita promítá do reálného života *RPG* hráče, jsem vzorkům položila poslední otázku s touto problematikou související. Tento bod si kladl za úkol zjistit, zda při hraní *RPG* s *homoerotickou* tematikou dochází v případě samotných hráčů a hráček k autoerotice. Jednalo se tedy o sebeuspokojování skutečné osoby, nikoliv postavy *RPG*.

Tato otázka jako jediná nebyla povinným polem, a to z toho důvodu, aby respondenti v případě preference neodpovídali na takto intimní záležitost, neustoupili od zodpovězení otázek

celého dotazníku. Z toho důvodu tato otázka jako jediná volitelná byla zodpovězena pouze 39 respondenty.

V první fázi jsem zamýšlela položit tuto otázku anonymně formou dotazníku pouze vzorkům kvalitativního výzkumu, ale z celkového počtu 7 získaných odpovědí, z nichž se 6 ukázalo být negativní a 1 pozitivní, jsem usoudila, že by v tomto případě nebylo možné aplikovat vzorek na celou populaci hráčů *RPG*. Proto jsem se rozhodla tentýž pokus zopakovat na početnější skupině hráčů a výsledky se ukázaly být o něco zajímavějšími.

Hráči odpovídali na otázku, zda v jejich případě dochází při hraní *RPG* k autoerotice. Ačkoliv většinové procento (29 respondentů) tuto možnost zamítlo, čtvrtina hráčů (10 respondentů) ve své odpovědi potvrdilo, že sexuální sebeuspokojení při líčení erotických *RPG* pasáží provozují

V úvodu o online výzkumu jsem zmínila účast mužského vzorku, který se podílel na zodpovězení onlinového dotazníku. Jeho záměry a tendence se v případě *homoerotiky* mohou lišit od těch, které pojmají ženy. Z toho důvodu jeho odpovědi uvádím zvlášť a v plném rozsahu.

1. *Jaký je Váš věk?*

Odpověď: 18

2. *Jaký prototyp mužské postavy z hlediska Top a Bottom volíte nejčastěji pro hru RPG?*

Odpověď: Dominant (Top)

3. *Bylo by pro Vás stejně přirozené užití terminologie z oblasti japonského komiksu, tj. Seme (dominantní), Uke (submisivní), Seke (obojí)?*

Odpověď: Ano

4. *Jste fanouškem anime/komiksové formy jaoi?*

Odpověď: Ano

5. *Navázal/a jste někdy milostný vztah s hráčem RPG skrze interakci Vašich postav?*

Odpověď: Ne

6. *Dochází ve Vašem případě při hraní/čtení RPG s homoerotickou zápletkou k autoerotice (tj. k sebeuspokojování)?*

Odpověď: Ne

Tento vzorek představuje v našem kvalitativním i kvantitativním výzkumu jediný mužský element, přesto se po sesbírání dat přihlásil k vyjádření k tématu nový mužský vzorek, který nabídl výpověď k záležitosti *homoerotických* tendencí *K-pop fandomu* z vlastní perspektivy.

2.3.4. Interview – Výpověď izolovaného vzorku (K-pop fanoušek, muž, 23 let, bisexuální)

Po sesbírání veškerých dat a stanovení resultátu, jsem provedla poslední interview s odděleným vzorkem, jež se nepodílel na onlinovém interview, ani na zodpovídání otázek v hromadném dotazníku. S tímto vzorkem jsem prováděla soukromý rozhovor a v jako jediném případě se nejednalo o online komunikaci, nýbrž interview v terénu. Vzorek tvořil muž (23 let) bisexuálního orientace, který je nejen fanouškem *K-popového* hudebního žánru, ale i účastníkem fanouškovských online aktivit – psaní/čtení *homoerotických fanfikcí* a *RPG*.

Tento muž v první řadě uvádí, že při psaní i čtení *fanfikcí* se cítí být jako pouhý vypravěč či pozorovatel. Jakékoliv sklony k autoerotice v rámci těchto aktivit popírá. Vzorek také přiznává, že postavám ve svých *fanfikcích* nebo *RPG* hře nepřisuzuje poziční role a jejich stanovování mu připadá nerealistické:

„*Já toto v žádném případě nerozděluji, záleží na situaci.*“

Při otázce, proč si myslí, že fanynky determinují tyto role odpověděl:

„*Ženy vidí klasického muže jako toho, kdo se o ně postará, řekněme jako alfa samce. Ale pak je tu ten jiný typ muže, kterého si [ženy] automaticky spojují se zženštělostí a submisivitou. Myslím si, že toto provádí na základě vzhledu daného muže, nikoliv jeho povahy nebo skutečné orientace.*“

Jako poslední tento muž dodává, že v případě skutečného vztahu s mužem by se sám nikdy nekategorizoval jako dominantní nebo submisivní. Striktní dichotomie *Top/Bottom* pro jeho osobu není přijatelná.

2.3.5. Rozbor úryvku RPG hry

V následujících analýzách dvou úryvků *RPG* textu se v prvním případě zaměřuji na přiblížení žánru *Alternative Universe*, kdežto v případě druhém slouží text k rozboru *homoerotických* znaků v rámci interakce postav a jejich deskripce hráčem.

2.3.5.1. Úryvek 1– *Alternative Universe*

V následující ukázce se budu věnovat analýze textu tematické *RPG* hry, odehrávající se mezi dvěma mužskými postavami, jež byly součástí nyní již neaktivní *RPG Dyatlov Asylum*.

Dyatlov Asylum je tematickou *RPG*, jejíž příběh je inspirován filmovou hororovou tvorbou *Devil's Pass* (2013) a *American Horror Story: Asylum* (2012-2013). Děj se odehrává v 70. letech 20. století na území SSSR, konkrétně v oblasti severního Uralu, kde v roce 1959 zahynula expedice průzkumníků, vedená Igorem Alexejevičem Dyatlovem. *RPG* vytvořila alternativní vesmír, ve kterém se v blízkosti místa, kde výprava horalů zahynula, nachází skrytá léčebna. V tomto nemocničním zařízení provádí Sověti pokusy na protirežimních zajatcích a zbloudilých osobách odchycených v blízkosti léčebného ústavu.

Hráči si mohli vybírat mezi pozicí pacienta a doktora, a přestože měli možnost dosadit do hry jako postavu korejského idola, směli použít pouze idolův *face-claim*, tj. tvář celebrity, avšak nikoliv, co by bylo spjaté s idolovou realitou „našeho“ světa. Dokonce ani jméno si postavy neponechávaly podle vzoru idolů a hráči byli povinni přidělit své postavě jméno ruské.

Následující text je výňatkem ze hry dvou postav z *RPG Dyatlov Asylum*. Viktor Dumanovsky (korejský model Kim Sang-wu) je ředitelem léčebného ústavu a setkává se jednoho dne na operačním sále se svým kolegou Akimem Myasnikovem (zpěvák Bi Rain). Interakce těchto postav nikterak nespécifikovala rozdělení rolí *Top/Bottom*. Lze ovšem usuzovat, že na základě věkového rozdílu by v případě milostného poměru zastával Akim Myashikov roli Top, a to navzdory vyššímu postavení Viktora Dumanovského. V rámci hierarchických znaků, určující pozice v milostném poměru mezi dvěma muži, staví *fandom* na první místo věk, teprve poté společenský statut či pracovní pozici. Stejně tak stěžejní roli hrají fyziognomické rysy a proporce, těm se ve své práci podrobně věnuje Rywon An.⁶²

⁶² RYWON, An. Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fan Fiction: In a Subversive Gender Parody. 2010. Diplomová práce. Lunds University.

Viktor Dumanovsky

[Výzkumná laboratoř – operační sál]

Vydal se na svou pravidelnou podvečerní procházku chodbami léčebny. Obyčejně by se procházel mnohem raději po okolí, uralská příroda byla na pohled vskutku velkolepá, jenže každý, kdo o tomto místě něco věděl, byl natolik rozumný, aby si procházku při západu slunce dvakrát promyslel. A i člověk jako byl Viktor, kterého dokázalo opravdu zlomit jen málo co, byl jeden z těch, kteří věděli, kdy byl zákaz vycházení oprávněným zákazem.

S rukama založenýma za zády kráčel dál chodbou a zvuk jeho kožených bot na podpatku se ozývaly chodbou při každém dalším kroku.

Všiml si pootevřených dveří operačního sálu před sebou. Místo, které sám navštěvoval asi nejčastěji a velmi rád, když měl co pitvat. Viktor byl jeden z těch doktorů, kteří se tiše radovali z každé smrti dalšího pacienta. On jako ředitel ústavu zastával názor, že každého "vychladnutého" by byla škoda pohřbít a je nutné mrtvých těl využívat k novým experimentům.

Když nahlédl dovnitř, překvapil ho pohled na mrtvolu na pitevním stole, přikrytou bílým prostěradlem, zatímco u stolu postával jeho kolega, ovšem z úplně jiného oboru. Tohle rozhodně nebylo jeho místo.

"Hledáte tu něco, pane kolego?" Otázal se s klidem, zatímco udělal první krok dovnitř místnosti.

Akim Myasnikov

Smrt pacienta býval pro mladého Akima pojem srovnatelný s absolutním selháním. Léta tvrdého režimu však měla tendenci lidi nejen zocelit, u mnohých zapříčinila cosi srovnatelného se smrtí, okradla je o jejich lidskost. Dospělý Akim nebyl výjimkou. Nejednou svým pacientům dopomohl k smrti, sledovat, jak se jiskra pomalu vytratí z jejich očí, pro něj bylo jistým sebeuspokojením. Přeci jen je posílal do lepších míst, sám sobě nalhával, když hnal poslední ždíbec života pryč z jejich těl. Dnes se však neradoval. Z neznámých příčin mu zemřel pacient, jehož mysl považoval za geniální. I přes všechna mračna choroby, která ji sužovala. Dalo by se říct, že si ji zamiloval, jaký to musel být ojedinělý mozek. Takový by bylo vskutku škoda zakopat.

Přikryté bílou plachtou, aby na chodbách nevzbuzovalo zbytečnou pozornost, vzal tělo na operační sál. V paměti mu utkvěl rozpis všech nadcházejících zákroků, byl si proto jist, že při své práci nebude rušen. Tlumeným přítmím se náhle provrtala svěkla ostrých zářivek a on za sebou rychle zavřel. Lůžko zajistil přímo pod osvětlením, těla se však zatím nedotkl. Usedl ke stolu a vytáhl svůj deník. Borya Minin, 28 let ... psal. Téměř

celá strana se leskla vlhkým inkoustem, když od stolu opět vstal, dlaněmi se o něj opřel a zahleděl se na bílou hroudu uprostřed sálu. Zhluboka se nadechl, vydechl, a už chtěl k tělu vykročit, když se dveře otevřely a do místnosti vstoupil jeho kolega. Mírně naklonil hlavu, oči nespouštěje z druhého muže, a svá ústa zkroutil do strohého úsměvu. "Umřel nám další pacient. Chtěl jsem se do něj podívat."

Viktor Dumanovsky

Zaposlouchal se do jeho slov. Byl sarkastický podobně jako většina doktorů v léčebně, ale vzhledem k tomu, na jakém místě se nacházeli, se jeden nemohl divit. Viktor věděl, že někteří s doktorů jsou blázni do jisté míry i větší, než samotní pacienti. Plno z těch tu totiž ani nemělo co dělat, a jestli byl Viktor proti něčemu opravdu vysazený, pak to byli pacienti bez diagnózy, ti, co jim je sem přitáhla armáda jen, aby se zbavili svědků. Tyto osoby tu neměly co dělat, nebyly ničím zajímavý, nebylo, co na nich zkoumat a jediné, co uměly, bylo se doprošovat spravedlnosti a prosit, aby je odsud pustili. Jenže to Viktor, jakožto ředitel ústavu, nemohl provést, ani kdyby chtěl, a že by opravdu chtěl.

Ale co byla tahle osoba zač ještě neměl tušení. Došel k operačnímu stolu a plachtu z mrtvého strhl jen do úrovně ramen. Chtěl se podívat na jeho obličej, ale rysy vybledlé tváře mu nic neříkaly. Nejspíš se jednalo o nového pacienta, co tu dlouho nevydržel... anebo další oběť minulého období "pokání"⁶³.

S povzdychem plachtu zase přetáhl nebožtíkovi přes obličej a svou pozornost přetočil ke staršímu doktorovi, který si stále studoval jakýsi spis. Viktora nenapadlo, že je to jeho soukromý deník. On sám si nic takového nikdy nevedl, bral to jako ztrátu času, jelikož pro něj byla podstatná jen přítomnost. Co se stalo, stalo se a co se stane je nevyhnutelné, není tedy třeba si s tím lámat hlavu. Bylo zřejmé odkud takové vidění světa přebral, třebaže málokdo o něm věděl, že byl věřící.

"Budete jeho tělo k něčemu potřebovat?" Zajímalo ho, jestli se druhý chystal na pitvu těla. Koneckonců, proč by sem tělo potom vozil?

⁶³ *Období pokání* referuje k ději RPG na pozadí, kteří vytvořili administrátoři *Dyatlov Asylum*. Jelikož je tato RPG založena na tematicke historicko-hororové, *období pokání* měsíční periodu, kdy se v okolí léčebny zjevují duchové a démoni.

Akim Myasnikov

Mlčky sledoval, jak se vysoký muž přesunul k lůžku a zesnulého obhlédnul. V jeho tváři se dalo těžko něco vyčíst, jeho rysy přespříliš strnulé. Dalo by se říci, že tělo bylo ještě čerstvé. Posmrtná ztuhlost jej ještě zdaleka neovládla, a pokud by byl někdo natolik troufalý a k mrtvole se přitisknul, mohl by ještě ucítit poslední zbytky tepla, které mu jednou propůjčovaly odolnost a zdraví. Naposledy zrakem projel text, který v jeho sešitě přibyl, a spokojen se zaschlým inkoustem jej zavřel. "Tělo ne, pouze hlavu." Usmál se vstřícně a otočil se ke svému nadřízenému, aby mu mohl věnovat svou plnou pozornost, počín vcelku neobvyklý. Málo co ho dokázalo zaujmout natolik, aby nechal svou mysl zaobírat se pouze jedinou skutečností, natolik byl jeho čas drahocenný. Choval však v sobě dostatečnou úctu k autoritám, proto dnes činil výjimku. Dlaně opět přitiskl na dřevěný stůl a kostrčí se opřel a jeho hranu. "Máte-li o něj zájem, můžete se ke mne přidat. S hlavou budu hotov brzy a tělo pak může být celé jen Vaše." Nedokázal si odpustit jistý škádlivý podtón ve svých slovech a mírně se zaklonil, oči fixované na Viktorovu tvář.

Viktor Dumanovský

"Budu jen potěšen. Myslím, že nám tu v blízké době nikdo umírat nebude a já mám o těla na svoje experimenty v poslední době spíše nouzi." Přitakal a konečně pohled zvedl od tváře mrtvého k postavě doktora, jenž si sem nebožtíka přivezl. Každý tu měl samozřejmě své úchylinky, ale přesto byl Viktor natolik zvědavý, co měl druhý za úmysly, že přišel s dalším dotazem. Jeho hlas zněl při tom velmi neutrálně a zda Myasnikova hodlal podporovat v jeho výzkumných plánech, nebo ne, nebylo zcela zřejmé.

"K čemu Vám jeho mozek vlastně bude? Pracujete snad na něčem konkrétním?"

Zvuk jeho podpatků znovu zaplnil místnost, když přecházel kolem lůžka, na kterém tělo leželo, ke svému kolegovi. Zastavil se jen na jeden krok od něj, než se nad něj až téměř nebezpečně naklonil, čímž osobu před sebou donutil se zaklonit v pase. Po

celou dobu se ho ovšem kouskem těla nedotkl, a když se zase odtáhl, úsměv mu hrál na rtech a v ruce svíral jeden ze svých oblíbených skalpelů.

"Nuže, dáme se do práce."⁶⁴

Ukázkový text vykazuje již na první pohled několik znaků blíže určující jeho kategorizaci. *RPG* může být zaznamenávána dvěma způsoby, jak už bylo řečeno v předchozích kapitolách, a to ve formátu paragrafů (*Para*) nebo tzv. hvězdičkovým způsobem (*Action*). V případě tohoto textu mluvíme tedy o *Para* – konzistentním textu, složeném z odstavců a rozvitých souvětí, uvozovky ohraničují přímou řeč. Pro způsob vypravování zvolili oba hráči *Er-formu* a minulý čas, které jsou pro styl *Para* typické. *Para* je ovšem možné psát i v čase přítomném a ve formě *Ich*. Na rozdíl od dynamické hry věnují autoři komentářů pozornost také popisu děje na pozadí a psychologickým úvahám, v textu si můžeme všimnout i přítomného cynismu obou postav. Styl zaznamenávání hry může v leckterých případech nařizovat ve svých pravidlech samotná *RPG*, a tak tomu bylo i v případě *Dyatlov Asylum*. Tuto normu je třeba dodržovat při veřejném, vztahuje se na veřejnou interakci postav na *facebookové* zdi a ve skupinách, nikoliv na *OOC* (mimo charakter) nebo jakýkoliv druh soukromé korespondence.

Hranatými závorkami na samém počátku hry hráč blíže specifikuje místo setkání obou postav – *výzkumná laboratoř – operační sál*. Toto místo je oběma hráčům dobře známo, jelikož spadá pod herní skupinu *Léčebna*, ve které se nachází galerie veškerých míst nacházející se uvnitř budovy. V galerii ve skupině *léčebna* dále naleznete ilustrační obrázky míst, jako např. kancelář ředitele léčebny, chodba nejvyšších předsedů, veřejné umývárny nebo samotku. Tyto obrázky do skupiny přidávají administrátoři *RPG* a podobné naleznete i mimo *Léčebnu* v jiných lokačních skupinách. Postavy se mohou pohybovat po veškerých prostorách uvedených administrátory, pouze postavy pacientů nesmí opustit budovu léčebny bez dozoru doktora.

⁶⁴ *Dyatlov Asylum: Léčebna*. Facebook.com [online]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/102689670170310/>



Obr. 4: Výzkumná laboratoř – operační sál⁶⁵

Mezi Viktorem Dumanovským a Akimem Myashnikovem nikdy nedošlo k žádnému milostnému poměru, vzhledem k tomu, že *RPG* byla uzavřena krátce po svém otevření. Na tomto typu textu jsem chtěla po technické stránce nastínit *RPG* v samotné praxi a také ilustrovat jeden z mnoha alternativních vesmírů, do kterých lze *RPG* zasadit.

2.3.5.2. Úryvek 2– *Hra na idoly*

Rywon An ve své diplomové práci věnuje pozornost stěžejním charakterizačním rysům *Top* a *Bottom*. Tyto rysy můžeme pozorovat ve dvou rovinách, tj. fyziognomické a abstraktní a můžeme je přisvojovat jak postavě submisivního postavení, tak i dominantnímu protějšku. Charakterizační rysy, o kterých mluvíme, si ovšem zakládají na vzájemné protichůdnosti; jedná se o zásadní rozdílnost mezi submisivním a dominantním mužem, z hlediska, z jakého je vidia vyobrazují ženy.

Jak již bylo zmíněno v kapitolách předchozích, vzhled je prvním z hlavních faktorů určujícím postavení muže uvnitř milostného vztahu či poměru. Adjektiva *malý, drobný, pohublý, bledý, roztomilý* aj. vypovídají zpravidla o vzezření *submisiva*, kdežto na druhé straně slova jako *vysoký, mužný, urostlý* jsou typické pro deskripci dominantního muže. Pozičním rolím *Top*

⁶⁵ Dyatlov Asylum: Léčebna. Facebook.com [online]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/102689670170310/>

a *Bottom* lze ale dále přisvojit i jiné atributy. Nejen povahové rysy, ale i způsob pohybu, výška a typ hlasu, odlišné reakce mohou silně naznačit, do jaké hierarchické kategorie postava muže spadá.

Následující *RPG* úryvky jsou výňatky z jediné ucelené hry na *General RPG*, tj. *hry na idoly*, ve formátu *Action*. Vybrány byly záměrně pouze některé z pasáží, které zřetelně vyobrazují rozdíl mezi postavou *submisiva* a *dominanta*. Tyto pasáže byly vybrány účelově na základě výskytu frekventovaně užívaných bodů a jejich iterace v textových *RPG* jiných autorů/hráčů. Podrobnější komentář bude následně věnován každé z jednotlivých pasáží.

Hoon J Cloud

[...]Když se k němu Hyuk natáhne pro polibek, maličko skloní hlavu, aby mohl jít naproti a sám své rty na ty jeho tiskne. Ani on zprvu nic nedělá, jen si pocit jeho rtů vychutnává, než ucítí Hyukův nepatrný pohyb a ten mu oplátí. Nejdřív stejně tak zlehka, potom o něco naléhavěji, než mu druhou ruku ovine kolem pasu a přitáhne jej k sobě, polibek přitom prohloubí ještě o něco víc. Nakonec udělá pár kroků kupředu, nutí tak Hyuka couvnout, až dokud se opět – ale tentokrát ne tak tvrdě – nalepí zády ke stěně, Hoon se poté jednou rukou opře vedle jeho hlavy, druhou přesune na jeho bok a vychutnává si konečně opravdový, dlouhý polibek, kde jsou jen oni a jejich svět, který se pomalu dává z trosek zase dohromady

Shk Lee

**[...] Ani na krátkou chvíli se od jeho rtů neodtáhne, a to ani když je nucen udělat pár kroků vzad a znovu se opřít o zeď. V žádném případě nemá v úmyslu přestávat. Pořád ho při tom drží za svetr, jako kdyby se chtěl ujistit, že je to doopravdy, a že Jihoon nikam neodejde. [...] *Na malý kousek se odtáhne až za další chvíli* Máš *odtáhne se jen na délku toho slova a hned ho zase hluboce políbil* dnes *udělá to znovu a znovu ho políbí* něco? *Po tomhle slově se už sám neodtáhne. Ano, tohle byla nabíčka strávení celého dne v jeho společnosti.*⁶⁶*

Hoon J Cloud je postavou korejského idola, ve skutečnosti velmi mužného vzezření. Naopak k vytvoření druhé postavy zvolila hráčka celebrity-modela s velmi odlišnými

⁶⁶ K-Idols. Dostupné také z: <http://k-idolsrpg.tumblr.com>

Ilustrační úryvek byl převzat ze soukromého účtu *RPG* postavy jednoho z hráčů. Od tohoto hráče nebyl obdrženo souhlas s uveřejněním zdroje (odkazu na jeho účet), z toho důvodu je zde dostupnost uvedena nepřímou, a to formou odkazu na oficiální webové stránky *RPG*.

fyzionomickými proporcemi – štíhlý, drobnější obličejové rysy, alabastrová pleť. Z toho důvodu je už po této stránce zřejmé rozdělení pozic *Top* a *Bottom*.

Z úryvku je zřejmé, že kontrolu v rámci erotické přede hry přebírá *dominant*, když *submisiva* tlačí směrem k protější stěně, poté se opírá u jeho hlavy a prakticky ho tak uzavírá ve svém vlastním prostoru. Tento počin je u dominantních postav velmi frekventovaný, pakliže tuto akci provádí *submisiv*, činí tak většinou v zápalu hněvu nebo nekontrolovatelné vášně, později je však *dominantem* znovu koordinován.

Neschopnost ovládat sebe samého a nedočkavost je charakteristickým rysem postavy na pozici *Bottom*. Z úryvku si můžeme povšimnout relativní vyrovnanosti a něžného přístupu *dominanta*, zatímco *submisiv* reaguje na počínání svého protějšku o něco vášnivěji.

Hoon J Cloud

**[...]On sám musí svrážit čelo a stáhnout obočí, když do něj poprvé vnikne a sám i zastaví... Tohle potřebuje rozdychat, i když asi z jiného důvodu, než Hyuk. Ucítí jeho dlaň na své hrudi, otevře oči a zůstane se na něj chvíli dívat, jak je dokonalý. Za každé situace, sleduje jeho dlouhý krk, který na něj Hyuk vyloženě vystavuje, ale hlavně se zaměřuje na jeho tvář a výrazy, čeká, kdy uvidí náznak uvolnění, náznak toho, že je to v pořádku a on se může zase pohnout. [...]*⁶⁷*

V této pasáži, popisující děj z pohledu dominantní postavy, nalezneme opět několik patrných charakteristických rysů, které lze pozici *Top* přisuzovat. V první řadě je to reakce na penetraci, kde postava Hoon J Clouda sama dává najevo své vzrušení, zároveň však i nepřímou naznačuje, že stejný pocit nepocítuje jeho submisivní protějšek. *Submisiv* bolest obecně pocítuje do okamžiku stimulace své prostaty a zpravidla od tohoto klíčového momentu je mu teprve umožněno prožívat vzrušení spolu se svým dominantním protějškem.

Postava v této části také popisuje pohled na svého submisivního partnera. Při sexuálním poměru je pro oba aktéry charakteristické popisovat převážně svůj protějšek, s tím, že *dominantovi*, jenž je svému partnerovi nadřízený a má nad ním kontrolu, se v tomto aspektu nabízí daleko větší pole působnosti. Právě on je tím, kdo má právo pohlížet na druhého muže a popisovat jeho vzezření do naprostých detailů, neboť dle všeobecné koncepce, tělo

⁶⁷ K-Idols. Dostupné také z: <http://k-idolsrpg.tumblr.com>

submisivního muže je vždy dokonalé a hodno obdivu. *Bottom* se zde do jisté míry stává sexuálním objektem. ⁶⁸

Hoon J Cloud

[...] Každou chvíli hlavu prudce zakloní , ale zase se poté podívá dolů na něj. Drží se skloněný, aby mu byl stále blízko, a občas se rty jen otře o ty jeho. Není schopný polibku, ale stále s ním potřebuje nějaký další kontakt [...]

Shk Lee

**[...]Hlavu už musel znovu zaklonit a oči zavřít. Cítí, jak se v něm všechno napíná, jak jeho vlastní tělo touží po slastném konci!*

*A pak už není na co čekat. Hyuk natáhne ruku před sebe, dotkne se jeho hrudi a zapře se o něho silou, jak jím projede kýžená vlna orgasmu. Zadrhne se mu i dech a tělo se mu zmitá v ochromující úlevné vlně. Pak je viditelné, jak mu tělo začne povolovat.**

Hoon J Cloud

**[...]Prohne se v zádech, hrudí se propne proti Hyukově ruce, kterou se o něj zapře a i on zakloní hlavu s hlasitým zasténáním, zatímco se mu tělo několikrát otřese ve slastné křeči. A chvíli to trvá! Neodpustí si ještě několikrát se pohnout, jak svými boky proti němu, tak i svou rukou, protože tenhle okamžik chce opravdu dotáhnout až do absolutního konce , a až v momentu, kdy ucítí, že veškeré napětí ustupuje, přestane, zapře se vedle jeho hlavy i druhou rukou a zhroutí se na předloktí, tak, že ho málem zalehne, udýchaný jako už dlouho ne, cítí jak mu kapky potu stékají po spánku. Z novu se zblžka chvíli dívá do jeho tváře a nedokáže zabránit dalšímu, teď už uvolněnému úsměvu, než se konečně odhodlá a přetočí se z Hyuka vedle něj na záda.[...] ^{*69}*

Když se sexuální styk blíží ke konci, *Bottom* je bezpodmínečně vždy tím prvním, který dosáhne orgasmu, *dominant* pouze následuje. Tento jev opět pramení z výše zmiňovaného, kdy

⁶⁸ RYWON, An. *Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fan Fiction: In a Subversive Gender Parody*. 2010. Diplomová práce. Lunds University, str. 37-38.

⁶⁹K-Idols. Dostupné také z: <http://k-idolsrpg.tumblr.com>

dominant je schopný se kontrolovat, kdežto *submisiv* nikoliv. Ilustrační pasáž se tomuto pravidlu také nevyvíká.

2.4. Důvody stylizace do mužských postav a pozičních rolí

Publikované studie a průzkumy zabývající se *homoerotickými* žánry (např. *slash* a *jaoi*) uvádí mnohá odůvodnění, proč se heterosexuální ženy stylizují do mužských protagonistů homosexuální orientace, raději než do žen preferující muže, ale i třeba ženy.

Ze všech respondentů mého kvalitativního výzkumu 2 dívky uvedly, že se nijak nebrání tematice ženské lásky a pornografie. Jedna z dívek dokonce uvedla, že její preference *homoerotické* zápletky mezi dvěma ženami, byla zapříčiněna traumatickým zážitkem, ve kterém figurovala mužská postava, z toho důvodu se mužským postavám, a zejména vztahu mezi ženou a mužem, vyhýbá. Druhá respondentka se této tematice údajně nevyhýbá, ale je otevřená i *heteronormativním* konstrukcím v heterosexuálním vztahu, tudíž se nestraní přítomnosti submisivní ženské postavy vedle postavy dominantního muže. Jak už bylo zmíněno výše, bisexuální a homosexuální ženy jsou nesporně součástí takovýchto *fandomů*, tvoří však většinové procento.

Co ovšem vede ženy orientované na mužský protějšek k oblibě *homoerotického* konceptu? Touto otázkou se zabývalo již několik studií, především v rámci *fandomu slash* a *jaoi*. Je také nutné podotknout, a i tato skutečnost byla již několikrát zmíněna, že se obraz intimního vztahu mezi dvěma muži homosexuální orientace utvářen heterosexuální ženou nesporně vzdaluje od skutečných praktik mužů-homosexuálů. K tomuto faktu se gayové začali ozývat s rostoucí popularitou *slash* a *jaoi fandomu* a kritizují především striktní determinaci pozic *Top/Bottom* a zkrácené představy žen o sexuálních praktikách homosexuálů. Některé z konzumentek *slash* se na toto tvrzení nechaly slyšet s protiargumentem, že *slash* a *jaoi* sice vyobrazují gay tematiku, ta nicméně nevykresluje reálnou skutečnost, nýbrž to, co se ženám líbí a co chtějí vidět.⁷⁰ Podobně jako mnoho lesbických žen namítá, že spousta pornografických snímků vyobrazuje naivní obraz sexu mezi dvěma ženami, tento koncept však nezahrnuje věrohodné vyobrazování reality, nýbrž to, co si konzument, v tomto případě muž, žádá a co chce vidět. Obdobně je na tom i tento druh *homoerotiky*, jehož nejpočetnější skupinou konzumentů jsou heterosexuální ženy.⁷¹

⁷⁰ Slash vs. Gay: Is Slash Appropriation? *Fanlore* [online]. Dostupné z: https://fanlore.org/wiki/Slash_vs._Gay

⁷¹ Jaoi „Tchamnik čchühjanginga hogisiminga“ [Jaoi „Záliba či zvědavost?“]. In: *Weekly Donga* [online]. 2006. Dostupné z: <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/79811/1>

Dosavadní studie uvádí několik důvodů, které mohou ženy vést k zálibě v intimních vztazích mezi dvěma mužskými protějšky. Pokud bychom tyto důvody shrnuli, odhalíme tím nejen příčiny, ze kterých *homoerotické* sklony žen pramení, ale i odůvodnění preference samotného hierarchického postavení v intimním vztahu, které má nesporně také své opodstatnění. Následující typy scénářů jsou shrnutím teorií akademiků, týkající se odůvodnění *homoerotických* sklonů u žen s ohledem na preferenci dichotomické role *Top* či *Bottom*.

1. *Heteronormativní projekce* – preference submisivního postavení
2. Liberalizace ženy – preference rovnoprávného či dominantního postavení
3. Experimentace – bez preference

Heteronormativní projekce

Heteronormativní projekcí rozumíme reflektování znaků typických pro heterosexuální vztah (a především přirozených pro ženu) do jiné genderové dimenze. Heterosexuální ženy souhlasí *heteronormativními* konstrukcemi a cítí se samy být v submisivní pozici ke svému protějšku spokojené, přesto pocítují ponížení, je-li žena vyobrazována jako sexuální objekt. Ženy samy uvádí tento fakt jako příčinu, která je vede ke konzumaci *slash* a *jaoi*, kde mohou sledovat děj, a dokonce se vžívat do postavy *submisiva* v přestrojení za muže.⁷² V našem případě, tedy v průběhu kvalitativního výzkumu, uvedla jedna z respondentek:

„Do mužských postav se stylizují kvůli fanservisu. Volím roli *Bottom*, a to proto, že je mi tato role jakožto ženě přirozeně bližší.“ – Vzorek 4

Liberalizace ženy

Další skupinu tvoří ženy, které na rozdíl od submisivních dívek preferují ženskou rovnoprávnost, popřípadě i nadřazenost. Tato kategorie žen, jak ilustruje i graf kvantitativního dotazníku, je méně početná. To dokazuje i poptávka po dominantních postavách na českých a slovenských *RPG*, která značně převyšuje nabídku. Tato skutečnost je patrná i z uveřejňovaných inzerátů ve *facebookové* skupině *CZ/SK K-pop RPG*, kde hráči ve většině případů poptávají spoluhráče na pozici *Top*; poptávka po *Top* převyšuje nabídku. Inzeráty

⁷² Jaoi „Tchamnik čchühjanginga hogisiminga“ [Jaoi „Záliba či zvědavost?“]. In: *Weekly Donga* [online]. 2006. Dostupné z: <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/79811/1>

specifikují preferenci postavy na pozici *Bottom* jsou velmi sporadické. Nicméně i to, že ženy touží vyrovnat se mužskému protějšku, nebo dokonce dominovat uvnitř jejich společného milostného vztahu, je jevem, který se odráží i v takovéto oblasti.

„Jsem raději, když mám kontrolu nad děním hry RPG já, a ne někdo jiný.“ – Vzorek 2

Zde se tedy jedná o umocnění ženy v rámci intimního vztahu, kde se žena s větší pravděpodobností stylizuje do dominantní (*Top*) postavy homosexuálního muže.

Experimentace

Poslední důvod, který může dívky a dospělé ženy vést k participaci na ději intimního vztahu dvou mužů, zastává experimentace. V tomto případě působí jako hlavní stimulátor zvědavost a touha zkoušet něco nového. Mnoho žen tvrdí, že se do postav homosexuální zápletky vůbec nevžívají, anebo tak činí podle momentální preference. Leckdy ani nespecifikují s jakou rolí by se ztotožnily více a proč, anebo jednoduše žádnou pozici nepreferují. Jak již bylo patrné z diagramu uvedeného v kapitole prototypů postav, experimentace je u žen velmi frekventovaným jevem, podobně jako stylizace s postavou submisivního muže. Tento důvod uváděly dívky během kvalitativního interview s největší frekvencí, experimentace je tedy tím, co je na tomto fenoménu nejvíce láká.

„Myslím si, že pokud se už člověk jednou rozhodne hrát textové RPG, nemusí to být ani nutně se zaměřením na K-pop stars. Vztah, nebo alespoň imitace vztahu přijde sama, ať už ji jedinec vyhledává nebo ne, jelikož se jedná o lidskou přirozenost. Co se týče gay vztahů, je to velice těžké vysvětlit, ale podle mého, tyto vztahy navazují především dívky-hráčky, které hrají za opačné pohlaví, což vede k další lidské přirozenosti – chceme to, co nemáme a láká nás neznámé. Abych došla k jádru věci z mého pohledu, pravděpodobně mě láká právě ono to neznámé, a přeci jen, zdá se mi větší zábava, když zkouším dělat to, co bych jinak vyzkoušet ani nemohla. Jednoduše řečeno, byla by nuda hrát něco, co dělám i ve skutečném životě. Alespoň mě RPG slouží k získání zážitků, které v realitě nemám možnost prožít a zahrnuje to tedy i gay sex. A proč mě to baví? Je to jiné, mnoho lidí tímto typem vztahů opovrhne, takže mě nejspíš baví to malé rebelství. A především, koho by nebavilo dělat zvrhlosti, ke kterým se normálně nepřiznává?“ – Vzorek 10

„Ja som hrala už aj za ženu, ale tou som aj v OOC, chlapom nie. A gay, pretože je to viacmennej súčasť toho párovania idolov v K-popu. Okrem toho moja postava je bisexuálna.

Konkrétne, s ohľadom na RPG, volím Top, pretože tak mam veci pod kontrolou a väčšinou aj preto, že to chcem nejak využiť, a Bottom, keď nechávam druhého nech ukáže čo vie.“ – Vzorek 12

3. Závěr

Tato práce se vedle osvětlení fenoménu párování idolů snažila nastínit aktivity fanoušků v internetovém prostředí, ve kterých se *homoerotické* tendence projevují nejčastěji. Výsledky online výzkumu přinesly odpovědi na otázky, jež si tato práce pokládala: „Jaké jsou důvody těchto dívek pro stylizaci do mužských protějšků homosexuální orientace?“ a „Jaké opodstatnění v této problematice zastává hierarchická kategorizace submisivní/dominantní?“. Přínosné objevy přinesly především odpovědi respondentek, jež se účastnily kvalitativního online rozhovoru.

Vzorky tvořily ve většině případů ženy hlásící se k heterosexuální orientaci a me ně procento žen bisexuálních. Z hlediska věkové kategorie se jednalo v drtivé většině o mladé dívky v rozmezí 15 -21 let. Tato statistika vyplývající z obou částí výzkumu (tj. kvalitativního interview a kvantitativního dotazníku) potvrzuje hypotézu, že mezi hlavními konzumenty *homoerotického* konceptu v *K-popu* jsou heterosexuální ženy relativně nízkého věku.

Důležitým zjištěním, které rozhovor s fanynkami *K-popu* odhalil, byly důvody vedoucí tyto mladé dívky k volbě mezi stylizací do submisivní či dominantní postavy. Myslím si, že získané výsledky z interview dokázaly, že hierarchické kategorizování odkrývá klíčové odpovědi k pochopení principů tohoto fenoménu a jeho fungování. *K-pop* má v tomto aspektu významně více společného s japonským komiksovým žánrem *jaoi* než se západním *slash*, jenž na dichotomii *Top/Bottom* uvnitř milostného vztahu neklade takový důraz.

Fanfikce umožňují fanouškovi prožívat děj, jedná se o samostatně prováděnou činnost, a proto zde postrádáme vzájemnou participaci autora a čtenáře na utváření příběhu. Autor je tvůrcem příběhu, čtenář na jeho utváření nemá vliv. Tento fakt ovšem neplatí pro interaktivní online hry *RPG*, kde pro utváření *homoerotického* příběhu je zapotřebí přítomnost dvou autorů a čtenářů zároveň. Zde je proto významně patrná virtuálně-realistická synkreze, kdy se některé prvky virtuální aktivity fanouška promítají do jeho reálného života a mohou jej i ovlivňovat. Ze sesbíraných dat jsme také mohli vidět podíl času věnovaného samotné textové hře a mimoherním aktivitám – mimoherní interakce s hráči značně převyšovala čas věnovaný výhradně hře. Různá *RPG* tvoří své vlastní komunity fanoušků/hráčů a vzájemná komunikace mimo hru je součástí *Role-play* aktivity. Z korespondence mezi hráči však leckdy není zřejmé, zda se jejich rozhovor odvíjí na úrovni virtuální či reálné.

Dochází-li k navazování reálných milostných vztahů na základě interakce *RPG* postav, jedná se ve většině případů o vztahy dvou žen. Na základě výpovědí dívek tyto vztahy nemívají dlouhého trvání a důvodem je nejčastěji fyzická vzdálenost dvou osobami.

Psychologie *fandomu* představuje téma, jež bylo v posledních letech frekventovaně diskutované, a nejen psychologové a akademici, ale i fanouškové samotní se jím začínají postupně více zajímat. V tomto oboru lze zároveň zkoumat mnoho aspektů, mezi něž patří právě i online aktivity *fandomu* a *homoerotické* sklony heterosexuálních žen. Já jsem se v tomto ohledu pokoušela nalézt spojitost mezi zálibou v lásce mezi dvěma muži a přisuzování hierarchických rolí. Jiné práce se těmito okolnostmi zabývají pouze okrajově, anebo v jiné souvislosti – autorka Rywon An například diskutuje téma *Top* a *Bottom* ve své diplomové práci jako stěžejní téma, zaměřuje se však spíše na charakteristiku těchto dichotomických rolí, nikoliv důvody, které ženy vedou k běžnému kategorizování na submisivní a dominantní

Trendů v onlinových aktivitách mezinárodního *K-popového fandomu* jsme se dotkli pouze okrajově, proto vzhledem k mnohem užšímu zaměření na českou a slovenskou komunitu fanoušků nelze výsledek výzkumu paušalizovat na celý *K-pop fandom*. Výsledky tedy poukazují na trendy v onlinových aktivitách a důvody *homoerotických* sklonů u mladých dívek u nás a na Slovensku. Výzkum prováděný v prostředí *K-popových* fanoušků převážně potvrdil mé prvotní hypotézy a zároveň odhalil několik nových problematik – příkladem mohou být výše uvedené *homoerotické-lesbické* tendence žen ve *fandomu* – jimiž se možná v budoucnu budou psychologové, akademici nebo samotní fanouškové zabývat.

Bibliografie

Prameny:

Asianfanfics. 2009. Dostupné také z: <http://www.asianfanfics.com/>

Archive of Our Own. 2008. Dostupné také z: <http://www.archiveofourown.org>

Dyatlov Asylum RP. 2016. Dostupné také z: <http://dyatlov-asylum.tumblr.com/>

Fan Fictions ~. Haru Haru [Den za dnem]. 2013. Dostupné z:

<http://syrinox.blog.cz/1505/fanfictions>

Lula, Kamihago Anete [Lula, Kami a Anete]. Dostupné také z: <http://purple-line.blog.cz/>

K-Idols. Dostupné také z: <http://k-idolsrpg.tumblr.com>

Wattpad. Toronto, 2006. Dostupné také z: <https://www.wattpad.com/>

Literatura:

CAMPER, Cathy. *Essay: "Yaoi" 101: Girls Love "Boys' Love"* [online]. 2006.

COPPA, Francesca. A Brief History of Media Fandom. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. ISBN 978-078-6454-969.

HELLEKSON Karen, BUSSE, Kristina. Fan Communities Move Online. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. ISBN 978-078-6454-969.

CHANG, Yifan. *Research on the Identity Construction of Korean Pop Music's Fandom Groups on the Weibo Platform, Exemplified by G-Dragon (Kwon Ji-Yong)*. Uppsala University, 2014.

KARPOVICH, Angelina I. The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities. In: *Fan Communities Move Online*. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. ISBN 978-078-6454-969.

KATYAL, Sonia K. Performance Property and the Slashing of Gender in Fan Fiction. *Journal of Gender, Social Policy & the Law* [online]. 2006, **14**(3).

- LACKNER, Eden, LUCAS, Barbata L., REID, Robin A. The Bisexual Erotics of Word/Silence/Flesh. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. ISBN 978-078-6454-969.
- MCLELLAND, Mark. The World of Yaoi: Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *Australian Feminist Law Journal*. 2005, **23**. ISSN 1320-0968.
- MIZOGUCHI, Akiko. "Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of 'Yaoi' Fictions." *U.S.-Japan Women's Journal*, (25), 2003.
- RYWON, An. *Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fan Fiction: In a Subversive Gender Parody*. 2010. Diplomová práce. Lunds University.
- SALMON, Catherine A. Slash Fiction and Human Mating Psychology. *The Journal of Sex Research* [online]. 2004, **41**(1).
- Sex and Star Trek: Amorous Androids, Interstellar Promiscuity. *Science Fiction Studies*, [online]. 2009, **36**(3).
- STEIN, Louisa E. Fannish Storytelling Through New Media. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet new essays: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland, 2006. ISBN 978-078-6454-969.
- TOSCA, Susana. More than a Private Joke: Cross-Media Parody in Roleplaying Games. *Cinema Journal* [online]. 2009, **48**(3).
- WALKER, Ian. *Výzkumné metody a statistika: Z pohledu psychologie*. Praha: Grada, 2013. Z pohledu psychologie. ISBN 978-80-247-3920-5.

Webové články:

Global 'hallyu' fans swell to 35 million in 86 countries. In: *Yonhap News Agency* [online]. 1980. Dostupné z:

<http://english.yonhapnews.co.kr/news/2016/01/26/0200000000AEN20160126004700315.htm>
1

CUMBERLAND, Sharon. Private Uses of Cyberspace: Women, Desire, and Fan Culture. In: *Mit communications forum* [online]. Dostupné z: <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/cumberland.html>

EILEEN. K-pop Fanfiction: The Disturbing Truth. In: *Beyond Hallyu* [online]. 2013. Dostupné z: <http://beyondhallyu.com/k-pop/kpop-fanfiction-the-disturbing-truth/>

Expressions!: A Fanspeak Dictionary [online]. Dostupné z: <http://expressions.populli.net/dictionary.html>

Jaoi „Tchamnik čchühjanginga hogisiminga“ [Jaoi „Záliba či zvědavost?“. In: *Weekly Donga* [online]. 2006. Dostupné z: <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/79811/1>

SBS PopAsia HQ. 10 K-Pop fandom names (and their meanings). In: *SBS* [online]. 2016. Dostupné z: <http://www.sbs.com.au/popasia/blog/2016/05/25/10-k-pop-fandom-names-and-their-meanings>

Slash vs. Gay: Is Slash Appropriation? *Fanlore* [online]. Dostupné z: https://fanlore.org/wiki/Slash_vs._Gay

The Yaoi Culture and the Female to Male Crossdreamers. In: *Crossdreamers* [online]. Dostupné z: <http://www.crossdreamers.com/2012/11/the-yaoi-culture-and-female-to-male.html>

Výsledky průzkumu:

DOKSANSKÁ, Markéta. Kvantitativní výzkum v oblasti K-pop RPG a YAOI. In: *Google Formuláře* [online]. Dostupné z:

https://docs.google.com/forms/d/1IRJE_FiB6OB9uwYFn9uxitfFnDyhVRy470apSz2x9Mw/viewanalytics

NGUENOVÁ, Vladka. Jak vnímáte K-pop a fenomén Hallyu? In: *Vyplňto.cz* [online].

Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/jak-vnimate-k-pop-a-fenomen/#otz530732>

Seznam obrázků, grafů a tabulek:

Obrázky:

Obr. 1: Úprava postavy korejského idola ze hry The Sims 4	21
Obr. 2 a 3: Porovnání vnějších podobností K-popových idolů a komiksových postav	27
Obr. 4: Výzkumná laboratoř – operační sál	49

Grafy:

Graf 1: Prvotní zájem fanouška o konkrétní region Dálného východu před vstupem do K-pop fandomu	28
Graf 2: Prototypy mužských postav	38
Graf 3: Navázání vztahu mezi hráčkami skrze interakci postav na RPG	40

Tabulky:

Tabulka 1: Česká a slovenská K-pop fanfikce	32
Tabulka 2: Mezinárodní K-pop fanfikce	34

Glosář

Fan Fiction (FF)

Terminologie fanfikcí			
Zkratka	Anglický termín	Český termín	Definice
AFF	Asianfanfics	-	Webová databáze archivující <i>K-popové fanfikce</i>
AU	Alternate Universe	Alternativní vesmír	<i>Fanfikce</i> zasazená do alternativního vesmíru se tématem odchyluje od původního kánonu.
-	Angst	-	Povídkový žánr vyobrazující syrové emoce – strach, úzkost, ponížení, deprese atd.
BDSM	Bondage/Discipline Dominance/Submission Sadism/Masochism	Bondáž, disciplína, dominance, submisivnost, sadismus, masochismus	Pojem pro širokou škálu sexuálních praktik založených na dominanci a submisivnosti.
-	Beta Reader	-	Korektor, kritik, osoba schvalující povídku autora, popř. píšící recenzi před jejím uveřejněním.
-	Canon	Kánon	Původní, originální tvorba s rozsáhlou fanouškovskou základnou, ze které <i>fanfikce</i> vychází
-	Crack Pairing	-	Nekonvenční párování dvou postav nebo celebrit

-	Crossover	-	Párování dvou postav nebo celebrit z odlišných kánonů nebo mediálních sfér.
-	Disclaimer	-	Prohlášení uvědomující čtenáře, že autor <i>fanfikce</i> není autorem původní tvorby.
-	Fandom	Komunita fanoušků	Početně rozsáhlá komunita fanoušků různých žánrů.
-	Fanon	-	Skutečnost, která nemusí nutně odkazovat k tvorbě původní, ale je všeobecně uznávána převážnou populací fanoušků určitého <i>fandomu</i> .
-	Fluff	-	Nenáročný povídkový žánr s prvky roztomilosti a romantičnosti.
MPREG	Male Pregnancy	Mužské těhotenství	Otěhotnění mužské postavy.
-	Love/Hate	Láska a nenávisť	Povídkový žánr založený na vzájemných rozporuplných pocitech (láska vs. nenávisť).
-	One Shot	„Jednorázovka“	Povídka skládající se z jedné kapitoly.
OTP	One True Pairing	-	Doslova „ <i>jediný správný pairing</i> “, konvenční <i>pairing</i> uznávaný převážnou částí fanoušků <i>fandomu</i> .

-	Pairing	Párování	Párování dvou či více postav nebo celebrit v milostném kontextu.
POV	Point Of View	Způsob vyprávění/osoba	Vyprávění z pohledu 1. nebo 3. osoby. (Také <i>Ich</i> a <i>Er-forma</i> .)
-	Rape	Znásilnění	Koncept, který povídka může. Ne vždy je však znásilnění chápáno jako zneužití. (viz kapitola <i>Jaoi</i>)
-	Slash	Homoerotická/gay povídka	Povídka s <i>homoerotickými</i> prvky. Nemusí však nutně vyobrazovat erotickou scénu.
-	Smut	Erotická povídka	Povídka s erotickými prvky. Erotická scéna je bezpodmínečnou součástí tohoto žánru.

Role-playing Game (RPG/RP)

Žánrové kategorie RPG	
Termín	Definice
Tematické (AU)	Zasazené do určitého tématu (např. fantasy, sci-fi, studentský život apod.)
Real Life	Postavy prožívají každodenní život běžného člověka dnešní doby (výběr povolání, studentský život, život na ulici apod.)
Hra na idoly (General)	Postavy nejsou součástí žádného alternativního světa; jedná se o hru na <i>K-pop</i> idoly, inspirovanou jejich skutečným životem.

Terminologie RPG			
Zkratka	Anglický termín	Český termín	Definice
A	Action	-	Dynamická forma hry. Nevyskytují se uvozovky přímé řeči, naopak akce ohraničují hvězdičky nebo pomlčky *text*/ -text-
AC	Activity Check	Kontrola aktivity	
AU	Alternate Universe	Alternativní vesmír	Tématika odchylojící se od svého kánonu, v případě <i>K-popu</i> od skutečného života celebrit.
-	Ban	Zákaz	Zákaz či omezení udělené hráči administrátorem <i>RPG</i> za porušení pravidel.
-	Bias	Oblíbený idol	Individuální výběr oblíbeného idola. Také <i>Ultimate Bias</i> – nejoblíbenější idol.
-	Crack Pairing	-	Nekonvenční párování dvou postav nebo celebrit
-	Game Request	Žádost o hru	Žádost o hru podává hráč formou veřejného inzerátu k tomuto účelu určené skupině, případně ve skupině <i>OOC</i> .
-	God Modding/Meta Gaming	-	Ovlivňování příběhu jiných postav.
-	Hiatus	Nepřítomnost	Nepřítomnost hráče nahlašovaná administrátorům <i>RPG</i>

			nebo do příslušné skupiny.
IC	In Character	V roli postavy	Veškeré dění odehrávající se v roli <i>RPG</i> postavy.
-	Idol	Idol	Celebrita/skutečná postava, která je prostředkem k vytvoření <i>RPG</i> postavy.
MPREG	Male Pregnancy	Mužské těhotenství	Otěhotnění mužské postavy.
-	Masterlist	Seznam postav	Výčet obsazených či dostupných idolů. <i>Masterlist</i> tvoří vždy rubriku na webové stránce <i>RPG</i> , podle které si budoucí hráči vybírají své postavy.
OOC	Out of Character	Mimo postavu / „Reál“	Veškeré dění odehrávající se mimo roli <i>RPG</i> postavy. Výrok <i>OOC</i> zpravidla ohraničován závorkami (), [].
P	Para	-	Hra musí splňovat paragrafové formátování Objevují se uvozovky přímé řeči, nevyskytují se znaky typické pro dynamický text, tj. **/--
-	Platform	Platforma	Online základna, na které je <i>RPG</i> realizována. (Např. <i>SNS – Facebook, Google+, Tumblr, Twitter</i>)

POV	Point Of View	Způsob vyprávění/osoba	Vyprávění z pohledu 1. nebo 3. osoby. (Také <i>Ich</i> a <i>Er forma</i> .)
SP	Semi-para	-	<i>Semi-para</i> dovoluje hráči využívat formátu <i>Action</i> i <i>Para</i> .
SNS	Social Networking Service	Sociální síť	Internetová služba umožňující registrovaným uživatelům zakládání osobních profilů, sdílení informací vzájemnou komunikací (např. <i>Facebook</i> , <i>Twitter</i> , <i>Tumblr</i> apod.)
-	Spammer	-	Osoba přidávající příliš mnoho příspěvků uvnitř <i>RPG</i> .
-	Stalker	-	Osoba veřejně známá pro svou posedlost sledováním aktivity <i>RPG</i> postav nebo dokonce <i>OOC</i> .
-	Wanted	Žádané postavy	Postavy idolů, kteří se na <i>RPG</i> doposud nenachází Tyto postavy jsou žádány aktivními hráči dané <i>RPG</i> .