

Participační hra a pocit zázraku. Poznámky k numinózně- kooperativnímu modelu populární kultury

Antonín Kudláč

DOI: 10.21104/CL.2018.4.03

The Participatory Game and Sense of Wonder.
Some Notes on the Numinous Cooperative Model of Popular Culture

Abstract Contrary to the currently prevailing neomarxist concept of hegemony, this study uses a model of participative culture in the research of popular culture. It is based on the idea of cooperation between agents of cultural industry and its users, especially in the environment of distinct subcultures. The author of the study complements this idea with the concept of the participatory game as a fundamental principle in the genesis and reception of popular culture. This game element is related to the concept of archetypal-mythical thinking, which is also characteristic of present-day man. This concept brings the sense of the sacred into popular culture. The author sees this phenomenon as particularly important, especially in the area of popular fantastical literature (science fiction, fantasy), the basic characteristics of which include the so-called sense of wonder. He

presents fanfiction, in which “amateurs” recreate and reinterpret pop culture artifacts, as one of the specific creative expressions of religiosity on a game basis.

Key words popular culture, participatory culture, game, myth, numinous, sense of wonder.

Contact PhDr. Antonín Kudláč, Ph.D.,
Katedra literární kultury a slavistiky
Fakulty filozofické Univerzity Pardubice,
Studentská 95, 532 10 Pardubice,
Czech Republic;
e-mail: Antonin.Kudlac@upce.cz.

Jak citovat / How to cite Kudláč, Antonín. (2018). Participační hra a pocit zázraku. Poznámky k numinózně-kooperativnímu modelu populární kultury. *Český lid* 105, 425–440. doi:<http://dx.doi.org/10.21104/CL.2018.4.03>

„Prostě bych rád věděl,“ řekl, „jak dokážete být milionářkou a marxistkou zároveň.“

Fulvia povzneseně mávla cigaretou v slonovinové špičce. „Typicky americká otázka – smím-li to tak říct, Morrisi. Samozřejmě si tento rozpor ve svém životním stylu uvědomuji, ale právě takové rozpory jsou typické pro poslední fázi buržoazního kapitalismu a posléze budou příčinou jeho pádu. Kdybychom se svých drobných výsad zřekli – (...) „neurychlili bychom tím ani o minutu rozklad, který má svůj nezvratný rytmus a spád a je určován tlakem masových hnutí, ne nicotnými skutky jednotlivců (...).“

David Lodge: Svět je malý

K sepsání této stati mne přivedlo vědomí faktu, že novodobé zkoumání populární kultury, především zahraniční, ale v určité nápodobě i rozvíjející se bádání české, vyrůstá v drtivé většině z marxistických kořenů, a proto zdůrazňuje chápání této oblasti společenského života jako pole sociálních konfliktů. Tento přístup má samozřejmě své oponenty, nyní také v českém prostředí. Filozof a biolog Stanislav Komárek upozorňuje na to, že tento druh redukcionistického myšlení, v textech svých předních nositelů bezpochyby velmi čtenářsky přitažlivý, v konečném důsledku mnohdy stírá hranice mezi vědou a aktivismem (Komárek 2008: 104–105). Není přitom nutné, aby sociologizující pojetí populární kultury vylučovalo pojetí jiná. Olomoucký estetik a sociolog Pavel Zahrádka například píše, že koncepce autorů, jako byl Pierre Bourdieu, zdůrazňující třídní boj o společenské postavení prostřednictvím kultury, neodpovídají sociální realitě postmoderny, která je podstatně stratiifikovanější než doba vzniku těchto teorií; sociální konstrukce kultury a její propojení s postavením konkrétních sociálních skupin zároveň nevyklučuje platnost estetických hodnotících soudů (Zahrádka 2009: 110–115). Podle mne lze možná zajít ještě dále a vykročit od sociálních skupin, které nikdy nejsou zcela homogenní, až k jednotlivci a jeho chápání světa, o němž komunikuje s dalšími lidmi, mimo jiné prostřednictvím sdílení kulturních artefaktů, na jejichž přetváření se sám podílí.

Právě tímto směrem se vydám na následujících řádcích. Než se pokusím formulovat vlastní koncepci, považuji za nutné alespoň krátce kriticky zhodnotit dosavadní vývoj výzkumu populární kultury, aby bylo zjevné, na co navazují a vůči čemu se naopak vymezují. Pramenem, na jehož interpretaci zakládám svou představu o genezi a fungování populární kultury, jež tvoří jádro studie, jsou písemné dokumenty tvořené samotnými příjemci / uživateli této kultury, konkrétně jejich vlastní literární texty zveřejněné v rámci osobních blogů a kolektivních portálů a s nimi spojené komunikační projevy (internetové komentáře). Z metodologického hlediska se opírám především o kvalitativní metody kulturně antropologického výzkumu, které umožňují nahlížet problematiku „zevnitř“; jakožto příslušník subkultury (fandom),

jejíž jednání a postoje ve své studii zkoumám, provádím tedy vlastně tzv. insider research (Hodkinson 2005), jsa si vědom toho, že z této pozice jakožto výzkumník v podstatě mohu poznat svět zkoumané komunity jen omezeně a s jistými limity v objektivitě.

Výsledná zjištění tvoří, jak napovídá podtitul mé stati, zatím spíše souhrn poznámek a **tezí, který může sloužit k dalšímu podrobnějšímu výzkumu i v jiných projevech populární kultury, než jakým jsem se věnoval.**

Od konfrontace ke kooperaci

Dějiny zkoumání a promýšlení populární kultury od dob Theodora Adorna a obecně tzv. frankfurtské školy prochází představa o tom, že masová produkce a distribuce (pop)kulturních produktů je určitým způsobem zákonitě spojena s manipulací konzumentů. Z **téhož, tedy marxistického ideového prostředí** vychází koncept „hegemonie“, původně vytvořený Antoniem Gramscim, jenž má zahrnovat soubor zdánlivě přirozených představ a životní praxe a zkušenosti, stojící v základech procesu dominance jedné společenské třídy nad jinými. Další teoretici, například **Raymond Williams, uvedený pojem** doplnili o postížení opozičních či alternativních sil, které se v rámci tohoto procesu pokoušejí dominanci zpochybňovat (Müller 2014).

Zájmem o problematiku ideologie, moci a subverze přetrvává i v dalších vývojových fázích levicového myšlení, ať už jsou nazývány neomarxismem, postmarxismem nebo kulturním materialismem. Po druhé světové válce krystalizoval takto orientovaný kulturně-teoretický výzkum zejména do proudu tzv. cultural studies, rozsáhlého komplexu interdisciplinárních metod a přístupů, jehož cíle v době jeho vzniku nebyly jen vědecké, nýbrž i politické. Institucionální základnu našel v Centre for Contemporary Cultural Studies při Birminghamské univerzitě (CCCS), které pracovalo v letech 1964–2002. V současnosti tvoří cultural studies už v mezinárodním měřítku poměrně etablovanou součást univerzitní výuky, do jisté míry zbavenou původního ideologického náboje (During 2005; Lee 2003). Nedávno pronikla i do českého odborného milieu pod jazykově poněkud konfuzním názvem „kulturní studia“.

Ústřední myšlenka **společenské, kulturní a politické hegemonie se postupně** vyvíjela a byla různými autory dále rozpracovávána, popřípadě inovována. Někteří badatelé, o kterých budu hovořit níže, byli ovlivněni francouzským filozofem a sociologem Michelelem de Certeau – který rozlišoval „taktiky“ spotřebitelů / uživatelů tzv. konzumu, jenž je jimi aktivně spoluvytvářen, a „strategie“ kulturních producentů a institucí (De Certeau 1984: 91–110) – a **v této souvislosti** hovořil o čtenářské „lsti“ a hře s textem (De Certeau 2010). Mezi britskými kulturalisty se objevily náznaky dalších cest k pochopení vztahu příjemce a producenta kultury, jak o tom svědčí například přístup Stuarta Halla, jenž předložil, původně na bázi televizní komunikace, tři způsoby čtení, respektive dekódování významů kulturních artefaktů: dominantně-hegemonický

(přijetí dominantního významu nabízeného producentem), vyjednaný (kombinace přijetí dominantního významu a vlastních postojů příjemce) a opoziční (odmítnutí nabízeného významu) (Hall 2010).

Mezi další významné příspěvky k takto zaměřenému zkoumání patří monografie Johna Fiskea *Understanding Popular Culture*; populární kulturu v ní chápe jako prostor „svobody“ příjemce z neprivilegovaných vrstev v protikladu vůči „hegemonním silám“. Jeho koncepce vztahu publika ke kulturním artefaktům byla tedy založena na jistém druhu „boje“ – „čtenáři“ sice aktivním sémiotickým čtením produktů populární kultury jim přisuzují své vlastní významy, ale činí tak za pomoci taktik, které označuje v návaznosti na de Certeaua jako „švindlování“, „manipulace“ nebo „klamání“ (Fiske 2017: 109). Pro pochopení populární kultury proto podle něj není podstatná struktura jejích textů, nýbrž spíše recepce uživatelů. Fiske ovšem zároveň příkládal značný význam „požitku“, s výrazně tělesným, fyzickým charakterem, jako „silnému motivačnímu prvku“ vzniku populární kultury, přičemž takový pocit nutně podle něj nemusí mít jen ideologický náboj (Fiske 2017: 125–146). Fiske v každém případě populární kulturu vnímal zejména jako „velký kulturní soubor“ (Galbo 2013).

Fiskem a de Certeauem inspirovaný Henry Jenkins ve svých pracích (zejména *Textual Poachers*, 1992; *Fans, Bloggers, and Gamers*, 2006; *Convergence Culture*, 2008) postupně pod zastřešujícím pojmem „participační kultury“ rozpracovával širokou škálu komunikace mezi tvůrci a příjemci populární kultury. Příjemci populárních produktů jim podle něj nejen svým tvůrčím způsobem dávají vlastní významy, ale vzájemně je mezi sebou sdílejí v rámci různých komunit a subkultur, ba co více, spolupracují na bázi této „kreativity zdola“ (grassroots creativity) s masovými kulturními producenty, kteří pod vlivem rozvoje a širokého zpřístupnění digitálních komunikačních prostředků ztrácejí roli „gatekeepers“.

Na pozadí těchto vybraných badatelských milníků se podle mého názoru zřetelně odráží postupný posun euroamerického chápání populární kultury od představy o **manipulovaném publiku, kterému hegemonní kulturní průmysl vnucuje své produkty** a ono se různými způsoby s vlivem dominantních sil vypořádává směrem k rozličným formám vzájemné spolupráce. Jakkoli se tento vývojový obraz může zdát být poněkud zjednodušený, jsem přesvědčen, že má svou relevanci.

V českém vědeckém prostředí se po významném politickém, sociálním a kulturním zlomu v roce 1989 určitou dobu zdálo, že levicové pojetí kultury zde nenalezne výraznější odezvu, i když jej po čase někteří začali postrádat. Když se například v březnu 2005 na olomoucké konferenci *Ideologie a imaginace* Miroslav Štochl zamýšlel nad **důvody a hlavně důsledky vymizení marxismu z domácího vědeckého diskurzu**, konstatoval, že jeho apriorní odmítnutí ochuzuje potřebnou myšlenkovou a tvůrčí pluralitu a poukázal mimo jiné na to, že marxistická inspirace například v oblasti cultural studies představuje

podstatný stimul zejména také pro literární vědu (Štochl 2006). O rok později se pak Petr A. Bílek ve své studii *Diskurzivní prostor popkultury* přimlouval za široké metodologické podchycení (nejen populární) kultury, tedy včetně impulzů zmíněných cultural studies (Bílek 2006).

Zdá se ale, že vliv inovovaných a modifikovaných forem marxisticky orientovaného kulturněvědného výzkumu působil na české badatele průběžně už dříve, mimo sféru oficiální normalizační vědy vedené v duchu z vulgarizovaného marx-leninismu; mezi ty, kteří kontinuálně pracovali inspirováni vývojem „západních“ teoretických koncepcí, patřili třeba Vladimír Macura nebo Daniela Hodrová. V 90. letech se pak s pomalým rozvojem odborného zájmu o populární kulturu začal podobným směrem vydávat Pavel Janáček, jehož studie sociální kontroly populární literatury (odkazující se mimo jiné na Michela Foucaulta) vydaly své plody na počátku nového tisíciletí v monografii *Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení, 1938–1951* (2004).

Evidentní ovšem zůstává fakt, že k přímému přihlášení se k neo/postmarxistickému dědictví, konkrétně v podobě zmíněných cultural studies, došlo u nás až v době nedávné, především v metodologickém zaměření Centra pro studium populární kultury (CSPK), jak ostatně jeho přední představitelé sami postulovali ve svých textech – vzorem je pro ně činnost birminghamského CCCS, s nímž sdílí mimo jiné pojetí společenskovědního výzkumu jakožto svého druhu společenského aktivismu (Daniel – Kavka – Machek 2013). V posledních letech se rovněž zintenzivňuje český badatelský zájem o poznání mezinárodního vývoje a současné situace postmarxismu a kulturního materialismu; nedávno například vyšla rozsáhlá antologie *Texty v oběhu* (2014), na půdě Ústavu pro českou literaturu AV ČR proběhlo v říjnu 2016 kolokvium o marxismu v humanitních vědách, na sklonku roku 2017 bylo tomuto tématu věnováno zvláštní číslo časopisu *Česká literatura* (6/2017).

Snad se tedy nedopustím přílišné generalizace, když prohlásím, že současný český výzkum populární kultury v nemalé míře využívá marxistických inspirací, a to včetně onoho hegemonického modelu kulturní komunikace. Zejména mladší badatele zvláště lákají témata, která v určité době vzbuzovala tzv. morální paniku, a podrobují je interpretacím co možná zdůrazňujícím konfliktní charakter zkoumaných jevů; motiv konfrontace je bezesporu „mediálně atraktivnější“ než motiv kooperace.¹ Tak například řada vystoupení a publikací členů CSPK tematizuje především různé druhy sociálního násilí, represe a diskriminace, které evidentně tito badatelé považují za zásadní, ba určující kulturně-sociální aktivity. Na druhou stranu ovšem každý vědec už svou interpretační aktivitou sám v mnoha ohledech formuje materiál, který zkoumá a vkládá do něj významy, jež se v něm snaží vidět.

1 Této tendence si ostatně všimneme i v jiných vědních oblastech, např. v současné české historiografii, zejména takové, která je zaměřená na novodobé dějiny.

Nechci nikterak popírat, že k životu člověka a celé společnosti bytostně patří také výše uvedené jevy, a nemá tudíž smysl nad nimi zavírat oči, přílišná jednostrannost pohledu ale podle mne škodí. Pokusme se tedy podívat na danou problematiku trochu jinak.

Hravá spolupráce

V návaznosti na zmíněné autory chápu populární kulturu jako její segment, který vzhledem ke svému výrazně komunikačnímu charakteru a masové šířitelnosti může přijímat a chápat každý i bez předchozí průpravy. Za velmi podstatný rys populární kultury pak považuji její průběžné spoluvytváření „profesionály“ a „amatéry“, jinak řečeno činiteli kulturního průmyslu a příjemci popkulturních artefaktů. Tato kooperativnost jistě není všeobecná a samozřejmá. Existuje obrovské množství recipientů, kteří jsou aktivní pouze v rámci recepce populární kultury, vedle nich však působí, zejména v rámci rozličných subkultur, mnoho jednotlivců, kteří kreativně nabízené přetvářejí, a tím po svém reflektují svět, jenž je obklopuje (Kudláč 2016: 12). Do jisté míry se tak přibližují vymezení slovenského teoretika Juraje Malíčka, který na bázi pojetí „nitranské školy“ literární komunikace nahlíží populární kulturu jako souhrn nejrůznějších estetických artefaktů, jejichž účinek („zážitkovost“) je založen především na možnostech percepční interpretace publika, jež tímto vyjadřuje svou zkušenost se světem, v němž žije (Malíček 2012: 15–23).

Badatelé vycházející z cultural studies obvykle vnímají populární kulturu, respektive kulturu vůbec velmi široce – jako v podstatě „celý život“, tedy soubor různých praktik a postojů „obyčejných lidí“ v rámci jejich každodenní existence; původní britští kulturalisté (např. Raymond Williams) se takto zvláště soustřeďovali na způsoby života tzv. nepriviligovaných vrstev, konkrétně dělníků. Na tuto tradici u nás do jisté míry navazuje právě CSPK, jak na to poukazovaly některé recenze na jeho první kolektivní monografii (Kudláč 2014b). Ve svém pojetí populární kultury ovšem nepovažuji za tolik podstatnou sociální stratifikaci, alespoň nikoli v tradičním smyslu, a více než každodennost naopak zohledňuji „svátečnost“, jakési vystoupení z každodennosti, což ještě doložím dále.

Jak bylo již výše řečeno, koncept „participační kultury“, na který navažují, se objevil už před jistou dobu a rád bych jej teď rozšířil o pojem *participační hra*. Hra jako zdroj lidské kultury, dokonce vlastně i hra jako kultura sama, patří mezi tradiční motivy společenskovedního výzkumu. Už Johan Huizinga ve svém klasickém díle *Homo ludens* konstatoval, že „kultura vzniká formou hry“ a „vztah mezi kulturou a hrou musíme hledat především ve vyšších formách *sociální hry*“ (Huizinga 2000: 69–70). Nizozemský historik dokonce v době vzniku své knihy (vyšla poprvé v roce 1938) zkoumal herní prvek v moderní kultuře včetně sportu, obchodu, vědy, umění nebo politiky (Huizinga 2000: 265–289). I zcela současní badatelé považují hru za kulturně

velmi závažnou, například James F. English ve své knize o uměleckých cenách jakožto součásti cirkulace kulturního a sociálního kapitálu hovoří o určité „kulturní hře“ jako jednom z hlavních principů (nejen) literární praxe (English 2011).

Sám Huizinga definuje hru z formálního hlediska jako „svobodné jednání, které je míněno ‚jen tak‘ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestavují za jiné“ (Huizinga 2000: 24–25).

Zdá se mi pozoruhodné, jak toto vymezení koresponduje s podstatou aktivit některých spolutvůrců populární kultury z řad jejích recipientů. Sociální rámec takovéto „participační hry“ tvoří velmi často subkultury. Pokusím se to ukázat na konkrétním příkladu tzv. sci-fi fandomu, komunity milovníků a pěstitelů fantastiky, která se s oblibou vyčleňuje mimo „vysokou“ i „nízkou“ kulturu jako zcela specifický typ (Kudláč 2016: 148–152); sám předmět zájmu těchto tzv. fanů je součástí fikčních světů uměleckých děl, dokonce se mezi nimi setkáváme s oblibou „cosplay“, tj. výroby a nošení kostýmů podle vzoru obdivovaných děl a hrdinů (Kudláč 2016: 130). I tímto se fanové vyčleňují z běžné každodennosti, přestupují do osobitého časoprostoru osobní i virtuální komunikace, kde sdílejí a společně přetvářejí popkulturní artefakty, a to při respektování žánrových pravidel oblasti, která je zajímavá. V drtivé většině přitom jejich činnost nemá pro ně samotné ekonomický efekt – hlavním profitem zůstává uspokojení z vlastní kreativity a jejího sdílení s ostatními.

Imaginace, z níž vyvěrá tato tvůrčí spolupráce (Vladimír Borecký označuje imaginaci za „základní, aktivní a kreativní zdroj kultury“, srov. Borecký 1996: 6), je s hrou úzce spojena, ovšem současně hra, jak píše Borecký, není na rozdíl od imaginace „pouhou poznávací funkcí, jejíž pochody probíhají nepozorovatelně uvnitř naší mysli“, nýbrž se stává „činností, tkvící plně v realitě“ (Borecký 1996: 53). Podle některých autorů dokonce existuje úzká spojitost mezi lidskou kreativitou a kreačními aktivitami ostatních živých organismů, čímž tato schopnost vlastně překračuje hranice mezi „kulturou“ a „přírodou“ – jak píše Stanislav Komárek, kreativita („schopnost novotvoření“) je „pokračováním evoluce jinými prostředky“ (Komárek 2008: 197–201).

Je tedy podle mne zjevně možné nahlížet populární kulturu nejen jako síť sociálních vztahů, ale také jako svého druhu „individuální snění“ opírající se na emocionální rovině o **vrozené a sdílené archetypy jakožto základní (nevědomý) obsah lidské psychiky** (Komárek 2008: 22–28) a dále o mýty, vynořující se z archetypů do vědomí jako jeden z výkladů světa a v podstatě také jeden ze základů lidské kultury (Komárek 2008: 171–174). Zdeněk Neubauer kdysi charakterizoval mýtus jako vyprávění příběhů, při němž „povstává svět“;

mýtus podle něj je „původní, přirozená, bezprostřední zkušenost světa“ a tato zkušenost bude vždy velmi osobní, neboť příběh světa je zároveň příběhem každého jednotlivého člověka (Neubauer 1991: 39–56).

Jestliže mýtus „popisuje vpád posvátna do světa“ a tímto vlastně svět zakládá (Eliade 2011: 10–11) a pokud prožívání mýtu tímto způsobem představuje určitou náboženskou zkušenost, protože „se odlišuje od běžné zkušenosti každodenního života“ (Eliade 2011: 20), pak je tradičně s mýtem spojována také tvořivá lidská imaginace, jejímž prostřednictvím jsou mýty stále znovu konstituovány, udržovány a sdíleny (Eliade 2011: 106–107). Už právě Eliade kdysi poukazoval na to, že mytičnost zůstává vlastní také moderní společnosti včetně populární kultury (komiks, detektivka) (Eliade 2011: 132–133), a že **lidská touha po příběhu, stále zřetelně přítomná i v novodobé literatuře**, spojuje současné umění s mýtem, zejména v prožitku „vystoupení z času“ při četbě příběhu (Eliade 2011: 136–137). Juraj Malíček dnes dokonce přímo označuje populární kulturu za mytologický systém, který odráží „žitou přítomnost“ (Malíček 2012: 36–47); jako taková pak populární kultura dává našim životům smysl a spoludefinuje naši identitu (Malíček 2016: 120), skrze ni poznáváme svět a dokonce jej i budujeme (Malíček 2016: 32). Oproti negativnímu vymezení Rolanda Barthesa, který považoval mýtus za nástroj, s jehož pomocí si hegemonní síly buržoazní společnosti „ochočují“ ovládané společenské vrstvy (Barthes 2004), Malíček vnímá mytologii jako veskrze pozitivně rozvíjející formu životní praxe. Ostatně když Fiske mluvil o „požitku“ jakožto významnému impulzu pro vznik populární kultury (viz výše), nasvědčují jeho úvahy podle mne tomu, že tento impuls nemusí mít nutně jen tělesný rozměr, ale zahrnuje velkou měrou také transcendentální pocity spojené právě s archetypálně-mytickým vnímáním světa.

V těchto souvislostech se tedy nabízí otázka, zda, nakolik a ve kterých svých projevech může mít populární kultura religiózní charakter, neboť pojmy mytologie a **náboženství bezpochyby nepředstavují totéž, byť jde o konceptuální systémy úzce propojené**. Sama myšlenka přítomnosti posvátného v moderní kultuře a zvláště v umělecké tvorbě není přitom zdaleka nová – už Mircea Eliade upozorňoval na fakt, že moderní, zdánlivě nenáboženský člověk je stále ovlivněn mýty, **byť především na úrovni nevědomí, a v této souvislosti výslovně upozorňuje na film a literaturu** (Eliade 2006: 133–136). Pavel Janáček z potřeby posvátného v moderním umění, které se projevuje vytvářením kánonu elitní tvorby, odvozuje jeden z modelů recepce populární kultury, konkrétně její kritiku a vyloučení za hranice kultury s použitím původně náboženských pojmů „hříchu“ a „hereze“ (Janáček 2004: 32–36). Obdobně konzervativní britský filozof Roger Scruton přiznává souvislost s náboženstvím výhradně „vysoké“ kultuře jakožto základnímu pilíři tzv. sdílené kultury (Scruton 2002: 46–66); populární kultura podle něj tuto vazbu postrádá, neboť je jen jakýmsi „pokusem o život bez přijetí rituálu přechodu“ (Scruton 2002: 166).

Moje hledání religiozity v (populární) kultuře se ovšem ubírá poněkud jiným směrem.

Obrysy popkulturní numinozity

Německý religionista a teolog Rudolf Otto kdysi charakterizoval „posvátno“ (numinose) jako zvláštní syntézu racionality a iracionality v náboženském pocitu, který ovšem podle něj nelze definovat, nýbrž jen popsat (Otto 1998: 20–21). Tento pocit zahrnuje „tajemný úděs“ (mysterium tremendum), moment „vznešenosti“ (tremendum maiestas) a „energii posvátna“ (Otto 1998: 26–35). Zvláště pak Otto zmiňuje „moment tajemna“, tedy jistý úžas, který nutně nemusí mít povahu děsu nebo bázně a týká se něčeho neznámého, nepochopitelného (Otto 1998: 36–40), a současně pocit fascinace, který na rozdíl od mysteria tremenda v sobě nese naopak pozitivní emoce přitažlivosti, lákavosti, blaženosti (Otto 1998: 45–47). Otto tudíž považoval pocit posvátna za jakousi skrytou vlohu lidské psychiky, která může být v jednotlivci probuzena určitým vzruchem a stává se postupně náboženským pudem (Otto 1998: 112–113).

Pojem numinozity, byť jej původně jeho autor vztahoval pouze na tzv. zjevená náboženství, dnes religionisté běžně používají v širších souvislostech. Vzhledem k tomu, v jaké oblasti s ním budu pracovat já, by bylo poněkud zjednodušené hledat prvky religiozity jen v pseudoeklesiálních formách, které populární (a nejen tato) kultura jistě nabízí dostatek. Současná populární kultura zrodila celou řadu paranáboženských kultů založených na konkrétních literárních a filmových dílech (Possamai 2012), náboženské významy jsou občas přisuzovány dokonce přímo komunitám jejich uživatelů – viz například pojetí fandomu jakožto svěbytného typu náboženské společnosti s vlastním kánonem „posvátných“ spisů, vlastním ritem a teologií (Herec 2001). Svérázná paranáboženská symbolika, odvozená z konkrétních historických vzorů, provází například také aktivity gothické nebo steampunkové subkultury. V takových případech jde ovšem spíše pouze o vnější formu, povrchní projev spjitosti, která může být poněkud hlubší.

Zůstaneme-li nadále u fantastiky, už při pokusech definovat podstatu fantastické literatury jsou si badatelé většinou vědomi toho, že náboženské texty obsahují mnoho nadpřirozených prvků (aniž by přitom spadaly do fantastiky), které vzbuzuje ve svých příjemcích „sekundární víru“, nikoli přímo víru náboženskou, neboť v ní je přítomna vědomá distance od fantastična (Dědinová 2015: 27–28). I přes toto zřetelné rozlišení jsem přesvědčen, že právě zejména fantastika disponuje určitým specifickým druhem numinozity, který úzce souvisí s jejím vznikem, především však její recepcí.

Mnozí angloameričtí badatelé (a po nich řada dalších) s oblibou označují za základní princip fantastiky „sense of wonder“, což lze přeložit mimo jiné jako *pocit zázraku*. Má jít o emoci, kterou prožívá čtenář při čtení příběhu zobrazujícího fantastické, jinak řečeno jeho každodenní zkušenosti se vymykající věci a události (Gunn 2005; Hartwell 2005). Někteří autoři v této souvislosti

zmiňují i transcendentní významy této emoce, Ondrej Herec dokonce kdysi výslovně použil Ottův pojem „numinosum“ (Herec 2008).

Může-li tedy být uvedený „pocit zázraku“ obdobou numinozních pocitů popisovaných Rudolfem Ottou, nabízí se otázka, jakým způsobem se tak děje.

Není pochyb o tom, že různá náboženství, nejenom ta existující, ale i zcela fiktivní, se objevují jako **téma děl science fiction (dále pouze SF) v podstatě od počátků žánru až dodnes**. Už sám základní motiv fantastické cesty a objevování neznáma v sobě do značné míry nese religiózní náboj (Mendlesohn 2003). Někteří badatelé se pokusili prozkoumat tyto souvislosti hlouběji. Například David Ketterer spatřoval **úzké vazby mezi SF a nefantastic** kou literaturou v návaznosti na křesťanskou tradici, z níž SF podle něj čerpala množství spirituálních podnětů, dokonce navrhol nahradit termín science fiction pojmem „apocalyptic literature“ (Ketterer 1974). Manželé Panshinovi převzali od Josepha Campbella pojem „monomýtu“ jako označení iniciační pouti hrdiny do „záračného světa“, zásadně odlišného od naší každodennosti, a jeho návratu se získanou mocí zpět. Tento imaginární prostor je podle nich společný staré mytické a současné fantastické literatuře, proto četba SF má vlastně charakter určité náboženské zkušenosti. Panshinovi tak nacházeli analogii mezi mýtem a fantastikou v **neustálém tvoření a potvrzování podstaty lidské kultury i překračování jejích hranic zároveň** (Panshin – Panshin 2010).

Jsem přesvědčen, že eventuální chápání „pocitu zázraku“ ve fantastice jako svébytného druhu numinozity souvisí právě s touto mytickou podstatou lidské kultury a má přitom charakter vědomé tvůrčí činnosti. **Tím se obloukem vracíme zpět k aktivitám, které jsem výše označil za participační hru**. Johan Huizinga psal o spojení hry s kultem a náboženským rituálem (Huizinga 2000: 31–35), navrhuji tedy v jeho duchu považovat numinozitu v populární kultuře, či přesněji v některých jejích segmentech jako **je populární fantastika**, za jeden z výsledků participační hry jakožto podstatného principu geneze populární kultury.

Přepisování a sdílení

Konkrétním příkladem takové hry spojené s numinozním pocitem může být tzv. fanfiction (dále pouze FF). Jde o amatérskou literární tvorbu obdivovatelů populárních děl (nikoli pouze z oblasti fantastiky), navíc volně šířenou a mezi svými tvůrci vzájemně sdílenou. Takovéto texty různými způsoby „domýšlejí“ a přetvářejí osudy hrdinů kanonických žánrových děl a popřípadě je mezi sebou kombinují, přičemž čerpají z rozličných mediálních forem, od literatury, přes filmy a seriály, až po komiks.² Na palimpsestovém princi-

2 V mezinárodním měřítku je dnes bezkonkurenčně nejoblíbenější Harry Potter, po něm série Twilight, dále následuje Pán prstenů, Star Trek, Star Wars, seriál BBC Sherlock a další. Česká FF v tomto ohledu jde ve stopách té zahraniční.

pu tímto způsobem vznikají výrazně intertextové struktury cirkulující v globálním měřítku především digitálním prostorem (Bubíková 2017).

Americká badatelka Francesca Coppa ve své nedávné monografii charakterizuje FF na základě těchto základních znaků: tvoří ji texty vznikající mimo knižní trh, které přepisují a transformují příběhy jiných autorů, na něž nemají jejich „přetvářeči“ autorská práva; tyto texty se rodí uvnitř fanouškových komunit a jsou stylizovány tak, aby vyhovovaly jejich standardům; takovéto texty jsou zaměřené více na postavy než na prostředí; jsou vytvářeny volně, ale nikoli zcela „zdarma“ – jejich sdílení a vzájemné úpravy není ovšem podloženo monetární směnou, nýbrž funguje na bázi tzv. „gift economy“ (ekonomika darů) (Coppa 2017: 2–16). Ačkoli fanové často prezentují svou tvůrčí aktivitu jako „záchranu“ přetvářeného díla před jeho „zneužitím“ ze strany kulturního průmyslu, který jej chápe pouze jako zdroj peněžního zisku, a nelze současně popřít, že existují pokusy FF zpeněžit, přibývá případů systematické kooperace tvůrců FF a producentů populární kultury, kterou Henry Jenkins považuje za jeden z nejryzejších projevů participatorní kultury (Jenkins 2006: 37–60; Jenkins 2008: 135–173).

Jenkinsova koncepce je ovšem mimochodem dlouhodobě podrobována kritice. Právě z hlediska FF se nad ní u nás nejnověji zamýšlí Jan Kolář, podle něhož se Jenkins za pomoci metafory „textového pytláctví“ převzaté od Michela de Certeau pokusil – ne zcela přesvědčivě – postihnout povahu FF, jež podle Koláře není ve vztahu ke zdrojovým textům („kánonu“) zdaleka tak subverzivní, jak tvrdil Jenkins, nýbrž naopak až překvapivě konzervativní (Kolář 2017). I zde tedy prosvítá hledisko soupeření mezi kulturním průmyslem a příjemci jeho produktů coby úhelný kámen posuzování populární kultury; osobní motivace fanoušků, ona rozkoš z (pře)tvoření podle kritika zjevně slouží pouze jako vedlejší, méně podstatný rys takových aktivit. Ve vztahu k tématu své studie považují za zajímavé, že Kolář přiznává FF mytologický charakter (Kolář 2017: 374), avšak jen proto, že tímto chce pouze potvrdit její konzervativnost.

Pokud nyní na chvíli ponecháme stranou sociálně-komunikační stránku FF, povšimněme si, že v základech „přepisování“ popkulturních předloh pro osobní potěšení tkví onen tolikrát zmiňovaný „pocit zázraku“ prožívaný během pronikání do fikčních světů obdivovaných a milovaných děl, a ještě více pak při jejich přetváření. V případě tohoto druhu amatérské tvorby navíc mizí určité „zatížení literárností“, tj. pocit závazku vůči literární tradici, který zvláště začínající autory v některých případech může svazovat (Studený 2010: 11–12).

Individuální akt kreaace tedy může být oním tolkienovským „druhotným tvořením“ (Neubauer 1990: 30), jinak řečeno způsobem, jakým se člověk snaží „reaktualizací svých mýtů participovat na bytí“ (Eliade 2006: 72). Jestliže, jak už jsem výše zmínil, aktivní (spolu)vytváření populární kultury chápu jako součást „svátečnosti“, rozuměj vymanění se každodennímu životu,

nemohla by tato činnost nakonec paradoxně představovat jakýsi sekularizovaný svátek?

Fanfiction jako sdílený mýtus a sen

Vrátíme-li se zpět k pojmu „pocitu zázraku“, patrně se objevuje ve FF více při její tvorbě než přímo ve zdrojových textech samých – provází tím pádem spíše jejich recepci a (re)interpretaci. Vystopovat konkrétní projevy výše uvedené emoce ve fanouškovské tvorbě ovšem není jednoduché, především proto, že tvůrci / čtenáři FF své postoje, názory a hodnocení formulují většinou dosti stručně, respektive jejich vyjádření narážejí na strop schopností fanoušků propracovaněji vyjádřit své pocity (všechny citáty přepisují v jazykové podobě, v jaké byly zveřejněny, tedy včetně případných chyb).³

V české FF, alespoň v tom objemu, který se mi podařilo prostudovat, představuje výjimku Belldandy, která na svém osobním blogu zveřejnila poměrně obsáhlé svědectví o tom, co pro ni znamená FF (Belldandy 2012). V úvodu zdůrazňuje základní motivace tvorby FF: při čtení knih se „nám napsané kombinuje s všemi životními zkušenostmi i s naším současným stavem mysli“, „každé čtení je novým přetlumočením napsaného“. Pokud se čtenářovo očekávání míjí s autorovým záměrem, nebo jednoduše když čtenář dílo dočte, vede jej to často k touze po vytvoření vlastní verze přečteného. („Seriál má taky tu vlastnost, že zaplňuje náš život po delší životní období a když série končí cítí mnozí čtenáři/diváci náhlý pocit prázdnoty a touhu ji něčím vyplnit. A tak začnou psát vlastní pokračování.“)

Belldandy zná monografii Henryho Jenkinse *Textual Poachers* a souhlasí s jejím autorem v tom, že „fanfikce slouží autorům jako prostředek realizace svých přání a snů v rámci svého oblíbeného fikčního světa“. Odmítá naopak jeho představu o tom, že FF jsou záměrnou subverzí předloh, podle ní „odchýlení se od kánonu je prostě jen důsledkem oněch odlišných životních zkušeností a odlišného stavu mysli každého z nás,“ včetně vlivu přečtených knih a shlédnutých filmů a seriálů. Belldandy oceňuje, že autoři FF si mohou dovolit to, co „originální“ tvůrci nikoli („když kalkul společenského přijetí omezíte na minimum, získáte prostor nebývalé svobody“). Za podstatné kritérium kvality pak považuje emoční sílu, kterou sdílený příběh vzbuzuje („čím silnější pocity ve mně fanfikce vzbuzuje, tím za kvalitnější ji považuji“).

Pro téma mé studie je podstatný závěr její úvahy, v němž zmiňuje důležitost variability sdílených příběhů, jež nacházejí obdobu v mýtech – dávní posluchači znali příběh Tristana a Isoldy, proto je nezajímalo, jak dopadne, nýbrž spíše to, „jakým způsobem vypravěč svůj příběh podá“. FF je, podobně jako zmíněné staré příběhy, nemyslitelná bez komunikace se čtenáři („fanfikce je

3 Za pomoc při orientaci v takřka už nepřehledném světě FF děkuji své studentce Jaroslavě Daňhové.

sice skutečně sen autora, ale protože se naše sny někdy podobají, můžeme je i navzájem sdílet“). Během této komunikace vzniká řada sdílených motivů (autorka je označuje jako klišé), které jsou ve fanouškovské terminologii označovány jako tzv. fánon. Podle Belldandy se tímto stává FF „součástí kolektivní inteligence“, ve fánonu se prý odráží „obraz jungovského kolektivního nevědomí“. Naše sny a touhy jsou si v mnohém podobné – „zdá se, že třebaže každý čteme jinou knihu, přesto se jedna druhé trochu podobá,“ uzavírá svou úvahu bloggerka.

Souvislost fanouškovské tvorby se vznikem, cirkulací a prožíváním mýtů je tedy v této (pravda, spíše ojedinělé) sebereflexi podle mého názoru zřejmá. Jedná se o mýtus jako obraz světa, jež tvoří variabilní vyprávění, jehož základní postavy a prostředí příjemci dobře znají; jde o příběh, který takřikajíc ukazuje „cestu domů“. FF v tomto pojetí lze opravdu považovat za konzervativní, jak tvrdí J. Kolář, pro něhož reprezentuje anachronický způsob čtení v kultuře, která „mytické prožívání světa už přes dvě století narušuje“ (Kolář 2017: 374). Osobně takovýto způsob „čtení světa“ vnímám pozitivně jako důkaz životnosti určitých tradic, jejichž zánik by jinak znamenal významné ochuzení, a současně jako znak „polyfonického“ výkladu reality, typického pro postmoderní (i post-postmoderní) éru.

Snový charakter FF, o kterém hovoří v souvislosti s kolektivním sdílením motivů Belldandy, lze také chápat jako metaforu stále nových interpretací textů, společně tvůrčí „snění“ nad příběhy a postavami. Explicitně se o tom zmiňuje ve svém blogu například Alice O'Really, tvůrkyně rozsáhlé a fanoušky velmi oblíbené prózy *Elysejský klíč*, patřící k fandomu Harry Pottera, když na titulní straně webu mimo jiné píše: „Vítejte... Nečtěte... Sněte spolu se mnou...“ (O'Really 2018).

Českou FF vedle jednotlivých osobních blogů reprezentují dále internetové portály, které zpřístupňují fanouškovskou tvorbu ve značném objemu, jde obvykle o stovky až tisíce povídek hlásících se k desítkám různých fandumů; mezi nejreprezentativnější patří Fanfiction čtenářský deník (<http://www.ffdenik.cz/>) a FantasMagorium (<http://www.fantasmagorium.net/>). Komentáře čtenářů nejčastěji obsahují jen základní hodnocení na jednoduché úrovni „líbí – nelíbí“, občas zkoumají, nakolik text koresponduje s fandomovým kánonem, a diskutují o jazykovém zpracování. Za podstatný fakt považují, jaké emoce v nich přečtený příběh vyvolává, zmiňováno je zejména dojetí a humor. Místy se pak někteří pokoušejí tyto vjemy zobecnit a vztáhnout k vlastním chápání světa, v němž žijí, byť tak činí za pomoci frázovitých konstatací. Laonnelith například ve svém komentáři k *Elysejskému klíči* píše: „Jestliže žijeme proto abychom četli, tak *Elysejský klíč* je tu proto, abychom pochopili co je vlastně život.“ (Laonnelith 2011)

Dále už se budu možná pohybovat poněkud na půdě spekulace (a svým způsobem se dostanu do rozporu s vlastním tvrzením, že „pocit zázraku“ je především plodem čtenářské recepce), ale přesto si dovolím vyslovit ještě

jednu hypotézu. Některá „kanonická“ díla totiž podle mne vycházejí svým fanouškům vstříc a nabízejí jim někdy už v sobě zakódovaný širší komplex emocí odpovídajících různým složkám numinozity, o nichž psal R. Otto. Prolínání a vzájemné prostupování „tajemného úděsu“, „momentu vznešenosti“ a „momentu tajemna“ se projevuje například v textech klasika moderní americké populární prózy Howarda Philipse Lovecrafta, spisovatele, který byl celoživotně fascinován limity lidského vnímání reality v jejím vesmírném rozměru (Joshi 2004: 202–213; Kudláč 2014a). Podíváme-li se na největší mezinárodní sdílený rezervoár FF, jímž je portál Fanfiction.net, nalezneme tam několik stovek fanouškovských příběhů využívajících fikční univerzum části Lovecraftových děl označované jako „Mýtus Cthulhu“ (Cthulhu Mythos 2018). Byť co do rozsahu tato oblast FF jistě nepatří k nejmohutnějším, zjevně přece jen jisté procento fanoušků přitahuje. Jejich „pocit úžasu“ se pravděpodobně mísí s „pocitem úžasu“ v tvorbě dávno zemřelého spisovatele. Nakolik se takový fenomén reálně odráží v prožívání vlastní tvorby autorů FF, by bylo ovšem možno zjistit pouze podrobným rozborem fanouškovské komunikace.

Závěrem

Považuji za nutné konstatovat, že mnou předkládaná varianta numinózně-kooperativního modelu populární kultury ze své podstaty předpokládá existenci určitého postupně tříbeného citu pro vnímání a pochopení populární kultury, podobně jako jistě existuje obdobný cit pro kulturu elitní. Takovou vnímavost ovšem jistě nemusí disponovat každý – jak už jsem upozornil v úvodu, pasivních konzumentů patrně bude vždy více než aktivních participantů, ať už v rámci různých subkultur nebo mimo ně. Rovněž z toho důvodu může moje pojetí být aplikováno pouze částečně a jen v některých oblastech.

I přesto toto předpokládané omezení podle mne podobné pohledy dokreslují obraz populární kultury nikoli pouze coby „bojiště ideologií“, nýbrž také jako prostoru vědomé i nevědomé spolupráce jednotlivců, jejichž sociální pozice a ideové zaměření se mohou lišit, ve výsledku však společně vytvářejí svět, v němž všichni žijeme. Nepopírám, že receptce populární kultury patří také k prostředkům sociální stratifikace, a to jak uvnitř jednotlivých sociálních skupin (subkultur, komunit), tak i mimo ně, přesto tento fakt považuji jen za jednu z mnoha funkcí, které populární kultura plní. Jestliže je myšlení (neo)marxismem ovlivněných badatelů možno vzhledem k jejich primárnímu zájmu o konflikt označit za „dystopické“, pak mé úvahy jsou bezesporu „utopické“. Cesta k pochopení podstaty populární kultury vede nejspíš někde mezi těmito dvěma póly.

Literatura

- Barthes, Roland. 2004. *Mytologie*. Praha: Dokořán.
- Belldandy. 2012. FANFICTION aneb Každý čteme jinou knihu. *Belldandy o slashi: fanfiktční čtenářský deník vdané paničky*. [online]. Belldandy. [2017-11-13]
Dostupné z: <http://belldandy.webnode.cz/news/kazdy-cteme-jinou-knihu>
- Bílek, Petr A. 2006. Diskurzivní prostor popkultury aneb Proč by Otokar Březina neměl přejet krtečka. *Slovo a smysl*. [online]. Filozofická fakulta UK. [2017-09-03] Dostupné z: <http://slovoasmysl.ff.cuni.cz/node/149>
- Borecký, Vladimír. 1996. *Imaginace a kultura*. Praha: Karolinum.
- Bubíková, Šárka. 2017. Fany, fandomy a fanfic. *Host* 32, 2: 18–21.
- Coppa, Francesca. 2017. *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Cthulhu Mythos. 2018. [online]. *Fanfiction.net*. [2018-01-15] Dostupné z: <https://www.fanfiction.net/book/Cthulhu-Mythos/>
- Daniel, Ondřej – Kavka, Tomáš – Machek, Jakub. 2013. Úvod. In: Daniel, Ondřej – Kavka, Tomáš – Machek, Jakub (eds.): *Populární kultura v českém prostoru*. Praha: Karolinum: 13–22.
- De Certeau, Michel. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley – Los Angeles: University of California Press.
- De Certeau, Michel. 2010. Čtení jako pytláčení. In: Dvořák, Tomáš (ed.): *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Praha: Akademie výtvarných umění: 135–146.
- Dědinová, Tereza. 2015. *Po divné krajině: charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno: Masarykova univerzita.
- During, Simon. 2005. *Cultural Studies: A Critical Introduction*. London – New York: Routledge.
- Eliade, Mircea. 2006. *Posvátné a profánní*. Praha: Oikoymenh.
- Eliade, Mircea. 2011. *Mýtus a skutečnost*. Praha: Oikoymenh.
- English, James F. 2011. *Ekonomie prestiže: ceny, vyznamenání a oběh kulturních hodnot*. Brno: Host.
- Fiske, John. 2017. *Jak rozumět populární kultuře*. Praha: Akropolis.
- Galbo, Joe. 2013. Otázka pro... Johna Fiskea. *Slovo a smysl*. [online]. Filozofická fakulta UK. [2017-0w8-22] Dostupné z: <http://slovoasmysl.ff.cuni.cz/node/495>
- Gunn, James. 2005. Toward a Definition of Science Fiction. In: Gunn, James – Candelaria, Matthew (eds.): *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Lanham: Scarecrow Press: 5–12.
- Hall, Stuart. 2010. Kódování/dekódování. In: Dvořák, Tomáš (ed.): *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Praha: Akademie výtvarných umění: 105–116.
- Hartwell, David G. 2005. The Golden Age of Science Fiction is Twelve. In: Gunn, James – Candelaria, Matthew (eds.): *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Lanham: Scarecrow Press: 269–288.
- Herec, Ondrej. 2001. Hľadanie nových zázrakov. In: Herec, Ondrej: *Cyberpunk: vstupenka do tretieho tisícročia*. Bratislava: Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov: 218–236.
- Herec, Ondrej. 2008. Pociť zázraku. In: Herec, Ondrej: *Z teórie modernej fantastiky*. Bratislava: Literárne informačné centrum: 22.
- Hodkinson, Paul. 2005. „Insider Research“ in the Study of Youth Cultures. *Journal of Youth Studies* 2, 8: 131–149.
- Huizinga, Johan. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Janáček, Pavel. 2004. *Literární brak: operace vyloučení, operace nahrazení, 1938–1951*. Brno: Host.

- Jenkins, Henry. 2006. *Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching*. In: Jenkins, Henry: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York – London: New York University Press: 37–60.
- Jenkins, Henry. 2008. 'Quentin Tarantino's Star Wars'? Grassroots Creativity Meets the Media Industry. In: Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press: 135–173.
- Joshi, S. T. 2004. *H. P. Lovecraft: A Life*. West Warwick: Necronomicon Press.
- Ketterer, David. 1974. *New Worlds for Old: The Apocalyptic Imagination, Science Fiction, and American Literature*. Norwell: Anchor Press.
- Kolář, Jan. 2017. Kapitán Certeau a poručík Jenkins v síti metafor: fanfikce mezi subverzivní imaginací a empirickou konformitou. In: Bílek, Petr A. – Šebek, Josef (eds.): *Česká populární kultura: Transfery, transponování a další tranzitní procesy*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy: 350–377.
- Komárek, Stanislav. 2008. *Příroda a kultura: svět jevů a svět interpretací*. Praha: Academia.
- Kudláč, Antonín K. K. 2014a. Rozličné chuti hrůzy. *Partonyma* 3, 10–11: 3–4.
- Kudláč, Antonín K. K. 2014b. Populární kultura jako vše kolem nás? *Culturologia: The Journal of Culture* 2, 2: 66–67.
- Kudláč, Antonín K. K. 2016. *Anatomie pocitu úžasu: česká populární fantastika 1990–2012 v kulturním, sociálním a literárním kontextu*. Brno: Host.
- Laonnelith. 2011. Komentář z 13. 10. 2011. *Fanfiction čtenářský deník*. [online]. FF deník. [2018-09-19] Dostupné z: <https://www.ffdenik.cz/index.php?str=katvalgr&tale=1739>
- Lee, Richard E. 2003. *Life and Times of Cultural Studies: The Politics and Transformation of the Structures of Knowledge*. Durham – London – Hong Kong: Duke University Press, Hong Kong University Press.
- Malíček, Juraj. 2012. *Popkultúra: návod na použitie*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa.
- Malíček, Juraj. 2016. *The Pleasure of Appearance and Knowledge: Pop Culture as Experience*. Krakov: Spolok Slovákov v Poľsku.
- Mendlesohn, Farah. 2003. Religion and Science Fiction. In: James, Edward – Mendlesohn, Farah (eds.): *The Cambridge Companion to Science Fiction*. New York: Cambridge University Press: 264–275.
- Müller, Richard. 2014. Obměny kultur, ohyby materiality: K myšlení kulturního materialismu a nového historismu. In: Müller, Richard – Šebek, Josef (eds.): *Texty v oběhu: Antologie z kulturně materialistického myšlení o literatuře*. Praha: Academia: 47–52.
- Neubauer, Zdeněk. 1990. *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky*. Praha: Doporučená četba.
- Neubauer, Zdeněk. 1991. Mythos. *Prostor* 2, 15: 39–56.
- Otto, Rudolf. 1998. *Posvátno: iracionalita v ideji božství a její poměr k racionalitě*. Praha: Vyšehrad.
- O'Really, Alice. 2018. Elysejský klíč. *Elysejský klíč*. [online]. Alice O'Really. [2018-09-19] Dostupné z: <http://www.elysejsky-klic.estranky.cz/>
- Panshin, Alexei – Panshin, Cory. 2010. *The World Beyond the Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence*. Rockville: Phoenix Pick.
- Possamai, Adam (ed.). 2012. *Handbook of Hyper-real Religions*. Leiden: Brill.
- Scruton, Roger. 2002. *Průvodce inteligentního člověka po moderní kultuře*. Praha: Academia.
- Studený, Jiří. 2010. *Dramata jazyka: teorie literatury a praxe tvůrčího psaní*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Štochl, Miroslav. 2006. Tuzemská literární věda a marxismus. In: *Studia Moravica IV. Symposiana*. Olomouc: Univerzita Palackého: 219–221.
- Zahrádka, Pavel. 2009. *Vysoké versus populární umění*. Olomouc: Periplum.