

Parasociálne vzťahy medzi človekom a fiktívnou postavou

BcA. Niko Mlynarčík

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Niko Mlynářčík**
Osobní číslo: **K21253**
Studijní program: **N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Parasociální vztahy mezi člověkem a fiktivní postavou
2. praktická část:
Bolavk – krátký animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická
Jazyk zpracování: Slovenština

Seznam doporučené literatury:

R. CHRIS FRALEY. Adult Attachment: A Concise Introduction to Theory and Research. 2016. ISBN 9780124200203.
RAIN, Marina a Raymond A. MAR. Adult attachment and engagement with fictional characters. Journal of Social and Personal Relationships [online]. 2021, ISSN 0265-4075. Dostupné z: doi:10.1177/02654075211018513
KARHULAHTI, Veli-Matti a Tanja VÄLISALO. Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. Frontiers in Psychology [online]. 2021, ISSN 1664-1078. Dostupné z: doi:10.3389/fpsyg.2020.575427

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Martin Kukul**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Niko Mlynářčík

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Diplomová práca sa zaoberá parasociálnymi vzťahmi medzi človekom a fiktívnou postavou. Jej cieľom je nahliadnuť na rôzne aspekty týchto väzieb, analyzovať podmienky, v ktorých vznikajú a ich potenciál využitia nielen v bežnom živote, ale aj kreatívnej činnosti. Praktická časť obsahuje popis produkcie krátkeho animovaného filmu *Bolavlk* a kontext v ktorom námet vznikol.

Kľúčové slová: parasociálne vzťahy, fiktívna postava, fanart

ABSTRACT

This master's thesis delves into the phenomenon of parasocial relationships between people and fictional characters. It focuses on different aspects of such bonds, conditions in which they are formed, and the potential uses they provide not only in daily life but also creative works. The practical part explains the production of a short animated film *Wolfgirl* and provides insight into the background of its storyline.

Keywords: parasocial relationships, fictional characters, fanart

Pod'akovanie: Radi by sme vyjadrili vd'aku Mgr. Lukášovi Gregorovi Ph.D. za jeho vedenie našej diplomovej práce, ako aj nášmu blízkemu priateľovi Alexandrovi za jeho morálnu podporu pri tvorbe.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej/diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD..... | 10 |
| I TEORETICKÁ ČASŤ..... | 11 |
| 1 DEFINÍCIA PARASOCIÁLNEHO VZŤAHU | 12 |
| 1.1 PERFORMER | 12 |
| 1.2 SPEKTÁTOR | 12 |
| 1.3 NOVÉ MÉDIÁ..... | 13 |
| 2 VZŤAH DIVÁKA A FIKTÍVNEJ POSTAVY..... | 14 |
| 2.1 PREDISPOZÍCIE | 14 |
| 2.2 FIKTÍVNA POSTAVA..... | 14 |
| 2.3 INTERAKCIA | 15 |
| 2.4 ROLA FIKTÍVNEJ POSTAVY..... | 16 |
| 2.5 TEÓRIA VZŤAHOVEJ VÄZBY | 17 |
| 2.5.1 BEZPEČNÁ VÄZBA | 18 |
| 2.5.2 VYHÝBAVÁ VÄZBA | 18 |
| 2.5.3 ÚZKOSTNÁ VÄZBA..... | 18 |
| 2.6 PRÍŤAŽLIVOSŤ..... | 20 |
| 2.6.1 ASPEKT POHLAVIA | 21 |
| 2.7 STIGMA A PARADOX..... | 22 |
| 2.7.1 FIKTOFILNÁ STIGMA..... | 22 |
| 2.7.2 FIKTOFILNÝ PARADOX..... | 22 |
| 2.8 POTENCIÁLNE VYUŽITIE PARASOCIÁLNYCH VZŤAHOV | 23 |
| 3 PARASOCIÁLNY VZŤAH MEDZI TVORCOM A VÝTVOROM | 25 |
| 3.1 PROFESIONÁLNA TVORBA | 25 |
| 3.2 REKREAČNÁ TVORBA | 26 |
| 3.2.1 OC (ORIGINAL CHARACTER)..... | 26 |
| 3.2.2 PERSONA, FURSONA | 27 |
| 3.2.3 IDEALIZOVANÁ VS. TRAGICKÁ POSTAVA | 28 |
| 3.2.4 VENT ART..... | 28 |
| 3.2.5 FACIAL FEEDBACK HYPOTÉZA | 29 |
| II PRAKTICKÁ ČASŤ..... | 30 |
| 4 KRÁTKY ANIMOVANÝ FILM BOLAVLK | 31 |
| 4.1 NÁMET | 31 |
| 4.1.1 GROOMING..... | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1.2 SPARKLE DOGS | 33 |
| 4.2 CHARACTER DESIGN | 34 |
| 4.3 PROSTREDIE | 35 |
| 4.4 TARGET AUDIENCE..... | 36 |
| 4.5 TECHNIKA | 37 |
| 4.6 SOUNDTRACK..... | 38 |
| ZÁVER | 39 |
| ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY | 40 |
| ZOZNAM OBRAZKOV | 42 |

ÚVOD

Fikcia je nezanedbateľnou súčasťou animačného priemyslu a objavuje sa v médiách pre rôzne vekové kategórie. Ako už pojem fikcia naznačuje, príbeh ani postavy nie sú reálne, napriek tomu človek na nich psychologicky reaguje. Sme sociálne tvory a je prirodzené si vytvárať vzťahy aj s neživými bytosťami. Takéto jednostranné vzťahy sa v praxi označujú ako parasociálne.

Problematika parasociálnych vzťahov sa primárne venuje vzťahom vytvoreným medzi celebritami alebo influencermi a ich fanúšikmi. Dynamika fanúšika a fiktívnej postavy funguje na podobných princípoch, avšak nie je až tak častou témou štúdií. Oveľa častejšie sú väzby s fiktívnymi postavami len predmetom online diskusií, ktoré sa však nepohybujú na odbornej úrovni. Cieľom tejto práce je hlbšia analýza, prečo takéto parasociálne vzťahy vznikajú, a aký môžu mať dopad na jedinca. Pracovať bude najmä s dospelými a dospelými divákmi, keďže oproti detským divákovi sa očakáva, že majú už istú emocionálnu vyspelosť a vzťahy, ktoré si vytvárajú, sú o čosi komplexnejšie.

Špeciálny prípad nastáva, keď fiktívna postava nie je len pasívne konzumovateľná súčasť nejakého diela, ale je samotným výtvorom človeka. Tvorcovia sa stavajú do pozície, v ktorej sú schopní ovplyvňovať fiktívne postavy. V priemysle sa často krát postavy vnímajú ako produkt, a pracuje sa s nimi s istým odosobnením. Avšak vďaka internetu máme dnes prístup k množstvu neprofesionálnej a laickej tvorby, ktorá disponuje väčšou autenticitou. Existujú rôzne komunity, ktorých primárny záujem je o tzv. originálne charaktery. Tu sa nám ponúka zaujímavý pohľad ako ľudia pracujú s vlastne vytvorenými postavami a čo nám ich vlastnosti môžu prezradiť o tvorcovi samotnom.

Zábavný priemysel postupne prichádza na spôsoby, ako využiť parasociálne vzťahy pre svoj prospech a animačný odbor taktiež postupne dobieha tento trend. Naopak, z pohľadu diváka sú takéto vzťahy často krát stigmatizované. Je však dôležité podotknúť, že parasociálne vzťahy majú potenciál pozitívne vplývať na psychiku človeka a divák ich taktiež môže podobne ako štúdiá zužitkovať.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 DEFINÍCIA PARASOCIÁLNEHO VZŤAHU

Pojem parasociálneho vzťahu sa prvý krát objavuje v literatúre už v roku 1956 kde autori Donald Horton a Richard Wohl definovali tento pojem na základe interakcií verejnosti s osobnosťami vtedajších nových masových médií – televízie a rádia. Napriek tomu, že sa od publikácie médiá drasticky vyvinuli, základné charakteristiky definované pre parasociálne vzťahy sú stále pomerne aktuálne.

Hlavnou vlastnosťou, ktorou sa parasociálny vzťah vyznačuje je jeho jednostrannosť. Interakcia prebieha medzi performerom (osobnosťou v médiách) a spektátorom (divákom), kde všetku kontrolu preberá performer. Spektátor nemá voči performerovi žiadne povinnosti a jeho angažovanosť vo vzťahu je plne dobrovoľná. Väzba medzi stranami sa vzájomne nevyvíja, avšak existujú faktory, ktoré vytvárajú pocit vývoja a prehlbovania. [1]

1.1 Performer

Performer typicky vystupuje pod personou, ktorá sa stavia do role priateľa, idola, alebo utešovateľa. Komunikácia preto prebieha v neformálnom tóne, performer adresuje svoje obecenstvo nejakým menom, alebo prezývkou. To, čo osobnosť odlišuje od bežného televízneho moderátora je istá otvorenosť voči divákovi. Tá zahrňuje zdieľanie informácií o sebe, buď v podobe povrchno zdvorilostného rozhovoru o každodennom živote, diskutovanie názorov alebo pocitov. Osobná otvorenosť všeobecne vytvára pocit porozumenia, čo buduje blízkosť medzi ľuďmi. Performer sa týmto stáva zraniteľnejším a vystavuje sa tak riziku, že jeho otvorenosť môže mať negatívne následky (špeciálne v dobe “cancel culture”). Umenie performerera spočíva v balansovaní, čo zo svojho osobného života je ochotný zdieľať pre zábavu spektátora a zároveň nepôsobiť uzatvorene. Čím vágnejšia línia medzi osobným a profesionálnym životom, tým viac sa performer stavia na úroveň diváka. Performer má kontrolu nad tým, aký vzťah chce navodiť, teda jeho prejav môže mať konkrétne zameranie. Rolu tu hrá vek, vzdelanie, sociálne podmienky a v neposlednom rade pohlavie. [1]

1.2 Spektátor

Spektátor je v roli prijímateľa a budovanie parasociálneho vzťahu je nezámerné a dobrovoľné. V psychológii existuje viacero teórií, prečo sa parasociálne vzťahy formujú, základom je dopĺňanie sociálnych potrieb a expanzia vlastnej identity. Média sú typicky konzumované v pravidelných intervaloch, kontakt s performerom sa tak stáva udalosťou,

ktorá sa dá predpokladať a začleniť do dennej rutiny. Parasociálne vzťahy sú považované ako prirodzená súčasť ľudského sociálneho prežívania. Existujú však extrémne podoby, v ktorých je možné špekulovať, že sa jedná o patologické prejavy. Rizikové sú najmä skupiny, kde je sociálny kontakt obmedzený, najčastejšie sa pod tým myslia ľudia trpiaci chronickou osamelosťou alebo marginalizované skupiny. V tomto prípade môžu byť parasociálne vzťahy nielen doplnkom k orto-sociálnym, t.j. normálne sociálnym, ale ich náhradou. Spektátor si uvedomuje jednostrannosť vzťahu. Niekedy v snahe vzťah posunúť sa snaží performer materializovať v podobe kupovania merchandisu, nepriamou interakciou alebo návštevou podujatí, kde sa performer vyskytuje osobne. Mnohé osobnosti reportujú stretnutia s fanúšikmi, ktorí ich oslovovali ako svojich starých známych. [1]

1.3 Nové médiá

S prechodom médií do digitálnej podoby sa taktiež vyvinula dynamika parasociálnych vzťahov. Kým doteraz performer bol televíznou alebo rádiovou osobnosťou, za ktorou často stál celý produkčný tím, v digitálnom priestore sa performerom stáva ktokoľvek, kto vytvára digitálny obsah. Mnoho influencerov je nezávislých, pochádzajú z rovnakých ekonomických podmienok ako ich followeri a setom sú ich domácnosti. Komunikácia medzi performerom a spektátorom je priamočiarejšia. Tieto faktory prispievajú k autentickosti performerera, a v dôsledku toho k ilúzii autentickosti naviazaného vzťahu. Pravdepodobne kvôli tomuto vývoju sa parasocialita začala častejšie skúmať ako z psychologického, tak aj marketingového hľadiska. [2]

Ďalším z kľúčových vlastností digitálnych médií je ich interaktivita. Fanúšikovia majú možnosť reagovať, komentovať, a písať súkromné správy. Na druhej strane, tvorcovia dostávajú instantný feedback a rýchlejšie tak vedia prispôbiť svoj obsah. [3] Streamovacie platformy dokonca dovoľujú túto interakciu v reálnom čase. Digitalizácia zároveň vytvorila prostredie pre vznik nových alternatívnych spôsobov socializácie a posunula hranice, čo považujeme za reálne a čo nie. Situácia nadobudla nový rozmer, keď sa v roli performerera v parasociálnom vzťahu objavili fiktívne postavy z obľúbených seriálov alebo avatary, pod ktorými influenceri vystupujú.

2 VZŤAH DIVÁKA A FIKTÍVNEJ POSTAVY

Od začiatku tohto tisícročia sa téma parasociálnych vzťahov začala podrobnejšie skúmať, dopomohla k tomu taktiež situácia covid-19, ktorá vynútila využívanie alternatívnych foriem socializácie. Predmetom výskumu je primárne vnímanie internetových osobností a s tým spojené možnosti monetizácie, oblasť interakcie s fiktívnymi postavami stále ostáva pomerne skromná na hlbší výskum. Štúdie spojené s imaginárnymi konceptmi sú ťažko skúmateľné, kdeže sa nemôžu oprieť o objektívne pozorovania, ale často závisia na seba identifikácii, ktorá je individuálna a skreslená. Hlavným zdrojom výskumu je online priestor, keďže tam sa fanklubové komunity zdržiavajú najčastejšie.

2.1 Predispozície

Ľudská fascinácia s fiktívnymi bytosťami nie je nový koncept. V histórii a folklóre sa často objavujú bohovia alebo nadpozemské bytosti, a rituálne aktivity spojené s nimi. Zároveň, v ľudskej predstavivosti existujú imaginárne repliky svojich blízkych, ktoré sú kľúčové pre vnútorné sociálne prežívanie. Ľudia si bežne vytvárajú predstavy o svojich budúcich interakciách. Výskum v neurologickom odvetví ukazuje, že interné a externé podnety náš mozog vníma veľmi podobne. [4] Imaginárne interakcie s fiktívnymi postavami majú schopnosť vplývať na momentálne prežívanie a mať psychologické následky. Táto vlastnosť nie je nezvyčajná, u detí sa vďaka predstavivosti jedinec emočne vyvíja, pri dospelých sa teoretizuje, že sa môže jednať o hru bez fyzickej akcie. I keď v niektorých extrémnych prípadoch, kde parasociálne vzťahy a posadnutosť osobou boli u subjektov diagnostikované ako symptómy iných mentálnych ochorení, záujem o fiktívne postavy všeobecne nie je patologickým prejavom a nie je klasifikovaný ako mentálna porucha. [5]

2.2 Fiktívna postava

Pojem fiktívnej postavy je pomerne široký, kdeže má fikcia dosah do množstva rôznych typov médií. Zároveň môžeme polemizovať nad kombinovanými prípadmi, kde za fiktívnou postavou stojí reálna osoba, čo je napríklad prípad vtuberov alebo VR avatarov. Pre zúženie rozsahu pojmu sa v nasledujúcich kapitolách ako fiktívna postava označujú postavy, ktoré pochádzajú z vizuálnych a audiovizuálnych médií, sú vyjadrené formou kresby alebo 3D modelu, ktorý nie je založený na živom hercovi a jedná sa o samostatnú entitu, t.j. nie je len reprezentáciou existujúcej osoby. Výskum, ktorý sa zaoberal tematikou vzťahu k

fiktívnej postave sa taktiež odkazuje na podobne definované postavy. Najčastejšie sa jedná o postavy z animovaných filmov a seriálov, občas sa taktiež objavujú referencie na postavy z vizuálnych noviel alebo hier.

V porovnaní s influencerami a celebritami, fiktívne postavy predstavujú niekoľko kľúčových rozdielov. Ako neživé bytosti, nie je možné ich fyzicky stretnúť, alebo inak naviazať kontakt. Vznikajú tak alternatívne podoby, ako spektátor prekračuje parasocialitu vzťahu. Druhým pozorovaním je, že fiktívne postavy často presne nespĺňajú model performeru definovaného Hortonom a Wohlom. Typická fiktívna postava neadresuje svojich divákov priamo, a jej osobný život je skôr náplňou deja, než monológov. Na druhú stranu má neživá postava oproti reálnej výhodu absolútnej kreatívnej slobody. Nie je limitovaná vo svojom vzhľade a schopnostiach a tak môže byť jednoduchšie si ju idealizovať. Avšak podobne ako tradičné televízne osobnosti, za postavou často stojí produkčný tím a jej interakcia s divákmi je do istej miery pod kontrolou tvorcov.

2.3 Interakcia

Ako prvá forma interakcie s postavou je typicky sledovanie filmu alebo seriálu, v ktorom sa nachádza. To, čo odlišuje postavy, ktoré majú parasociálny potenciál od ostatných, je pokračovanie diváka v aktívnom rozmýšľaní nad postavou aj vo svojom voľnom čase, niekedy taktiež označované ako „daydreaming“.

Prekračovanie parasociality v prípade fiktívnych postáv je pomerne zložitá záležitosť. Postava sa nikdy nezhmotní, a pradedpodobne nikdy neodpovie. Preto sa vyvinuli alternatívy, ako spektátor môže udržiavať kontakt so svojou obľúbenou postavou, mimo sledovania pôvodných médií s ňou. Jednoduchým spôsobom, ako svoju postavu materializovať je práve cez materiálne veci. Zbieranie merchandisu a predmetov nejak spojených s postavou je veľmi bežné v anime komunitách. Avšak materiálne vlastníctvo zrejme mnohým nepostačuje. Trojica základných foriem koníčkov, ktoré sa s interakciou s postavami zmieňujú sú fanart, fanfikcia a cospplay.

Fanart typicky referuje na akékoľvek vizuálne médiá, pričom fanfikcia referuje na písanú tvorbu. V oblasti fanúšickej tvorby sa postupne vyvinulo množstvo subkategórií, terminológie a formátov. Ako príklad môže byť „alternative universe“ alebo AU, kde sú postavy presunuté do iného prostredia, napríklad univerzitné prostredie, ktoré je pravdepodobne viac súčasným fanúšikom bližšie a ľahšie sa s ním stotožnia. Vo fanfikcii existuje žáner čitateľ x postava, kde sú príbehy písané z pohľadu čitateľa a postava s nimi

v príbehu priamo interaguje. V prípade cosplayu sa fanúšikovia môžu na chvíľu prevteľovať do svojej obľúbenej postavy. Všetky tieto kreatívne aktivity vyžadujú investície množstva času a trpezlivosti. Osoba takto prakticky trávi čas so svojou obľúbenou postavou a popritom ako vedľajší efekt pritom rozvíja svoje schopnosti. [6] Parasociálny vzťah s postavou môže byť využitý ako motivácia k tvorivej činnosti. Pre niektorých sa fanart neskôr stáva ich zdroj príjmov, niektorí svoje nadobudnuté schopnosti mohli neskôr využiť pre vlastné projekty.

Zapájanie sa do diskusií online, kde ľudia vymieňajú názory o ich obľúbených seriáloch je taktiež spôsob, ako osoba obohacuje svoj vzťah s postavou. [5] Zapojenie sa do fan komunit alebo účasť na podujatiach, ako sú konvencie, nakoniec podporuje sociálnu interakciu v skutočnom živote. Prežívanie parasociálneho vzťahu teda nemusí byť niečo, čo len izoluje jedinca od spoločnosti. Fanúšikovské komunity sa občas stretávajú s internými problémami a môžu byť označené ako toxické. [6] V takýchto prípadoch sa mnoho autentických fanúšikov daného seriálu alebo hry týmto komunitám vyhýba. Je však dôležité si uvedomiť, že vnímanie toxicity je veľmi individuálne a závisí od osobných skúseností a perspektívy jednotlivca. Hoci je parasociálna interakcia a s ňou súvisiace aktivity považované ako niečo detinské alebo "cringe", je dôležité si uvedomiť, že táto forma interakcie má aj pozitívny vplyv na jednotlivca.

2.4 Rola fiktívnej postavy

Keď sa zmieňuje vzťah s fiktívnou postavou, častou prvou asociáciou bývajú osamelí otaku fanúšici, posadnutí anime postavičkou opačného pohlavia. Tento stereotyp naznačuje, že vzťah je formou náhrady fyzického partnera a môže nadobúdať romantický, až sexuálny charakter. Avšak výsledky viacerých štúdií naznačujú, že tento stereotyp neodzrkadľuje realitu.

Karhulahti a Välisalo vo svojej štúdii z roku 2021 realizovali kvantitatívnu analýzu online príspevkov v ktorých bola rozoberaná tematika vzťahu respondentu a postavy. Vzťah bol zvyčajne opísaný ako viacrozmernejší a prítlačivosť postavy nespočívala len na jej vzhľade ale aj jej povahových vlastnostiach a vzťah mal pre človeka hlbší význam. [5] Iná, nezávislá štúdia z roku 2021, analyzujúca štatistiky amerických fanúšikov anime a otaku komunity sa taktiež venovali primárnym zdrojom záujmu participovať v komunite a štatistiky naznačovali podobné nálezy. Štatistika rozdeľovala fanúšikov na ne-otaku a otaku, ktorý sa všeobecne častejšie identifikovali ako intenzívnejší fanúšici. Na škále ohodnotenia od 1 po

7, najčastejšou motiváciou bola zábava s hodnotou 6, estetická príťažlivosť nadobudla priemernú hodnotu 4, kým sexuálna príťažlivosť dosiahla priemer 2.5. [7]

Termín, ktorý sa opakovane vyskytoval v identifikácii postavy bol „comfort character“. Interakcia s postavou prináša spektátorovi radosť – môže to byť forma escapizmu, alebo zvládací mechanizmus, pomocou ktorého sa ľudia snažia zvládať stresové, nepríjemné situácie a emócie. Štúdia anime komunity taktiež nahliadla na zadanosť a orientáciu členov a viac než polovica subjektov sa zaradzovala medzi nezadaných, a podobne približne polovica sa identifikovala ako súčasť LGBTQ+ komunity. [7] Vyskytuje sa tu korelácia s označením osamelých a marginalizovaných skupín ako náchylnejším k vytváraniu parasociálnych vzťahov. V tomto kontexte rola fiktívnej postavy je pravdepodobne poskytovanie emocionálnej podpory.

Druhým častým javom pri opise svojich obľúbených postáv respondenti vzhladali ku postave, a uvedomovali si jej pozitívne charakterové vlastnosti. Takýto pohľad na fiktívnu postavu by sa dal rozdeliť na dve subkategórie – postava predstavovala vzor, podľa ktorého sa spektátor snažil modelovať vlastné povahové črty. V druhom prípade si spektátor želá, aby mal niekoho reálneho v živote s podobnými vlastnosťami, ale nepretvára tie svoje. V tomto prípade je postava v pozícii mentora a zvláštnosťou je, že môže byť vnímaná ako nadradená voči spektátorovi, napriek tomu že sa jedná len o fiktívny koncept. [5]

2.5 Teória vzťahovej väzby

Jedna z teórií, ktorá sa zaoberá formovaním ľudských vzťahov je „attachment theory“, v slovenčine preložené ako teória vzťahovej väzby. Teória bola vyvinutá Johnom Bowlbom v 1950-tych rokoch, a jej základom je model, ktorý vysvetľuje ako interakcia s primárnymi opatrovateľmi (typicky rodičia) formuje jedincovo vnímanie a vytváranie blízkych vzťahov v dospelosti. Štýly väzieb rozdeľuje na viaceré kategórie, podľa ktorých potom predpokladá jedincove schopnosti vytvárať a udržiavať zdravé putá.

V ľudskom živote sa najčastejšie ako prvá blízka väzba vytvára medzi dieťaťom a rodičmi, predovšetkým matkou. Byť závislý na tejto osobe a vyhľadávať od nej pozornosť je priamo pripisované inštinktom na prežitie. Počas vývoja ostáva jedinec takto naviazaný až do finančného osamostatnenia. Avšak v stredoškolskom veku sa typicky poskytovateľom emočnej podpory stávajú priatelia, v rannej dospelosti sa od priateľov presúva táto rola na partnerov. Nedostatočné naplnenie potrieb zo strany rodiča ovplyvňuje, aký typ vzťahov človek ďalej vytvára. Základné kategórie pripútania definovaných teóriou vzťahovej väzby

sú bezpečná väzba (secure attachment), vyhýbavá väzba (avoidant attachment) a úzkostná väzba (anxious attachment). [8] I keď je vytvorenie štýlu väzby typicky podnietené opatrovateľom z ranného detstva, neimplikuje to ich trvalosť a v priebehu života je možné podvedome, aj vedome štýl meniť. Podobne ako to je s akýmikoľvek inými psychologickými modelmi, ani tento model nedefinuje kategórie ako exkluzívne, ale jedinec môže prejavovať kombinácie vlastností z rôznych kategórií v rôznych kontextoch.

2.5.1 Bezpečná väzba

Tento štýl sa všeobecne považuje za zdravú variantu citovej väzby. Tento štýl signalizuje, že primárny opatrovateľ bol schopný naplniť emocionálne potreby jedinca, hlavne v napätých situáciách, keď potreboval externú podporu. Ich pohľad na seba a okolie je pozitívnejšie a majú realistické očakávania od vzťahov so svojimi blízkymi. Osoby s bezpečným štýlom, ktoré si vytvárajú parasociálne vzťahy, ich využívajú ako súčasť sociálneho života paralelnému s orto-sociálnym. [8]

2.5.2 Vyhýbavá väzba

Osoby s vyhýbavým štýlom väzby disponujú pesimistickejším pohľadom na svet, ľudskú blízkosť vnímajú ako pominuteľnú. Vlastnosťou tejto kategórie je zvýšená samostatnosť, pravdepodobne z dôvodu neschopnosti dôverovať a spoliehať sa na cudzie osoby. Vznik tohto štýlu sa vysvetľuje dlhodobým nezaujmom zo strany opatrovateľa. [8] V kontexte parasociálnych vzťahov, aj tu sú citové väzby oslabenejšie, parasociálna interakcia sa skôr realizuje v podobe seba-projekcie do fiktívnych postáv. [9] To by korešpondovalo s rolou fiktívnej postavy ako idol, alebo role-model, ku ktorému je možno vzhliadať.

2.5.3 Úzkostná väzba

Posledná kategória sa opisuje ako emocionálne intenzívna. Seba vidia viac v pesimistickom svetle, naopak osobu, s ktorou si väzbu vytvorili, si idealizujú a pozitívne vnímanie je skreslené. Na jednu stranu pre nich nie je náročné blízke väzby vytvárať avšak často pochybujú o svojom partnerovi. Striedajú sa extrémne pozitívnych a negatívnych emócií. Primárny opatrovateľ pravdepodobne poskytoval opateru, ktorá nebola konzistentná, alebo mal necitlivé reakcie. [8] Táto skupina je vhodným kandidátom na vytváranie vzťahov s fiktívnymi postavami keďže parasociálne vzťahy prosperujú z

intenzívnych pocitoch zo strany spektátora. Typická rola fiktívnych postáv pre ľudí s úzkostnou väzbou je poskytovať emocionálnu podporu a spoločnosť.

Na teóriu vzťahovej sa často odkazuje aj niekoľko doterajších výskumov spojených s parasociálnymi vzťahmi, keďže spôsob, ktorým sa viažeme na fiktívne postavy je postavený na podobných princípoch. Primárnou demografickou skupinou účastníkov týchto štúdií sú mladí dospelí, často študenti vysokých škôl. Táto skupina je vo veku, kde ich väzby z reálneho života najviac variujú a menia sa, čo vytvára priaznivé podmienky pre pozorovania. [10]

V roku 2021 Marina Rain a Raymond A. Mar realizovali dve štúdie zamerané na nachádzanie súvislostí medzi štýlom vzťahovej väzby a vytváranie vzťahov s fiktívnymi postavami. Zároveň sa snažili nájsť korelácie väzieb s charakterovými vlastnosťami postáv. V prvej časti sa ukázalo, že úzkostné a vyhýbavé typy oba gravitovali k parasociálnej interakcii. Úzkostné typy vytvárali silnejšie putá s postavami, kým vyhýbavé typy skôr smerovali k prežívaniu cez postavu. [9] K podobným záverom došla aj skoršia štúdia Tima Cole a Laury Leets, ktorá sa zameriavala nielen na fiktívne postavy ale aj televízne osobnosti. Odlišnosťou tu však bolo pozorovanie, že bezpečné typy častejšie vyhľadávali parasociálnu interakciu než vyhýbavé typy, hlavne v záťažovejších situáciách. [8] Je možné, že túto odchýlku spôsobila inklúzia reálnych osobností ako performerov, zároveň obidve štúdie mali referenčnú vzorku len pár stoviek participantov.

Zaujímavé pozorovanie vzniklo v druhej časti Rainovej štúdie, kde vytvorili hypotézu, že postavy, s ktorými sa vyhýbavé typy najčastejšie identifikujú budú disponovať tromi základnými vlastnosťami – vyhýbavosť, autonómia, kompetencia. Úzkostné typy sa naopak viažu na postavy, ktoré sú priateľské, sociotropické a majú nízky level vyhýbavosti. Pri vyhýbavých typoch sa rovnako vyhýbavosť a autonómia prejavovala aj v ich obľúbených postavách, avšak kompetencia postavy nehrala žiadnu rolu. Pri úzkostných typoch sa hypotéza naplnila iba v prípade vyhľadávania sociotropie, ostatné vlastnosti dostali zmiešané odpovede. [9] Z týchto výsledkov však môžeme vyvodiť, že v parasociálnych vzťahoch performer do istej miery reflektuje osobnosť spektátora. Je možné, že tu takto nastáva zdieľanie spoločných vlastností, čo je častým katalyzátorom aj reálnych medziľudských vzťahov.

Donald L. Kirkpatrick nahliadal ako väzby s fiktívnymi postavami fungujú v kontexte náboženstiev a bohov. V kresťanskom náboženstve Boh typicky predstavuje rolu otca, a kresťania sú nabádaní vytvárať si s Bohom blízky vzťah. Pre Boha existujú dva stereotypy

– je to buď figúra ktorá je láskavá, poskytuje ochranu a podporu, alebo naopak, je videný ako niekto, kto súdi, neodpúšťa a je potrebné mať z neho strach. Kirkpatrick vytvoril dva modely podľa ktorých predpokladá ako jedinec bude Boha vnímať – korešpondenčná hypotéza a komplementárna hypotéza. V korešpondenčnej hypotéze predpokladá, že vzťah s Bohom reflektuje vzťah s rodičmi, v komplementárnej vzťah dopĺňa medzery, ktoré rodičia neboli schopní pokryť. Aj v tomto výskume sa výsledky priklonili k korešpondenčnej hypotéze. [10] Nezávisí teda, či sa jedná o tradičnejšie kultúrne prejavy vyznávania náboženstva alebo participácia vo fandome animovaného seriálu, psychologické procesy v pozadí fungujú na rovnakých princípoch.

2.6 Prítlačivosť

Fiktívne postavy v konkurencii s mediálnymi osobnosťami majú jednu kľúčovú výhodu. Ich vzhľad a charizma a s nimi spojený úspech v médiách nie je produktom šťastia v genetickej lotérii alebo výchove. Už na začiatku vývoja animovaného filmu sa v 12 princípoch animácie jeden princíp venuje prítlačivosti postavy. Aj tu sa kladie dôraz na fakt, že prítlačivosť postavy nemusí mať výhradne sexuálny charakter. Štylizované postavy svojím nedostatkom detailov odzrkadľujú náš mentálny obraz o tom ako vyzerajú naše výrazy tváre. Je tak jednoduchšie sa emocionálne napojiť na kreslenú postavu, než na živého herca. [11]

Okrem fyzickej krásy je tu ešte jedna vlastnosť, ktorou sa fiktívne postavy stávajú vhodným kandidátom na parasociálneho spoločníka. Fakt, že postava nie je živá bytosť vytvára pocit bezpečia. V parasociálnom vzťahu má spektátor možnosť kedykoľvek odstúpiť a keďže je vzťah jednostranný, pocity spektátora sú chránené. [5] Interakcia s reálnymi ľuďmi prináša so sebou riziko negatívnych emócií, a to aj v parasociálnom kontexte. Influenceri sú stále pomerne dynamické osobnosti, a môžu sa vyvinúť smerom, ktorý spektátorovi nemusí vyhovovať. Interakcia s fiktívnymi postavami býva stabilnejšia, keďže sa postavy vyvíjajú len v rámci deja, a ak sa jedná o médiá, ktoré boli už ukončené, postava prakticky nemá potenciál drastických zvrátov. V niektorých prípadoch si spektátor uvedomuje, že influencer je taktiež len ľudská bytosť, čo demotivuje vznik intenzívnejšieho prežívania vzťahu. [5] Pri fiktívnych postavách si však uvedomuje, že nie sú reálne a teda nemajú reálne pocity, ktoré by mohol zraniť. Odpadá tu nutnosť dbať na emocionálnu pohodu performeru. Z tohto hľadiska je teda parasociálny vzťah bezpečný nielen pre spektátora ale aj pre performeru. V skutočnosti je emocionálna stránka parasociálnych

vzt'ahov komplikovanejšia a pocit bezpečia je často len ilúziou. Táto téma bude podrobnejšie rozobraná v jednej z neskorších kapitol.

V spojení s fyzickou prezentáciou postavy a jej emocionálnou nezraniteľnosťou sa ponúka otázka, kde je pomyselná morálna línia. Ak by sa spektátor naviazal na postavu zvierat'a alebo dieťaťa a vzt'ah by označil ako romantický, pravdepodobne by okolie reagovalo negatívnejšie, než kým by predmetom záujmu bola dospelá postava. Fanúšici anime seriálu *My Hero Academy* sa kriticky postavili voči sexualizácii neplnoletých postáv v seriáli, ale aj vo fanúšickej tvorbe. Ako reakcia na túto kritiku sa niektorí tvorcovia obránili argumentom, že postavy v ich tvorbe boli kreslené z pohľadu budúcnosti, kde už boli plnoleté. Táto morálna línia je často taktiež predmetom diskusií vo furry komunite, kde sa sformuloval názor, že antropomorfné postavy stále majú ľudské prejavy a romantické pocity k nim sú akceptovateľné, mnohí však stavajú hranicu pri štvornohých postavách.

2.6.1 Aspekt pohlavia

Faktor ovplyvňujúci príťažlivosť postavy je taktiež pohlavie - performer a aj spektátora. Z doterajších pozorovaní sa objavili isté rozdiely medzi tým, ako rôzne pohlavia parasociálne interagujú. Spoločným znakom pre mužov aj ženy, zadaných aj nezadaných je vyššia miera vytvárania parasociálny vzt'ahov s postavami opačného pohlavia. Pri mužoch sa objavuje vzorec využívania vzt'ahov ako kompenzáciu nedostatku reálnych vzt'ahov. Pri ženách sa častejšie objavujú väzby aj s postavami rovnakého pohlavia, hypotézou je, že vzt'ahy tu sú zároveň doplnkom k sociálnemu životu a prežívajú ich hlbšie, než muži. Pravdepodobne aj preto sa častejšie stretávame s pojmom fangirl než fanboy. [12] [13]

Avšak, stále je tu množstvo nepokrytých oblastí, keďže pohlavie a orientácia samotné sú komplexné koncepty a výskumy často toto neberú do úvahy. Stephen Reysenova štatistika ukázala, že inak ako heterosexuálne orientovaní americký anime fanúšici tvoria okolo 40% členov, vo furry komunite sa toto číslo pohybuje okolo 80%. [7] [14] Mnohí ľudia s queer identitou napríklad uvádzajú, že si začali uvedomovať svoju identitu práve v dôsledku svojich citov k fiktívnym postavám, pretože tieto postavy boli súčasťou médií, ktoré konzumovali vo svojom formatívnom období. Projekcia do fiktívnych postáv „opačného pohlavia“ už v rannom veku je častým prejavom transrodových ľudí. Ľudia na asexuálnom spektre taktiež reportujú prežívanie parasociálnych vzt'ahov, ktoré sú intenzívne, no osoba nemá reálny záujem vyhľadávať vzt'ah s fyzickým človekom. [5] Naskytuje sa tu otázka, sú orientácia a fiktívne väzby prepojené? Aká je ich rola pri vývoji vlastnej identity jedinca?

2.7 Stigma a paradox

Karhulahti a Väälisalo vo svojom prieskume prežívanie pocitov voči fiktívnej postave definovali ako fiktofilia, kde prípona -filia významovo odkazuje na priateľstvo. Jednou z variant je tiež pojem fiktoromancia a fiktosexualita, avšak keďže parasociálne vzťahy nie sú nutne romantického alebo sexuálneho charakteru, bol pojem fiktofilia vybraný ako najvhodnejší. Prieskumom identifikovali niekoľko kľúčových pojmov, ktoré boli často krát zmieňované respondentmi na internetových fórach. Dva z týchto pojmov boli fiktofilná stigmatizácia a fiktofilný paradox. [5]

2.7.1 Fiktofilná stigma

Pri prežívaní pocitov k fiktívnej postave sa objavujú obavy, že to, čo respondenti prežívajú nie je normálne, a budú za to odsudzovaní. Podobne ako pri iných tabuizovaných témach, respondenti mali pocit, že sa s tým nemôžu nikomu osobne zdôveriť a preto vyhľadávali pomoc na internete, kde absencia osobnej interakcie poskytuje bezpečnejšie prostredie. V niektorých prípadoch stigmatizácia pochádza interne z komunity, kde obľúbenie si určitej postavy je považované za trápne – s takýmto osudom sa stretla napríklad postava Sans z indie hry *Undertale*. Okrem súdenia spoločnosťou sa taktiež objavujú výčitky svedomia, že osoba preferuje tráviť čas s fiktívnymi postavami než reálnymi ľuďmi, alebo obavy, že sa jedná o symptómy mentálnych ochorení. Naopak, príspevky, v ktorých autori vnímali svoj parasociálny vzťah v pozitívnom svetle sa stretli s reakciami, že sa jedná o defenzívnu reakciu a naivnosť. [5]

2.7.2 Fiktofilný paradox

Druhý koncept, ktorý štúdia identifikovala je paradoxný charakter parasociálnych vzťahov. Osamelosť a sociálna úzkosť je vo veľa prípadoch dôvod, prečo si človek jednoduchšie vybudováva vzťah s fiktívnymi postavami. Vzťah poskytuje bezpečné útočisko a pravdepodobne je pre mnohých zvládacím mechanizmom alebo spôsobom vyrovnávania sa s realitou. Parasociálny vzťah prináša pozitívne pocity, ktoré sú reportované ako hlboké a intenzívne. Zároveň, spektátor je seba uvedomelý, a vedomosť, že ich objekt záujmu v skutočnosti neexistuje vyvoláva pocity frustrácie. Stigma z prežívania vzťahu ďalej podporuje dualitu vzťahov. [5] Vo výsledku tak človek cíti protichodné emócie a z konzumovania obsahu zahrnujúceho postavu sa tak môže stať „guilty pleasure“, ktorá svojím charakterom pripomína závislosti. Odbúravanie stigmatizácie a empirický výskum,

podobne, ako sa začalo diať pri parasociálnych vzťahoch s mediálnymi osobnosťami by mohli dopomôcť k posunutiu vnímania týchto prejavov ako neprirodzené a zamerať sa na pozitívne efekty, ktoré parasociálne vzťahy môžu so sebou priniesť.

2.8 Potenciálne využitie parasociálnych vzťahov

Pre niekoho je interakcia s fiktívnymi postavami iba spôsob ako stráviť svoj voľný čas, pre mnohých vzťahy nadobudnú hlbší zmysel a majú sentimentálnu hodnotu. Keďže sa ustanovilo, že vzťahy sú prežívané podobne ako orto-sociálne a vzťah do istej miery reflektuje osobnosť človeka, ponúka sa nám možnosť využiť tieto vlastnosti pre terapeutické účely.

Biblioterapia je terapeutická metóda, pri ktorej sa využíva literatúra, príbehy a diskusia o nich, za účelom psychologického rastu. Je založená na identifikácii sa s postavami alebo situáciami prezentovanými v príbehoch a tak reflexii vlastných prežitkov. Druhou terapeutickou metódou spojenou s fiktívnymi postavami, typicky pri práci s deťmi, sa používa metafora superhrdinu. Superhrdinovia sú často postavy, ku ktorým vzhliadame a obdivujeme ich schopnosť prekonávať ťažké situácie. Množstvo kvalitne napísaných superhrdinov má nejaký príbeh z minulosti, ako a prečo sa stal superhrdinom. Príbehy superhrdinov často zahrňujú tragické motívy, a samotní hrdinovia prežili traumatické udalosti. Schopnosť adekvátne sa vysporiadať s temnou minulosťou a vykonávať hrdinské činy je vnímaná ako pozitívna charakterová vlastnosť. Metafora superhrdinov sa v terapii dobre používa, pretože motivuje sa taktiež stať hrdinom a naučiť sa vysporiadať s vlastnými trápeniami. Problémom týchto metód sa môže stať, keď sú príbehy alebo postavy predložené človeku na analýzu, a vzťah nebol vytvorený organicky. [6]

Parasociálne vzťahy, ktoré sú vytvorené spontánne nám môžu o človeku povedať viac, keďže sa jedná o podvedomejšie reakcie na postavy. Po traumatických udalostiach sa ľudia typicky viac uzatvoria do seba a vracajú sa k zdroju negatívnych emócií je psychicky náročné. Fiktívne postavy sú svojim spôsobom prejav úniku z reality a vzťah poskytuje bezpečné prostredie pre prežívanie emócií s odstupom. Zároveň vytvárajú alternatívny jazyk alebo metafory, ktoré môžeme použiť na prirovnanie vlastných prežitkov. Odosobnenie a projekcia do fiktívnej postavy umožňuje zaujať nový pohľad na veci, ktorý je menej emocionálne ovplyvnený. Tento proces umožňuje jedincovi retrospektívnu analýzu situácie a lepšie spracovanie svojich emocionálnych reakcií. Cez fiktívne situácie s postavou je možné postupne vybudovať cestu, ako o vlastných prežitkoch komunikovať a postupne sa

presunúť z fiktívneho sveta do toho reálneho. Tieto terapeutické možnosti, ktoré parasociálne vzťahy ponúkajú sa nemusia aplikovať len v profesionálnej terapii. Uvedomenie si terapeutického potenciálu môže byť vhodnou formou samoterapie. Ak osoba využíva takýto vzťah ako zvládací mechanizmus, je dôležité, aby sa učila používať ho správne, aby sa vyhla možným negatívnym dôsledkom a aby sa využil jeho terapeutický potenciál. [6]

Kreatívne aktivity spojené s parasociálnou interakciou ako tvorba fanartu majú taktiež potenciál na využitie. Arteterapia, alebo liečenie umením je zaužívaný druh terapie. Arteterapia má rôzne podoby, avšak vo všeobecnosti je to typ psychoterapie zameranej na tvorbu a skúmanie vzťahu medzi dielom, pacientom a terapeutom. Doteraz sa ukazuje ako účinný spôsob ako redukovať stres a úzkosti pri pacientoch so zníženou mentálnou pohodou a nie je obmedzená vekom, ani levelom schopností. Umelecká tvorba je zvlášť užitočná v situáciách, kedy má osoba problém vyjadriť svoje pocity verbálne. [15]

Ďalší pozitívny prínos parasociálnych vzťahov je úprava vzťahov spektátora k určitým sociálnym skupinám. Prieskum z roku 2016 napríklad ukázal, že osoby, ktoré si vyvinuli pozitívny parasociálny vzťah s transrodovými postavami, zároveň vnímali trans komunitu v pozitívnejšom svetle. Nie všetci majú možnosť stretnúť sa s členmi iných sociálnych menšín a práve vďaka parasociálnym vzťahom je možné vytvoriť realistickejšie pochopenie pre komunitu, než len bežným spôsobom edukácie ako je literatúra. [16] Samozrejme, úlohu tu zohráva aj spôsob, akým je postava reprezentovaná, a samotná tvorba parasociálneho vzťahu je pre tvorcov niečo, čo nedokážu úplne ovplyvňovať. Vždy je však možné spektátora smerovať, podobne ako to dokážu mediálne osobnosti.

3 PARASOCIÁLNY VZŤAH MEDZI TVORCOM A VÝTVOROM

Doteraz sme sa venovali dynamike, kde parasociálny vzťah vnikal medzi osobou a fiktívnou postavou z externých médií, kde bola dopredu definovaná ale jej budúcnosť nebola pre osobu známa. V takejto podobe sa parasociálne vzťahy najčastejšie vyskytujú, a väčšina prieskumov sa orientuje na túto podobu. Ľudia, ktorí sa venujú tvorbe postáv, či už profesionálne alebo rekreačne, sa dostávajú do zvláštnej pozície, kde majú možnosť vytvárať vzťahy s vlastnými výtvormi. Jedná sa v tomto prípade stále o jednostranný vzťah?

3.1 Profesionálna tvorba

Vo svete hraného filmu sa stretávame s pojmom „method acting“. Method acting je systém, pomocou ktorého sa herec prevetľuje telom aj psychikou do postavy, ktorú hrá, za účelom uveriteľnejších výkonov. Toto prevtelenie často začína ešte pred samotným natáčaním a niekedy trvá dlhšiu dobu. Daniel Day-Lewis napríklad istý čas žil na sete, v primitívnych podmienkach pre svoju rolu vo filme Lincoln. [17] V kreslenej tvorbe sa hercami stávajú postavy, a herecké výkony nepriamo podávajú tvorcovia za nimi.

V porovnaní s parasociálnymi vzťahmi medzi spektátorom a performerom, vzťah bol zo strany spektátora dobrovoľný. Toto neplatí v prípade tvorcov, kde interakcia s postavami je súčasťou náplne práce, ktorá je často dlhodobá. Umelec je tak prakticky nútený si vzťah k postave nejakým spôsobom vytvoriť. Potenciál takéhoto vzťahu je práve využitie ako variácia method actingu. V procese tvorby postáv je tento nástroj užitočný pre objavovanie postavy a v dôsledku toho, keď autor pozná svoje postavy tak, ako by poznal svojich blízkych, umožňuje mu to písať postavy autentickejšie. Pri opisovaní kreatívneho procesu tvorcovia niekedy zmieňujú, že sa postavy prakticky napísali samé. Takýto proces tvorby pravdepodobne odzrkadľuje spôsob, ktorým si vytvárame vzťahy – na začiatku pri spoznaní často spoliehame na stereotypy a osobnosti vnímame povrchné, avšak po dlhšom čase a kontakte, môžeme vidieť hlbšie do vnútra človeka, zdroje ich motívov a pociťujeme porozumenie.

Pri storyboardingu, alebo animácii, kde umelci dostanú už vytvorené postavy sa parasociálny vzťah môže využiť ako “dostávanie sa do charakteru”. Začlenenie fiktívnej postavy do bežného života nám dovoľí rozmýšľať, aké by boli jej reakcie, alebo pohyby. Prežívaním reality z pohľadu postavy sa môžu tieto emócie priamo prejaviť v diele, keďže animované médiá typicky bývajú veľmi expresívne. Method acting niekedy vie nabráť extrémne rozmery a zanechať na hercoch psychické, ale aj fyzické následky. Podobne to

môže byť aj s parasociálnymi vzťahmi, a je dôležité nenechať sa príliš absorbovať fiktívnym svetom. Ak má postava potenciál rezonovať tak, že s ňou dokážu tvorcovia interagovať na parasociálnej úrovni, je pravdepodobné, že sa reakcie divákov prejavia podobne. To z marketingového pohľadu pôsobí ako žiadaný efekt.

V neposlednej rade, je možné, že s postavami tvorcovia strávia množstvo času a postavy sú teoreticky fiktívny kolegovia. Vytvorenie si pozitívneho vzťahu k postave môže v konečnom dôsledku dopomôcť k pozitívnemu vzťahu so svojou prácou. To môže byť užitočné v priemysle, kde kreatívne vyhorenie býva častým javom.

3.2 Rekreačná tvorba

Profesionálna tvorba často podnecuje fanúšičkú tvorbu, z ktorej niektorí prechádzajú do vlastnej tvorby príbehov a postáv. Vďaka prístupu na internet tak máme možnosť pozorovať tvorbu ľudí z mnohých rôznych prostredí a vekových kategórií. Na rozdiel od profesionálnej tvorby, častejšie sa stretávame so začiatočníkmi a naivnou tvorbou, ktorá je menej filtrovaná a môže vernejšie reflektovať osobnosti svojich tvorcov. Zároveň originálna tvorba je na produkciu časovo menej náročná, môže tak viac zachycovať reakcie na aktuálne udalosti a taktiež dávať možnosť vzniku trendom. V online komunitách sa začali zaužívať pojmy original character (skr. OC) a persona, alebo v prípade furry komunity fursona.

3.2.1 OC (original character)

Original character, alebo OC sa typicky používa pre postavy, ktoré majú vlastný dizajn, vytvorený umelcom. Môžu byť súčasťou originálneho univerza, ktoré nespadá pod žiadnu doterajšiu oficiálnu tvorbu z médií alebo kánonu. V druhom prípade OC môže patriť do kanonického univerza franchisu, alebo ním byť inšpirované. [18] V ojedinelých prípadoch sa originálne postavy môžu dostať do oficiálneho kánonu, epizóda 14 zo šiestej série *The Amazing world of Gumball* parodovala množstvo trófov fanúšickej tvorby a zahrnula aj dve OC zo stránky Deviantart. Originálne postavy sa v ňou predstavili spolu s rozsiahlym opisom ich minulosti a charakterovými vlastnosťami, ktoré sú pomerne častým javom pri originálnych postavách. [19] Vytváranie originálnych postáv niekedy môže byť spôsob, ako interagovať s fiktívnymi postavami – keď sa postava nemôže materializovať do fyzického sveta, môže sa spektátor projektovať do fiktívneho sveta postavy. Nie vždy sa musí jednáť tento prípad, niekedy OC existujú pre vlastné účely autora, sú začlenené do originálnej tvorby ako webkomixy alebo animácie.

Existuje mnoho rôznych prístupov k OC, niektorí majú desiatky až stovky vlastných postáv, často sú medzi nimi vyvinuté prepojenia a vzťahy, môžu byť zdieľané viacerými autormi, vymieňané alebo predávané ako “adoptable”. Naopak niektorí majú iba zopár originálnych postáv, ktorým sa venujú do hĺbky. Podobne ako pri zbieraní merchandisu, niektorí zbierajú obrázky svojich vlastných postáv, ktoré sa dajú získať zákazkami, alebo výmenným obchodom obrázka za obrázok. [18] Niektoré OC sú dokonca tak populárne, že ich autori dostávajú fanart zobrazujúci tieto postavy. Oproti parasociálneho vzťahu s fiktívnou postavou z médií je postava pod kontrolou autora, ktorý je v roli ako spektátora, tak aj performera. Vzniká tu tak možnosť rôznych prístupov. Autor môže vyvíjať postavu objektívne, v súlade s jej vlastnosťami, alebo subjektívne, kde vzťah k postave vie ovplyvniť jej budúce konanie alebo podobu. Tento prístup prakticky kopíruje fanservis a niekedy môže autora viesť k tvorbe len s jedným zameraním, čo ale nemusí byť nežiadany efekt.

3.2.2 Persona, fursona

Špeciálny typ originálnej postavy je persona, fursona alebo skrátene nazývaná aj ako sona. Táto postava je hlavnou reprezentáciou tvorcu, často má podobné vlastnosti ale nie je to podmienkou. Keďže sa autor do tejto postavy projektuje, často referuje o postave ako o sebe. Vo furry komunite majú fursony veľký význam, mnohí investujú množstvo času a financií do fursuitov (kostýmov reprezentujúcich furry postavy), aby sa mohli vteliť do svojich postáv. Na niektorých podujatiach existujú “headless rooms” - dezignované miestnosti v ktorých si fursuiteri môžu dať dole hlavu fursuitu a oddýchnuť v súkromí, aby nemuseli vyjsť z charakteru verejne. Pre niektorých je dôležité aby ich postava bola vnímaná bez vedomosti, kto je jej autorom, a môže sa z toho stať skoro performatívne umenie.

Na online platforme Twitter vznikol trend sona x owner, v ktorom autori zdieľajú fotografiu seba spolu s obrázkom ich sony, a je zaujímavé vidieť, ako výzor postáv často reflektuje výzor autorov. V jednom konkrétnom prípade autorka explicitne uviedla pri popise svojej fursony, aby bola kreslená s rovnakým typom postavy, aký je na referencii. V minulosti mala problémy so svojím výzorom a zobrazenie fursony s rovnakým typom postavy jej pomáha sa s problémami vyrovnávať. Tvorcovia majú možnosť reprezentovať seba v akejkol'vek podobe, obmedzenej možno jedine umeleckými schopnosťami autora, napriek tomu sa väčšina tvorcov reprezentuje verne k realite. Sebaprojekcia na postavu je postavená na rovnakých princípoch, ako keď sa projektujeme na fiktívne postavy a aj tu vznikajú potenciálne psychologické benefity parasociálnych väzieb. Teoreticky sa jedná o vzťah k vlastnej projekcii, čo modeluje vzťah samého k sebe.

3.2.3 Idealizovaná vs. tragická postava

Na sociálních sítích sa môžeme stretnúť s množstvom originálnych postáv a príbehov, avšak po istej dobe sa začnú niektoré motívy opakovať. V princípoch storytellingu platí, že nadsázka alebo romantizácia často produkuje pre diváka atraktívnejšie diela a to isté platí aj pre neprofesionálnu tvorbu. Dve základné kategórie, ktoré je možné identifikovať v rámci originálnych postáv je tragická postava a idealizovaná postava.

Idealizovaná postava je svojím spôsobom „comfort character“, jej vlastnosti sú typicky žiadané, je pozitívna, alebo starostlivá. Jej minulosť nemusí byť tragická, podobne ako jej momentálny život. Archetyp tejto postavy je protagonista, alebo komická postava. Tragická postava, ako už termín naznačuje je depresívnejšou, traumatická minulosť je pre ňu bežná. Archetypom zväčša pripomínajú skôr antagonistov. Mentálne alebo fyzické ochorenia sú taktiež ich súčasťou. Kimpatrickova kategorizácia vzťahu ľudí s Bohom bola rozdelená podobne. Aj tu si teda môžeme položiť otázku, či prikláňanie sa k jednej, alebo druhej kategórii má prepojenie so štýlom väzby jedinca, a či sa tu prejavuje korešpondentná, alebo komplementárna hypotéza. Z doterajších poznatkov je možné predpokladať, že sa bude skôr jednať o korešpondenčnú hypotézu. [10] Ak sa mladí ľudia vypriadavajú s výzvami tranzície do dospelosti a odlúčenie od rodiny, je prirodzené, že sa negatívne emócie prejavujú aj v ich tvorbe.

3.2.4 Vent art

V online komunitách sa v spojení tvorby a vyjadrení hlavne negatívnych pocitov zaužíval pojem vent art (vent angl. – vyjadrenie, uvoľnenie silných emócií). Vent arty bývajú často depresívne, kruté až násilné, zobrazujú postavy v bolesti, nenávisti alebo naopak ako chladné a kompletne bez emócií. Často sa s nimi spájajú aj doplnkové texty, jedná sa napríklad o originálne frázy, výroky alebo texty pesničiek. V konečnom dôsledku je však možné vent art vidieť ako presmerovanie silných negatívnych emócií do tvorby, ktorá je pre osobu neškodná.

Kreslenie je aktivita, ktorou trávime čas s postavami a i keď sa jedná o pomerne statickú činnosť, expresívna tvorba často vyvoláva aj fyzické reakcie. Mnoho umelcov podvedome imituje výrazy tváre, ktoré momentálne kreslia. Je to jav, ktorý je doteraz len predmetom príspevkov diskusných fór. Síce sa tomuto javu akademická štúdia konkrétne nevenovala, podobný jav nastáva aj pri sledovaní filmov. Divák často prežíva dej spolu s postavami a reaguje najmä výrazmi tváre. Po sledovaní filmu má divák pocit, že prešiel

emocionálnou cestou a má spomienky spojené s týmito emóciami. Pri kreslení sa taktiež prežívajú emócie, ktoré sú kreslené, I keď to možno nie je zámerom. Rozdielom oproti sledovania filmu je čas, ktorý človek s postavou strávi. Kreatívna tvorba často trvá hodiny až dni, a postava môže byť dlho zaseknutá v jednej emócii. Je možné, že tým, čo kreslíme, dokážeme ovplyvniť emocionálne prežívanie.

3.2.5 Facial feedback hypotéza

Známy pokus, ktorý sa uskutočnil na potvrdenie tzv. facial feedback hypotézy je pencil in mouth experiment. V tomto pokuse boli ľudia rozdelení na dve skupiny, kde jedna skupina mala držať v ústach ceruzku zubami, čo malo aktivovať tvárové svaly, ktoré sú aktívne pri usmievaní. Druhá skupina držala ceruzku v ústach pomocou pier, čo simulovalo smutný výraz. Obe skupiny následne sledovali cartoon a mali za úlohu ohodnotiť, ako vtipný im cartoon prišiel. Výsledkom tohto experimentu bolo, že skupina držiaca pero zubami ohodnotila cartoon ako vtipnejší, a teda výraz tváre ovplyvnil emocionálne vnímanie človeka, i keď tieto dve aktivity spolu nesúviseli. Odttedy vzniklo rôznych argumentov a protiargumentov, ktoré spochybnili validitu tejto štúdie, avšak viaceré náväzné experimenty potvrdili, že výraz tváre má vplyv na emočnú intenzitu zážitku. Mimika výrazov tváre tak nie je len reakcia na prežívanie, ale prežívanie je taktiež reakciou na výraz tváre. [20] Tieto procesy je možné simulovať postavami, a využiť na budovanie pozitívneho vzťahu k nim. Hypoteticky tak je možné prekresliť sa k prežitkom, ku ktorým by sa osoba možno chcela dostať. Je však otázne, do akej miery toto dokáže vytvárať organické emócie ktoré by boli akceptované ako vlastné.

Či už sa jedná o hobby, alebo profesiu, kontakt s fiktívnymi postavami a ich využitie v tvorbe má potenciál vytvárať nové konekcie a spektátor vďaka ním môže emocionálne rásť. Mnohí to už teraz robia bez toho, aby si uvedomovali reálne efekty, ktoré sú s parasociálnymi vzťahmi spojené. Pri vlastnej originálnej tvorbe naberajú fiktívne postavy ďalší rozmer, je možné ich ovplyvňovať a tým zároveň ovplyvňovať seba. To je pomerne užitočný nástroj, ktorí môže byť vhodní najmä pre tých, ktorí sú nejakým spôsobom izolovaní alebo prechádzajú náročným obdobím.

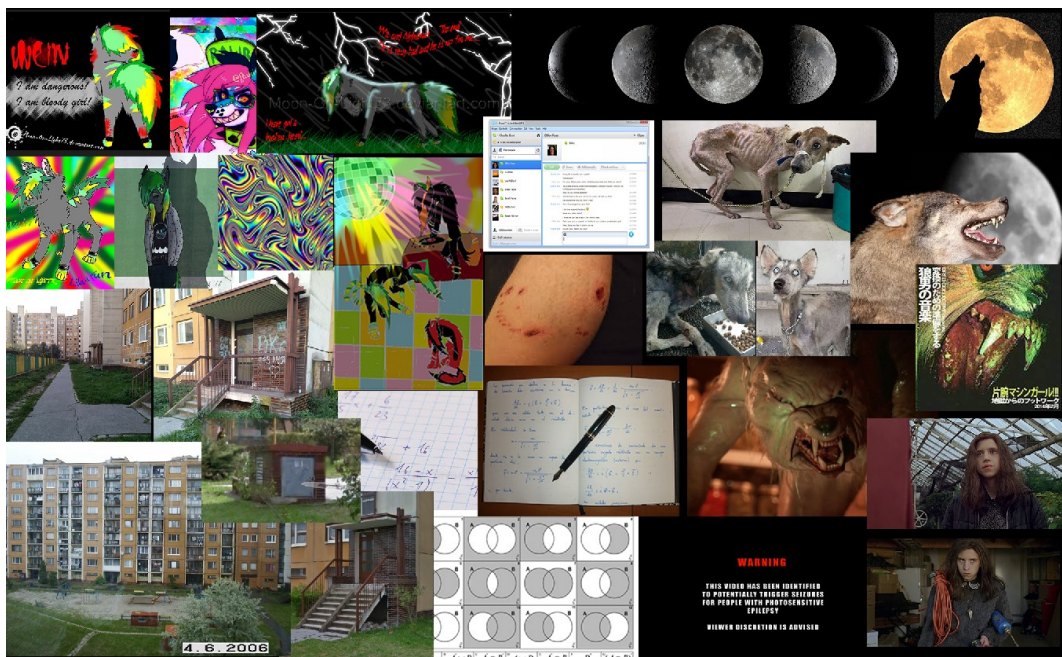
II. PRAKTICKÁ ČASŤ

4 KRÁTKY ANIMOVANÝ FILM BOLAVLK

4.1 Námet

Koncept filmu Bolavlk sa pozvoľna formoval v priebehu niekoľkých mesiacov. Katalyzátorom sa stal koncert interpreta Machine Girl, ktorého tvorba sa zaradzuje medzi experimentálne, noisecore a breakcore žánre. *WLFGRLL* je jedným z najikonkickejších albumov z ich diskografie. Zaujala nás nielen albumová obálka s estetikou béčkových hororov a nízkorozpočtových monštier ale aj samotný tracklist. Celý album sa držal v tematike vlkolakov a viaceré pesničky buď svojím názvom, alebo zvukovými samplami odkazovali na film *Moja sestra je vlkolak*.

Dnes už považovaný za kultový horor, *Moja sestra je vlkolak* prebral tematiku premeny na vlkolaka, ktorá sa v mytológii aj kinematografii typicky zobrazuje ako niečo maskulinne a transformoval tu ako symptómy ľahko zameniteľné s príznakmi ženskej puberty. To filmu dodalo úroveň sarkazmu, ktorá u nás štylisticky zarezonovala. Ďalším prvkom tohto filmu, z ktorého prvé koncepty na námet Bolavlk vznikli, je vzťah sestier Brigitte a Ginger k smrti a veciam nim spojených, ako napríklad samovraždy alebo okultizmus. Napriek tomu, že sa film odohráva v Kanade a bol vydaný v roku 2000, zobrazovaná kultúra deprimovaných tínedžerov s temnými záujmami bola zvláštne nostalgická.



Obrázok 1 Moodboard

Tieto dve diela sa stali materiálom, z ktorého sme sa ďalej odrazili v hľadaní námetu. Hlavnou postavou sa stala Moony – inšpirovaná Brigitte, avšak primárne sa jedná o “self-insert”. Na rozdiel od Brigitte a Ginger, naša skúsenosť s atropomorfnými vlkmi bola v podobe interakcie s furry komunitou na internete. Eventuálne sme sa rozhodli pre námet, ktorý by prepojil vlkolaky s “groomingom” a “sparkle dogs”.

4.1.1 Grooming

Grooming je definovaný ako manipulatívny proces, v ktorom groomer (často staršia osoba) vytvára a buduje dôveru, vzťah a kontrolu nad druhou osobou (často mladšou), najčastejšie s cieľom sexuálneho zneužitia. Typicky sa grooming realizuje cez internet, kde groomer využíva benefity anonymity. Vo furry komunite je tento problém o čosi komplikovanejší, keďže vystupovanie pod avatarmi a postavami vytvára ďalšiu vrstvu anonymity. [21]

Vystupovanie pod fursonou je vo furry komunite veľmi bežným prejavom. Fursona je reprezentácia osoby, avšak jazyk, ktorý sa v komunite používa typicky oslovuje postavy a nie ľudí za nimi. Odosobnenie takto vytvára morálne šedú zónu, kde groomer môže tvrdiť, že všetky jeho interakcie boli len fiktívne, medzi avatarmi. Takto sa môže postupne vybudovať cesta k dôvere mladšej osoby. Archetyp groomera vo všeobecnom povedomí je typicky starší muž, avšak 20 ročný človek pod identitou príťažliveho lišiaka, ktorý manipuluje s 13 ročným dieťaťom je rovnako, ak nie viac nebezpečný. Hoci dochádza k postupnému zlepšovaniu digitálnej gramotnosti, grooming stále predstavuje problém vo furry komunite. Má teda zmysel využiť film aj ako nástroj na zlepšenie povedomia o tejto problematike.

Zneužívanie vo filme Bolavlk je vo forme explicitných obrázkov, ktoré je Moony nútená kresliť s časovým limitom. Ak limit nesplní, vystaví sa hrozbe, že všetky jej predošlé obrázky budú zverejnené – typický proces, ktorým sa groomer vyhrožuje. Zároveň, groomer emocionálne manipuluje Moony, je na ňu milý, na odpútanie pozornosti od negatívnych pocitov. Film zobrazuje jeden takýto cyklus od požiadavky ku jej splneniu. Považujeme za dôležité, aby konverzácie boli napísané a zobrazené podobne, ako by prebiehali v skutočnosti. I keď sa vo filme typicky autori snažia limitovať textovú komunikáciu, Bolavlk jej necháva priestor. Film sa čo najviac vyhýba cenzúre, ako hranicu sme určili vizuálne neukazovať to, čo má Moony za úlohu nakresliť, keďže to považujeme za neetické. Textová komunikácia to však dostatočne implikuje.

4.1.2 Sparkle dogs

Pojem “sparkle dogs” vznikol ako termín na označenie trendu postáv najmä vlkov a psov, ktoré mixovali veľké množstvo saturovaných farieb, vzorov, a doplnkov. Často dizajny pôsobili gýčovito a neesteticky, veľa z nich boli výtvorom začiatočníkov. Tento trend bol spájaný s emo a scene estetikou, zvieratá často mali vlasy s účesmi charakteristickými tejto móde. Sprakle dogs mali svoj zrod v 2010tych rokoch, a momentálne sa trend vracia v ironickej podobe, napríklad v podobe komixových stripov Normal Guy & Sparkle Dog.



Obrázok 2 Normal Guy & Sparkle Dog © @bedupolker, Twitter

Moony je taktiež jedným zo začiatočnických umelcov kresliacich sparkle dogs a vo filme sú ukázané referencie jej postavy, aj postavy človeka, s ktorým si píše. Vibrantná postava dobre kontrastuje s pochmúrnou náladou reality a zobrazuje prepojenie Moony s jej postavou cez rovnaké doplnky. Zároveň je použitý fakt, že sýte farby a preplnený vizuál je typicky niečo, čo sa neodporúča sledovať ľuďom s fotoepileptickou citlivosťou. To prepája záverečnú premenu na vlkolaka, ktorá bude zámerne farebná a blikajúca. Nejedná sa len o estetické rámcovanie ale aj o symbol, že premena je zároveň výstražným znamením pre groomera, ktorý tvrdil, že kvôli epileptickému záchvatu posledne skoro prišiel o život a Moony sa takto obraňuje.

4.2 Character design

Všetky koncepty hlavnej postavy až do finalizácie animatiku zobrazovali Moony v duálnej podobe – 13 ročné dievča doplnené o siluetu antropomorfizovaného vlka, ktorá mala predstavovať vnútorné vnímanie seba samej. Táto silueta bola vizuálne zaujímavá, pohrávala sa s perspektívou ale vo finálnej podobe bola odstránená. Dôvodom je záverečná transformácia, pri ktorej už existujúca silueta vlka narúšala vizuálny impakt premeny. Detail, ktorý by sme chceli vyzdvihnúť je viditeľnosť liniek očí aj cez vlasy. Táto štylizácia bola populárna práve pri sparkle dogs, keďže často postavám zakrývali oči vlasy. Podobne sa viditeľné linky očí objavovali v tvorbe inšpirovanou anime.



Obrázok 3 Prvé návrhy Moony

Rumi – kamarátka a spolužiačka Moony je zámerne vizuálne farebnejšia, aby bolo ukázané, že sa Moony kamaráti so záujmovo podobnými ľuďmi, zároveň sú farebné vlasy spojené s teen rebelstvom a vytýčaním z davu. Mená Rumi a Moony sú len prezývky, čo oddeľuje postavy od bežných ľudí.

Vlkolačica bývajúca pod schodmi je výzorom pravý opak vlkolakov na ktorých sme zvyknutí z médií. Referenciou boli vychudnuté psy, ktoré prichádzajú o srst' a bola snaha ju v animácii zachytiť tak, akoby to bol človek chodiaci na štyroch nohách. Celkovo mala pôsobiť ako úzkostlivá postava, ktorá má pravdepodobne za sebou ťažkú minulosť.

I keď postavy mali referencie, boli len orientačné a film dovoľoval kreatívnu voľnosť v dizajnoch.



Obrázok 4 Character design hlavných postáv

4.3 Prostredie

Výber prostredia pre Bolavlk bol zo všetkých krokov produkcie najjednoduchší. Keďže film čiastočne vychádza z reality, lokalitou sa stalo sídlisko Ťahanovce v Košiciach, v ktorom sme vyrastali. Charakteristickým znakom tohto sídliska sú oranžové paneláky, z ktorých mnohé doteraz stoja s pôvodnou fasádou z roku 1988, kedy toto sídlisko začalo byť obývané. [22] Sídlisko sa nachádza na kopci a pri západe slnka je oranžová farba fasády ešte intenzívnejšia. To priaznivo vyhovovalo exteriérovým scénam, ktoré sa odohrávali večer a v noci.

Druhým dôležitým prvkom boli murované rozvody vody, ktoré boli typicky vysoké okolo 1,5 metra. Tieto rozvody boli obývané deťmi a tínedžermi, keďže rozvod ponúkal viac priestoru ako lavičky a zároveň vyvýšené miesto pôsobí lákavo. Tieto rozvody sa často vyskytujú pri bránach panelákov so schodiskom, pod ktorým je často neudržiavaný priestor. Tento priestor často využívajú túlavé zvieratá, ktoré niekedy sú schopné sa prekopáť až k pivniciam panelákov. Pre túlavého vlkolaka by to bolo ideálne útočisko, a Moony zase môže využiť rozvod ako bezpečné miesto, za ktoré sa dá skryť, prípadne vyliezť.

Škola, ktorá Moony navštevuje je modelovaná podľa ZŠ Belehradská 21. Na ich stránke sa nachádzala galéria priestorov, ktoré podobne ako sídlisko, vo veľa ohľadoch ostali v rovnakom stave ako pred 10 rokmi, keď sme školu navštevovali.

Fotografické referencie na prostredie sídliska sme si zhotovili sami, a pre level dobovej autenticity sme na fotografie použili starý telefón s 3Mpix kamerou, ktorý sme používali v rovnakom čase, v akom prebieha Bolavlk.



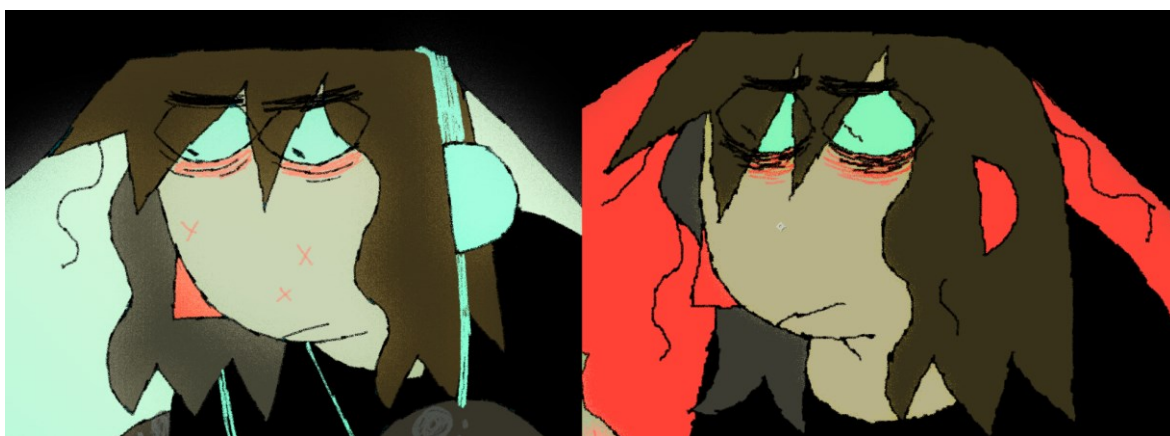
Obrázok 5 Fotografické referencie sídliska

4.4 Target audience

Bolavlk prezentuje veľa konceptov, ktoré sú založené na konkrétnych internetových komunitách a veciam, ktoré sú pre komunitu špecifické. I keď sa príbeh odohráva v minulosti, problematika groomingu je bohužiaľ stále aktuálna, najmä po tom, čo sa väčšina voľného času a socializácie presunula do digitálnych priestorov vďaka lockdownom. Preto je film primárne určený ako dielo, ktoré patrí na internet pre mladých ľudí vo veku 12-25 rokov, napriek tomu, že obsahuje aj témy, ktoré by štandardne mali byť prístupné až od 16-tich. Po zverejnení nášho bakalárskeho filmu sme dostali množstvo odozvy, v ktorej ľudia nejakým spôsobom naviazali na film s vlastnými pocitmi a skúsenosťami, a dúfame, že Bolavlk bude mať podobný efekt a môže to viesť k pozitívnej individuálnej zmene.

4.5 Technika

Technika zvolená pre Bolavlk je 2D digitálna animácia. Táto technika je nám najbližšia a z časových dôvodov nebolo veľa priestoru experimentovať. Jediným experimentom sa stala trasľavá, kostrbatá linka použitá v niekoľkých záberoch, ktorá vznikla použitím starého tabletu bez driveru. TVPaint, v ktorom bol film animovaný, nemá dostatočnú podporu pre kreslenie myšou. Tablet bez driveru je interpretovaný ako myš a technický nedostatok sa využil na dosiahnutie štýlu linky. Kostrbatá linka je používaná pre postavu vlklačice a v stresovo intenzívnych momentoch.



Obrázok 6 Lineart kreslený tabletom s driverom (vľavo) a bez driveru (vpravo)

Film je plne farebný, a väčšina záberov bola farbená priamo podľa fotografickej referencie. Počas fotenia referencie sídliska sa nám náhodou podarilo zhotoviť rozmazané fotky bieleho pozadia, ktoré sa ukázali ako vhodné textúry šumu. Celková štylizácia výtvarna je pomerne plochá, podobne ako character design, ktorý viac tlačí na 2D štylizáciu než priestorovosť.

Niekoľko záberov bolo animovaných Štepánkou Mikulíkovou, farbenie prebrali Zuzana Matysová a Klára Feltlová a tieňe boli animované Sofiyou Gorokh . Keďže sa práca delila medzi viacerých ľudí, museli byť zavedené isté opatrenia, aby film ostal štylisticky jednotný. Ako najefektívnejší spôsob sa preukázali živé demá ktoré boli buď realizované ako video hovory, alebo ako videonahrávky, vďaka ktorým sa jednoducho zdieľali vizuálne informácie. Zdieľanie súborov v tomto projekte nebolo striktné organizované, keďže projekt nebol až tak rozsiahly.

4.6 Soundtrack

V dobe odovzdania Bolavlk sa bude stále pracovať s dočasným zvukom. Finálny soundtrack bude pravdepodobne vytvorený na mieru a žánrovo sa bude pohybovať podobne ako album *WLFGR*. Machine Girl fanúšikovia sa zhromažďujú na Discord server, kde je vytvorený priestor aj pre tvorcov na zdieľanie svojej hudobnej tvorby, predpokladáme teda, že soundtrack pre Bolavlk bude outsorcovaný z tohto serveru.

Produkcia filmu Bolavlk bude ešte naďalej pokračovať v lete, kde sa dokončí epileptická montáž premeny a soundtrack. Ak to bude možné, plánujeme taktiež zorganizovať menší crowdfunding na pokrytie nákladov spojenými s produkciou. Predpokladané vydanie je August - September 2023.

ZÁVER

Parasociálne vzťahy s fiktívnymi postavami sa vyskytujú, keď jednotlivец vyvíja emocionálnu a afektívnu väzbu s postavou, ktorá je fiktívna, napríklad postavou z televízneho seriálu, filmu, knihy alebo videohry. Pre niektorých sa tieto postavy stanú dlhoročnými spoločníkmi popri každodennom živote.

Po detailnejšej analýze tejto problematiky sa ukazuje, že sa jedná o komplexný psychologický jav, ktorý má svoje pozitívne aj negatívne stránky. Stereotypy a stigmatizácia parasociálnych vzťahov a interakcie s fiktívnymi postavami vytvárajú dojem, že sa jedná o niečo neprirodzené až patologické. To ďalej izoluje jedincov, pre ktorých je táto forma interakcie spôsob ako tráviť voľný čas, alebo vysporiadať sa s osobnými problémami. V skutočnosti sú parasociálne väzby pre človeka pomerne prirodzené. Veríme že edukácia a pochopenie psychologických procesov, ktoré sú skryté za parasociálnymi väzbami môže dopomôcť k vytvoreniu objektívnejšieho pohľadu na túto tému.

Fiktívne postavy sú pomerne mocným nástrojom schopným s ľuďmi interne hýbať. V dnešnej dobe, keď sa väčšina sociálneho života presúva do digitálnych priestorov, sa parasociálne vzťahy stávajú čoraz bežnejším javom. Môžeme sa teda zamerať na možnosti, ako ich pozitívne využiť popri regulárnom sociálnom živote. Tí, pre ktorých fiktívne postavy nie sú len hobby, ale venujú sa tvorbe profesionálne, sa ponúka integrovať parasociálne vzťahy s fiktívnymi postavami ako súčasť tvorivého procesu. Dúfame že predstavenie tejto oblasti podnieti ďalšie skúmanie, alebo experimenty, podobne ako sa začalo diať v prípade parasociálnych vzťahov s mediálnymi osobnosťami.

V praktickej časti sme sa venovali produkcii krátkeho animovaného filmu Bolavlk. Keďže z technologického hľadiska bol pomerne nenáročný, hlavnou výzvou bolo spracovanie námetu. Grooming v online komunitách, kde ľudia vystupujú pod avatarmi je náročnejšie identifikovať a v argumentácii, že sa jedná len o fikciu, často sa zabúda, že za avatarmi sú reálni ľudia, ktorí prežívajú reálne následky. Cieľom filmu je autenticky ukázať práve ľudskú stranu avatarov a neprijemné situácie, v ktorých sa môžu vyskytnúť.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] HORTON, Donald a R. RICHARD WOHL. Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry* [online]. 2016, **19**(3), 215-229 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0033-2747. Dostupné z: doi:10.1080/00332747.1956.11023049
- [2] AW, Eugene, Garry TAN, Stephanie CHUAH, Keng-Boon OOI a Nick HAJLI. Be my friend! Cultivating parasocial relationships with social media influencers: findings from PLS-SEM and fsQCA. *Information Technology & People* [online]. 2022, **36**(1), 66-94 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0959-3845. Dostupné z: doi:10.1108/ITP-07-2021-0548
- [3] HARTMANN, Tilo. Parasocial interactions and paracommunication with new media characters. In: KONIJN, Elly a Sonja UTZ. *Mediated Interpersonal Communication*. Lawrence Erlbaum Associates, 2008, s. 177-199. ISBN 9780805863048.
- [4] DIJKSTRA, Nadine. The Fine Line Between Reality and Imaginary. In: *Nautilus* [online]. 2021 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://nautil.us/the-fine-line-between-reality-and-imaginary-238266/>
- [5] KARHULAHTI, Veli-Matti a Tanja VÄLISALO. Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. *Frontiers in Psychology* [online]. 2021, **11** [cit. 2023-05-10]. ISSN 1664-1078. Dostupné z: doi:10.3389/fpsyg.2020.575427
- [6] GANNON, Kathleen. *Parasocial Relationships with Fictional Characters in Therapy* [online]. 2018 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: https://digitalcommons.lesley.edu/expressive_theses/77. Capstone Theses. Lesley University.
- [7] REYSEN, Stephen, Courtney PLANTE, Kathleen GERBASI, Daniel CHADBORN a Sharon ROBERTS. *Transported to Another World: The Psychology of Anime Fans*. USA, 2021. ISBN 0997628812.
- [8] COLE, Trim a Laura LEETS. Attachment Styles and Intimate Television Viewing: Insecurely Forming Relationships in a Parasocial Way. *Journal of Social and Personal Relationships* [online]. 1999, **16**(4), 495-511 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0265-4075. Dostupné z: doi:10.1177/0265407599164005
- [9] RAIN, Marina a Raymond MAR. Adult attachment and engagement with fictional characters. *Journal of Social and Personal Relationships* [online]. 2021, **38**(9), 2792-2813 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0265-4075. Dostupné z: doi:10.1177/02654075211018513
- [10] GILLATH, Omri, Gery KARANTZAS a R. FRALEY. *Adult Attachment: A Concise Introduction to Theory and Research*. 1. Academic Press, 2016. ISBN 9780124200203.
- [11] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [12] COHEN, Jonathan. Parasocial relations and romantic attraction: Gender and dating status differences. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* [online]. 1997, **41**(4), 516-529 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0883-8151. Dostupné z: doi:10.1080/08838159709364424
- [13] GREENWOOD, Dara a Christopher LONG. Attachment, Belongingness Needs, and Relationship Status Predict Imagined Intimacy With Media Figures. *Communication*

- Research* [online]. 2011, **38**(2), 278-297 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0093-6502. Dostupné z: doi:10.1177/0093650210362687
- [14] *Orientation* [online]. In: . 2019 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://furscience.com/research-findings/sex-relationships-pornography/5-1-orientation/>
- [15] CHENG, Chelsea, Mohamed ELAMIN, Helen MAY a Miriam KENNEDY. Drawing on emotions: the evolving role of art therapy. *Irish Journal of Psychological Medicine* [online]. 1-3 [cit. 2023-05-10]. ISSN 0790-9667. Dostupné z: doi:10.1017/ipm.2021.20
- [16] ZHAO, Lizhen. *Parasocial relationships with transgender characters and attitudes toward transgender individuals* [online]. 2016 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://surface.syr.edu/etd/553>. Dissertation. Syracuse University.
- [17] Method Acting – Everything You Need To Know. In: *NFI* [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.nfi.edu/method-acting/>
- [18] Original Character. In: *Tvtropes* [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OriginalCharacter>
- [19] The Amazing World of Gumball. Sezóna 6, epizóda 14, The Shipping [epizóda televízneho seriálu]. USA, 20. 4. 2018.
- [20] COLES, Nicholas, David MARCH, Fernando MARMOLEJO-RAMOS et al. A multi-lab test of the facial feedback hypothesis by the Many Smiles Collaboration. *Nature Human Behaviour* [online]. 2022, **6**(12), 1731-1742 [cit. 2023-05-10]. ISSN 2397-3374. Dostupné z: doi:10.1038/s41562-022-01458-9
- [21] WOOD, Amy a Jacqueline WHEATCROFT. Young Adult Perceptions of Internet Communications and the Grooming Concept. *SAGE Open* [online]. 2020, **10**(1) [cit. 2023-05-10]. ISSN 2158-2440. Dostupné z: doi:10.1177/2158244020914573
- [22] História. In: *Mestská časť Košice-Sídlisko Ťahanovce* [online]. [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://tahanovce.sk/mestska-cast/historia/>

ZOZNAM OBRÁZKOV

| | |
|--|----|
| Obrázok 1 Moodboard..... | 31 |
| Obrázok 2 Normal Guy & Sparkle Dog © @bedupolker, Twitter..... | 33 |
| Obrázok 3 Prvé návrhy Moony..... | 34 |
| Obrázok 4 Character design hlavných postáv..... | 35 |
| Obrázok 5 Fotografické referencie sídliska..... | 36 |
| Obrázok 6 Lineart kreslený tabletom s driverom (vľavo) a bez driveru (vpravo)..... | 37 |