

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
HUMANITARINIS FAKULTETAS
FILOSOFIJOS IR ANTROPOLOGIJOS KATEDRA

EDVINAS VIŠOCKIS

Sociokultūrinės antropologijos studijų programos

IV kurso studentas

**OTAKU KULTŪROS TAPATUMO FORMAVIMAS: ŠIAULIŲ
KLUBO "YOROKONDE" ATVEJO ANALIZĖ**

Bakalauro darbas

Darbo vadovas
Prof. dr. Aldis Gedutis

Šiauliai, 2013

SANTRAUKA

Edvinas Visockis. Otaku kultūros tapatumo formavimas: Šiaulių klubo „Yorokonde“ atvejo analizė: sociokultūrinės antropologijos studijų baigiamasis darbas / mokslinis vadovas prof. dr. Aldis Gedutis; Šiaulių Universitetas, Filosofijos ir Antropologijos Katedra.- Šiauliai, 2013. 58 p.

Bakalauro baigiamajame darbe nagrinėjamas *otaku* kultūros tapatumo formavimas Šiaulių Japonijos kultūros entuziastų klube „Yorokonde“. Darbą sudaro dvi dalys: teorinė ir praktinė. Teorinėje dalyje analizuojamos įvairių autorių tapatumo teorijos, kalbančios apie savikonstrukciją ar socialiai sukonstruojamą asmenį. Taip pat nagrinėjami skirtingi požiūriai į popkultūrą.

Empirinėje dalyje rekonstruojama Japonijos kultūros plitimo chronologija, aiškinamasi *otaku* sąvokos problematika ir reikšmė. Analizuojamas *otaku* tapatumas ir jo formavimas per *otaku* veiklą. Išskiriama *anime* ir *mangos* svarba susidomėjimui Japonijos kultūra, iš to kylančios naujos kategorijos. Aiškinamasi kas yra *cosplay* bei kaip tai siejasi su pankiškosiomis „Do-it-yourself“ idėjomis. Nagrinėjamas homoseksualių *mangų* žanras *yaoi*, bei japonų kalbos įterpimas *otaku* kalboje.

Turinys

1. TYRIMO METODOLOGIJA IR TYRIMO EIGA	7
2. TAPATUMAS SOCIALINIO KONSTRUKTYVIZMO PERSPEKTYVOJE	10
2.1 Asmens susikonstruojamas tapatumas	11
2.1.1 A. Giddens: Tapatumas kaip refleksyvus savęs kūrimas	11
2.1.2. T.C. Lewellen: Asmens savikonstrukcija.....	13
2.2. P. Berger ir T. Luckmann: socialiai sukonstruotas asmuo	14
2.3. M. Castells : tapatumas kaip prasmė.....	15
2.4. Asmens ar aplinkos su(si)konstruojamas tapatumas?	17
3. POPULIARIOJI KULTŪRA	17
3.1. Pozityvusis požiūris į popkultūrą	17
3.2. Popkultūra kaip masių apgaulė	21
4. JAPONIJOS KULTŪROS POPULIARUMAS. ISTORINĖ PERSPEKTYVA.....	23
5. OTAKU FENOMENAS LIETUVOJE.....	25
5.1 <i>Otaku</i> sąvokos problemiškas.....	25
5.2 Klubų konfliktas.....	26
5.3. <i>Otaku</i> veikla ir tapatumo formavimas.....	28
5.3.1. „ <i>Mane užkabino anime pats grynai.</i> “	28
5.3.2. „ <i>Ir tau nėra būtina sakyti savo vardo, nes tu gali lįst į tokį kostiumą, kur net tavo veido niekas nematys</i> “	32
5.3.3. „<...> kuo jie skiriasi nuo "normalių" žmonių.“	34
5.3.4. „ <i>Nes taip gražiau</i> “	35
IŠVADOS	38
SUMMARY	40
LITERATŪRA	41
PRIEDAI.....	43

ĮVADAS

Dažnai galima išgirsti kalbant apie Vakarų įtaką mūsų kultūrai, „amerikonizaciją“, „vesternizaciją“ ir globalėjantį pasaulį. Apie tai kaip vakarietiškos idėjos plinta ir Lietuvoje, kaip žmonės veikiami popkultūros ar įvairių kontrakultūrų idėjų, tokių kaip, pvz., pankai, metalistai, skinheadai ir pan atskleidžia save. Tačiau daug rečiau girdima minint Rytų kultūrą ir jos poveikį. Sąlyginai mažai domimasi Japonų populiariąja kultūra ir jos poveikiu mums, ar netgi nepastebima, kad toks poveikis apskritai yra, nors mūsų komerciniai kanalai beveik kasdien rodo bent po vieną japonišką animacinį filmą, o knygynai turi nors po keletą japonų autorių knygų ar japoniškų komiksų. Tai daugiausia paplitę jaunimo tarpe. Čia jie buriasi į klubus, tokius kaip, pvz., „Yorokonde“ ir „Kitsune“ Šiauliuose, kuriuose domisi Japonija ir jos kultūra, žiūri *anime*, skaito, piešia ir verčia *mangas*, užsiima *cosplay*‘umi, mokosi japonų kalbos, siekia supažindinti visuomenę su Japonija ir pan. Ilgainiui jie ima konstruoti savo tapatumą naudodamiesi japonų kultūra. Vis dažniau jų aprangos detales papildo kas nors japoniško, pasikeičia jų klausoma muzika, žiūrimi filmai, skaitoma literatūra, netgi valgomas maistas, kartais netgi jų planuojama ateitis yra siejama su Japonija. Pasikeičia ir jų pasaulio suvokimas, matymas. Tačiau neretai dėl to jie stereotipizuojami, vadinami „anime freak‘ais“, jų *cosplay*‘inimas lieka nesuprastas, jie laikomi suaugusiaisiais, kurie nesugeba ir nenori paleisti vaikystės, vadinami nesubrendėliais.

Ši kultūrinė grupė veikiama japoniškosios pop kultūros kuria savąjį tapatumą. Tapatumas – tai vienu žmonių panašumas tarpusavyje, tuo tarpu skiriantis nuo kitų. Kiekvienas žmogus nusakydamas savo tapatumą išskiria save iš kitų ir apibrėžia savo bruožus, nusako kas jis yra. Apibrėžęs kas jis yra, savo bendrais bruožais jis gali būti susisiejamas su tam tikros grupės, bendruomenės ar tautos atstovais. Žmogaus tapatumas, kurį jis apibrėžia yra vienaip ar kitaip konstruojamas ir apie tai kalba ne vienas mokslininkas (Berger ir Luckman, 1999; Castells, 2006; Giddens, 2000; Ted C. Lewellen, 2002). Vieni mano, jog savo tapatumą kiekvienas žmogus susikonstruoja rinkdamasis iš jam prieinamų alternatyvų ar susikurdamas jas pats, kiti teigia, jog žmogaus tapatumo konstravimą nulemia galia, vyraujantis diskursas ir panašiai, todėl kalbant apie tapatumą nereikėtų atsiriboti nuo socialinio konstruktyvizmo teorijos. A. Giddens (2000) ir Ted C. Lewellen (2002) kalba apie individo savikonstrukciją kaip refleksyvų jo paties

projektą, o Berger ir Luckmann (1999) teigia, jog ne žmogus renkasi kuo būti, už jį tai apsprendžia dominuojančios institucijos ar vyraujantis diskursas. Tuo tarpu M. Castells aiškina, jog tapatumą konstruoja aplinka, tačiau žmogus pats gali rinktis iš jam pateiktų alternatyvų, ar net susikurti naują. Šiame darbe siekiama išsiaiškinti, koks yra otaku tapatumas, bei kaip jis formuojasi.

Temos iširtumas:

Fenomenas Lietuvoje netyrinėtas, nepavyko aptikti darbų, liečiančių *otaku*, *anime* ir pan. Kitur fenomenas tyrinėtas įvairiais aspektais. Pvz., Roland Kelts savo knygoje tyrinėja, kaip Japonijos populiarioji kultūra įsiskverbė į Ameriką ir ten ėmė reikštis. Autorius daugiausia gilinasi ir fokusuojasi ties Japonijos kultūra Amerikoje, didžiąją dalį savo informacijos surinkdamas interviu metu. Jo aptiriamos temos varijuoja nuo *cosplay* panašumo su pankiškosiomis DIY idėjomis iki *anime* industrijos ir žaislų kūrimo. Mark I. West surinko straipsnių rinktinę, kurioje aprėpiamos temos nuo „Hello Kitty“ ir mielumo fenomeno, iki *yaoi* ir lytiškumo konstravimo ar video žaidimų industrijos. Straipsnių rinktinė sudaryta William M. Tsutsui ir Michiko Ito aptaria kaip „Godzilla“ paveikė Japoniškąją pop kultūrą ir jos plitimą – dėmesys skiriamas Godzilos fenomenui. Paul Gravett savo darbe nagrinėja *manga* komiksų istoriją, žanrus. Taip pat paskiria vieną skyrių mangos skverbimuisi ir plitimui Vakaruose arba, kaip pats pavadina skyrių, „Kultūra ir imperializmas“. Susan Napier savo knygoje kalba apie *anime*, jo įtaką ir svarbą Amerikos kultūrai, taip pat skiria keletą skyrių *anime* kultūrinio tapatumo aptarimui, kaip pvz. *anime* bevalstybiškumas ar veikėjų de-japonizacija (Napier, 2005:24-25).

Tyrimo aktualumas:

Vis daugiau gyvenimo aspektų yra paliečiami Azijos kultūros. Komercinių televizijų programų tinkleliai užpildyti japoniška animacija, knygynų lentynose galima rasti vis daugiau Japonijos rašytojų kūrinių, taip pat japoniškų komiksų *manga* ar *sudoku* galvosūkių. Ne tik knygynai, bet ir žaislų parduotuvės užpildytos Japonijos populiarąja kultūra. Įvairiausi žaislai per televiziją rodomų *anime* tematika yra nuolatinė vaikų diskusijų tema, kurią galima išgirsti tiek autobuse, tiek gatvėje. Paveikiamos ne tik TV programos ar žaislų rinka, tačiau ir pasaulinė kultūra apskirtai. To įrodymas ir 2002-ųjų Pasaulio futbolo čempionatas Korėjoje ir Japonijoje,

Londono Operos reklaminė afiša piešta *manga* stiliumi arba animacinis filmas „Avatar. The Last Airbender“, kurį sukūrė amerikiečiai, naudodamiesi panašiu piešimu, kaip kad yra naudojamas *anime*. Tai animacija, kuri sujungia Rytus ir Vakarus. Toks kultūros plitimas daro mūsų kultūrą heterogeniškesnę, įvairesnę, ima kurtis Japonijos kultūros, *anime*, *manga* entuziastų klubai, atsiranda nauja kultūrinė grupė – *otaku*, kurią dėl savo naujumo Lietuvoje, kitoniškumo ir siekiama ištirti.

Tyrimo tikslas: Išnagrinėti Lietuvos *otaku* tapatumo formavimą.

Tyrimo problema: Dažnai sutinkami subkultūrų, grupių ar bendruomenių apibrėžimai gali neatitikti realybės. Realus bendruomenės vaizdas kitoks ir gerokai prasilenkiantis su žodyniniu apibrėžimu, kuris gali klaidinti, sudaryti neteisingą nuomonę, įspūdį ir sukurti neigiamą požiūrį į bendruomenę, grupę ar subkultūrą, netinkamai atspindėti esamą situaciją.

Tyrimo objektas: Šiaulių Japonijos entuziastų klube besilankančių *otaku* formuojamas tapatumas.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti Giddens, Berger, Luckmann, Castells tapatumo teorijas;
2. Išanalizuoti *otaku* fenomeną popkultūros teorijų požiūriu;
3. Rekonstruoti Japonijos kultūros plitimo chronologiją;
4. Ištirti Lietuviško *otaku* tapatumą.

Tyrimo metodai: Dalyvaujantis stebėjimas, neformalus pokalbis, interpretacinis metodas, teksto analizė, lyginamoji analizė.

1. TYRIMO METODOLOGIJA IR TYRIMO EIGA

Tyrimas atliekamas dviem etapais. Pirmajame etape nagrinėjamos įvairių autorių tapatumo teorijos, išskiriami jų panašumai ir skirtumai, skirtingi supratimai. Taip pat nagrinėjami skirtingi požiūriai į popkultūrą. Antrajame etape teorijos taikomos analizuojant surinktą empirinę medžiagą.

1) Dalyvaujantis stebėjimas (Japonijos entuziastų klube);

Savo tyrime naudoju dalyvaujančio stebėjimo metodą „Tai apima priartėjimą prie žmonių ir padarymą, kad jie su jumis jaustųsi pakankamai patogiai, jog būtų galima stebėti ir užsirašinėti informaciją apie jų gyvenimus.“ (Bernard Russell, 2006:342) Klubo veikloje dalyvauju kaip eilinis narys, stebiu aplinką ir tai, kas joje vyksta, ypač atkreipdamas dėmesį į narių veiklą, taip pat jų bendravimą tarpusavyje. Siekiu pats įsitraukti į veiklą ir tapti dalyviu, o ne tik stebėtoju, bei tam tikra prasme savo paties informantu. Būdamas klube dalyvavau įvairiose veiklose, *anime* peržiūrose, dirbau grupėse kuriant *mangas*, idėjų generavime, diskusijose kuriant istorijas ir pan. Siekiu tapti „savu“. Manau, kad padedamas šio metodo galėjau geriau pajauti kultūrą, kurioje esu, artimiau įsilieti į grupę, ją geriau suprasti, patirti tai, ką patiria nariai, domėtis ir su jais kartu rasti bendrų interesų, taip sukuriant tarpusavio ryšius ir geriau suvokiant situaciją „Tyrimo dalyvaujant šalininkai siekia įtraukti socialiai atskiras žmonių grupes, bendruomenes, tų žmonių patirtį ir pasaulėžiūrą į patį tyrimo procesą.“ (Poviliūnas, 2003:44) Dalyvaujantis stebėjimas apima ėjimą lauk ir buvimą lauke, naujos kalbos mokymąsi (ar jau mokamos kalbos dialekto mokymąsi) patiriant tiriamųjų gyvenimus kaip įmanoma labiau.“ (Bernard Russell, 2006:344). Būtent dėl šio metodo galėjau pastebėti daugiau nei tiesiog stebėdamas visą situaciją iš šalies. Šiuo fenomenu domėjausi ir anksčiau, vaikščiojau į klubą kaip žmogus besidomintis Japonija, tačiau pats tyrimas truko 3 mėnesius. Susitikimai vykdavo kartą per savaitę, po 3-4 valandas. Būtent per šiuos susitikimus turėjau progos geriau pažinti narius, pritapti bendruomenėje. Į savo tiriamąjį lauką visų pirma ėjau kaip tuo besidomintis žmogus, o ne tyrėjas, tad derėtų paminėti, jog tyrimas dalyvaujant iš pradžių atliktas tiriamiesiems nežinant, kad juos tyrinėju ir tik prasidėjus įvairiems pokalbiams atskleidžiant atliekamą tyrimą „<...>1) stebėjimas dalyvaujant, kada tyrėjas įtraukiamas į tiriamą grupę, kuri žino, jog yra stebima, 2) stebėjimas dalyvaujant

tiriamai grupei to nežinant<...>“ (Dumbliauskas, 1999:10). Tai panašus atvejis į tą, kuris aprašomas Russell, kai tyrėja iš pradžių buvo visiška dalyvė ir dirbo slauge, suartėjo su stebimaisiais, o vėliau, rašydama savo disertaciją, tapo dalyvaujančia stebėtoja, pasakiusi jiems, ką daro ir prašydama jų pagalbos. (Bernard Russell, 2006:348) Verta paminėti, jog bendruomenės elgesio tai nepakeitė, nekoregavo. Tapimas savu taip pat turėjo teigiamos įtakos naudojant biografinį metodą. Būtent dalyvaujantis stebėjimas leido atrasti sąsajų tarp *otaku* ir pankų bei DIY idėjų, nes tik ilgai stebėdamas ir būdamas šioje bendruomenėje įsitikinau, kad tai, ką klubai skelbia savo veiklų programose, yra tiesa ir nariai išties užsiima įvairia veikla, viską daro patys, nelaukdami, kol tai nutiks savaime.

Padedamas dalyvaujančio stebėjimo galėjau suartėti su nariais, dėl to visi, kurių vėliau paprasčiau papasakoti apie savo susidomėjimą Japonija, to pradžių ir kitas detales, sutiko tapti mano informantais. „Buvimas kuria pasitikėjimą. Pasitikėjimas mažina reaktyvumą. Mažesnis reaktyvumas reiškia didesnę duomenų validumą.“ (Bernard Russel, 2006:354) Taip pat, dėl atsiradusių tarpusavio ryšių galėjau gauti nuoširdesnius atsakymus į klausimus. Ypač kai kalba pasisuko apie dviejų klubų egzistavimą ir to priežastis, motyvus. Kaip metodo trūkumą galiu įvardinti tik tai, jog jis reikalauja daug laiko, bei įsitraukimo į veiklą. Norint tapti „savu“ vargu ar užtenka būti reguliariu klubo lankytoju, taip pat reikia savo laisvą laiką skirti ir savo paties konstravimui, tam tikra prasme pačiam tapti *otaku*, domėtis tuo, kuo domisi jie, užsiimti ta pačia veikla.

2) Neformalus pokalbis;

Tyrime bendrauju su informantais bei kaip bazinius klausimus naudoju „Kodėl prisijungei prie klubo? Kaip susidomėjai Japonijos kultūra? Kas jus labiausiai domina? Taip pat tirdamas noriu užduoti klausimų tarpklubine tematika siekiant išsiaiškinti, kodėl egzistuoja du klubai, o ne vienas. Be visų šių klausimų užduodu ir tokių, kuriais siekiu sužinoti kas yra *otaku* jų pačių akimis, kaip jie apibūdina šį fenomeną, kaip jį apibrėžia (supranta). Taip pat kaip aiškina tam tikras sąvokas, pvz. *anime*, *manga*, *cosplay* ir pan.

Metodą renkuosi dėl jo panaudojimo kartu su dalyvaujančiu stebėjimu, laisvumo ir galėjimo kabintis už paminėtų detalių siekiant geriau suvokti bei atsakyti į mano išsikeltus uždavinius, kurie susiję su tapatumu, kas būtent įvardijama, kaip viena stipriųjų šio metodo pusių

Taip pat manau, kad šitaip galiu gauti tikslesnę ir patikimesnę informaciją. Pokalbis vienu metu trunka nuo valandos iki dviejų ar trijų, kartais pratęsiant pokalbį su buvusiu informantu. Kilus naujiems klausimams toliau gilinamasi į rūpimas sritis, tęsiamas pokalbis. Informantus rinkausi atsižvelgdamas į jų užimamą padėtį klube (norėjau bent dviejų, kurie būtų prisidėję prie klubo įkūrimo, valdymo), taip pat tuos, kurie stebėjimo metu pasirodė norintys kalbėti ir turintys ką pasakyti, aktyviai reiškęsi grupių veikloje ir buvo bendraujantys.

3) Interpretacinis metodas;

Dalyvaujančio stebėjimo ir neformalių pokalbių metu surinktus duomenis aiškinu naudodamasis interpretaciniu metodu. Apie interpretacinį metodą kalba Paul Ricoeur, kuris jį apibrėžia taip: „<...> interpretavimas yra minties darbas, iššifruojantis už akivaizdžiosios prasmės slypinčią prasmę, išskleidžiantis raidiškojoje reikšmėje glūdinčius reikšmės lygius.“ (Ricoeur, 2001:16) Kitaip tariant, interpretuojant mėginama pažvelgti giliau, nei tik į tai, kas rodoma pasakytu žodžiais. Pavyzdžiui, kas slypi už *yaoi mangos*, savadarbių kostiumų ar japoniškų žodžių vartojimo. Suprantant kiekvieną šių kategorijų atskirai, pagilėja supratimas apie *otaku*. Interpretavimas vyksta ratu „<...> nuo visumos supratimo prie dalies supratimo ir atgal – prie tikslesnio ir detalesnio visumos supratimo.“ (Sverdiolas, 2002:116) Kitaip tariant, suprantant kurią nors *otaku* tapatumo kategoriją, geriau suprantama visuma ir atvirkščiai.

4) Teksto analizė ir lyginamoji teksto analizė;

Skaitomas ir analizuojamas tekstas, išskiriamos pagrindinės autorių idėjos, apjungiami panašūs požiūriai, išskiriami skirtumai. Lyginamos autorių teorijos – ieškoma priimtinausia ir geriausiai pritaikoma darbui teorija.

2. TAPATUMAS SOCIALINIO KONSTRUKTYVIZMO PERSPEKTYVOJE

Prieš pradėdant kalbėti apie tapatumo konstravimą, visų pirma reikia suprasti asmenį. Į tai galima pažvelgti per simbolinio interakcionizmo teoriją. George Herbert Mead kalba, jog žmogus yra sudalytas į kelias dalis. Į objektyvųjį ir subjektyvųjį „aš“ arba kitaip – į „self“ ir „me“ ir tai, jog objektyviajam „aš“ išsivystyti yra būtina bendruomenė. Asmenį sudaro subjektyvusis „aš“ „<...>“ kuris yra aktyvus, spontaniškas, kūrybiškas, kylantis iš kiekvieno mūsų individualaus unikalumo „<...>“ (Dumbliauskas, 1999:15) ir objektyvusis „aš“ „<...>“ kuris yra suvokti socialiniai (t. y. kitų žmonių) lūkesčiai, poreikiai kaip socializacijos rezultatas.“ (Dumbliauskas, 1999:15) Kitaip tariant, yra dvi asmenybės dalys, kurios atsiranda skirtingai. Viena yra prigimtine, tuo tarpu kita yra išlavinama, sukuriama ar, kitaip tariant, *sukonstruojama*. Subjektyvioji dalis „self“ atsiranda socialinių santykių dėka, arba kaip apie Mead rašo George Ritzer „Mead‘ui neįmanoma įsivaizduoti „self“ atsiradimo be socialinių patirčių.“ (Ritzer, 2008:359) Kitaip tariant, tam, kad atsirastų objektyvusis „aš“, būtina visuomenė ir socializacija visuomenėje, kuri padėtų atsirasti abstrakčiam mąstymui. Tik tada, kai objektyvusis „aš“ jau egzistuoja, jis gali išlikti be visuomenės, tačiau iki tol, jam būtina visuomenė.

Mead išskiria du vystymosi, raidos etapus. Pirmasis, tai imitavimo arba „Play stage“ – kai vaikas išmoka tam tikrų vaidmenų, pats ima suvokti save kaip objektą ir subjektą. Tai daro imituodamas suaugusiųjų elgesį (Dumbliauskas, 1999:15) ar būdamas „kažkuo kitu“ (Ritzer, 2008:360) atliekant „kito“ vaidmenį. Antrasis, žaidimai arba „Game stage“ – tai stadija, kai vaikas jau būna pradėjęs kurti objektyvųjį „aš“. Kai pirmajai stadijai užtenka žinoti savo rolę, antroje stadijoje jis turi užimti ir visų kitų vaidmenis, juos suprasti. Tam tinka pavyzdys su futbolu. Žaidėjas turi žinoti kur bėgti, ką daryti, kaip elgsis kiti, kad jis galėtų žaisti už savo rolę. Vaikas turi išmokti numatyti kitų veiksmus ir tam tikru momentu suvokti juos, užimti jų roles savo mintyse „Vaikai ima sugebėti funkcionuoti organizuotose grupėse ir, kas svarbiausia, nustatyti ką, jie darys tam tikroje grupėje.“ (Ritzer, 2008:361) Iš dalies, savo ir kitų vaidmenų suvokimas, taip pat suaugusiųjų ar kitų žmonių imitavimas, vaidinimas kartu yra ir savojo tapatumo konstravimas.

2.1 Asmens susikonstruojamas tapatumas

2.1.1 A. Giddens: Tapatumas kaip refleksyvus savęs kūrimas

Anthony Giddens išreiškia panašią poziciją kaip ir Mead, nors nėra taip, kad jam visiškai pirtartų. Anot jo, žmogus kasdien susiduria su klausimas „Ką daryti? Kaip elgtis? Kuo būti?“ (Giddens, 2000:94) ir į juos atsako savo kasdieniu elgesiu, priimamais sprendimais. Žmogui taip pat būtina suvokti save, savo mintis, jausmus ir panašiai. Suvokdamas ir reflektuodamas individas kuria save. „<...> asmens tapatumas nėra savaiminis individo veiklos sistemos tęstinumo rezultatas, o yra tai, ką reikia rutiniškai kurti ir palaikyti refleksyvioje individo veikloje.“ (Giddens, 2000:73) Kitaip tariant, tai tarsi projektas, už kurį individas yra atsakingas pats. Tai ne toks procesas, kuris vyksta savaime – žmogus pats turi imtis veiksmų. Giddens žodžiais, „Mes esame ne tokie, kokie esame, o tokie, kokiais save padarome.“ (Giddens, 2000:100) Tad iš dalies patys pasirenkame kokiais norime būti, ne viskas yra nulemta ar nuspręsta iš anksto. Tai, kuo tapsime, kuo būsime, priklauso ir nuo mūsų pačių pasirinkimų konstruojant save ir savo tapatybę.

Žvelgiant į Anthony Giddens tapatumo teorijos taikymą praktikoje, galima paimti tyrinėjamos temos pavyzdį. Iš esmės individas pats pasirenka tai, kas jam patinka, kuo jis domisi ir kaip leidžia savo laiką, tad tapimas *otaku* tėra vienas iš pasirinkimų konstruojant savo tapatumą, tapatybę, nes kiekvienas gali rinktis iš begalės variantų, kurie turės vis kitokias pasėkmes, padarinius. Kai kuriuos gali traukti japoniškoji animacija ir komiksai, kitus *punk* muzika ir pankiškos idėjos, trečius religija ir taip toliau. Kaip rašo A. Giddens „Gyvenimo stilių galima apibrėžti kaip daugiau ar mažiau integruotą individo pasirenkamų gyvenimo praktikų rinkinį. Šios praktikos pasirenkamos ne tik todėl, kad patenkina praktinius poreikius, bet ir todėl, kad suteikia materialią formą konkrečiam Aš tapatumo naratyvui.“ (Giddens, 2000:107) Kitaip tariant, gyvenimo stilius ne tik tenkina kasdienes mums išskylančius poreikius, bet ir suteikia individo tapatumui materialią formą, kurią ir suprantame kaip tą žmogų ir jo tapatumą. Priklausomai nuo šių pasirinkimų, pvz., konkrečiu atveju tapimo *otaku*, keičiasi aplinka, kurioje žmogus randa bendraminčių, jis ją renkasi atitinkamai, taip pat pasikeičia jo laiko leidimo būdai,

valgomas maistas ir kiti kasdieniai dalykai iki tokių detalių kaip rūbai, kuriais imama rengtis, ar jo klausomos muzikos. Tapatumas iš esmės priklauso nuo individo pasirinkimų, nesvarbu kokie maži ar dideli jie bebūtų. Čia ir vėl galima pacituoti autorių „Visi tokie pasirinkimai <...> yra ne tik sprendimai, kaip elgtis, bet ir sprendimai, kuo būti.“ Taigi pasirinkimas valgyti *sushi*, pažiūrėti naują „Bleach (*Burīchi*)“ seriją, perskaityti Haruki Murakami knygą ar nuspręsti mokytis japonų kalbos kartu yra ir pasirinkimas kuo „aš“ noriu būti, kaip noriu būti matomas ir atpažįstamas. Trumpai tariant, individas savo pasirinkimais pats konstruoja savąjį „aš“, nors jį ir įtakoja socialiniai reiškiniai. Tiesa, gyvenimo stiliaus pasirinkimą, jo kitimą ir pan. gali įtakoti įvairūs veiksniai. Kaip juos išskiria pats autorius, „<...> gyvenimo stiliaus pasirinkimui arba kūrimui daro įtaką grupės spaudimas ir matomi vaidmenų modeliai, taip pat socialinės ekonominės sąlygos.“ (Giddens, 2000:109) Taigi, kaip matyti, socialiniai veiksniai atlieka svarbų vaidmenį, nors svarbiausi vis tiek lieka žmogaus pasirinkimai, kasdieniai sprendimai, rutina, jo gyvenimo stilius.

Apie gyvenimo stilių kalba ir Černevičiūtė. Jai gyvenimo stilius, nors ir aiškiai kasdienėje vartosenoje neapibrėžiama, tačiau vistiek yra suprantama kaip „<...> atspindi nuostatų ir elgesio modelius, kurie atitinka individų gyvenimą arba tam tikrą jų gyvenimo sferą <...>“ (Černevičiūtė, 2008:26) Taigi jos gyvenimo stiliaus apibrėžimas panašus į Giddens, tiesa, skirtumas tas, kad daugiausia gyvenimo stilių, anot autorės, veikia vartojimo kultūra „Šiam vėlyvosios modernybės laikotarpiui taikoma nauja tapatumo ir gyvenimo stiliaus kaip refleksiavaus projekto samprata, kurią palaiko savojo tapatumo naratyvai, nuolat kontroliuojami ir peržiūrimi paties individo.“ (Černevičiūtė, 2008:29) Taigi autorei tapatumas konstruojamas daugiausia per vartojimo kultūrą, per tai, kaip nupirktais materialiais dalykais mes apibrėžiame save, nes priklausomai nuo to, kokie esame, renkamės tam tikrus produktus, ženklus, stilius, renginius, į kuriuos eisime, ar pan. Būtent tokie kasdieniai pasirinkimai ir parodo mūsų tapatybę. Čia vėlgi galima prisiminti *otaku* pavyzdį. Jų kūnus gali puošti japoniški atributai, pakabukai, rūbai, įvairūs aksesuarai kaip, pvz., plaukų segtukai ar rankinė. Kitaip tariant, tai, kokius save rodome visiems, tai, kas pirmiausia krenta į akis, tai mūsų išvaizda, konstruojama vartojant ir perkant tai, kas artima mum, arba tai, ką savyje norime paryškinti, pabrėžti. Vartojimą gali įtakoti įvairūs veiksniai, tokie kaip bendraamžiai, medijos, žiniasklaida, reklama ir pan. Vartojimas tarsi skatinamas mūsų visuomenės kaip būdas parodyti, atskleisti savo tapatumą. Aišku per tai, ką vartojame, gali būti parodomas ir mūsų statusas, ne tik pomėgiai ar tai, kokie

mes norime būti/esame, tačiau esminė dalis yra būtent savęs konstrukcija perkant. Dabartinė mūsų visuomenė, kaip rašo autorė, tai savęs konstrukcija, tarsi renkantis iš parduotuvės vitrinos. Tuo naudojasi ir gamintojai, paversdami tapatumą preke. (Černevičiūtė, 2008) Tam galima dar kartą paimti tyrinėjamos temos pavyzdį. Pvz., atributai, kuriuos nešioja *otaku*: raktų pakabukai, rankinės, krepšiai, aksesuarai ir pan. Daiktai noriai gaminami ir parduodami, tačiau atlieka ne tik savo tiesiogines paskirtis, bet ir parodo, kas mėgstama, kuo esama, arba tiesiog, padeda konstruoti savąjį *otaku* įvaizdį. Daiktai gali būti pirkti, todėl atitiks autorės aprašomą variantą, tačiau neretai jie gali būti ir savo gamybos, kas labiau atitiks *otaku* ir jų DIY idėjas. Tai ypač gali būti svarbu Lietuvoje, nes skirtingai nei Amerikoje, Didžiojoje Britanijoje ar Japonijoje, tokios prekės yra sunkiau prieinamos, dėl to dar labiau skatina darytis viską patiems, pvz. *cosplay* kostiumus, aksesuarus.

2.1.2. T.C. Lewellen: Asmens savikonstrukcija

Ted. C. Lewellen asmenį taip pat suvokia kaip savo paties kūrėją. Tapatumas nėra galutinis taškas, kurį savo gyvenime pasiekia žmogus. Tai nuolatinis tapsmo procesas, kuris niekada nesibaigia, priklauso nuo konteksto ir kurį reikia interpretuoti. (Lewellen 2002: 89) Taip pat autorius teigia, kad tai, kaip individas pats save suvokia, retai kada atitinka tai, kaip jį suvokia kiti, todėl aiškindamas tapatumą autorius išskiria tris galimas prieigas:

- Kaip individas pats save suvokia;
- Kaip individą dažniausiai suvokia kiti;
- Kaip individą suvokia socialiniai mokslai.

Pirmoji prieiga, kaip aiškina autorius, yra „<...> kompleksiškesniausia, nes tai, kaip asmuo save identifikuoja, bet kuriuo duotu momentu, priklauso nuo konteksto <...>“ (Lewellen, 2002: 92) Kitaip tariant, tai, kaip žmogus suvoks save priklauso nuo to, kokiame kontekste jis bus. Pavyzdžiui, mokykloje žmogus gali būti tiesiog mokiniu, namuose sūnumi ar dukra, laisvalaikio grodamas garaže su draugais gali jaustis muzikantu, o atėjęs į *anime* klubą matyti save kaip *otaku*. Šie tapatumai yra vienalaikiai, tuo pat metu sutampantys tapatumai.

Antroji prieiga daug paprastesnė ir mažiau komplikauta. Anot autoriaus, visuomenė gyvena pagal stereotipus ir jų apibrėžtas supaprastintas klasifikacijas. Pavyzdžiui, gatvėje sutikę

turistą iš Japonijos ar Korėjos žmonės Lietuvoje dažniausiai manys, kad tai tiesiog azijietis arba neretai tiesiog kinas.

Trečioji prieiga, apie kurią kalba Lewellen, tai, kaip individą suvokia socialiniai mokslai. Socialiniai mokslai gali mėginti apsvarstyti tai, kaip individas pats suvokia save, bet ne visada tai pavyksta. Tiek praeityje, tiek dabar atsiranda tam tikras poreikis patalpinti individą į tam tikrą kultūrą, klasę ar tipą. Čia autorius pateikia pavyzdį iš savo tyrinėjimų Peru, kur tyrinėjo Ayamara indėnus. Jis manė, kad terminas „Aymara“ reiškė kultūrą, tačiau patys genties nariai rado mažai prasmės tokia identifikavime. Kaip pasakojama, patys žmonės šiuo pavadinimu save suvokia tik per lingvistines prasmes, o terminą indėnas laikė menkinančiu, todėl jo visiškai nevartojo, vietoje to naudodami terminą „campesinos“, kuris apibūdina darbą ir apytikriai reiškia „valstietis“. (Lewellen, 89-93) Kaip autoriui paaiškėjo, tyrinėjama gentis ne tik konstruoja savo žodyną, bet ir jo prasmes. Kitaip tariant Lewellen iš esmės pritaria A. Giddens išreikštai pozicijai, jog tapatumą konstruoja patys individai, rinkdamiesi iš įvairių siūlomų galimybių arba patys jas susikurdami.

2.2. P. Berger ir T. Luckmann: socialiai sukonstruotas asmuo

Dar viena, tiesa, kiek kitokia teorija randama pas Berger ir Luckmann. Skirtingai nei jau aptartos teorijos, čia individas ne pats konstruoja save, nors ir įtakojamas socialinių reiškinių, čia individą sukonstruoja aplinka. Skirtingai nei Giddens, kuriam asmuo pats kuria savąjį „aš“, šiems autoriams jis yra konstruojamas sociokultūrinės aplinkos. Autoriai iki to prieina kalbėdami apie žinojimo sociologiją, Karl Marx bei kitų autorių idėjas, tačiau čia visų jų neaptarsiu, apsiribosiu tuo ką kalba K. Marx ir pamėginsiu pritaikyti tai praktikoje, vėliau prieidamas iki Berger ir Luckmann įžvalgų. Jie teigia, kad būtent Marx suteikė žinojimo sociologijai esminį jos teiginį, jog „<...> žmogaus sąmonę determinuoja socialinė jo būtis.“ (Berger, Luckmann, 1999:16) Į šią situaciją žvelgiant kiek iš kitos pusės, galima sakyti, jog, anot Marx, „<...> žmogaus mąstymo pagrindas yra jo veikla („darbas“ plačiausia šio žodžio prasme) ir šios veiklos sukuriama socialiniai ryšiai.“ (Berger, Luckmann, 1999:17) Šiai autorių interpretacijai iš esmės pritaria ir Ritzer, kuris apie Marx mintis kalba taip „<...> darbas ne tik transformuoja materialius gamtos aspektus, bet taip pat ir mus, įskaitant mūsų poreikius, sąmonę ir mūsų žmogiškąją prigimtį.“ (Ritzer, 2011:52) Be visų šių dalykų, rašoma ir tai, kad darbas įtraukia ir kitus žmones,

tai ne tik vieno asmens transformacija, kartu su darbu transformuojama visa visuomenė. Būtent iš tokių visuomenės transformacijų ir keičiamas individo tapatumas. Kaip apie Marx mintis rašo Ritzer, žmogus tai socialinis gyvūnas, kuris individu gali tapti tik vieninteliu atveju – bendruomenėje. (Ritzer, 2011:53) Šią mintį galima pagrįsti ir praktiniu pavyzdžiu, siekiant parodyti, kad tai realu ir tikra. Į *anime* klubą atėjęs žmogus ir toliau domėdamasis klube vykstančia veikla, ilgainiui ims suprasti juokus, kurių anksčiau galbūt nebūtų supratęs, žinos kada juoktis, ne todėl, kad nujaus ar matys, kaip juokiasi kiti, bet todėl, kad supras patį juokelį. Jo kalbą taip pat ims keisti aplink jį bendruomenėje esančių žmonių kalba. Kitaip tariant, jį iš šalies ims formuoti terpė, kurioje jis atsidurs.

Anot pačių autorių, kaip ir Marx manymu, tapatumą konstruoja socialiniai reiškiniai, dėl to jis tampa nestabiliu, nes pasikeitus terpei, kurioje esama, tapatumas gali imti keistis prisitaikydamas, paveiktas tos terpės, socialinio reiškinio. Jis taip pat gali būti toliau palaikomas toks, koku buvo arba netgi kardinaliai pakeičiamas pasikeitus esamai socialinei terpei. Verta paminėti ir tai, kad toks pasikeitimas nėra vienpusis. Individai taip pat gali formuoti naują socialinę bendruomenę ir, nepripažę vienoje bendruomenėje, sukurti savąją, kurioje jie patys save sukurs ir matys kitokius nei jie buvo matomi iki tol. Taigi iš esmės individai taip pat kuria bendruomenes. Arba, kitaip tariant, socialiniai reiškiniai konstruoja individą, tačiau tuo pačiu socialinius reiškinius taip pat konstruoja ir pats individas. Tai abipusis ryšys. (Berger, Luckmann, 1999: 204-217) Tiesa, čia žmogus negali visiškai laisvai rinktis. Viskas priklausys nuo vyraujančio ir esamo diskurso, esamos tikrovės bei terpės, kurioje jis bus, todėl čia bus galima būti tik tokiu, kokių tikrovių ir galimybių buvo sutikta gyvenime. Kitaip tariant, jei asmens niekad nepalies japoniška kultūra, jis niekad ja ir nekonstruos savęs, paprasčiausiai netapatindamas jos su savimi, nes neturės tokio pasirinkimo. Jis galės rinktis tik iš tų variantų, kurie jį paveikė gyvenime.

2.3. M. Castells : tapatumas kaip prasmė

Dar vienas autorius, kalbantis apie tapatumą, tai Manuel Castells. Jis tapatumą pradeda aiškinti iškart atskirdamas tapatumo sąvoką nuo vaidmens. Kaip vaidmenis jis išskiria buvimą motina, darbininke, bažnyčios lankytoja ir kitus dalykus vienu metu. (Castells, 2006) Tačiau tapatumą autorius supranta kaip „<...> prasmės konstravimo procesą pagal tam tikrą kultūrinį

požymį ar tarpusavyje susijusių kultūrinių požymių visumą, kuriam arba kuriems teikiama pirmenybė kitų prasmės šaltinių atžvilgiu.“ (Castells, 2006:22) Kitaip tariant, tapatumas jam, tai tam tikri požymiai, kurie individui yra svarbesni už kitus ir pagal kuriuos jis atpažįsta save, suvokia save kaip asmenį. Pvz., *otaku* save ir savo tapatumą suvoks būtent per japoniškos kultūros prizmę. Tai darys jį kitokiu, išskirs iš kitų, bus svarbiau nei kokie nors kiti aspektai. Grįžtant prie teorinės dalies galima paminėti ir tai, kad Castells mano, jog vaidmenys nėra tokie tvarūs kaip tapatumas. Vaidmenys – tai greičiau tam tikros funkcijos, kai tuo tarpu tapatumas yra tam tikra prasmė ar prasmės.

Anot Castells, visi tapatumai yra kažkieno sukonstruoti, tad nesvarbu, kad individas save suvokia per tam tikrus požymius, kaip, pvz., jau minėtieji *otaku*, anot autoriaus, jis bus sukonstruotas aplinkos. Tam įtakos gali turėti „<...> istorija, geografija, biologija, gamybos ir reprodukcijos institucijos, kolektyvinė atmintis bei asmeninės fantazijos, galios aparatai ir religiniai apreiškimai.“ (Castells, 2006:23) Tačiau visi šie dalykai taip pat yra priklausomi ir pertvarkomi pačių individų, visuomenių, kurios minėtuosius aspektus pertvarko pagal socialines apibrėžtis. Kitaip tariant, viskas priklausys nuo socialinės terpės, kurioje individas yra. Kaip išskiria autorius, be visų šių dalykų, individualizmas taip pat yra sukonstruojamas aplinkos. Taigi, net jei žmogus mano, kad yra savarankiškas, individualus, nepriklausomas, jis vistiek bus sukonstruotas aplinkos, kuri galbūt skatina būtent individualizmą.

M. Castells socialinį tapatumo konstravimą laiko visuomet priklausomą nuo galios santykių, todėl remdamasis būtent jais išskiria tris tapatumo konstravimo tipus. Tai įteisinamasis, pasipriešinimo ir kuriamasis tapatumas. Pirmąjį tapatumą jis apibrėžia kaip dominuojančios institucijos savo valdžiai ir galiai įtvirtinti bei plėsti. Kitaip tariant, tai tarsi dominuojančio diskurso, arba tiesiog valdančių institucijų konstruojami tapatumai. Antrasis tipas, tai tapatumas, konstruojamas dominuojančio diskurso stigmatizuotų veikėjų, kurie konstruoja remdamiesi priešingais ar kitokiais principais nei dominuojančios institucijos. Jis skatina kurtis bendruomenes ir padeda kurtis gynybinėms sienoms. Pvz., užsidarymas nuo kitataučių, kitos rasės žmonių. Paskutinytis tipas, tai socialinių veikėjų konstruojamas visiškai naujas tapatumas, naudojantis visais įmanomais ištekliais, siekiant visuomenėje sukurti, apibrėžti kitokį, naują savo tapatumą, o kartu pakeisti ir esamą socialinę struktūrą. (Castells, 2006:24-26)

Manuel Castells mano, jog tapatumas yra sukonstruojamas, tačiau jį tuo pačiu konstruoja ir pats žmogus, nes gali rinktis iš įvairių jam pasiūlytų alternatyvų, o jei jos jam netinka, gali

susikurti savus variantus, pridėti kažką naujo. Tai galioja ir kalbant apie populiariąją kultūrą. Kaip teigia John Fiske, populiarioji kultūra yra menas pasitenkinti tuo, ką tau suteikia sistema.

2.4. Asmens ar aplinkos su(si)konstruojamas tapatumas?

Trumpai apibendrinant visus skaitytus autorius galima teigti, jog tapatumas yra sukonstruojamas. Anot vieno autorių kaip Giddens, savo tapatumą konstruoja pats žmogus, individas. Priklausomai nuo to ko jis pats nori, kaip pats save mato ar nori matyti. Kiti autoriai oponuoja šiai idėjai ir teigia, kad tapatumą konstruoja socialinė aplinka. Nesvarbu ar tai būtų konstruojama per galios santykius, kaip sako Castells, ar bus kalbama apie socialinius reiškinius ir jų įtaką tapatumo konstravimui. Šiame tyrime remiamasi būtent M. Castells teorija, jog žmogaus tapatumas yra konstruojamas aplinkos, tačiau iš aplinkos pats individas gali pasirinkti, ko nori, kas jam patinka ir yra priimtina, arba sukurti kažką savo. Darbe būtent tapatumui ir skiriamas dėmesys. Stengiamasi pamatyti, kaip Japonijos kultūra įtakoja tapatumo formavimą, nesvarbu, ar per asmeninius pasirinkimus, ar per socialinę aplinką, siekiama atskleisti, kaip japoniškoji kultūra veikia *otaku* tapatumą bei koks jis yra.

3. POPULIARIOJI KULTŪRA

Nors *otaku* Lietuvoje būtų sunku priskirti popkultūrai, tačiau tai, jog jų tapatumas formuojamas naudojantis Japonijos populiariąja kultūra, pvz., *anime*, *manga*, *cosplay* ir pan., skatina panagrinėti *otaku* fenomeną iš populiariosios kultūros teorijų pozicijos. Šioje dalyje pristatomos keleto autorių teorijos apie popkultūrą, kuriomis ir remiamasi analizuojant *otaku* fenomeną. Į populiariąją kultūrą žvelgiama iš nuosaikios J. Fiske pozicijos, aiškinamasi kaip galima panaudoti popkultūrą pasipriešinimui, kaip ji gali būti suprantama kaip maišto forma, jį papildant de Certeu partizaniško karo teorija, H. J. Gans popkultūros suvokimu, bei T. W. Adorno kritika popkultūrai.

3.1. Pozityvusis požiūris į popkultūrą

Nors apie *otaku* kalbama kaip apie Japonijos populiariosios kultūros entuziastus, ar gilinamasi į jų tapatumą, jo konstrukciją ir su(si)konstravimą, tačiau į juos galima pažvelgti ir per popkultūros teorijų prizmę. Viena tokių teorijų, tai John Fiske popkultūros supratimas ir požiūris į ją. Fiske, žvelgdamas į popkultūrą, laikosi nuosaikios pozicijos. Jis, skirtingai nei, pvz., Adorno, popkultūrą atskiria nuo masinės kultūros ir nežvelgia į ją vien kaip į kažką neigiamo ar blogo. Fiske požiūriu, nors populiarioji kultūra ir yra industrinė kultūra, kuri vadovaujasi savo pačios ekonominiais interesais, tačiau taip pat ji yra ir žmonių kultūra, kuri nėra pavaldi pramonei. (Fiske, 2008:27) Jis mano, jog popkultūra negali būti primetama žmonėms, negali būti dirbtinai sukurta. Ją kuria žmonės, o ne industrija „Kultūra – gyvas ir aktyvus procesas: ją galima kurti tik iš vidaus, bet neįmanoma primesti iš išorės ar viršaus.“ (Fiske, 2008:27) Tai paaiškina ir įvairios industrinės nesėkmės, kai didelės reklaminės kampanijos itin plačiai reklamuojami filmai, vadinamieji „blockbuster‘iai“, nesulaukia tokios sėkmės, kokios buvo tikėtasi arba visai nenusiseka, nes kažkuo neįtinka, nepatinka žmonėms ir dėl to netampa popkultūros dalimi. Tam, kad galėtų tokia tapti, ji turi būti aktuali ir susijusi su vartotojų interesais ir negali būti primetama industrijos. Kaip tik priešingai. Būtent industrija atsižvelgia į žmonių interesus, prie jų prisitaiko ir jiems siūlo įvairius kultūros išteklius, kuriuos žmonės patys atsirenka, priima arba atsisako ir taip išsirinkdami tik kai kuriuos dalykus, kuria savo popkultūrą. Čia galima pažvelgti ir į *otaku* fenomeną bei Japonijos populiariąją kultūrą. Per metus sukuriami daugybė įvairių *anime*, tačiau tik maža dalis jų iš tiesų išpopuliarėja, ima plisti po pasaulį. Kiti rodomi daug rečiau, ar nutraukiami jau po pirmo sezono, kitais atvejais gerokai patrupinami, greit užbaigiami ir nebetęsiami, nors *manga*, pagal kurią kuriamas *anime*, gali būti parašyta, arba priešingai, imami kurti toliau nei yra sukurta *mangos*, nes jie labai populiarūs, dėl to sukuriami alternatyvi pabaiga arba kuriami vadinamieji „filler‘iai“, kurie rodo kasdienį gyvenimą ar naują mini istoriją iki bus sukurta daugiau *mangos* ir bus galima tęsti pagrindinę siužetinę liniją. Taigi, įvairūs dalykai gali įsilieti į popkultūrą tik jei to nori žmonės ir jei jie atitinka žmonių interesus. Jos negalima nuleisti iš viršaus ir primesti kitiems.

Negana to, kad popkultūra gali būti kuriama tik pačių žmonių, ji gali, nors ir skamba paradoksaliai, priešintis popkultūrai, būti rezistencijos išraiška, forma. Šiuo atveju J. Fiske pateikia pavyzdį apie džinsus. Įvairios žmonių grupės nešiodavo (ir tebenešioja) džinsus. Tačiau kai kurie jų nusipirkę džinsus juos ėmė plėšyti, blukinti arba dažyti. Jie ėmėsi keisti ir modifikuoti industrijos produktą savo reikmėms, naudodamiesi pačia popkultūra ir jos

elementais, kaip maišto ir pasipriešinimo įrankiu. Fiske tai vadina ekskorporavimu ir apibūdina šitaip „Ekskorporavimas – tai procesas, kai valdiniai susikuria nuosavą kultūrą iš išteklių ir prekių, kurias jiems teikia vyraujanti sistema; tai – populiariosios kultūros esmė, nes pramoninėje visuomenėje vieninteliūs išteklius, iš kurių priklausomieji gali kurti nuosavą kultūrą, pateikia juos pajungianti sistema.“ (Fiske, 2008:21) Taip pat apie šį reikšinį kalba ir Jogn Storey. Jis teigia, jog žmonės iš duotų daiktų sukuria nauju arba juos panaudoja naujai „Produktai sujungiami arba transformuojami būdais, kurių gamintojas nesiekė <...>“ (Storey,2011:143). Apie tai kalba ir Gintautas Mažeikis. Jis popkultūrą aiškina kaip tam tikrus kodus, kuriuose reikšmės gali viena kitą paneigti „Kiekvienas iš popkultūros kodų gali žymėti viena kitą neigiančias reikšmes, implikuoti konfrontaciją, susipriešinimą ir kartu išvengti jo, transformuojant jau egzistuojančias reikšmes bei kuriant naujas.“ (Mežeikis, 2005:212) Kitaip tariant, jis pritaria minčiai, jog priklausomai nuo to, kaip bus suprantama ir naudojama populiarioji kultūra, tą ji ir reikš. Suplėšyti džinsai galės parodyti pankišką paauglio poziciją, jei jis save taip identifikuos, kai tuo tarpu kitam žmogui tai galės būti tik kažkas madingo. Į tai pažvelgti iš *otaku* pozicijos galima keletu būdų. Pirmasis jų, tai *anime* ir Japonijos kultūros mėgimas, domėjimasis ir naudojimas Vakaruose gali būti tam tikra maišto forma prieš Vakarų kultūrą, nes iš visų galimų variantų pasirinktas būtent priešingas Vakarams ir vyraujančiai tvarkai, arba kitaip sakant, priešingas nuo vyraujančio diskurso. Antrasis būdas, tai vertimas prisitaikyti. Daugėjant žmonių, kurie mėgsta ir domisi Japonijos populiariąja kultūra, komerciniai kanalai priversti įtraukti *anime* į savo programų tinklėlius. Jie siekia inkorporuoti pasipriešinimo elementus į komerciją ir taip siekdami sau pelno kartu pašalina ribas tarp pasipriešinimo ir tiesiog komercijos (pvz. pradėdami gaminti iškart suplėšytus ar išbalintus džinsus, gamintojai inkorporuoja maišto formas į savo komercinius produktus ir tampa neįmanoma atskirti, kas maištauja, o kas perka industrijos pagamintus rūbus). Trečiasis būdas, tai pats *otaku*. *Otaku* taip mėgsta *anime*, *manga* ir kitais panašiais dalykais, kad sukuria tam tikrą subkultūrą, kuri yra marginalinė nuo visos likusios kultūros, nors naudojasi populiariosios kultūros ištekliais, bet tampa kažkuo, kas yra užribyje. Negana to, tai galioja ne tik Vakaruose, kur Japonijos kultūra yra svetima, bet ir pačioje Japonijoje, kur *otaku* taip pat yra neįprastas reiškinys. Taigi, nors *otaku* naudoja įvairius popkultūros elementus, tačiau juos paverčia savais ir šitaip priešinasi vyraujančiai tvarkai. Žinoma, industrija tuo naudojasi ir tokį populiarumą verčia naudingu sau, todėl *anime* pasirodo ir, pvz., Lietuvoje. Tai tampa būdu uždirbti, o *otaku*

priešinimasis inkorporuojamas į komerciją. Pvz., *anime* mėgėjų aistra pasinaudojama gaminant įvairūs daiktus, žaislus ir pan., kuriuos galima įsigyti – viskas komercializuojama. Tai tarsi nuolatinė kova tarp dominuojančiųjų ir tų, kurie yra apačioje. Vieni nuolatos ieško būdų, kaip išsivaduoti ir priešintis, kiti stengiasi atsiradusius būdus inkorporuoti į komerciją. Fiske tai supranta kaip galių žaidimą, taigi remiantis juo, galima teigti, jog ir *otaku* gali būti suprantami kaip tam tikri maištininkai, kurie naudojami popkultūra, kad priešintųsi primetamai tvarkai.

Fiske savo teoriją dažnai grindžia remdamasis M. de Certeu. Pastarasis teigia, jog „Žmonės turi išsiversti su tuo, ką jie turi.“ (de Certeu, 1997:18) Jis mano, kad žmonės gali rasti būdų, kaip naudotis tais ištekliais, kurie jiems yra duodami, bet juos naudoti nebūtinai pagal paskirtį, o taip, kaip jie patys nori. Jis pateikia pavyzdį apie biuro darbuotoją, kuris darbo metu savo laiką naudoja kitiems tikslams, pavyzdžiui, rašyti laišką, skaityti knygą, svajoti ar panašiai. Dar vienas pateikiamas pavyzdys apie rašytoją ir skaitytoją. Nors kultūra yra sukuriama (kaip, pvz., parašyta rašytojo knyga), tačiau ja naudojasi žmonės (skaitytojai) ir tik nuo jų priklauso, kaip jie perskaitys tekstą (jį interpretuos, supras ir suteiks jam gyvybę savo galvoje). Jie nėra pasyvūs vartotojai. Taip pat jis populiariąją kultūrą supranta kaip nuolatinę kovą tarp vargšų (the poor) ir galingųjų (the powerful). Apie šią de Certeu poziciją kalba ir Fiske. Jis aiškina, jog silpnieji naudojami savo vikrumu ir lankstumu (Fiske, 2008; de Certeu, 1997), prisitaiko ir kovoja lyg partizanai „<...> jie niekad nestoja į kovą su galingųjų jėgomis atvirai, nes pralaimėtų, bet ugdo pasipriešinimą socialinės tvarkos, kurioje dominuoja galingieji, viduje ir prieš ją.“ (Fiske, 2008:24) Žvelgiant iš *otaku* perspektyvos, jie tarsi perima japonišką kultūrą, ja naudojasi ir šitaip ji tampa opozicine, rezistencine, partizanine kultūros dalimi. Jie meniškai pasitenkina tuo, kas jiems prieinama.

Herbert J. Gans apie popkultūrą kalba panašiai kaip ir pirmieji du autoriai. Jo manymu „<...> popkultūra atspindi ir išreiškia estetinius ir kitus daugelio žmonių norus (taip tapdama kultūra, o ne tik komercine grėsme) <...>“ (H.J. Gans, 1974:vii) Vadinasi, popkultūra yra žmonių kultūra, kuri atspindi daugumos nuomonę, norus ir požiūrį ir dėl to yra svarbi visos kultūros dalis, nes kiekvienas turi teisę į kultūrą, kuri jam ar jai yra priimtinesnė, nepriklausomai nuo to, ji aukštoji ar popularioji. Gans oponuoja populariosios kultūros kritikai ir su ja ginčijasi. Jo manymu, tiek popularioji, tiek aukštoji kultūra yra panašios. Nors kritikai ir mano, jog populariosios kultūros kūrimo pobūdis yra neigiamas ir teigia, jog tokia kultūra yra gaminama

masiškai tų, kurie siekia tik pelno, dėl to kuria standartizuotą produkciją ir taip kūrėją paverčia darbininku, dirbančiu prie konvejerio. (H. J. Gans, 1974) Gans jiems prieštarauja teigdamas, jog panašumų tarp šių kultūrų yra daugiau nei atrodo, nes joms abiem reikia pinigų norint išsilaikyti ir kurti toliau, taip pat uždirbti. Taip pat nors ir standartizuota, tačiau populiarioji kultūra pasiekia platesnes auditorijas, kurios nėra visiškai vienodos, bet turi tam tikrų panašumų, todėl iš dalies, tai heterogeniška kultūra, kai tuo tarpu aukštoji kultūra patenkina mažesnės auditorijos poreikius ir taikosi į homogeniškesnę žmonių grupę. Čia galima grįžti prie *otaku*. Kaip teigia viena informančių, kalbėdama apie kostiumus, jog su jais gali tapti kuo nori, o žmonės tuose renginiuose iškart kažkas sieja, nors jie ir skirtingi. Taigi popkultūra savyje talpina įvairias prasmes, kurios gali tiktai platesnei žmonių auditorijai, nors žmonės gali priklausyti skirtingoms grupėms. Taip pat Gans teigia, jog populiarioji kultūra nėra blogesnė už kitas kultūras ir net padeda išsilaisvinti. Čia autorius pateikia pavyzdį apie Amerikos namų šeimininkes, teigdamas, kad dar daug žmonių turi išsivaduoti iš tradicinės savo tėvų kultūros, todėl norėdamos dekoruoti savo namus kitaip, nei tai darė tėvai ar kaimynai, jos gali skaityti tam skirtus populiariosios kultūros žurnalus. „<...> interjero žurnalai suteikia ne tik legitimaciją link jos pačios individualios saviraiškos, bet ir galimybių masyvą iš įvairių skonio kultūrų, nuo kurių ji gali pradėti plėtoti nuosavą [skonį].“ (H. J. Gans, 1974:59) Žvelgiant iš *otaku* pozicijos, galima manyti, jog jie taip pat išsivaduoja iš tėvų ir senelių kultūros, pasinaudodami tuo, ką jiems suteikia populiarioji kultūra. Taip pasirinkdami Japonišką popkultūrą *otaku* gauna atspirties tašką, nuo kurio gali konstruoti savo skonį, asmenį, saviraišką ir panašiai. Nors visi pavyzdžiai remiantis Gans atrodo paremiantys populiariąją kultūrą, tačiau autorius nepalaiko vien jos pozicijos, jo manymu, tiek populiarioji, tiek aukštoji, tiek folk kultūra yra lygios. Nei viena jų nėra aukščiau už kitą, tiesiog jos yra skirtingos ir atitinka skirtingų žmonių poreikius, interesus, lūkesčius.

3.2. Popkultūra kaip masių apgaulė

Horkheimer ir Adorno kalbėdami apie popkultūrą išsako visiškai priešingą poziciją nei iki šiol aptarti autoriai. Jų manymu, popkultūra tėra apgaulė, bukinanti ir kvailinanti mases. Jų manymu, kultūra yra valdoma monopolijų, todėl yra jų sufabrikuota ir identiška, niekinė ir autorių yra vadinama šlamštu, kuris net nebesistengia būti menu. Jie teigia, kad perėjimas nuo

telefono prie radijo reiškę, jog vartotojas, kuris anksčiau galėjo būti subjektu, su radiju tapo vien objektu: „Antrasis [radijas] demokratiškai paverčia visus vienodais klausytojais, kad autoritariškai atiduotų juos vienodoms įvairių stočių programoms.“ (Horkheimer, Adorno, 2006:161) Technologijų augimas ir tobulėjimas atima iš žmogaus galimybę reikštis, jis tampa visumos dalimi, į kurią nukreiptos visos priemonės ir suteikiama pseudo laisvė, vartotojas gali tik įsivaizduoti jog jis yra laisvas rinktis, kas jam patinka, bet tai, kas jam pateikiama, nors išoriškai ir atrodo skirtinga, yra vienoda turiniu. Egzistuojantys skirtumai, kaip teigia autoriai, daugiausia egzistuoja dėl vartotojų klasifikacijos ir organizacijos „Visiems čia kažkas numatyta, kad niekas nepraslystų, skirtumai iškeliami ir propaguojami.“ (Horkheimer, Adorno, 2006:163) Taigi būti *otaku* ir domėtis tuo, kuo jie domisi, tereiškia atitikti vieną iš industrijos numatytų kategorijų.

Negana to, sistema niekada nenuleidžia akių nuo vartotojo, jis nuolat turi manyti, kad nėra kitų alternatyvų, o visi jo poreikiai yra ne tik patenkinami industrijos, bet ir iš anksto jos sukurti taip, jog jis pats save visuomet atpažintų kaip vartotoją. (Horkheimer, Adorno, 2006:186) Kitaip tariant, vartotojas yra sukonstruojamas taip, jog visuomet grįžtų ir pasitenkinimo ieškotų industrijoje. Būtent kai vartotojas ieško pasitenkinimo, tampa aišku, jog jis yra kvailinamas: „Būti patenkintam, vadinasi, būti sutinkančiam. Tai įmanoma tik hermetiškai atsiribojant nuo visuomeninio proceso, kvailėjant ir visų pirma absurdiškai atsisakant neatskiriamos, net niekingiausios kiekvieno kūrinio pretenzijos : būnant ribotam reflektuoti visumą.“ (Horkheimer, Adorno, 2006:189). Taigi, norint pasitenkinti, reikia apie nieką negalvoti, nedrįsti klausti, užsimiršti. Būtent nieko nemąstantis, nereflektuojantis žmogus, gebantis pamiršti kentėjimą, net kai jis yra ekrane, gali būti patenkintas. Taigi, masinė kultūra tiesiog kvailina žmones, atima iš jų galimybę mąstyti ir priešintis.

Mano manymu, pastaroji teorija kiek radikaliai žiūri į populiariąją kultūrą. Atsižvelgiant į konkretų *otaku* pavyzdį galima išvelgti net keletą prieštaraimų. Pirmasis, tai, jog *otaku* Lietuvoje yra deviantinė grupė, kurią sudaro, sąlyginai nedaug žmonių, o didžioji populiacijos dalis gan negatyviai žiūri į suaugusius žmones, kurie vis dar žiūri animaciją ar persirenginėja animacinių herojų kostiumais. Antroji, tai, jog net Japonijoje *otaku* nėra plačiai paplitę ir taip pat sutinkami kaip keistuoliai ar panašiai. Taigi, su Adorno ir Horkheimer pozicija galima sutikti tik iš dalies, o prieš tai aptarti Fiske, de Certeu ir Gans šiuo konkrečiu atveju yra priimtinesni, nes

šis, nors ir populiariosios kultūros fenomenas, vis tik priklauso rezistencijai ir visuomenėje nėra labai paplitęs.

4. JAPONIJOS KULTŪROS POPULIARUMAS. ISTORINĖ PERSPEKTYVA

Ilgą laiką Japonijos kultūra nebuvo populiari kitur. Žinoma, kildavo susidomėjimo bangų, tokių kaip, pvz., XVIII-XIV a., kai Europos menininkai atrado unikalią Japonijos estetiką. Antroji banga 5-6 dešimtmečiuose, kai rašytojus ir poetus patraukė dvasinis asketiškumas. (Kelts, 2006:5), (Tsutsui,Ito,2006:1). Trečioji banga, tai moderniosios popkultūros banga. Susidomėjimą kelia būtent popkultūros elementai. Nuo Japoniškos animacijos, komiksų, filmų, žaislų ar video žaidimų, *sushi*. Iki tol tik dėl tradicijų ir istorijos žinomą Japoniją dabar pakeitė modernioji Japonija. Visų pirma Amerikoje, o vėliau ir kitose šalyse ėmė plisti *anime* ir *manga*: „Japonijos populiariosios kultūros, kaip pasaulinės jėgos augimas buvo ypatingas savo greičiu ir mastu. Japonų *anime* ir *manga* tapo jaunimo mėgiamiausiais tarptautiniu mastu.“ (Tsustui, Ito, 2006:1) Taip nutiko ir Lietuvoje. Lygiai taip pat, kaip ir Amerikoje, į Lietuvą visų pirma atėjo *anime*. Tiesa, skirtingai nei JAV, pas mus šios animacijos banga prasidėjo ne nuo „Astro Boy (鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*)“ ar „Speed Racer (マッハGoGoGo *Mach Go Go Go*)“. Komerciniai kanalai užpildė savo programų tinklelius rodydami tokius anime kaip „Sailor Moon (*Bishōjo Senshi Sailor Moon*)“, „Dragon Ball (ドラゴンボール *Doragon Bōru*)“, „Pokémon (ポケモン *Pokemon*)“, ar Miyazakio filmais „Princess Mononoke (もののけ姫 *Mononokehime*)“ ir kitais. Staiga kaip ir Amerikoje, ėmė plisti ne tik anime, bet ir žaislai, žaidimai. Dar būdamas jaunesnis pamenu matęs visus išvardintus *anime*, taip pat jų pakilimo bangas, kai daiktai susiję su *anime*, kaip, pvz., „Yu-Gi-Oh! (遊戯王 *Yūgiō*)“ ar „Beyblade (爆転シュートベイブレード *Bakuten Shūto Beiburēdo*)“ tampa mada ir būtinu atributu, žaislu kiekvienam vaikui. Dar ir dabar šie žaislai lieka populiariūs, televizijoje vaikams skirtu laiku vis dar pasirodo įvairios reklamos, kviečiančios įsigyti „Beyblade“ ar „Bakugan (爆丸バトルブローラーズ *Bakugan Batoru Burōrāzu*)“ žaislų. Be žaidimų vaikams, mūsų kioskų standus užpildo ir žaidimai-galvosūkliai.

Dabar būtų sunku rasti spaudos prekybos vietą, kuri neprekiauja bent keliais skirtingais *sudoku* galvosūkių leidiniais, kurie taip pat papuošti *manga* stiliaus piešiniais ant viršelių. Tai populiari ne tik Lietuvoje, bet ir visame pasaulyje. *Sudoku* galima rasti ne tik spaudos kioske, bet ir mobiliuosiuose telefonuose. Tam yra sukurtos įvairios žaidimų programos.

Galiausiai, išpopuliarėjus *anime*, į Lietuvą atėjo ir *manga* komiksai, tačiau čia ir vėl galima pastebėti daug panašumų su JAV ir kitomis šalimis. *Manga* sunkiai rado kelią į šalių rinkas, nors *anime* jau buvo populiari. Leidėjai nenorėjo pirkti teisių į komiksus dėl įvairių priežasčių, todėl prirėkė laiko kol *manga* įsitvirtino kitose šalyse, nors Japonijoje jų pardavimai buvo aukšti kaip niekad (Gravett, 2004:154-155). Panašiai nutiko ir pas mus. Leidykla „Obuolys“ išleido kelias komiksų serijas kaip „Dragon Ball“, „Naruto (ナルト *Naruto*)“, taip pat leido „Hellsing (ヘルシング *Herushingu*)“, „Vampire Hunter D (バンパイア 吸血鬼ハンターD *Bampaia Hantā Dī*)“ ir kitus komiksus. Tiesa, jau kuris laikas nematyti jokių naujų *mangų* lietuvių kalba, nors norinčiųjų paskaityti tokius komiksus sutikau ne tik *otaku* tarpe. Pastarieji *mangas* skaito internete, užsienio svetainėse.

Į visą Japonijos įtaką ir populiarumą galima pažvelgti ir kitaip. Jų populiarioji kultūra tapo tokia svarbi, kad paveikė ir amerikietišką animaciją. Galima prisiminti „The Rugrats“ (liet. Pramuštgalviai), kur pasirodo žaislinis dinosauros Reptar, įkvėptas Godzilos. (West, 2009:ix;7-17) Taip pat negalima pamiršti, jog amerikiečiai ne tik pasiskolino Godzilos įvaizdį, tačiau ir sukūrė savo animacinį serialą „Avatar: The Last Airbender“, kuris kartu apjungė Rytus ir Vakarus. Vakarietiška animacija, kurią „Nickelodeon“ vadina įtakota Azijos, sulaukė milžiniško pasisekimo Amerikoje (Laswell, 2005), o vėliau buvo populiari ir Lietuvoje. Pati animacija piešta panašiu į *anime* stiliumi, taip pat inkorporuoja veikėjus panašius į azijiečius, o veikėjų kovos judesiai kurti remiantis autentiškais kung – fu judesiais.

Taip pat norint suvokti koks globalus ir svarbus reiškinys yra Japonijos populiarioji kultūra, galima paminėti tokius pavyzdžius kaip pasaulio futbolo čempionatą 2002 metais, vykusį Korėjoje ir Japonijoje „<...> tiek „BBC sports“ ir rėmėjai „Adidas“ pasirinko reklamuoti savo prekes naudodami *manga* komiksus futbolo tematika.“ (Gravett, 2004:152) ar Londono operos reklaminį standą nupieštą *manga* stiliumi.

Tendencijos išlieka tos pačios, nors televizijose jau pasikeitė rodomi *anime*, tačiau ir jie pritraukia didžiules vaikų auditorijas, einant mieste galima išgirsti vaikus aptariant naują seriją ar besiginčijant kuris *bakuganas* geresnis, „pats kiečiausias“. Kaip ir anksčiau, vaikus traukia žaislai su filmukų, kurie rodomi per televiziją herojais ar daiktais, o tai būtent geriausiai ir gali pasiūlyti Japonija. Kelts tai aptaria ir savo knygoje. Jis kalba, kad Japonija puikiai gamina daiktus, tai jiems artima ir pažįstama. *Anime* suteikia progų gaminti daiktus ir materializuoti tai, kas rodoma ekrane. (Kelts, 2006:89-90) Būtent tai ir traukia vaikus. Galimybė turėti kažką materialaus, žaisti, įsivaizduoti, kad esi kažkuo panašiu į tai, ką matai ekrane. Tai gali būti viena priežasčių, kodėl *anime* ir japoniška kultūra taip išpopuliarėjo ne tik Amerikoje, bet ir visame pasaulyje.

Visa ši trečioji banga, kuri atnešė populiariąją Japonijos kultūrą ir į Lietuvą, iš pradžių *anime*, vėliau žaislų ir kortų forma sudarė prielaidas atsirasti *otaku* fenomenui. Būtent tai ir buvo visa ko pradžia. Kaip nagrinėsiu kitame skyriuje, būtent nuo *anime* savo susidomėjimą Japonija atrado visi mano informantai. Kartu su šiais komerciniais dalykais pas mus atkeliavo ir visa kultūra, nauja grupė, ar, kitaip tariant, subkultūra – *otaku*. Būtent ši nauja Japonijos kultūros banga ir konstruoja *otaku* tapatumą.

5. OTAKU FENOMENAS LIETUVOJE

5.1 *Otaku* sąvokos problemiškas

Norint pradėti tyrinėti *otaku* Lietuvoje, visų pirma reikia išsiaiškinti sąvokos reikšmę ir vartojimą. Žodis „*Otaku*“ apibrėžiamas taip: „*Jaunas žmogus apsėstas kompiuterių ar kokių nors popkultūros aspektų iki tokio lygio, kai žalojami jo socialiniai įgūdžiai: apie savo hobį otaku gali kalbėti nesustodamas*” (Oxford Dictionaries) Pozityvesnis termino apibrėžimas randamas Azuma knygoje. Čia *otaku* apibūdinami taip: „Paprasčiausiai tariant, tai bendras terminas, nurodantis į tuos, kurie priklauso subkultūrai, stipriai susijusiai su *anime*, video žaidimais, kompiuteriais, moksline fantastika, specialiujų efektų filmais, anime figūrėlėmis ir taip toliau.“ (Azuma, 2009:3) Anot vienos iš respondenčių, *anime* mėgėjai dažnai save vadina *otaku*, tačiau

galbūt net ne visi supranta, jog toks pavadinimas dažnai turi neigiamą atspalvį, pvz., apibūdinti tokius, kurie „*neturi gyvenimo*“, skaito *manga* ir žiūri begales *anime*, žaidžia video žaidimus ir „*ištisai sėdi internete*“. Šiuo konkrečiu mano tyrinėjamu atveju, *otaku* – tai žmonės ar žmonių grupė, kuri domisi Japonija, jos istorija, kalba, kultūra ir ypač pop kultūra (*anime*, *manga*, *cosplay* ir pan.) Jie taip pat buriasi į entuziastų klubus, pvz., „*Kitsune*“ (japon. - Lapė) ar „*Yorokonde*“ (japon. – malonu susipažinti), kur kartu užsiima įvairia veikla, kuri apima *anime* peržiūras, bendravimą, *mangų* piešimą ir rašymą (visą kūrybos procesą), *anime* vertimą ir subtitravimą, važiavimą į konventus, *cosplay* ‘us, japonų kalbos kursų lankymu ir pan. Trumpai tariant, *otaku* – tai Japonijos kultūros (ypač populiariosios) entuziastas. Būtent tokių žmonių grupę ir tyrinėsiu, siekdamas išsiaiškinti, kaip Japonijos kultūra paveikia jų tapatumą, jo formavimą, narių gyvenimus.

Mano tiriamasis laukas, tai *anime* entuziastų klubas esantis Šiauliuose „Yorokonde“ bei jo nariai. Klubas savo susitikimus rengia „Romuvos“ gimnazijoje (arba pagal susitarimą lauke ar kavinėje, etc.). Mokykloje klubui yra suteiktos patalpos, kuriose rengiami susitikimai, daromos peržiūros, aptarimai ir pan. Nors susitikimai narius suveda dėl bendrų interesų, bet tuo neapsiriboja, per juos užsiimama ne tik veikla konkrečiai susijusia su Japonija, *anime*, *mangomis* ar pan. Kartais tai tiesiog bendraminčių susitikimai, į kuriuos susirenka klubo nariai ir tiesiog kažką veikia, bendrauja (turi socialinį gyvenimą, kas būtent itin prieštarauja „Oxford dictionaries“ sutiktam apibrėžimui, nors juos ir apjungia bendras hobis, pomėgiai, etc.). Taigi, nors juos ir vienija bendri interesai, tai nėra tik susitikimas vien dėl interesų, kas iš kart kelia klausimą: galbūt kai kurie nariai domisi Japonija, bet iš dalies tuo pačiu patenkina ir savo socialinius bendravimo poreikius, padeda susirasti pažįstamų ar draugų bei tuo pat metu užsiimti ar domėtis tuo, kas patinka.

Anot vienos respondentės, prie Japonijos entuziastų gali būti prisijungiama dėl įvairių priežasčių: kaip norėjimas pritaipyti prie draugų, sulaukti dėmesio būnant aktyviu, taip pat prie jų jungiasi žmonės, kurie galbūt yra vieniši ar uždari arba „*Yra tokių kurie tiesiog negali savo fantazijos apriboti. Ir tą reikia juk kažkur padėti, o tai puiki vieta*“, tad galima daryti išvadą, jog sutinkamas *otaku* apibrėžimas nėra iki galo tikslus ir turi tam tikrų išlygų, išimčių.

5.2 Klubų konfliktas

Besidomint *otaku* ir sužinojus, kad tokiaame sąlyginai nedideliame mieste kaip Šiauliai yra du klubai, kilo klausimų, kodėl įkurtas antrasis klubas, kai pirmasis dar veikė? Klubuose žmonių nebuvo per daug. Visi sutilpdavo, atrasdavo veiklos ir pan., todėl priežasčių teko ieškoti kitur. Atliekant dalyvaujantį stebėjimą sužinojau, kad gan daug žmonių priklauso abiem klubams. Tai tik dar kartą privertė susimąstyti, kodėl egzistuoja du klubai, kai visi galėtų priklausyti vienam ir tam pačiam klubui bei bendrai užsiimti veikla. Bekalbėdamas su savo informantais išgirdau įvairių nuomonių, dėl kurių buvo įkurtas antrasis klubas, ar pasisakymų klubų bendravimo, susitarimų ir konfliktų klausimais. Daugiausia įvardinamos priežastys buvo susijusios su klubų veikla. Pvz. „Kitsune“ sulaukė daug kritikos dėl to, kad ilgainiui klube vis mažėjo veiklos, susijusios su Japonija, tai tapo tiesiog pretekstu susitikti ir pabūti kompanijoje: „*Seniau tai klube realiai nelabai ką susijusio su anime ir veikdavome, ten daugiau tiesiog susirinkdavome ir bendraudavome. Dalinai suprantama, kažkaip nešnekėsi kiekvieną šeštadienį apie tą patį. Žinoma, būdavo, paplepam apie naujas mangas išėjusias, anime.*” Dar vienas įvardintas skirtumas tarp klubų, o ir viena iš priežasčių susikurti antram klubui, buvo jų pobūdis. „*Kitsune*“ yra daugiau tiems, kas nori gerai praleisti laiką, o „*Yorokonde*“ užsiiminėjo organizacine veikla (*kelionės, renginiai*)” Tai buvo bene pagrindinis motyvas, kurį girdėjau, kalbant apie antrojo klubo kūrimą. Būtent noras kurti kažką labiau organizuoto, užsiimančio su Japonija susijusia veikla ir pan., o ne tik susitikimus norint pabendrauti. Tiesa, interviu metu atsiskleidė ir tai, kad ši priežastis tebuvo viena iš keleto. Viena informančių teigė, kad „*Yorokonde*“ klubo įkūrėjas tiesiog ieškojo draugų, dėl to ir sukūrė klubą, į kurį galėjo pritraukti žmonių ir su jais bendrauti „*Eigoje klubo gyvenimo paaiškėjo, jog prezidentas jį sugalvojo tam, jog būtent susirastų draugų.*” Šie du atsakymų variantai paaiškina priežastis, kodėl sukurtas antrasis klubas. Norint ir manant, kad galima geriau organizuoti veiklas, sukurti rimtą, gerai prižiūrimą klubą bei norint atrasti bendraminčių, draugų, nes prezidento postas gali suteikti daugiau galimybių pradėti bendrauti su ateinančiais žmonėmis (galbūt dėl statuso klube). Žinoma, pirmoji priežastis gali būti kritikuojama, nes nauji nariai, ypač jei jų gan daug, gali keisti klube esančią tvarką ir taisykles, skatinti užsiimti įvairia veikla, pagyvinti klubą, tad antroji priežastis dėl to atrodo tik dar realesnė.

Žvelgiant į dviejų klubų egzistavimą ir jų tarpusavio santykius, taip pat paaiškėjo, kad klubai nors ir viešai nesipyko, tačiau nesutarimų buvo: „*Tarp klubų santykiai buvo geri, bet, aišku, vieni ant kitų pastumdavo ir „Yorokonde“ padarė iš „Kitsune“ šiukšlių kibirą. Perkeldavo*

į „Kitsune“ visus tuos, kurie blogai dirbdavo.“; „Manau buvo labiau jaučiama konkurencija, nei bendradarbiavimas.“; „Gal pameni paveiksluką, kai kas nors tau šypsosi ir už nugaros laiko aštrų peilį? Tai panaši situacija. Niekad nesivėliau į konfliktus su jais, tačiau konkurenciją, nors ir nežiūrima galbūt, bet kunkuliuodavo. Iš mūsų ne tiek, kiek iš jų bent jausdavos, bet jie turbūt atvirksčiai pasakyti.“ Savo tyrimo metu sužinojau, kad klubai leido savo nariams priklausyti ir kitam klubui, sukurdami bendradarbiavimo įspūdį. Taip pat kartais užsiimdavo bendra veikla, kartu organizuodavo išvykas ar veiklas, tačiau kritikuodavo vieni kitus dėl valdžios ir klubų struktūros, atliekamos veiklos ir panašiai. Tai panašu į tipinį varžymąsi tarp dviejų pusių, kurios užsiima tokia pat veikla. Siekiant būti geresniais, patrauklesniais, turėti daugiau narių, aktyvesnę veiklą ir pan., bei tuo pat metu kritikuoti kitą klubą ir jo trūkumus. Trumpai tariant, antrojo klubo kūrimas nebūtų buvęs niekuo ypatingas, tiesiog noras sukurti savo sistemą, nelįsti į jau egzistuojančią ir susiformavusią grupę, bei padaryti viską savaip, tačiau čia viską sujaukia klubo prezidento ir vieno iš įkūrėjų pretekstas susirasti draugų, ilgainiui lėmęs tai, kad klubas ima irti, bei buvęs viena priežasčių, kodėl klubą paliko keletas mano apklaustų informantų.

5.3. Otaku veikla ir tapatumo formavimas

5.3.1. „Mane užkabino anime pats grynai.“¹

Norint geriau suprasti, kaip japonų kultūra veikia šiuos žmones, reikia išsiaiškinti, kokia veikla jie užsiima ir kuo tai svarbu. Šiame skirsnyje pamėginsiu pristatyti ir paaiškinti veiklas, sąvokas, bei jų poveikį tapatumui.

Pradėsiu nuo bene dažniausiai sutinkamų veiklų, kurios kelia asociacijas išgirdus minint *otaku*. Tai *anime* ir *manga*. Visi nariai skaito daugiau ar mažiau *mangų* bei žiūri *anime*. Tai bene pagrindinės veiklos, kuriomis užsiima klubai ir kurie dažniausiai suburia entuziastus. Dažnai kalbant apie šiuos klubus galima išgirsti apibūdinimą „*anime* klubas“, o klubo narius, vadinamus „animukais“ (būtent tokias asociacijas kelia šie žodžiai išgirdus apibūdinimą *otaku*). Atlikdamas

¹Informantė ShinigamiX

savo tyrimą, dalyvaudamas klubų veiklose, susitikimuose ir bendraudamas su nariais sužinojau, kad visi susidomėjo Japonija dėl jos populiariosios kultūros, ypač *anime*. Visi apklausti informantai minėjo, kad viskas prasidėjo nuo kokio nors *anime*, tad galima daryti išvadą, jog būtent *anime* (o vėliau ir *manga*) labiausiai patraukia žmonių susidomėjimą Japonija, taip pat jų tapimą otaku, priklausymą klubams ir pan.: „*Mane užkabino anime pats grynai. Nuo tų pačių „mūltikų“ kuriuos mes visi matėm vaikystėje. Atsirado man internetas, pradėjau žaistis, atradau video klipų. Gražūs pasirodė. Ėmiau ieškot, kas per dalykai čia. Tada bendriau įsisukau, pradėjau žavėtis papročiais ir taip tęsės, tęsės, tęsės iki kalbos mokymosi, bendravimo su jais, klubo įkūrimo, veiklos organizavimo, norėjimo apšviest kitus tu, ką pati žinau.*” - ShinigamiX; „*Realiai užsikabinau kokių 7 metų, kai pamačiau savo pirmąjį anime „Princess Mononoke”, nors gal ir ne visai čia tiesa, nes mane patraukė anime žanras ,kad ir nesupratau kas tai per žanras, man tiesiog patiko tokio tipo filmukai.*” - Tėja ; „*Japonijos kultūra susidomėjau 13 metų, kai pirmą kartą, per vietinę televiziją pamačiau laidą apie Miyazakio filmus ir kai kuriuos animes klasikos kūrinius, kaip „Akira“*“ - Seta. Darosi aišku iš informantų pasisakymų, *anime* – tai japoniška animacija, savito stiliaus, kuris ryškiai skiriasi nuo vakarietiškojo. *Anime* būna įvairių žanrų, temų ir pan. Galima sutikti tiek romantinių, tiek istorinių, fantastinių filmukų. Vieni su ypatingais žmonėmis, galiomis ar monstrais, kiti visiškai realistiški, rodantys mokinio, mokyklos gyvenimą ar pan. Pagal „Oxford Dictionaries“ *anime* – tai japoniška filmų ir televizijos animacija, įprastai kokia nors fantastine tema. *Anime* gali būti su smurto ar seksualinėmis scenomis. Siejama su *manga* „*Anime* sukurti remiantis istorijomis kurios visų pirma pasirodė *mangose*“ (Napier, 2005:20) Dažniausiai *anime* yra kuriami pagal *mangas*. *Mangos* – tai japoniškas animacijos ir komiksų žanras (grafinės novelės, grafiniai pasakojimai), mokslinės fantastikos ar „fantasy“ temomis, kartais su seksualinėmis ar smurtinėmis scenomis. Pats žodis *manga* susideda iš dviejų dalių „man- sumaišytas, chaotiškas“ ir „ga- paveikslėlis“. *Manga* komiksai skaitomi kitaip nei įprasti komiksai. Juos skaitoma atsivertus paskutinį puslapį arba tiesiog iš galo. Skaitoma iš viršaus į apačią, iš dešinės į kairę.

Išsiaiškinus kas yra *manga* ir *anime* bei sužinojus, kaip dažniausiai susidomima Japonija ir jos kultūra *otaku* tarpe, galima daryti išvadą, kad grafiniai, vaizdiniai populiariosios kultūros elementai yra vieni pagrindinių veiksnių, kurie patraukia žmones nuo pat mažens domėtis Japonija. Būtent tai, kas vaizdiška yra patraukliausia ir lengviausiai suprantama, todėl greičiausiai sudomina ir ypač greitai „užkabina“, dar ankstyvame amžiuje (informantų amžius

nuo, kurio jie susidomėjo Japonija toks ankstyvas, kaip 7 metai). Dėl to galima paminėti Japonijos kultūros įtaką jaunimui. Susitikus japoną ir ėmus kalbėti apie jų kultūrą neretai galima išgirsti minint *anime*, „*Pokemon*‘us“ ar Pikachu. Taip pat savo tyrimo metu išgirdau klausimą, ar mes turime ką nors tokio žinomo visame pasaulyje kaip Pikachu, ar turime kokį nors herojų ar veikėją. Tai leidžia daryti dar vieną išvadą, kad tiek patys japonai, tiek ir mūsų vietiniai *otaku* mato akivaizdžią Japonijos kultūros įtaką ir poveikį. Žvelgiant tik į mano tyrinėjamą grupę, galima teigti, kad jų gyvenimus tam tikrais būdais nuo pat mažens veikia Rytai, kas galiausiai juos stipriai įtraukia ir skatina domėtis šia šalimi, jos kultūra, popkultūra, kalba ir pan. bei galiausiai sieti arba svajoti apie savo ateitį šioje šalyje. Tai tiesiogiai veikia jų gyvenimus. Nors viskas prasideda nuo visiškai paprastų ir kasdien sutinkamų dalykų – animacijos.

Japonijos animacijos populiarumo priežasčių galima ieškoti įvairių. Tai gali būti tiesiog potraukis egzotikai ir kitoniškumui. Į tai taip pat galima pažvelgti ir iš kiek kito požiūrio taško. Dažnai įvairiuose *anime* rodomi netikri pasauliai, ar neegzistuojančios valstybės: „Iš tikrųjų daugelis japonų komentatorių pasirinko apibūdinti *anime* žodžiu „*mokuseki*“ reiškiančiu be pilietybės arba tiesiog be nacionalinės tapatybės.“ (Napier, 2005:24) Iš dalies tai skatina požiūrį, kad valstybės nėra svarbios, svarbiausia idėjos, įsivaizduojami pasauliai ir istorijos. Būtent bevalstybiškumas atrodo itin patraukliai globalėjančiame pasaulyje. Dar vienas aspektas, kuris gali bent iš dalies lemti populiarumą, tai kitokie veikėjai. Jie nepanašūs į kitus veikėjus, piešiami įvairiais stiliais, kartais didelėmis galvomis, didžiulėmis akimis, įvairiomis plaukų spalvomis ir pan. (Napier, 2005:25-26).

Taip pat galima išskirti ir dar vieną svarbų aspektą. Būtent mūsų komerciniuose kanaluose ir buvo rodomi *anime* ar filmai apie šį žanrą, kurie ir patraukė, sudomino visus informantus. Nesvarbu ar tai prasidėjo nuo *Miyazaki*’o animacijos, ar „*Dragon Ball Z* (ドラゴンボールZ *Doragon Bōru Zetto*)“. Taigi galima daryti išvadą, jog būtent komercinės televizijos, siekiančios populiarumo ir rodydamos tai, kas mums neįprasta, egzotiška, nauja, sudarė prielaidas *otaku* fenomenui atsirasti ir plisti Lietuvoje, ypač jaunimo tarpe. Būtent per mūsų komercinius kanalus į Lietuvą kelią rado Japonijos populiarioji kultūra, kuri padedama savo animacijos kartu ėmė plisti ir kitais pavidalais. Pvz., tam tikrų *anime* motyvų žaislai, kolekcinės žaidimo kortos ir pan. Trumpai reziumuojant galima pasakyti, jog būtent komerciniai sumetimai ir japoniškosios popkultūros plitimas įnešė heterogeniškumo į Lietuvos kultūrą į ją

iliedamas *otaku*. Tačiau be šių dalykų galima prabilti ir apie tapatumo konstravimą. Jau aptarti autoriai Berger, Luckmann, Castells, visi kalba apie tai, kaip socialiniai reiškiniai konstruoja tapatumą. Kitaip tariant, būtent aplinkos įtaka ir sudarė prielaidas atsirasti šiam reiškiniui, suteikdama galimybę japoniškai kultūrai konstruoti tapatybes Lietuvoje. Kaip jau kalbėjau teorinėje dalyje, anot kai kurių autorių, žmogus negali susikurti tokio tapatumo, su kuriuo nėra susidūręs. Jei aplinka nebūtų įnešusi japonų kultūros į televizijas, tai ir tapatumai nebūtų pradėti konstruoti taip, kaip juos konstruoja *otaku*. Žinoma, būtų atsiradę ir kitų šaltinių, pvz. internetas, tačiau tai vistiek tam tikra išorinė įtaka tapatumui.

Anime ir *manga* stipriai įtakoja *otaku* tapatumą. Būtent iš animacijos *otaku* sužino įvairių japoniškų žodžių, ima juos vartoti savo žodynuose, savitai konstruoti savo kalbą. Tokie žodžiai ją daro išskirtine, tačiau šį aspektą labiau nagrinėsiu kitame skyrelyje. Be kalbos tiek animacija, tiek komiksai taip pat gali pasitarnauti suvokiant pasaulį, kitaip pažvelgiant į jį. Vyrauja didžiulė žanrų ir temų įvairovė, nuo kasdienio gyvenimo temų iki lyties konstravimo (dekonstravimo) idėjų, todėl tai gali pakeisti ar bent šiek tiek paveikti žiūrinčiųjų požiūrį, pasaulio suvokimą. Tai gali būti padaroma dažnai rodant ir minint tam tikras vertybes kaip tikslo siekimą, nepasidavimą ir pan. Šitaip iš dalies konstruojama asmenybė. Vienas galimų pavyzdžių tokiam vertybių konstravimui gali būti „Trigun (トライガン *Toraigan*)“ *anime*, kuriame pagrindinis veikėjas Vash garsiai šaukia „Love and Peace“ ir nors yra taikliausias šaulys, vengia smurto, stengiasi konfliktus išspręsti taikiai, siekdamas išgelbėti visus, nepaaukodamas nei vieno, kad visiems būtų geriau. Yra ir kitų konstravimo formų, apie kurias plačiau kalbu nagrinėdamas įvairius atvejus, kylančius iš *anime* ir *manga*, kaip pvz. *cosplay*, *kawaii* ar atskirą *anime* žanrą *yaoi*.

Į *anime* žvelgiant iš M. Castells perspektyvos, tampa aišku, jog *otaku anime* pasirenka iš daugybės jiems galimų variantų kaip europietiškus (pvz. prancūziškus), ar amerikiečių, kurtų animacinių filmų, tačiau labiausiai mėgsta japonišką animaciją. Taigi jie renkasi iš to, kas jiems yra siūloma, kasdieniais sprendimais ir pasirinkimais jie konstruoja save, tačiau tai daro kultūros rėmuose. Dėl tokio galimo pasirinkimo varianto kalta ekonomika ir galimybė pigiai užpildyti programų tinklelius. Taigi *otaku* savo tapatumą žiūrėdami anime konstruoja patys pasirinkdami tai, kas jiems pateikta, tačiau tai daro dėka pačios popkultūros ir televizijos, kuri juos ir „užkabina“ daugiau dėmesio Japonija. Taip pat nederėtų pamiršti, jog priklausomai nuo to, kokius anime žiūri kiekvienas *otaku*, jį išskiria iš kitų, daro savitu, jau nekalbant apie tai, jog

vien *anime* žiūrėjimas ir *mangų* skaitymas jau reiškia, kad esi kitoks. Šiuo atveju, tipinis šiaulietis dažnai vaizduojamas su treningais, kapotomis žodžių galūnėmis, agresyvus ir panašiai, taigi *anime* žiūrėjimas padaro tave kitokiu lyginant su įprastai vaizduojamu šiauliečiu.

5.3.2. „Ir tau nėra būtina sakyti savo vardo, nes tu gali lįst į tokį kostiumą, kur net tavo veido niekas nematys“²

Dar viena svarbi veikla ir sąvoka – *cosplay*. Pats žodis susideda iš dviejų dalių „cos – kostiumas“ ir „play – žaisti, vaidinti“. Tai, anot „Oxford Dictionaries“ persirenginėjimo praktika, kai persirengiama įvairiais veikėjais iš filmų, knygų, video žaidimų ir ypač *mangų* ar *anime* veikėjais. Tam klubai rengia įvairius renginius, organizuojami suvažiavimai, masiniai renginiai, renkami geriausi kostiumai ir pan. Tai proga priartėti prie savo pomėgio, pabendrauti su bendraminčiais, tapti savo mėgstamu herojumi ar susirasti naujų pažįstamų/draugų. Kaip teigia viena informantė „*Su klubu organizuodavome išvykas į cosplay, nors ten susirenka ir pavieniai žmonės be klubų, atvažiuoja iš visur. Jauties tarp savų. Tada visi iškart turi bendrą temą - Japoniją. Ir tau nėra būtina sakyti savo vardo, nes tu gali lįst į tokį kostiumą, kur net tavo veido niekas nematys, bet esmė, kad smagu. Kiti itin įsikūnija į savo “charus”, tai scary a bit, bet overall awesome.*“ *Cosplay*, tai dar viena proga surasti bendraminčių, praplėsti savo akiratį, galėti pasislėpti po kauke, bet kartu ir priimti kitus taip, kaip jie nori būti priimami. Šiuo atveju manau, kad *cosplay otaku* konstruoja tolerantiškesnius, jie pozityviau žiūri į kitokius. Tai kartu daro visuomenę heterogeniškesnę ir atviresnę naujovėms, kitoniškumui. Taip pat, mano manymu, *cosplay*, o kartu ir *otaku*, turi panašumų su pankais. Iš savo bendravimo su informantais ir atlikto dalyvaujančio stebėjimo turėjau progų pamatyti, jog *otaku* patys imasi veiklos, nelaukia kol už juos ką nors padarys. Jie verčia *mangas*, *anime*, subtitruoja juos, piešia ir kuria savo komiksus, rašo istorijas, patys daro savo kostiumus. Trumpai tariant, jų idėjos labai primena pankiškasias DIY- „Do it yourself (pasidaryk pats)“ idėjas. Šiai minčiai radau pritarimą ir Kelts knygoje. Kaip teigia autorius „Fanams supratus, kad jų pomėgis virsta aistra, atsiranda DIY faktorius, <...> kuris labai panašus į <...> ankstyvojo punk roko, pastarasis įkvėpė paauglius ne tik pirkti diskus, marškinėlius ar kitus su grupėmis susijusius dalykus, bet gaminti ir kurti muziką patiems.“ (Kelts, 2006 : 147) Šią mintį argumentuoti gali vienos iš

²Informantė ShinigamiX

informančių pasakojimas „*Pirma cosplay, vėliau jaunimo subkultūrų unikalumas net pastūmėjo mane pasirinkti savo būsimą specialybę: planuoju studijuoti madą. Rūbus pradėjau gaminti 16 metų dalyvaujant cosplay renginiuose. Japonijos dizaineriai pakerėjo laisvumu, ryškumu ir garantuotu išskyrimu iš pilkosios masės. Po kurio laiko cosplay kostiumus pakeitė Lolita suknelės. Japonijos subkultūrų mada mane išmokė nesukti populiarių dizainerių pėdomis, o ieškoti savo individualaus stiliaus ir savo idėjas išpildyti kuo profesionaliau.*“ Šis informantės pasakojimas puikiai atspindi tai, ką kalba ir Roland Kelts, prilygindamas *otaku* fenomeną su pankais ir rasdamas ryšių tarp *otaku* ir DIY idėjų. Tyrinėjamas atvejis tik sutvirtina šį argumentą ir parodo, kad *otaku* kultūra konstruoja savarankiškus ir laisvus žmones, pačius pasiryžusius kažką daryti ir keisti. Tokia socialinė terpė iš esmės konstruoja savarankiškus žmones, tam tikrus maištininkus, kurie nesutinka tik vartoti, o nori nuveikti kažką daugiau, kažką pakeisti, pasidaryti patys. Tai, ką jie daro kitu atveju vargiai būtų įgyvendinta. Pvz., vargu ar *anime* būtų subtitruojami lietuviškai arba tai būtų daroma daug rečiau. Taip pat verta paminėti tai, jog *otaku* dažnai kuria vadinamuosius AMV (Anime Music Video), kuriuose naudodamiesi savo mėgiamų *anime* scenomis konstruoja naujus siužetus, prideda naują muziką. Taip pat kuria nuosavas *mangas* ir papildo jau sukurtas, taigi jie ne tik pasyviai vartoja tai, kas jiems duodama, bet ir savotiškai keičia, papildo, kuria. (Storey,2011:147-153)

Taip pat grįžtant prie tapatumo teorijų, reikia pastebėti, jog ir čia tapatumą konstruoja tiek išoriniai veiksniai (rodomi *anime*, kostiumai ir pan.), tiek patys žmonės renkasi, kokie nori būti (jie patys renkasi ar nori tuo užsiimti, ar kaip jie gaus kostiumus renginiams). Visų pirma tapatumas konstruojamas per *anime* ir *manga*, kurių personažų kostiumais yra persirengiama. Taip pat šiuos kostiumus galima įsigyti ir įvairiose parduotuvėse, tačiau ne tokie turtingi, išmoningesni ar tiesiog mažiau galimybių gauti šiuos daiktus turintys žmonės, patys ima siūti įvairius kostiumus. Kitaip tariant, jie susikuria alternatyvą, apie kurią kalba Castells. Neradę priimtino varianto tarp jiems prieinamų, jie tiesiog susikuria variantą sau – ima gamintis kostiumus patys. Tai tarsi pabrėžia jog jie patys renkasi kuo ir kokiais nori būti, nors patys kostiumų modeliai ir yra „primesti“ jų žiūrimų *anime*, tačiau tiek *anime*, tiek veikėją, kurį norės įkūnyti jie renkasi patys ir tuo taip pat parodo, kokie yra, ką mėgsta, su kuo tapatinasi, koks jų tapatumas, nes galbūt pasirinktas personažas savo savybėmis atspindi jų idealą, siekiamybę ar jų pačių savybes.

5.3.3. „<...> kuo jie skiriasi nuo "normalių" žmonių.“³

Dar vienas aspektas, kuris turi įtakos tapatumo formavimui, tai specifinis *mangos* žanras – *Yaoi*. Nors tapatumą šiek tiek formuoja visi žanrai, skatina laisvumą, toleranciją, rodo įvairius dalykus, atskleidžia vaizduotės beribiškumą (kas šiek tiek primena fantastų subkultūrą, kuriai fantazija ir vaizduotė – pagrindinė idėja ir veikla) bei kitaip veikia *otaku*, *yaoi* išskiriu kaip ypatingą atvejį, nors ir sutinkamą rečiau. Vos viena informantė domisi šiuo žanru. Kaip ji teigė vieno susitikimo metu, skaitė daugiau nei 600 *yaoi mangų* ir jai jos patinka „*Ji mane domina, nes Yaoi labai varijuoja temomis, kurios yra brandžios ir gana sudėtingos. Mane labiausiai domina psichologinės ir "slice of life" istorijos, kurios būtų kuo artimesnės kasdienybei arba labai gerai atskleistų išgyvenimus. Iš šios mangos rūšies galima daug ko išmokti, bet apie ją paaiškinti sunku kol neperskaitai kelių tikrai stiprių darbų.*”. *Yaoi* – tai homoseksualios mangos, skirtos moterims/merginoms (*manga* apie homoseksualius santykius tarp moterų vadinama *yuri*). Anot Antonia Levi, šis žanras ne tik suteikia seksualinių fantazijų, bet ir leidžia patyrinėti trikdančius seksualumo aspektus iš saugesnio atstumo ar yra žaismingas būdas kvestionuoti lyčių roles. (Levi, 2009:148) Kaip teigia informantė, tai taip pat viena iš priežasčių kodėl jai šis *manga* žanras yra patrauklus ir įdomus „*Taip pat dėl to, kad mane domina kitoks požiūris į homoseksualus, jų gyvenimo atskleidimą, kuo jie skiriasi nuo "normalių" žmonių. Tai domina nes gyvename gana homofobiškoje šalyje.*“ Japonijoje šis žanras tėra vienas iš daugelio mangos žanrų, kitur tai kiek neįprastas reiškinys. Ten *yaoi* ir *yuri* yra įprastas reiškinys tiek literatūros, tiek teatrinėje patirtyje. Čia galima prisiminti *kabuki* teatrą kuriame dažniausiai vaidina tik vyrai, bei jų persirengimą moterimis, atliekant moterų vaidmenis (tiesa dabar galima sutikti ir vien moteriškų trupių, ar moterų vaidmenis atliekančias moteris) (Darlington, Cooper, 2010:158). Nors Japonija turi bene aiškiausiai apibrėžtas lyčių roles pasaulyje, būtent tai jiems leidžia laisviau žaisti su lytiškumu savo fantazijose, kūryboje. Kaip teigia Levi: „<...> realybėje ribos yra daug aiškesnės nei Šiaurės Amerikoje. Taip pat <...> japonų gerbėjų dėmesys linkęs fokusuotis ties lyčių rolių kvestionavimu ir *status quo* nei ties homoerotiškais *yaoi* elementais.“ (Levi, 2009: 149) Kitaip tariant, šių *mangų* esmė, ne homoseksualumo propagavimas ar rodymas, bet būtent lytiškumo, vaidmenų kvestionavimas, dekonstrukcija. Tą patvirtino ir informantė. Jai tai greičiau gyvenimo pamatymas kitu kampu, susipažinimas su kitokia

³Informantė Seta

kasdienybė, bei gyvenimo matymas iš kito požiūrio taško. Tai tik patvirtina tai, apie ką kalba Levi. Savo tyrime, ji taip pat atranda, kad *yaoi* fanai dažnai yra nebūtinai homoseksualūs vyrai, bet ir heteroseksualios moterys, biseksualūs ar net homoseksualios moterys, kurioms taip pat kaip ir kitiems svarbu istorija, o ne seksualiniai aspektai. Tai „<...> vien džiaugsmas peržengti lyčių vaidmenis ir seksualinius tabu.“ (Levi, 2009: 154)

Trumpai apibendrinant galima daryti išvadą, kad net homoseksuali *manga*, nesvarbu, ar joje veikėjai vyrai, ar moterys, nėra vien seksualumas, kuris, beje, užima ne tokią svarbią nišą, kaip lytiškumo dekonstravimas, gyvenimas, gyvenimo būdas ir panašiai. Būtent *yaoi manga* padeda konstruoti toleranciją, laisvesnį požiūrį į lytis, jų vaidmenis. Kitaip tariant, *otaku* gali būti konstruojami šio *manga* žanro ir dėka jo daug liberaliau žiūrėti į tokius dalykus kaip lytis. Šiuo aspektu *otaku* man dar kartą primena pankus, kurie taip pat laisvai žiūri į vyrų ir moterų vaidmenis. Iš dalies, *otaku* – tai tarsi tam tikri maištininkai, kurie maištauja ne tik prieš komerciją, patys imdamiesi veiklos ir veiksmų, bet ir prieš įprastas ribas, kurias laužo, peržengia ir dekonstruoja savo požiūriu į jas.

Taip pat tokia ribinė *mangų* rūšis parodo, jog individas iš galimų variantų, kuriuos jam pateikia kultūra, randa tai, kas priimta ar įdomu jam pačiam. Pats žmogus nusprendžia, kas jam įdomu ir kodėl, bei pasirenka tai, kas jam labiausiai patinka, priimtinausia, patraukliausia bei šitaip parodo koks jis yra, kokių nori būti. Jis pasitenkina tuo, ką jam duoda sistema.

5.3.4. „Nes taip gražiau“⁴

Be visų jau aptartų dalykų, kaip *otaku* veiklą galima išskirti domėjimąsi Japonija, jos kultūra ir ypatingai jos kalbos mokymusi bei vartojimu. Čia ypač smarkiai jaučiama *anime* įtaka. Būtent žiūrėdami animaciją originalo kalba su subtitrais, bei girdėdami dažniausiai vartojamus žodžius, juos ima vartoti ir savo pačių kalboje. Tai tarsi vienas iš skiriamųjų bruožų. Kaip įvardijama vieno interviu metu „*Tai padaro žodžius skambesniais, draugiškiau, švelniau skambančiais, nes kaip jau sakiau, tokie žodžiai, tai žavūs žodžiai.*“ Tarp tokių vartojamų žodžių

⁴Informantė ShinigamiX

yra : *Kawaii* (japon. – mielas), *Daijobu* (japon. – viskas gerai), *Gambatte* (japon – sėkmės) ir pan. Taip pat naudojami ir neigiami žodžiai, kaip pvz. *Baka* (japon. – kvailys), tačiau ir pastarasis dažniausiai vartojamas erzinant, ar juokais, retais atvejais kalbant rimtai.

Vieno pasakojimo metu buvo prabilta būtent apie kalbą „*Aš žiūrėdavau daug anime ir pastebėjau, jog suprantu itin daug dažnai vartojamų žodžių. Po to vis daugiau retesnių žodžių ir taip žodynas savaime plėtėsi žiūrint subtitruotus anime. Ir tada susiformavo noras suprasti vis daugiau. Tada gimė noras bendrauti su japonais, o jei nori pažinti kultūrą turi pats prie jos prisitaikyti, turi kažkaip į ją įsiliėti, o be kalbos vargu ar tą gali padaryti.*“ Taigi pasitaiko atvejų, kai susidomėjimui prasidėjus nuo *anime*, po truputį perprantama kalba, atsirandant norui ilgainiui netgi imama siekti išmokti kalbą, o vėliau ir sieti savo gyvenimus su šia Rytų šalimi. Noras pažinti taip pat skatina ir mokytis. Trumpai apibendrinant šią dalį, aišku, jog *otaku* kalboje vartojami japoniški žodžiai išskiria juos iš kitų, taip pat rodo, jog iš dalies vartodami šiuos žodžius jie būna „mieli“ ar „žavūs“. Taip pat šitaip galima išreikšti kažką, ko negalima pasakyti lietuviškai „*Nes taip gražiau. Nes turbūt neužtenka lietuviškų žodžių to fainumui apibūdinti. Nes japoniški atrodo žavesni, meilesni ir panašiai.*“ Žinoma, ne visi entuziastai vartoja šiuos žodžius, tačiau savo tyrimo metu didžiąją dalį žmonių girdėjau vartojant bent keletą japoniškų žodžių. Taip pat negalima vienareikšmiškai teigti, jog toks žodynas naudojamas vien idant mielumo. Negalima atmesti ir galimybės, jog taip kalbama norint parodyti kuo domimasi, išreiškiant save, parodytant savo aistrą Japonijai, jos kultūrai ir kalbai, bei taip pat parodyti, jog esi kitoks.

Japonų kalbos vartojimą kartu su savo kalba galima susieti su *kawaii* kultu, panašiai kaip tai siejama su tokiais atributais kaip, pvz., Hello Kitty. (Jackson, 2009:26-28) Mielų veikėjų, atributų populiarumą galima paaiškinti tuo, kad tai tarsi užuovėja nuo kasdienio gyvenimo, darbų, sunkumų. Po sunkios dienos galima atsipalaiduoti žiūrint *anime* ar skaitant naują *manga* komiksą. Tai ypač svarbu žvelgiant į Japonijos kontekstą. Ten daug griežtų reikalavimų. Vieną tokių pavyzdžių puikiai iliustruoja vienas sutiktas japonas, pasakodamas savo istoriją. Būtent besimokydamas universitete jis nusidažė plaukus šviesiai. Žinant, kad japonai yra tamsiaplaukiai, jo pokytis neliko nepastebėtas, bet tokį savo poelgį jis aiškino taip : „*Kol dar mokausi, galiu atrodyti kitaip, dažyti plaukus ir atrodyti kitaip. Kai baigsiu mokslus ir įsidarbinsiu kompanijoje, taip elgtis nebegalėsiu, todėl dabar paskutinis šansas kada galiu taip atrodyti.*“ Tai paaiškintų ir *kawaii* fenomeno populiarumą. Tokių smulkmenų, kaip Hello Kitty

buvimas gali būti tam tikras būdas pabėgti nuo sunkumų, grįžti į vaikystę, kai viskas buvo saugiau, laimingiau ir ramiau. (Jackson, 2009:28-29) Taigi grįžtant prie japoniškų žodžių vartojimo, remiantis tiek informantais, tiek literatūra, galima daryti išvadą, kad toks žodynas padeda jaustis mielesniu, žavesniu, taip pat kitokiu, parodant savo pomėgius ir aistrą Japonijai, bei jos kultūrai. Kitaip tariant, konstruoti save ir savąjį „aš“ naudojantis japonų kalba. *Otaku* galitiesiog perimti tai kas jam patinka, norėti pasirodyti mielesnis ar tiesiog parodyti, kas jis ir koks jis yra, naudodamasis kitokiu žodynu, kalbėdamas grupės, kuriai priklauso, kalba.

IŠVADOS

1. Išnagrinėjus įvairių autorių tapatumo teorijas išskirti trys tapatumoformavimo tipai: 1) Asmens susikonstruotas tapatumas, kai kasdieniais savo veiksmais ir pasirinkimais žmogus pats konstruoja tapatumą; 2) Aplinkos sukonstruotas tapatumas, kai tapatumą konstruoja sociokultūrinė aplinka, institucijos, šeima; 3) Asmens ir aplinkos konstruojamas tapatumas, kai tapatumą konstruoja pats žmogus rinkdamasis iš jam galimų variantų arba susikurdamas alternatyvas pats. Tyrime naudojamosi trečiaja teorija. Rasti ryšiai tarp popkultūros ir tapatumo teorijų.
2. Japonijos kultūra istoriškai plito trimis bangomis. Pradedant XVIII-XIVa. menininkų susidomėjimu Japonijos estetika, tęsiant 5-6 dešimtmečiais ir žavėjimusi asketiškumu ir baigiant trečiaja banga, kai po pasaulį ėmė plisti Japonijos populiaroji kultūra. Modernioji Japonija tapo populiari visų pirma Amerikoje kaip galima japoniškų prekių rinka. Pradedant *anime*, *manga*, baigiant žaislų populiarumu. Būtent trečioji banga suteikė galimybių pigiai užpildyti programų tinklelius japoniška animacija, pripildyti lentynas *manga* komiksais ir terpę atsirasti *otaku* fenomenui. Žvelgiant į Japonijos kultūros plitimo istoriją tampa aišku, kad ji turėjo ir tebeturi didelę reikšmę ne tik Amerikos, bet ir viso pasaulio kultūrai. Tai tampa ypač akivaizdu, kai *manga* naudojama „Adidas“ reklamai. Visi šie aspektai leidžia daryti išvadas, kad Japonijos kultūra yra svarbi visame pasaulyje, todėl jos svarbą ir įtaką reikia tyrinėti ir Lietuvoje. Žvelgiant į Lietuvos atvejį, šis fenomenas atsirado ir vystėsi taip pat kaip ir Amerikoje. Pradedant komercinių televizijų pasirinkimu rodyti *anime*, baigiant *manga* atsiradimu knygynuose ir su *anime* susijusių žaislų populiarėjimu.
3. Išnagrinėjus J. Fiske, M. de Certeu, H. Gans, T. W. Adorno ir M. Horkheimer knygas, išskirti du požiūriai į popkultūrą 1) Pozityvusis – kuriame popkultūra suvokiama kaip rezistencija, masių sugebėjimas pasitenkinti tuo, kas jiems prieinama, žmonių kultūra ir 2) negatyvusis arba kritiškasis – kuriame popkultūra suvokiama kaip masių apgaulė, mulkinimas, bukinimas ir įrankis valdyti. Prieita išvada, kad *otaku* fenomenui tyrinėti antrasis požiūris netinka, yra per daug radikalus ir turėtų būti švelninamas, nes nors *otaku* ir naudojasi Japoniškąja popkultūra, tačiau Lietuvoje yra deviantinė, rezistencinė grupė.

4. Tyrimo metu ištirtos įvairios *otaku* veiklos ir jų ryšys su tapatumu. Pastebėta, kad *otaku* savo tapatumą formuoja vartodami Japonų kalbą savo žodyne, siedami ją su mielumu, žavumu, pagalba išreikšti jų mintis. Aptiktos pankiškosios DIY idėjos gaminantis kostiumus, patiems verčiant, piešiant, kuriant *mangas*, subtitruojant *anime*. Išskirta lytiškumo dekonstravimo kategorija, skaitant specifines *mangų* rūšis, kaip homoseksualioji *yaoi manga*. Išsiaiškinta, kaip susidomima Japonijos kultūra, ateinama į klubus, išnagrinėta *anime* ir *manga* svarba tapatumo konstravimui.

SUMMARY

Edvinas Visockis. Otaku cultural identity formation: Šiauliai club „Yorokonde“ case study: sociocultural anthropology thesis / research supervisor prof. dr. Aldis Gedutis; Šiauliai University, Department of Philosophy and Anthropology. – Šiauliai, 2013. 58 p.

The Bachelor's thesis analyses *otaku* cultural identity formation in Šiauliai Japanese culture enthusiasts club „Yorokonde“. The work consists of two parts, theoretical and practical. The theoretical part analyses the various authors talking about identity theories of self construction or socially constructed person. It also examines different approaches to the pop culture.

In the empirical part Japanese culture spreading chronology is reconstructed. The concept of *otaku* term issues and implications is examined. *Otaku* identity and its formation through the activities of the *otaku* is analysed. *Anime* and *manga* importance to the interest of Japanese culture is extracted in the work. Examined relation between punk „Do-it-yourself“ ideas and *cosplay*, and also what *cosplay* is. Examined homosexual *manga* genre *yaoi*, and Japanese language usage in *otaku* speech.

LITERATŪRA

1. Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Mineapolis: University of Minnesota Press.
2. Berger, P. L.; Luckmann, T. (1999). *Socialinės tikrovės konstravimas: žinojimo sociologijos traktatas*. Vilnius: Pradai.
3. Bernard, H. V. (2006). *Research methods in anthropology : qualitative and quantitative approaches*, Oxford: AltaMira Press.
4. Castells, M. (2006). *Informacijos amžius: ekonomika, visuomenė ir kultūra. Tapatumo Galia*. Vilnius: Poligrafija ir Informatika.
5. Černevičiūtė, J. (2008). *Gyvenimo stiliaus stratifikacija, naratyvai ir sukonstruoti tapatumai*. Filosofija. Sociologija. T19. Nr. 1. P.26-34.
6. Darlington, T., Cooper, S. (2010). The Power of Truth: Gender and Sexuality in Manga. In *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: The Continuum International Publishing Group, 157-172.
7. de Certeau, M. (1997) *The Practice of Everyday Life*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
8. Dumbliauskas, V. (1999). *Sociologija. Mokymo priemonė*. Vilnius, VPU.
9. Fiske, J. (2008) *Populiariosios kultūros supratimas*. Vilnius: Žara
10. Gans, H. J. (1974) *Popuar Culture and High Culture; an analysis and evaluation of taste*. New York: Basic Books Inc., Publishers
11. Giddens, A. (2000). *Modernybė ir Asmens Tapatumas. Asmuo ir visuomenė vėlyvosios modernybės amžiuje*. Vilnius: Pradai
12. Gravett, P. (2004). *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Laurence King.
13. Horkheimer, M., Adorno, T. W. (2006) *Apšvietos dialektika*. Vilnius: Margi Raštai
14. Jackson, K. M. (2009) Hello Kitty in America. In *The Japanification of Childrens Popular Culture. From Godzilla to Miyazaki*. Toronto: The Scarecrow Press, 25-39.
15. Kelts, R. (2006). *Japanamerica. How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* New York: Pallgrave Macmillan.

16. Laswell, M. (2005) Kung Fu Fightin' Anime Stars, Born in the U.S.A. *The New York Times* [žiūrėta 2013 kovo 11d.]. Prieiga per internetą:
http://www.nytimes.com/2005/08/28/arts/television/28lass.html?ei=5090&en=2d9845c5b0133bb9&ex=1282881600&partner=rssuserland&emc=rss&pagewanted=all&_r=1&_r=1&_r=1
17. Levi, A. (2009). North American Reactions to Yaoi. In *The Japanification of Childrens Popular Culture. From Godzilla to Miyazaki*. Toronto: The Scarecrow Press, 147-174.
18. Lewellen, T. C. (2002). *The Anthropology of Globalization: Cultural Anthropology Enters the 21st Century*. London: Bergey & Garvey.
19. Mažeikis, G. (2005). *Filosofinės antropologijos pragmatika ir analitika*. Šiauliai: Saulės Delta.
20. Napier, J. S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Pallgrave Macmillan.
21. Poviliūnas, A. (2003). Tyrimas dalyvaujant kaip socialinių inovacijų technologija. *Sociologija. Mintis ir veiksmai*, 1, 42-49.
22. Ricoeur, P. (2001) *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*. Vilnius: Baltos Lankos
23. Ritzer, G. (2011). *Sociological Theory*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
24. Storey, J. (2011) *Cultural Studies and the Study of Popular Culture. Third Edition: Revised and Expanded*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
25. Sverdiolas, A. (2002) *Būti ir klausti. Hermeneutinės filosofijos studijos – 1*. Vilnius: Strofa
26. Tsutsui M. W., Ito, M. (2006). In *Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Pallgrave Macmillan.
27. West, M. I. (2009) *The Japanification of Childrens Popular Culture. From Godzilla to Miyazaki*. Toronto: The Scarecrow Press.

PRIEDAI

Dalyvaujantis Stebėjimas (Dienoraštis)

Pirmasis susitikimas

Savo dalyvaujantį stebėjimą atlieku Japonijos entuziastų klube „Yorokonde“, kurio susitikimai vyksta penktadienio vakarais Šiaulių „Romuvos“ gimnazijoje. Klubas savo veiklai iš mokyklos gauna kabinetą su visa jiems reikalinga įranga. Nors į susitikimą ateinu jam dar neprasidėjęs, klasėje jau šurmuliuoja apie 20 žmonių. Vieni žiūri AMV (*anime music videos*) sėdėdami prie „Youtube“, kiti žaidžia kažkokį japonišką stalo žaidimą, treči tiesiog bendrauja.

Klubas turi šokią tokią hierarchinę sistemą, tad klubo vice prezidentas ir keletas įkūrėjų įprastai veda susitikimus. Atėjus susitikimo pradžiai aptariama dienotvarkė, planai, nutariama kas bus veikiama ir kokia tvarka. Nariai raginami dalyvauti artėjančiuose *cosplay* renginiuose, kalbama apie vasarą vyksiančius (arba bent planuojamus) japonų kalbos kursus ir panašius dalykus. Po trumpo planų aptarimo nariams siūloma pažiūrėti *anime* bei pasiskirstyti darbais. Siūlomos įvairios užduotys, nuo *anime* ir *mangų* vertimo, nuosavų *mangų* piešimo ir kūrimo iki istorijų rašymo ir pan. Niekas neverčia narių jungtis prie kurios nors grupės ar veiklos, bet galiausiai visi pasiskirsto darbais/užduotimis. Patenku į grupę, kuri pieš ir rašys *mangas*. Mažoje grupelėje imama tartis dėl istorijos, temos ir žanro. Daugiausia diskusijų kelia idėjos apie Cyberpunk ir Steampunk *mangas*, bet galiausiai linkstama kurti Cyberpunk stiliaus *mangą*. Diskusija išsivysto iki ateities vizijų kuriose pasaulį valdo korporacijos, didžiulę kontrolę ir maištą – gan standartines Cyberpunk vizijas. Svarstoma, koks turėtų būti pirmasis vaizdas. Kartu su visais diskutuoju, kaip turėtų atrodyti miestas, žmonės, įvairūs veikėjai, implantai ir kitokios technologijos, kokia pagrindinė visos istorijos mintis ir panašiai. Kol dalis grupės toliau tariasi dėl istorijos ir siužeto vingių, kiti ima piešti veikėjų maketus ar įsivaizduojamo pasaulio vaizdus. Viena mergina, kurią visi vadina Seta, ima klausinėti, kokias *mangas* mėgstu, kokie *anime* paliko didžiausią įspūdį ir pan. Klausimas gan įprastas ir dažnai užduodamas, tačiau *mangų* skaitymo gausa pasidžiaugti negaliu, todėl išvardinu keletą *anime*, kurie paliko didžiausią įspūdį. Tiek man, tiek jai įspūdį paliko tie patys *anime*, tad čia sutapus nuomonėms, tarsi pasijaučiame laisviau. Galiausiai jos paklausus, kuo gi domisi ji pati, ima pasakoti apie savo potraukį *Yaoi mangoms* (homoseksualiomis *mangoms*, kuriose veikėjai vyrai, bet jos skirtos moterims). Pasakoja, kiek daug jų ji perskaitė (net kelis šimtus). Paaiškėja, kad ji vienintelė klube turi tokį

pomėgį ir skaito tokias *mangas*, tai gan neįprasta netgi tarp šių žmonių. Kaip suprantu iš pokalbio, dauguma į tai nekreipia didelio dėmesio, bet kai kuriems toks jos potraukis atrodo keistas ir kiek perdėtas. Man pačiam tai atrodo įdomu, ir čia pirmą kart sužinau apie *Yaoi*. Pirmą kylančią mintį, kad reikės tuo pasidomėti plačiau. Paprašau jos, kad papasakotų, kaip ji susidomėjo *mangomis*, *anime*, Japonija, nuo ko tai prasidėjo, kuo domisi dabar bei papasakotų plačiau apie *Yaoi*. Ji sutiko ir ėmė pasakoti. „*Japonijos kultūra susidomėjau 13 metų, kai pirmą kartą per vietinę televiziją pamačiau laidą apie Miyazakio filmus ir kai kuriuos anime klasikos kūrinius, kaip „Akira“. Susidomėjimas netrūkus virto aktyviu pomėgiu, po pusės metų pradėjau vaikščioti į animės mėgėjų susitikimus. Taip susikūrė pirmasis Šiaulių anime klubas, ir aš buvau viena iš pirmųjų narių, kuris dabar gyvuoja jau 6 metus. Per tą laiką susidomėjimas kultūra išliko, bet keitėsi: animės žiūrėjimą pakeitė mangos, muzika ir mada. Manga skaitau beveik kiekvieną dieną. Dauguma ją lygina su klasikiniiais komiksais kaip Marvelo kūryba, bet iš tiesų mane žavi jų sudėtingos, meniškai atskleistos istorijos, kurios ne tik parodo Japonijos kultūrą ir kasdienybę, bet ir atlieka meninio kūrinio tikslą: kursto jausmus, paliečia niekada neapmąstytas temas, parodo neįprastas problemas visiškai kitu rakursu - ir visa tai atskleista ne tik raštu, bet ir piešiniu.*

Didžioji dalis mano mėginamos muzikos yra atliekama japonų arba korėjiečių kalba. Kartais kalbos nesupratimas padeda mėgautis pačia muzika, o ne lengvai įsimenamu tekstu. Mėgiamiausių atlikėjų ir dainų tekstų vertimus randu internete arba bukletukuose, įdėtuose prie originalaus albumo. Šie tekstai neretai išisikiria rytų kultūros melancholija ir subtiliu estetikos pateikimu. Kiekviena pasitaikiusia proga stengiuosi nuvykti į visual-kei ir j-rock muzikos koncertus vykstančius Lietuvoje, o šią vasarą dėl mylimos grupės Dir En Grey net teko pakeliauti po Europą.

Pirma cosplay, vėliau jaunimo subkultūrų unikalumas net patūmėjo mane pasirinkti savo būsimą specialybę: planuoju studijuoti madą. Rūbus pradėjau gaminti 16 metų, dalyvaujant cosplay renginiuose. Japonijos dizaineriai pakerėjo laisvumu, ryškumu ir garantuotu išskyrimu iš pilkosios masės. Po kurio laiko cosplay kostiumus pakeitė Lolita suknelės. Japonijos subkultūrų mada mane išmokė nesėkti populiarių dizainerių pėdomis, o ieškoti savo individualaus stiliaus ir savo idėjas išpildyti kuo profesionaliau. Nors savo kurtų rūbų nedrįstu nešioti Lietuvoje, važiuojant į užsienį atsiskleidžiu visai kitom spalvom. Aš tikiuosi, kad ateityje

lietuviškas požiūris į Japonijos ir kitų kultūrų mėgėjus keisis, nes domėjimasis tam tikra svetimšališka kultūra padeda jaunam žmogui kurti save pasaulietišku, kosmopolitišku ir moderniu asmeniu.

Taigi, Yaoi. kaip žinoma, yra berniukų meilės istorijos, kuriose dažniausiai pagrindiniai herojai susiduria su homoseksualiais santykiais ir panašiai. Yaoi skiriasi nuo shounen-ai, nes yra skirti vyresnei auditorijai dėl turinio. Dauguma galvoja, kad tai panašu į "Gay hentai", bet tai netiesa, nes ypatingai atviros scenos yra naudojamos istorijai sustiprinti, suteikti daugiau įspūdžio ar tiesiog geriau atskleisti istoriją ir situaciją. Ji mane domina, nes Yaoi labai varijuoja temomis, kurios yra brandžios ir gana sudėtingos. Mane labiausiai domina psichologiniai ir "slice of life" istorijos, kurios būtų kuo artimesnės kasdienybei arba labai gerai atskleistų išgyvenimus. Iš šios mangos rūšies galima daug ko išmokyti, bet apie jį paaiškinti sunku, kol neperskaitai kelių tikrai stiprių darbų. Taip pat, mane domina ši manga dėl mėgiamų autorių, kuriais seku taip pat dėl to, kad mane domina kitoks požiūris į homoseksualus, jų gyvenimo atskleidimą, kuo jie skiriasi nuo „normalių“ žmonių. Tai domina, nes gyvename gana homofobiškoje šalyje. Taip pat skaitydama "slice of life" Yaoi mangas daug sužinojau ne tik apie Japonijos kultūrą, gyvenimo būdą, moderniąją kultūrą, bet ir apie mokyklą, jaunimą, jaunimo problemas, požiūrį į skirtingus visuomenės sluoksnius ir santykius tarp jų." (Seta, 19m)
[Informantas 1, moteris, 19 metų]

Tuo metu, kol mes diskutuojame apie savo grupės darbus ir Setos potraukį Yaoi, kitos grupelės taip pat dirba. Be mūsų grupės yra dar viena, piešianti ir kurianti *mangas*, taip pat keletas vaikinų peržiūrinėja AMV, kai kurie tiesiog eina nuo vienos grupelės prie kitos ir stebi veiklą, pabendrauja su grupelėmis. Viena mergina fotografuoja viską, kas vyksta užsiėmime, nors tai, kai kuriems nariams, ir nelabai patinka, nes kartais atrodo, kad ji tą daro pernelyg įkyriai. Kita mergina bene labiausiai išsiskiria iš kitų savo išvaizda. Ji šiek tiek primena japonų *visual kei* grupių narių išvaizdą, ar j-rock muzikantus. Ypač savo šukuosena. Plaukuose įsisėgusi rausvą kaspiną, dėvinti baltus marškinius, bei languotą sijoną (labai panašius į tokius, kokius *anime* dėvi mergaitės, eidamos į mokyklą) ir labai primena įprastas *anime* mokyklos uniformas. Taigi pastaroji eina iš vienos vietos į kitą ir tiesiog bendrauja su įvairiais klubo nariais. Visa atmosfera kiek kelia abejonių dėl skaitytų *otaku* apibrėžimų, kurie reiškia, kad jie neturi socialinio gyvenimo. Matant tai, kas dedasi susitikime, atrodo priešingai. Galbūt dėl to, kad

visus vienija bendras pomėgis, bendri interesai, tačiau klubo nariai tikrai nepanašūs į praradusius socialinius gebėjimus. Jie kalba ne tik apie *anime* ir *mangas*, bet ir apie muziką, savo gyvenimus, veiklas, istorijas ir pan. Galbūt tokia vieta jiems padeda susirasti draugų, nes čia jau yra daug dalykų, kurie vienija visus, galbūt čia renkamasi tik dėl pomėgio, tačiau įspūdį palieka kitokį, nei aprašo žodynas. Tiesa, vis tik labiausiai viskas susiję su Japonija ir šių narių hobiu, tad atmesti apibrėžimą kaip visai neteisingą tikrai būtų per drąsu, nes užsiimama daugiausia būtent tokia veikla, kuri susijusi su Japonija ir populiariaja jos kultūra. Taip pat, daug japoniškų detalių: nuo aksesuarų, aprangos, rūbų iki japoniško maisto susitikimo metu, *anime* ir *mangų* bei japoniško stalo žaidimo siekiant užimti kuo didesnę lentos dalį stikliniais rutuliukais.

Susitikimas užtrunka bene tris valandas, tačiau net palikus mokyklą nariai dar nesiskirsto, kai kurie, tiesa, skuba namo, bet dauguma pasidalina grupelėmis ir dar būna kartu, ar keliauja užsiimti kokia kita veikla, pvz., spardyti *footbag'ą* (mažą smėlio ar kokios kitos birios masės pripildytą kamuoliuką). Su keletu narių iš grupelės taip pat neskubame skirstytis, išsiaiškiname, kur kas keliauja. Visi tie, kuriems pakeliui, pasilieka ir eina drauge. Čia ir toliau tęsiasi pokalbiai, tiesa, daugiau kasdieniški: apie veiklas, darbus, mokslus ir pan. Galiausiai grupelė pamažu išsiskirsto savais keliais, po vieną ar kelis žmones, atsisveikindami iki kitos savaitės susitikimo.

Antrasis susitikimas

Eidamas į antrąjį susitikimą nusprendžiau paprašyti dar bent poros žmonių trumpai papasakoti, kaip jie susidomėjo Japonijos kultūra. Taip pat, galbūt pasidomėti apie klubus, jų problemas. Šįkart eidamas jaučiausi net laisviau nei praeitą kartą. Tiesa, vos įėjus kiek nustebau ir nusivyliau. Žmonių šį kartą buvo mažiau nei pirmąjį, o taip pat buvau praleidęs įžanginę dalį, atėjau pavėlavęs, todėl dauguma jau sėdėjo ramiai ir žiūrėjo *anime*. Vyko peržiūra, po kurios turėjo sekti aptarimas. Atsisėdau pirmame suole, arčiausiai durų. Viskas vyko tame pačiame matematikos kabinete. Pagalvojau, kad aplinka kiek keistoka ir netikėta Japonijos kultūros entuziastams. Joje nebuvo jokių šios kultūros pėdsakų. Tai galėjo išduoti tik projektoriuje rodomas *anime* bei kai kurių žmonių išvaizda, nors daugumos jų neišduotų net ji. Taip pat, šįkart pastebėjau atneštą maistą. Ant vieno iš stalų buvo padėklas su *sushi* ir *wasabi*, bei indeliai su saldinaisiais, sausainiais ir kitais užkandžiais. Ėjo kažkoks *anime* apie angelus, tačiau dėmesį greit

išblaškė viena iš narių, kalbanti su kitais. Ta pati, kuri praėjusį kartą savo išvaizda atrodė itin besistengianti pabrėžti savo domėjimąsi Japonijos kultūra. Šį kartą ji atrodė panašiai, tik dar buvo prisisegusi uodegos imitaciją. Ji pakilo iš galinio suolo, ir, matyt, nenorėdama kitiems užstoti vaizdo, ėmė keturiomis eiti link lentos. Kartu su ja taip ėjo ir dar viena narė. Tai sukėlė keletos narių juoką ir replikas, klausiančias ką jos daro ar garsiai klausiant „WTF?“. Galiausiai į jas nustota kreipti dėmesį. Baigėsi vienas epizodas, paleistas dar vienas. Nutariau atsisėsti kitur ir pasikalbėti su vienu jau pažįstamu nariu, Ozor. Šiek tiek pasikalbėjome apie bendrus dalykus, pasikalbėjome kaip sekasi, ką jis mano apie rodomą *anime*, kurį kaip paaiškėjo pats ir pasiūlė, taip pat, kokie klubo planai šiandien, bei plačiau pasikalbėjome apie stiklinių rutuliukų žaidimą. Paklausiau jo, kaip jis susidomėjo Japonija ir kuo ji jį patraukė. Taip pat, pasidomėjau apie klubo susikūrimą ir kodėl jie nesusijungė su jau egzistuojančiu klubu, nes jis buvo vienas iš klubo įkūrėjų ir tam tikros klubo valdžios. „*Jau man nuo jaunystės patiko samurajai ir anime, kurie buvo rodomi per TV (DBZ, Yu-Gi-Oh! Ir pan.). Tai nuo to ir pradėjau and I kinda just google stuff. Taip pat sudomino vyšnių žydėjimo šventė. Na, dėl „Kitsunes“ klubo nežinau, bet „Yorokonde“ sukūrėme mes su pusbroliu. Tiesiog norėjom surasti daugiau bendraminčių ir norėjom kitus žmones supažindinti su Japan kultūra. Jei žmogus nori bandyti JP gyvenimo stilių, tai, žinoma, turės daug ką pakeisti aplink save ir savyje. Man, asmeniškai, šiek tiek pakito gyvenimas po susipažinimo su Japan kultūra, tiksliai net nežinau kaip nupasakoti.*

Dėl klubų šiaip tokia idėja buvo, ir buvo įvykęs susitikimas tarp klubų atstovų, bet beveik niekam ši idėja nepatiko. Manau buvo labiau jaučiama konkurencija nei bendradarbiavimas. Na, o šiaip apie otaku nekažką turiu ir pasakyti... Nesame labai paplitę, nors, jei būna koks renginys susijęs su anime, tai gan daug žmonių susirenka. Pagrindiniai renginiai: anime nights, now japan, anime camp (šis nelabai oficialus), ir pamatai kiek skirtingų žmonių yra, kurie taip pat žiūri anime ir domisi Japonija. Dar kartas nuo karto paskaitau žinias apie Japonija ir kas joje vyksta.” (Ozor, 19) [Informantas 2,vyras,19metų]

Po trumpo pokalbio su vienu iš klubo įkūrėjų, šiek tiek nusivyliau juo pačiu. Seta, pasakodama apie save bent suprato, kas ją veikia, kas jai patinka ir pan., o šiuo atveju Ozor pasirodė greičiau mėgstantis *anime*, o visa kita labiau linkęs imituoti ir kažkam įtikti, pasirodyti tokiu, koku galbūt net nėra. Aišku, tai žvilgsnis iš šono, tačiau, tuomet savęs beveik nereflektuoja. Jam tai greičiau ne gyvenimo būdas, o tam tikra mada. Tęsėsi peržiūra ir Ozor

nuėjo įjungti naujos serijos. Kol kas įdomu tai, kad daugiausia tik žiūrима ir beveik neapartinėjama *anime*. Įjungіama jau trečia serija (vien man esant). Einu prie dar vieno jau pažįstamo veido ir vėl pradėdu kalbėti apie *anime*, peržiūrą ir pan. Pasidomiu, ką ji mano apie šį *anime*. Didelio įspūdžio jai jis nepalieka, todėl nutariu, jog galiu paklausinėti daugiau. Tuo metu, dauguma vis dar ramiai žiūri *anime*, kai kurie užsiima žaidimais, arba tiesiog kalbasi. Šis susitikimas atrodo keliantis daug mažiau susidomėjimo, nei pirmasis, kuriame buvau. Naujos pašnekovės, paklausiau to paties kaip ir pirmųjų dviejų. Ji ėmė pasakoti, tiesa, daug plačiau ir noriau nei Ozor. Ji taip pat buvo viena iš klubo vyresniųjų.

„Dažniausiai anime mėgėjus išgirsi vadinant „otaku“. Jie ir patys mėgsta save šitaip įvardinti, bet kažin ar tie visi „faniukai“ žino, jog tai itin neigiamai apibūdina. Verstųsi kaip neigiama reikšmė apibūdinti tuos, kurie taip sakant „neturi gyvenimo“, sėdi namuose apsikabinę kompiuterius, DVD. Spokso anime 24/7, skaito manga (japoniški komiksai), žaidžia video žaidimus, sėdi internete. Iš esmės „nerd‘ai“ šitaip vadinasi, bet dabar, aišku, labai populiariu būt „nerd‘u“. Ypač jaunoj paauglystėj. Tai va... Otaku... Patys otaku, akivaizdu, jog save teigiamai vertina. Aš, asmeniškai, neidama iš namų, kažkaip to net nesuvokiau, jog tai būt kaip „no life“.

Iš esmės... Kiek teko sutikti žmonių tuo besidominčių, tai gali būt aktyvistai, kurie mėgsta būt dėmesio centre. Tokiu būdu taip pat dėmesio susilaukia, arba, jei, pvz., jų draugai tuo domisi ir jie nori pritapti. Tai visai nesunku tą padaryti. Po to į anime ir Japonijos kultūrą dažnai įninka žmonės, kurie yra itin vieniši. Arba tiesiog uždari. Taip jiems nereikia kontaktuoti su realiu pasauliu tiek. Arba kenčia nuo kokių nors problemų, nes visa tai realiai, bet kokiu atveju, padeda atsiriboti. Pabėgti kažkur į kitą savo pasaulį. Dar yra tokių, kurie tiesiog negali savo fantazijos apriboti ir tą reikia juk kažkur padėti, o tai puiki vieta. Kai kurie savo tokius pomėgius itin skelbia, bet taip ėmė darytis tik prieš keletą metų. Matyt, dėl to, kad taip populiariu tai pasidarė. Anksčiau itin pasislėpę tokie žmonės būdavo gi. Ta prasme, jie apie savo veiklą nei kalbėdavo, nei ką. Tada, aišku, ėmė kurtis klubai visokie, etc. Burtis į ratus, ieškoti bendraminčių, blah blah. Apie klubą pasakojau. Šiaip Japan kultūros mėgėjai mėgsta tą parodyti savo apranga, bet čia, again, dvi grupės. Arba tie žmonės priklauso subkultūrai, bent save skiria prie jos, itin populiariu taip elgtis animuku būnant ypatingai. Tada net ne cosplay‘inant imama mėgdžioti pankus, emo, gotus ir panašiai. Nebūtinai aišku mėgdžioti. Gal iš tikrųjų priklauso subkultūrai, tuo gyvena, etc. Nu neesmė... Kita grupė, kaip sakiau, dažniausiai užguiti, etc. Nu jie paprastesni.

Nepasakytum, jog turi tokių pomėgių, bet dažniau visgi yra pabrėžiama išvaizda, arba šiaip galima pamatyti aksesuarų, primenančių Japan kultūrą. Na, jei jau nepamatysi drabužių, primenančių anime ar Japan, ar panašiai, tai to žmogaus kambary tikrai bus tą atspindinčių daiktų. Dažnai anime ir Japan užsiveda menininkai arba tampa menininkais būtent po to. Kokie jie menininkai irgi klausimas, bet tiek jau to. Galiu pratęsti, bet nežinau ar verta.

Tie, kurie domis japonų kultūra su anime ir kitais tokiais dalykiukais, dažniausiai iš animacijos prisigaudo posakių. Mielų emocijų reiškimo būdų ir panašiai. Tai visai natūralu, nes mes, žmonės, susirenkam tai, kas mums tinka. Tai irgi tampa tokiu bruožu, iš kurio nesunkiai galima atskirti fanus anime. Nebūtinai japoniškai kas nors. Tokie žmonės linkę anglų kalbą be perstojo vartoti. Ne specialiai. Tas mėgdžiojimas rodo, kad anime fanų požiūriu, japonų kultūra iškart yra priimtinesnė, nei mūsų pačių. Ten žmonės mandagesni, tolerantiškesni, mieli ir panašiai. Todėl visai nenuostabu, kai taip artima visa tai pasidaro. Pamiršau ką dar žadėjau paminėti. Nu pratęsiu kitąsyk.

Otaku – labiau neigiama reikšmė, skirta apibūdinti „no lifer‘ius“, kurie turi maniją kompiuteriam, anime, manga, video žaidimams, internetui. Otaku kitaip tariant „nerd“, kurie neina iš namų ir nemato kas pasaulyje dadas realiam. Animukai, kai kurie save mėgsta taip vadinti, nes jiems yra kietai būt, praleidus pora metų žiūrint vien anime - jiems tai yra teigiamas vertinimas. Lietuvos anime klubų, aišku, siekiai tokie kaip ir kokie amerikiečių klubų, manau. Suburt visus mėgėjus to į kompaniją, užsiimt veikla. Tik tas, kad pas juos, pagal mane, viskas produktyviau iškart, nes ten AMERIKA. Jie ir lėšų greičiau gautų, ir žmonių daugiau pritrauktų, nes ten marga visuomenė. Ten pačių japonų, kurie savo popkultūrą skleidžia, pilna. Ten žmonės realiau turėtų viską matyti, nes, manau, su tuo susiduria kasdien, bet vat jie daug daugiau imas organizuoti, pvz., cosplay ir jie tikrai įvyksta ir ten jų niekas neheitina už tai po to. Jiems nereikia užsisakinėti visko kas susiję su anime internetu, nes jie ten turi normalias parduotuves komiksų, drabužių, suvenyrų ir panašiai. Jiems viskas ranka pasiekama. Dar ir todėl lengviau jiems kažko apskritai imtis.“ (ShinigamiX, 19) [Informantas 3, moteris, 19 metų]

Susitariame pokalbį pratęsti kitą kartą, nes prasideda anime aptarimas. Daugiausia kalbama, kaip kam patiko koks nors epizodas ir pats anime, arba nepatiko. Analizės ar ko nors daugiau kaip ir nėra. Tai daugiau panašu į bendrą anime peržiūrėjimą ir pasidalinimą įspūdžiais, kas patiko, nepatiko, buvo gražu, ar norima toliau žiūrėti ir pan. Tiesa, daug didesnę įspūdį paliko

prieš tai įvykęs pokalbis. Palyginus su vienu iš klubo įkūrėjų, šį kartą sužinojau daug daugiau ir daug plačiau - viskas buvo nupasakota. Taip pat, buvo užsiminta ir apie daugiau įvairesnių dalykų, kurie atsiranda ar yra veikiami Japonijos kultūros. Tuo tarpu, trumpasis aptarimas eina į pabaigą, nutariama paleisti dar vieną epizodą, bet jo žiūrėti jau nenoriu, tačiau su pašnekove negaliu pasikalbėti, nes ji užsiėmusi todėl lieku prie serijos žiūrėjimo. Vis dar stebiuosi keistu aptarimu, kuris visai ne toks kokį galbūt įsivaizdavau prieš ateidamas, nes iš jo tikėjausi daug daugiau. Bent kokios nors refleksijos ar ko panašaus, tiesa, net labiau nei diskusija, nuvylė pokalbis su Ozor, kuris pasirodė lyg būtų atėjęs ne ten kur jo vieta, arba ne to ko čia susirinko kiti žmonės. Kitos dvi pašnekovės turėjo savo mėgiamus dalykus, aiškiai suprato ką galvoja ir pan, todėl pamaniau, jog viena jų turėtų užsiimti organizacine veikla, o ne Ozor. Susitikimas ėjo į pabaigą, tačiau šį kart išėjau kiek anksčiau, ne su paskutiniaisiais žmonėmis.

Trečiasis susitikimas

Šį kart eidamas į klubą susitikau vieną narių, tą, kuri pirmajame susitikime daug fotografavo. Ji džiaugėsi, kad grįžtu į jų klubą, taip pat kvietė čia lankytis ir toliau. Pasakojo, kaip jai patinka *anime* klubai ir pan. Prieš eidamas į klubą nutariau šį susitikimą labiau atkreipti dėmesį į narių išvaizdą, rūbus. Atėjome į matematikos kabinetą. Žmonių daugiau nei pastarąjį kartą. Atsisėdau prie vienos iš grupelių. Ir šį kartą, kaip ir pirmąjį, vyko darbų pasiskirstymas, aptarimas. Buvo kalbama apie išvyką į *cosplay* renginį Klaipėdoje. Nariai kalbėjosi ir aiškinosi, kurie nori ten važiuoti ir planuoja tai daryti, ar turi pažįstamų, kurie norėtų prisijungti, taip pat, atsirinko grupeles, kurios turėjo tai koordinuoti. Nariai, kurie planavo vykti į renginį, atsiskyrė, ėmė tartis dėl kostiumų, jų gaminimo, savo pasirodymų, programos ir kitų su renginiu susijusių detalių. Važiuojančių nebuvo tiek daug kiek galbūt tikėjausi. Nesusidarė nė 10 žmonių grupė. Visi kiti tęsė seniau pradėtą darbą savo grupelėje. Vieni piešė *mangas*, kiti rašė, tretį vėl atsiskyrę sėdosi prie kompiuterio ir peržiūrinėjo ką rado internete. Ant stalo vėl buvo užkandžių, kurie gan greit tirpo, - šįkart paprastesni - tik saldumynai ir sausainiai, paprasti sumuštiniai. Kažkas prakalbo, kad „SushiExpress“ vėl turi nuolaidų *sushi*, bet neatrodė, kad kas į tai atkreipė daug dėmesio. Priėjau prie vienos iš grupelių, kuri tarėsi dėl *mangų*. Jie skirstėsi, kurie jų rašys,

kurie prieš, kas kurs istoriją. Kol vyko diskusija su dauguma dėl istorijos, pora grupelės narių priešė įvairius veikėjų modelius, variantus. Pradedu pokalbį su dar viena iš narių.

„Realiai užsikabinau būdama kokių 7 metų, kai pamačiau savo pirmąjį anime “Princess Mononoke”, nors gal ir ne visai čia tiesa, nes mane patraukė anime žanras, kad ir nesupratau, kas tai per žanras, man tiesiog patiko tokio tipo filmukai. Kaip tiksliai sužinojau apie anime kaip žanrą, nebeprisimenu, bet man atrodo iš klasiokės. Anime tada pradėjau pradžioje ieškotis per pažįstamus, klausinėjau, kas ką patartų pažiūrėti, kokią mangą paskaitinėti. Pačia japonų kultūra pradėjau domėtis kiek vėliau, kokių 15 metų, realiai mane jų virtuvė traukė, kuria susižavėjau būdama Suomijoje, nes teko nueiti į kelis sushi barus. Po to teko paragauti tempura, onigiri, etc. Bandžiau mokintis japonų kalbą vienais metais, realiai, nes žiūrėdama anime norėjau ne tik iš subtitrų suprasti, bet ir klausantis kažką. Tačiau, deja, išmokau tik šiek tiek rašybos, ir tai ten tokios minimalios žinios, nes manau, žinai, japonų kalba “isn't a piece of cake”, tai po kokių 3 mėnesių mokymosi (mokiausi visą vasarą) palūžau. Be to, dar žinau, kad apie origami sužinojau besidomint Japonija, buvau ganėtinai užsikabinus ant jo. Ir knygas pirkau, ir internete skaičiau. Ir dar tai, kad be galo, turbūt dėl anime įtakos, užsimaniau lankyti aikido. Bet deja, neturėjau nei laiko, nei lėšų, taiga tai taip ir liko dar iki dabar toks noras, kad gal ateityje kaip nors reiks tam atidėti abiejų.“ (Tėja, 19) [Informantas 4, moteris, 19 metų]

Kol kalbėjomės, grupelė ėmė piešti ir kurti mangą, tad aš grįžau prie tos, kuriai jau buvau priskirtas seniau. Ir toliau užsiėmėme savo mangos kūrimu. Į akis krito Setos išvaizda. Ji pasakojo, kad nedrįsta nešioti kai kurių aksesuarų ar rūbų Lietuvoje, todėl rengiasi paprastai. Tiesa, net dabar jos išvaizdoje buvo matyti Japoniškos kultūros žymė. Tai marškinėliai su vienos japoniškos grupės pavadinimu „Dir En Grey“. Daugiau ji niekuo neišsiskirtų ir neparodytų, jog yra otaku. Šviesiai dažyti plaukai, juodi marškinėliai su grupės pavadinimu, juodai padažytos akys, juodi šortai. Tuo tarpu mergina, iš kurios ėmiau interviu, to neparodė išvis niekuo. Nebuvo nė vieno matomo aksesuaro, kuris leistų suprasti, jog ji domisi Japonija. Mėlyna palaidinė, juodos kelnės, juodai dažyti plaukai. Jokio užrašo, ženkliuko ar daikto, kuris nurodytų į ką nors japoniško. Apsidairęs aplink ir vėl atkreipiau dėmesį į pirmajame susitikime labiausiai išsiskyrusią narę kuri ir šį kart rengėsi lyg tipinė anime „school girl“. Apranga atrodė labai panaši į jau matytą: baltus marškinius, sijoną, rausvą kaspiną plaukuose. Kabinete šiandien kažkodėl buvo pora balionų. Raudonas su baltu ornamentu ir juodas, su kaukolėmis, pririštas prie Ozor kelnų ir sekantis jį iš paskos ore. Pats Ozor apsirengęs vien juodai, marškiniais ir džinsais,

su žaliomis ausinėmis ant kaklo. Iš pažiūros, apžvelgus visus žmones iš eilės, pagalvojau, jog, jei visi ramiai susėstų, būtų panašūs į eilinę klasę mokykloje, laukiančią kol grįš mokytojas. Išsiskyrė vos keli žmonės, o dauguma buvo tiesiog eiliniai moksleiviai, kurie turėjo kitokį pomėgį, domėjosi Japonija ir populiariąja jos kultūra. Grįžau prie antrosios informantės, ShinigamiX. Ji tęsė mūsų pokalbį iš praeito susitikimo. Ji tęsė mūsų pokalbį iš praeito susitikimo. Grįžome prie pasakojimo apie *otaku*.

„Labai ieškoma bendraminčių tame tarpe. Norima įtraukt kitus, nėra skirstomi žmonės nei pagal išvaizdą, nei ką. Ten visokie sulimpa, absoliučiai skirtingi, etc. Kaip kokia subkltūra, kuri visus daro lygiais. Čia kaip į klubus sulenda. O šiaip, lietuviai bent linkę manyt, kad tai, kas japoniška, tai yra super gerai ir super genialu.

Dalis, aišku, svajoja ten gyvent [Japonijoje], nes nuo visų anime, mangų ir etc. susidaro vaizdas, jog mes visi ten labai laukiami, mes visi labai faini, mieli ir taip toliau. Ir tik ten tokie žmonės kaip mes gali būt suprasti iš esmės, nes čia visi dull as shit, o ten egzistuoja tobulas praktiškai pasaulis: visi vieni kitus gerbia labai ir panašiai. Čia ne iš savo vaizdo kalbu, čia iš to, ką teko girdėt kitus kalbant ir kaip jie svajoja apie Japoniją. Nes šiaip toks požiūris yra nu nebenormaliai naivus, bet, aišku, yra kita dalis. Tų, kurie iš tikrųjų ima lįst į kultūros ypatumus, mėgint perprast japonų mentalitetą, mokytis kalbą, mastyt, ką ten galėtum pas juos padaryt, kaip galėtum ten sau vietos padaryt iš tikrųjų. Kiek aš kalbėjau su savo bičiuliu japonu prieš 5 metus, vienas iš pirmų mano klausimų buvo, kaip jis į mane reaguoja kaip į mėgėją iš kitos pasaulio pusės. Ar jie iš tikrųjų nemėgsta užsieniečių etc. Jis į mane klaikiai geranoriškai žiūrėjo. Jam patiko, kad aš domiuos jų kultūra ir panašiai, ir jis iškart paneigė aplinkinių kaltą vaizdą, jog japonai nėra nusiteikę bendraut su užsieniečiais, etc. Aišku per tiek metų požiūriai dar labai pasikeitė, nes kai aš pradėjau tuo domėtis, dar maža kas buvo ir tam internete apie juos. “

Tuomet pasidomėjau kaip ji pati tai atrado, kaip atėjo į klubus, kuo “užsikabino”.

“Youtubinau. Mane užkabino anime pats grynai. Nuo tų pačių multikų, kuriuos mes visi matēm vaikystėj. Atsirado man internetas. Pradėjau žaistis, atradau video klipų. Gražūs pasirodė, ėmiau ieškot, kas per dalykai čia. Tada bendriau įsisukau. Tada pradėjau žavėtis papročiais ir taip tęsės, tęsės, tęsės iki kalbos mokymosi, bendravimo su jais, klubo įkūrimo, veiklos organizavimo, norėjimo apšviest kitus tuo, ką pati žinau. Į klubą kaip ir neatėjau.

Neakivaizdžiai, bet aš 4-tas žmogus kuris jį kūrė, nes mes keturiose kaip ir buvom, bet aš nesu ten toj jų kvailoj konstitucijoj, nes jie kaip ir su H buvo geresni pažįstami visi. Tik paskui susiliejom visi. Aš klube dirbau, nes ten gavos taip, kad tiesiog dariau dalykus, kas man buvo „fun“, įdomu, bet didžioji dalis atėjo susirast draugų tiesiog ir tas gerai sekės. Buvo, kas kaip tik labiau užsivedė su japoniškais dalykais tik apsilankę pas mus. Žmonės buvo klaikiai skirtingi. Buvo smagu stebėt, kaip „pilkos pelytės“ ateidavo, nueidavo į kampą prie sustumtų stalų ir eidavo piešt savo anime, nes ten jauku. Ten niekas iš nieko nesišaipydavo už tai, etc. „Kitsune“ daug senesnis klubas. Jie kadaise darė smagios veiklos, bet tada pradėjo švęst per daug, gert, tūsint ir nieko nebedarė.

Kaunas - anime sostinė, kaip ir manau, nes man rodos, ten atsirado pirmesnis. Nu arba Vilniuj. Stovykloj kalbėjau su tais bičiais. Visi jau vyresni ryškiai, pirmieji maniakai, 27 metų ir panašiai, bet vis dar tokie pat otaku. Vat jie iš tikrųjų darė viską ką galėjo. Peržiūras, etc. Organizavo stovyklas, kad suburtų, bet valstybė nėra labai linkus duot finansavimus tokiem dalykam jokiem, tai vis iš savęs laužiant sunku ir jiem laikytis. Man rodos, dabar sunyko pagrindiniai klubai jų irgi. Su klubu organizuodavom išvykas į cosplay, vykdavo. Ir ten susirenka pavieniai žmonės irgi. Be klubų, etc. Negaili, atvažiuoja iš visur. Tas yra itin svarbu, nes tada jauties tarp savų. Sakiau? Tada turi iškart bendrą temą visi – Japoniją. Ir tau nėra būtina sakyt savo vardo, nes tu gali lįst į kostiumą, kur net tavo veido niekas nematys, bet esmė, kad smagu. Kiti itin įsikūnija į savo charus, tai scary a bit, bet overall, awesome. Mūsų klubas, pavyzdžiui, turėjo kažkokių kontraktų su Japonija. Ten Kazis buvo privėlęs ir mes gaudavom ten su klubu VIP vietas, etc. Koncertas buvo Vilniuj japonų gotika. Tai VIP irgi gavom, galėjom su dainininkais bendraut, etc. Nu žodžiu, turėdavom privilegijų, kai vykdavo kažkas tokio. Ta prasme, nebuvom mes vėjų tiesiog svajotojai. Galimybę prisidėt suteikdavom ir suteikiam visiems. Žmonėm iš „Kitsunes“ pvz. pažįstamiem. Kviesdavom kartu vykt, prisidėt. Nu žodžiu.“

Tuomet pasidomėjau, jos, kaip vienos iš klubo įkūrėjų, ar nebuvo problemų su kitu anime klubu. Ši mintis kilo, nes Šiauliuose yra ir dar vienas anime klubas, tad buvo įdomu, kodėl jie nevirto vienu klubu, galbūt turėjo kokių nors problemų.

„Nu kaip, gal pameni paveiksluką, kai kas nors tau šypsosi ir už nugaros laiko aštrų peilį. Tai panaši situacija. Niekad nesivėliau į konfliktus su jais, tačiau konkurencija, nors ir neįžiūrima galbūt, bet kunkuliuodavo. Iš mūsų ne tiek, kiek iš jų bent jausdavos, bet jie turbūt

atvirkščiai pasakytų. Šiaip veikla kartu būdavo. Eidavom „Go“ žaist, peržiūras, kai rengdavom, užeidavo ir šiaip. Jie aplankydavo, nes mes kaip ir vietą normaliai turėjom, kur galima ateit. Japonų kalbos pamokas, kai padarėm, jie reginos. Nu tai, mes važiuojam, pranešam jiems. Jie, kas nori, prisideda. Mes labiau organizuoti u see.“ (ShinigamiX, 19) [Informantas 3, moteris, 19 metų]

Po šio pokalbio pastebėjau, kad grupelė jau šiek tiek pasistūmėjo su mangos piešimu. Tiesa istorija buvo dar neaiški ir neišbaigta, o padaryti vos keli lapai. Svarstomi veikėjų vardai ir kitokios smulkmenos. Grupelės nariai kalbėjosi vieni su kitais, juokavo ir užsiėmė daugiau nei tik paskirta veikla. *Otaku* neapsiribojo vien kalbomis apie Japoniją. Domėjosi kaip sekasi mokykloje, kaip klostosi jų asmeniniai gyvenimai (tikriausiai, kai kurie jų buvo artimesni, bendravo ne tik klubo ribose). Pora merginų tiesiog piešdamos tylėjo ir tik kartais pasakydavo kelis žodžius. Jos taip pat beveik nesikišo į kūrybos procesą, tiesiog piešė tai, ko iš jų buvo prašoma.

Likusią susitikimo dalį grupelės pradirbo tai kas jiems buvo skirta. Vieni su kitais kalbėjos, neįvyko nieko svarbesnio. Viskas buvo kaip įprasta. Ilgainiui pavieniai žmonės vis pakildavo ir ruošdavosi išeiti, su jais atsisveikindavo ir toliau tęsdavo savo darbus. Galiausiai Pakilo keletas žmonių vienu metu ir ėmė ruoštis. Tai suveikė tarsi ženklas kitiems. Nors dar buvo šiek tiek laiko, skirto susitikimui, visi ėmė rinktis daiktus ir eiti lauk. Lauke vėl vyravo panaši scena kaip ir pirmąjį kartą. Neseniai buvo paliję, todėl, susiskirstę į būrelius, visi gan skubiai pasuko savais keliais, nelaukdami kol vėl pradės lyti.

Ketvirtasis susitikimas

Į klubą einu nesilankęs ten keletą savaitių. Kaip ir planavo, dauguma klubo narių turėjo važiuoti į renginį kuriam rinko grupes ir ruošėsi. Dar besilankant klube pastebėjau, jog pasiruošimas nepanašus į sklandų, lyg ir planuojama kažką daryti, bet neatrodo jog viskas vyksta kaip norėta. Būtent todėl, kad nesilankiau ilgesnį laiką, tikiuosi sužinoti kaip pavyko kelionė, bei kokie išpūdžiai. Taip pat tikiuosi pakalbinti dar bent vieną narį ir taip papildyti surinktą medžiagą. Taip pat eidamas tikiuosi prisijungti prie kokios nors grupelės ir pamėginti nuveikti kažką naujo.

Ateinu vienas pirmųjų, susitikimui dar nė neprasidėjus. Keletas klubo narių laukia prie kabineto durų, koridoriuje, tačiau dauguma dar nepasirodė, įskaitant ir asmenis atsakingus už patalpas. Visi kalbasi, kaip jau tapo įprasta, apie kasdienes dalykus, mokyklą, buitį, draugus ir žinoma *anime*, Japoniją. Pasisveikinu ir klausausi, tačiau neišgirstu kalbant apie suvažiavimą, todėl bandau prisiminti kada jis turėjo būti. Man nespėjus nė paklausti ark as nors buvo išvykęs į renginį, pasirodo klubo vadovai ir keletas žmonių einančių kartu su jais. Jie atrakina duris, įleidžia narius ir patys kažkur dingsta. Vienas aukštas vaikinys nueina prie kompiuterio ir jį įjungia, paruošia projektorius. Kiti tuo tarpu išsirenka sau vietas ir jas užsiima. Tęsia pradėtus pokalbius. Pora merginų išsiima popieriaus lapus ir pieštukus, bei pradeda piešti. Kažkas klasės gale išsitraukia savo knygas ir ima daryti namų darbus. Grįžta prezidentas ir vice prezidentas. Kol renkasi žmonės jie atneša japonišką stalo žaidimą, kurį jau mačiau juos žaidžiant. Jie paklausia ar kas nors norėtų pažaisti, bei padeda žaidimo lentas galiniame vidurinės eilės suole, bei nueina prie kompiuterio. Vienas iš jų grįžta ir paklausia ar kas nors nori su juo pažaisti. Pasinaudojęs proga paklausiu ar galima prisijungti, tačiau įspėju jog nežinau žaidimo taisyklių. Jis pasisiūlo man paaiškinti žaidimo esmę ir pamėginti sužaisti partiją. Žaidimas žaidžiamas ant didelės subrūkšniuotos lentos, naudojantis dviejų spalvų akmenėliais. Kas ėjimą žaidėjai deda po vieną akmenėlį ir taip stengiasi užimti kuo daugiau lentos ploto. Plotas užimamas sujungus rutuliukus su lentos kraštais ar kitais rutuliukais. Žaidžiant taip pat pasinaudoju proga pasikalbėti. Pradedu nuo to, kaip jis susidomėjo Japonija ir atsirado klube.

“Japonija susidomėjau ne iš kart. Kai buvau mažas, kieme kuriame gyvenau buvo užėjusi DBZ (dragon ball z) manija, visi rinko lipdukus, korteles, žiūrėjo anime, nes tuo metu per TV rodė. Manęs nekabino taip labai kaip kitų, bet irgi žiūrėjau ir rinkau. Tiesa, man tada labiau patiko visokie Shaman King, Beyblade ar Yu-gi-oh!. Po DBZ atėjo Yu-gi-oh! Manija, visi rinko tai kortas ir žaisdavo kieme susėdę, tai šitas man visai gerai sekėsi. Prieš tai dar buvo Beyblade manija. Tai ir tą turėjau, irgi žaisdavom. Aišku tos mados irgi praėjo. Labiausiai tuo metu mane buvo užkabinę kortų žaidimai, tai turėjau tokį pažįstamą kuris žaidė Mtg (Magic:the Gathering) ir mane pamokino. Pasikvietė į jų klubą pažaist to kortų žaidimo. Klube buvo gan daug žmonių kurie žiūrėdavo anime. Aptarinėjo jie tokį Bleach vieną kartą ir pasiūlė pažiūrėti tas draugas man jį. Suveikė jis man Bleach ‘a, gal keturis sezonus jo, ir aš pradėjau žiūrėti. Aišku užsikabinau labiau nei pirmą kartą kol dar mažesni buvom, man tada koks 15 buvo, kai bleach žiūrėt pradėjau. Ėmiau siūstis daugiau jo serijų, paklausiau ar dar kokių gerų anime žino, o jis man

pasiūlė kelis. Taip pažiūrėjau Samurai 7, Kimi ga nozomu Eien, full metal panic, elfen lied, samurai champloo. Ėmiau daugiau domėtis tuo. Japonija jau ir anksčiau patikdavo, bet daugiausia dėl to ką per televizorių mačiau. Tai Miyazakio filmus, tuos rytinius Digimonus ir panašiai. Patikdavo kai rodydavo sodus arba žydinčias vyšnias. Ai, dar samurajais žavėjais visai. Tai taip per draugus, per televiziją ir pradėjau domėtis anime ir Japonija. Iš anime traukiau muziką japonišką, grupes įvairias, kaip kokie High and Mighty Color. Vėliau atradau per tuos pačius ano klubo draugus ir daugiau muzikos, naujų, nematytų gerų anime. Pramokau žiūrėdamas piešt tuo stilium, tai per pamokas atsisėdęs piešdavau. Turbūt taip ir prasidėjo su Japonija siejimasis. Norėjau kalbą išmokyti po to, bet vis tingėdavau, tai tikiuos kadanors prisiruošt ir prisiverst pradėt. Dabar retai kada anime žiūriu, o ir renkuos ką žiūrėt. Jei nepatinka, droppinu, netempiu. Kažkaip nesinori daug būt peržiūrėjus kaip kai kuriems kitiems. Man geriau mažiau, bet kažką kas tikrai gero bus. Dabar baigiau žiūrėt seną anime Trigun, tai vėl neturėsiu nieko. Nebent Death Note vėl iš naujo peržiūrėsiu. Į klubą šiaip retai gan ateinu, yra vis kitų užsiėmimų. Aišku čia daug pažįstamų iš senų laikų yra, ar naujų su kuriais susipažinau ir smagu bendrauti, tai dar dėl to grįžtu. Pažiūrėm kokią peržiūrą, pastumiam ant anime jei prastas, pasijuokiam, einam padaryt kokios mangos, padiskutuot apie fantastinius pasaulius ir istorijų pakurt. Šiaip laiko su draugais praleist ateinu.

Kas dėl to kuo domiuos dabar, tai dabar daugiau įdomu pati kultūra jų, turiu keletą pažįstamų Japonų su kuriais teko normaliai pabendrauti. Kažkada gamino tradicinio japoniško maisto patys, bet ne to tipinio filmuose rodomo sushi, o ir kitų patiekalų. Virė sriubą, troškinį darė. Teko paragauti jų gamybos saldumynų. Arbatą mokino gerti irgi. Šiaip papasakojo apie Shinjuku, otaku, apie savo pačių požiūrį į europiečius ir amerikiečius. Apie kultūrą savo ir istoriją ir dar daug kitų dalykų. Tai turbūt todėl Japonija vis dar žavi ir norėčiau ten nuvažiuot. Nes įsivaizduoju kokia ji, suvokiu jog ne tik man įdomu Japonija, bet ir patiems japonams, tiems jaunesniesiems ypač, esam įdomūs ir mes. Mėgstu subkultūras įvairias irgi, tai ten jų yra. Ypač iššaukiančių, kaip Cybergotai, Cyberpankai ir panašiai. Jų muzika patinka, įdomus visual kei stilius. Šiaip manau gerai plėsti akiratį yra, o juolab į kažką tokio kas smarkiai nuo mums pažįstamo skiriasi.“ [Informantas 5, vyras, 20 metų]

Mums bekalbant aš pralaimėjau žaidimo partiją ir pradėjome naują. Susirinko daugiau narių. Kai kurie jų itin šiltai pasisveikino, siekė apkabinimo. Susirinkus jau daugumai žmonių sekė pradinis

pokalbis apie veiklas, *anime* peržiūras. Šį kart įžanga buvo trumpa, greitai pereita prie *patiesanime*. Mes toliau žaidėme ir kalbėjomės. Informantas kalbėjo laisvai ir atvirai. Daug pasakojo apie tai kaip susidomėjo kultūra ir kodėl atėjo į klubą. Pasidomėjau ar jis kuo nors jaučiasi kitoks, dėl to jog domisi Japonija. Jis ėmė kalbėti. Jam bekalbant apžiūrėjau jo aprangą. Vizualiai nesimatė jokių aksesuarų kurie nurodytų į Japoniškumą ar ką panašaus. Mūvėjo žalius riedlentininkų batus, mėlynus džinsus, juodą maike. Turėjo keletą auskarų ausyse, buvo tamsių, juodų plaukų. Jokių smulkmenų kurios per daug išskirtų iš kitų nepastebėjau.

„ Nežinau ar jaučiuos pasikeitęs. Aišku klausoma muzika manau turėjo įtakos man. Nedaug žmonių sutiksi kurie klausytų japoniškos muzikos, juolab Japoniškos sunkios muzikos. Kuom pakeitė gyvenimą, tai grojimu. Besidomėdamas kažkada muzika jų, radau tokią grupę Galneryus. Jie ten powermetal grojo berods ir visai man patiko. Ėmiau klausyt daugiau, bet labiausiai keletos dainų tik. Labai kabino gitara. Pasidomėjau ir suradau jų gitaristą youtube, kur jis darė gitarų dvikovas. Ten vienam video jis rodė įvairiais grojimo technikas iš savo dainos. Kai pamačiau, atrodė labai nesveikai ir užsimaniau išmokyti kadanors grot taip kaip jis groja. Pradėjau mokytis grot akustine gitara, bet nekibo pati gitara man, nebuvo maloni rankai, tai susiradau grupę mokykloj kur grojo ir ėmė su jais mokytis. Po to nusipirkau nuosavą elektrinę gitarą ir jau rimtai į tai pradėjau žiūrėt. Tai galima sakyti, dėl to, kad susidomėjau Japonija, pradėjau grot. Nors muzika ir anksčiau patiko, domėdavaus, bet pats ja užsiimt tik po to pradėjau. Atsirado kažkoks tikslas, siekiamybė matyt, kaip idealas koks. Dar dailė jų sužavėjo, bet senosios jų dailės aš nemoku, labiau praktikavau tą anime piešimą. Tai tikriausiai tokį meninį, estetinį skonį man padėjo lavinti ta kultūra. Net literatūra labai patiko jų. Kitokia nei vakariečių. Skaičiau keletą autorių, tiek Ray Murakami kuris apie 69devintuosius rašo, tiek vienos autorės memuarus iš buvimo su yakuzom, tiek Haruki Murakami, kuris išvis labai patiko savo rašymu man. Daug dalykų kitokių ten. Net kai kalba apie šulinio dugną, tai nėra kas nors negero. Pas mus paskaičius kažką su šulinio dugnu, tai vos ne siaubo filmas būtų paremtas Kingu, o ten tai tiesiog savęs ieškojimas per tą šulinį, o šiaip.... Mmmm.... Dar gal kažkiek prisidėjo pagarbos suvokimas jų, kad gerbiami vyresni yra. Šiaip išskirti kažką taip yra sunkoka, bet čia pirmi dalykai kurie į galvą ateina.“ [Informantas 5, vyras, 20 metų]

Baigėme antrą partiją ir savo vietą užleidau kitam, kuris išties moka žaisti šį žaidimą. Savo pokalbį tuo ir baigėme. Dar šiek tiek pasikalbėjome apie žaidimą, jis davė man keletą patarimų,

paiškino kaip geriau galėjau pasielgti vienoje ar kitoje situacijoje. Grįžau prie savo buvusios grupelės kuri užsiėmė mangos piešimu. Pasidomėjau ar kas iš jų vyko į renginį, tačiau kaip supratau, ten nevažiavo nė vienas jų. Vos keli nariai iš klubo lankėsi ten, tačiau jų nebuvo prie mano stalo. Likęs susitikimas ėjo taip kaip ir buvo įprasta. Peržiūros, sėdėjimas prie savo stalų ir grupelių. Kai kurių žmonių vaikščiojimas nuo vienos grupės prie kitos ir tiesiog kalbėjimasis. Susidarė įspūdis, jog čia tiesiog susirenkama pabūti kartu ir bendraminčių aplinkoje papiešti ar kartu pažiūrėti *anime*. Tiesa, susitikimas gavosi valanda trumpesnis nei anksčiau, žmogus atsakingas už raktus turėjo išeiti anksčiau, tačiau vietoje to, kad kiti būtų pasilikę, ėmė skirstytis namo. Tuo ir baigėsi mano ketvirtasis susitikimas. Didžiąją jo dalį, bent pusantros valandos mes tiesiog pražaidėme stalo žaidimą „Go“, o prisėdimas prie grupelės buvo gan trumpas, vos pusvalandis. Prie išėjimo iš mokyklos ir vėl susidarė grupelės, viena jų traukė į Akropolį ir kvietė norinčius prisijungti kartu pavalgyti ar šiaip ko nuveikti, tačiau norinčių neatsirado.