

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA  
IM. STANISŁAWA STASZICA  
W KRAKOWIE

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY  
KIERUNEK: SOCJOLOGIA  
SPECJALNOŚĆ: MULTIMEDIA I KOMUNIKACJA SPOŁECZNA

PRACA LICENCJACKA

**Aneta Przystał**

Nr albumu: 271764

***Cosplay – zabawa strojami i sposób na poszukiwanie oryginalności  
czy ucieczka od dorosłego świata oraz wyraz infantylizacji i juwenalizacji  
współczesnej kultury***

*(Cosplay – costume playing and way of the search for originality or escape from adult world  
and contemporary culture)*

PROMOTOR: DR KRZYSZTOF MATUSZEK

„Oceniam pracę pozytywnie, zatwierdzam do rejestracji i dopuszczam do obrony”

.....

Data i podpis promotora

Kraków 2016

Upředzona o odpowiedzialności karnej na podstawie art. 115 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.): „Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w bład co do autorstwa całości lub części cudzego utworu albo artystycznego wykonania, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3. Tej samej karze podlega, kto rozpowszechnia bez podania nazwiska lub pseudonimu twórcy cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie albo publicznie zniekształca taki utwór, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie.”, a także upředzona o odpowiedzialności dyscyplinarnej na podstawie art. 211 ust. 1 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym (t.j. Dz. U. z 2012 r. poz. 572, z późn. zm.) „Za naruszenie przepisów obowiązujących w uczelni oraz za czyny uchylające godności studenta student ponosi odpowiedzialność dyscyplinarną przed komisją dyscyplinarną albo przed sądem koleżeńskim samorządu studenckiego, zwanym dalej "sądem koleżeńskim"”, oświadczam, że niniejszą pracę dyplomową wykonałam osobiście i samodzielnie i że nie korzystałam ze źródeł innych niż wymienione w pracy.

## SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	5
ROZDZIAŁ 1. – ZAGADNIENIA TEORETYCZNE.....	7
1.1. – Wstęp.....	7
1.2. – <i>Cosplay</i> .....	7
1.2.1. – Definicja <i>cosplayu</i> . Cechy <i>cosplayera</i> .....	7
1.2.2. – Konwenty.....	9
1.2.3. – Manga i anime.....	10
1.3. – Kim jest fan? Czym fandom?.....	12
1.3.1. – Zjawisko fanartu.....	13
1.4. – Tożsamość.....	14
1.5. – Interakcjonizm symboliczny.....	15
1.5.1. – Teoria dramaturgiczna Ervinga Goffmana.....	15
1.5.2. – Pojęcie jaźni odzwierciedlonej u Charlesa H. Cooley’a.....	16
1.6. – Kultura popularna.....	17
1.6.1. – Kultura źródłem niedojrzałości?.....	18
1.6.2. – Juwenalizacja.....	19
1.7. – Podsumowanie.....	20
ROZDZIAŁ 2. – METODOLOGIA BADAŃ.....	21
2.1. – Cel badawczy.....	21
2.2. – Problem i hipotezy badawcze.....	22
2.3. – Metoda badawcza oraz uzasadnienie jej wyboru.....	23
2.4. – Dobór próby.....	24
2.5. – Technika i narzędzie badawcze.....	25
ROZDZIAŁ 3. – ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ.....	26
3.1. – Wstęp.....	26
3.2. – Informacje o respondentach.....	26
3.3. – Analiza.....	27
3.3.1. – <i>Cosplayowe</i> początki uczestników.....	27
3.3.2. – Tematyka <i>cosplayu</i> oraz cechy <i>cosplayera</i> .....	28

3.3.3. – Przynależność do grupy fanowskiej. <i>Cosplayer</i> jako konsument...	30
3.3.4. – Motyw maski.....	32
3.3.5. – Opinie na temat strojów w życiu <i>cosplayera</i> .....	34
3.3.6. - <i>Cosplay</i> powrotem do młodości?.....	36
3.3.7. - Kultura popularna a <i>cosplay</i> .....	38
3.3.8. – <i>Cosplay</i> formą zabawy.....	39
3.3.9. – <i>Cosplay</i> ucieczką od codzienności?.....	40
PODSUMOWANIE.....	43
BIBLIOGRAFIA.....	45

## Wstęp

Dzisiejszy świat często stawia na naszej drodze wielu przeciwników, atakujących codzienny, chciałoby się rzec spokojny, byt. Przeciwnicy ci, to nic innego jak problemy, które spotykają każdego człowieka w jego powszedniej podróży, zwanej życiem. Rzucają kłody pod nasze nogi, by przeszkodzić w spokojnym egzystowaniu. Każdy z nas chciałby móc powiedzieć, iż ma wiodący wpływ na kształtowanie swojego życia, czyli swobodne omijanie przeszkód, lecz niestety nie zawsze jest to takie proste. W momencie, gdy przeciwności losu rosną, wręcz przerastają istotę ludzką, ma miejsce zjawisko poszukiwania ukojenia strapionego umysłu. W wielu przypadkach odbywa się to poprzez tzw. eskapizm (ang. escapism od escape - ucieczka), czyli „oderwanie się od rzeczywistości i problemów z nią związanych”<sup>1</sup>.

Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań, mogących pomóc człowiekowi w ucieczce od świata codziennego i wszelkich życiowych niedogodności będzie jedną z poruszanych kwestii w mojej pracy. Uważam to za istotne zagadnienie, głównie z racji jego powszechności. Ludzie od zawsze poszukiwali wszelkich odskoczni, które pozwalałyby im skupić swoje myśli na czymś nieobciążającym zmęczonego codziennością umysłu. W dzisiejszych czasach możemy zaobserwować ogromną progresję w ofercie dla „eskapistów”. Mogą oni odnajdywać nowe gatunki literackie i zamiast wieczornego zamartwiania się, przeżywać przygody z ulubionymi bohaterami książek. Ale jak już wcześniej wspomniałam, oferta dla „uciekierów” jest bardzo szeroka – od gier komputerowych, społeczności wirtualnych, czasopism, poprzez modelarstwo, fotografię, ogrodnictwo, sport, aż do wszelkich doświadczeń duchowych. I jednym z takich sposobów jest wyrażanie swojej osobowości poprzez twórczość. Mam tutaj na myśli konkretny rodzaj twórczości, a mianowicie – *cosplay*. Dokładne rozwinięcie tego zagadnienia znajdzie się w pierwszym rozdziale mojej pracy.

Kolejnym ważnym zagadnieniem, na którym się skupię, będzie tożsamość w ujęciu psychologicznym, ponieważ prawda jest taka, że zachowanie człowieka jest zjawiskiem niezmiernie skomplikowanym. W kontakcie ze światem zewnętrznym, jednostka wykształca swoją tożsamość właśnie poprzez partycypację z daną grupą, w mojej pracy jest to kontakt z grupami fanowskimi.

---

<sup>1</sup> <http://sjp.pwn.pl/sjp/eskapizm;2457810.html>

Temat pracy porusza także ważne zjawisko, jakim jest infantylizacja i juwenalizacja kultury. Uważam, że warto poświęcić temu uwagę, gdyż wątek *cosplayu* w pewnym stopniu wiąże się z tymi aspektami. Warto zaznaczyć, że idąc tą drogą, dochodzimy do pojęcia kultury masowej, której także zamierzam poświęcić uwagę w pierwszym rozdziale. Ale po krótko... Pojęcie kultury masowej odnosi się bowiem do „zjawisk współczesnego przekazywania wielkim masom odbiorców identycznych lub analogicznych treści płynących z nielicznych źródeł oraz do jednolitych form zabawowej, rozrywkowej działalności wielkich mas ludzkich”<sup>2</sup>. Co to oznacza? Między innymi to, że kultura masowa bazuje, w pewnym sensie, na naśladownictwie. Dostrzegamy w wybranej przez nas, abstrakcyjnej, postaci pewne cechy, które uważamy za słuszne i próbujemy je naśladować, bowiem w *cosplayu* nie zawsze chodzi tylko i wyłącznie o zewnętrzne upodobnienie się do danego bohatera, lecz często także o przejęcie charakterystycznych dla niego cech osobowości.

Aby przyjrzeć się dokładnie temu tematowi, zamierzam posłużyć się kwestionariuszem ankiety internetowej – jedną z ilościowych metod badawczych, a miejscem, w którym go zamieszczę będzie grupa na portalu społecznościowym (Facebooku) zrzeszająca *coplayerów*. Dzięki temu będę mogła poznać ich motywacje oraz spróbować postawić trafne wnioski. Czy kieruje nimi chęć odnalezienia odskoczni od codziennego życia? Może chcą się na nowo poczuć dziećmi? Jeśli tak, to skąd takie pobudki?

Praca będzie składać się z trzech części. Pierwsza z nich – teoretyczna, ma za zadanie przybliżyć wszelkie aspekty teoretyczne, dotyczące zagadnień *cosplayu*. Zostanie tu omówiona problematyka fanów, fandomów, a także tożsamości człowieka oraz przybierania przez niego różnych masek, odrywających go od codziennego życia.

Druga część – metodologiczna, będzie przedstawieniem metodologii badań, tj. wyboru metody oraz doboru próby. W trzeciej części, natomiast, znajdzie się omówienie wyników, a także podsumowanie.

---

<sup>2</sup> Kłoskowska Antonina., *Kultura masowa*, Warszawa, 1980, s. 95

# Rozdział 1. Zagadnienia teoretyczne

„Ciel stanowi bowiem oczywiście uzależnienie od przyjemności immersji w tę, a nie inną fikcję.”<sup>3</sup>

## 1.1. Wstęp.

Na początku pracy mowa była o coraz to szerszej gamie propozycji dla ludzi ceniących sobie wszelkiego rodzaju rozrywkę, ale także pragnących osiągnąć cel, jakim jest oderwanie się od rutyny codziennego, szarego życia. Ten rozdział poświęcony będzie głównym zagadnieniom dotyczącym *cosplayu*. Pragnę przybliżyć samo jego pojęcie, a mianowicie – co oznacza, skąd się wywodzi, ale także jakie potrzeby człowieka może zaspokajać oraz jaki może mieć wpływ na istotę ludzką. Przybliżając jego genezę, zatrzymam się na moment przy japońskiej kulturze, gdyż właśnie z niej *cosplay* się wywodzi.

Między innymi przybliżę w tym rozdziale socjologiczną teorię maski – perspektywę dramaturgiczną Ervinga Goffmana oraz różne definicje więzi społecznej w odniesieniu do zrzeszeń fanowskich, czyli wszelkich akcji zrzeszających fanów na całym świecie, tzw. fandomów. Przedstawię sylwetkę fana oraz rozwój fandomów, a posłużę się do tego między innymi głównymi wątkami interakcjonizmu symbolicznego. Dodatkowo omówię pojęcie jaźni odzwierciedlonej u Charlesa H. Cooley’a.

Ważnym zagadnieniem, na którym się skupię, będzie psychologiczne ujęcie tożsamości człowieka oraz mechanizm introjekcji, czyli poszukiwanie tej tożsamości na zewnątrz, próba odnalezienia gotowych wzorców.

W mojej pracy uwaga zostanie także poświęcona zmianom kultury, a mam tu na myśli jej infantyлизację i juwenalizację. Ostateczne wnioski wypływające z tego rozdziału posłużą jako element twórczy do przeprowadzenia badań.

## 1.2. *Cosplay*.

### 1.2.1. Definicja *cosplayu*. Cechy *cosplayera*.

Jednym ze sposobów oderwania się od nieatrakcyjnej dla nas rzeczywistości jest odnalezienie pewnego rodzaju „ukojenia” i oddanie się twórczości, pozwalającej skierować

---

<sup>3</sup> Dukaj Jacek, *Science Fiction*, Wydawnictwo: Powergraph, Warszawa, 2011, str. 43

przytłaczające myśli na inne tory. Zagadnieniem, któremu pragnę się bliżej przyjrzeć, jest cosplay – jedno z zajęć pomagających osiągnąć wcześniej wspomniany cel. Najpierw proponuję przybliżyć sam termin, gdyż jest to pojęcie stosunkowo nowe w Europie. Otóż jest to połączenie dwóch angielskich słów – costume (kostium) oraz playing (gra, zabawa), co w najprostszym tłumaczeniu oznacza zabawę w przebieranie. Ale co to w takim jest ten cosplay? Otóż przybiera to zwykle „konkursową formę kolorowej przebieranki. Fani długo i starannie przygotowują stroje do prezentacji. Strój, im bardziej wierny oryginałowi noszonemu przez ulubioną postać z mangi czy anime, tym lepiej. W połączeniu z odpowiednią charakteryzacją, sposobem poruszania się i wysławiania stanowi źródło dumy. Jest przy tym kolejnym dobrem, które powstaje w procesie aktywnej konsumpcji; towarem wystawionym na ogląd, ale nie na sprzedaż, produkowanym na wewnętrzny rynek”<sup>4</sup>. Mowa tu o postaciach z mangi i anime, lecz teraz jest to zjawisko rozumiane dużo szerzej, gdyż zakres działalności twórczej projektantów kostiumów wyszedł poza granice kultury japońskiej. Teraz twórczość ta nie posiada żadnych ram i jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia cosplayera. Dzisiejsze projekty odzwierciedlają wygląd postaci z książek autorów z całego świata, ze światowych gier czy też filmów powszechnie znanych.

Co powinno charakteryzować *cosplayera*? Osoba chcąca zajmować się tego typu ruchem fanowskim musi odznaczać się dużym pokładem cierpliwości i uporu, ponieważ urealnienie projektu są to długie godziny pracy, często zajmuje to nawet kilka miesięcy. Dodatkowo osoba ta powinna posiadać pewne zdolności manualne, co niekoniecznie jest wymogiem, gdyż trening czyni mistrza i z czasem można nabrać wprawy w tworzeniu kostiumów, a także skomplikowanych dodatków czy też przykładowo broni białej.

Poniżej przedstawiam zdjęcie *cosplayu* wzorowanego na słynnej przez ostatnie lata grze Halo, przeznaczonej na konsolę Xbox. Pisząc wcześniej o cechach *cosplayera*, na tym przykładzie widać, że autor tego stroju musiał dysponować ogromnym pokładem czasu, ale też wspomnianą sprawnością manualną, gdyż prawie wszystkie z wykonanych części są efektem użycia pianki reagującej na ciepło i pod jego wpływem zmieniającej kształt. Autor zadbał o wszystkie detale, a dodatkowym atutem jest obecność broni, która uatrakcyjnia strój.

---

<sup>4</sup> <http://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf>





Rysunek 1 – [dost.: <https://pl.pinterest.com/pin/504192120755498455/>]

### 1.2.2. Konwenty.

Konwentem (ang. convention – zjazd) określamy zjazd fanów szeroko pojmowanej fantastyki, gier fabularnych, mangi i anime oraz innych wytworów kultury popularnej. Zjazd taki trwa zwykle około trzech dni (zazwyczaj są to weekendy), a w trakcie jego trwania uczestnikom dostarczana jest cała gama różnorodnej rozrywki, od turniejów karcianych i planszowych, poprzez projekcje filmów, aż do spotkań z wydawcami, pisarzami. Konwenty są bardzo cenione w życiu społeczności fanowskich, gdyż tam mogą oni poznać pobratymców o podobnych zainteresowaniach, a także puścić wodze swojej wyobraźni i poszukać oryginalności wśród grup o specyficznych upodobaniach. Warto zaznaczyć, że „na konwenty jeździ bardzo wiele osób z całego kraju. Imprez tego typu jest kilka w miesiącu w różnych częściach Polski. Wiele z nich to małe, lokalne konwenty, lecz są też ogromne, profesjonalnie

organizowane imprezy dla blisko tysiąca osób.”<sup>5</sup>. Jak pisze Piotr Siuda<sup>6</sup>, zjazdy te są niczym święta, w których to można dzielić się swoją pasją, ale główną funkcją tam spełnianą jest funkcja socjalizacyjna. Jest to raj dla *cosplayerów*, ale także miejsce umożliwiające zbudowanie scenicznej osobowości na wybranych fundamentach.

### 1.2.3. Manga i anime.

Twórcą nazwy *cosplay* był Nobuyuki Takahashi, a sama idea narodziła się w Kraju Kwitnącej Wiśni. To właśnie tam mają swoje zakorzenienie *manga* (komiks, obraz, rysunek, szkic, karykatura. Japońskie słowo wywodzące się ze sposobu ozdabiania rycin i innych form sztuki użytkowej. Współcześnie używane poza Japonią oznacza japoński komiks<sup>7</sup>.) oraz *anime* (skrótowe angielskie słowo animation oznaczające film animowany. W Japonii terminem tym określa się wszystkie filmy i seriale animowane, bez względu na kraj ich pochodzenia. Poza Japonią słowo anime służy wyłącznie do określenia japońskiej animacji. Istnieje także teoria, że termin anime pochodzi od francuskiego słowa animé (animowany) lub les dessins animés (animowane obrazy). Obie formy – pierwotna animeshon i skrócona anime – są rozpoznawane przez Japończyków. Po raz pierwszy terminu anime użył japoński teoretyk filmowy Taihei Imamura w latach 40. XX wieku, zastępując nim dotychczasowe określenie manga-eiga<sup>8</sup>). Oba te pojęcia w pewien sposób wiążą się ze zjawiskiem *cosplayu*, gdyż przedmiotem inspiracji *cosplayerów* często bywają postaci z komiksów, gier, filmów japońskich. Pierwsza manga w Polsce pojawiła się w 1996 roku. Była nią „Aż do nieba” Riyoko Ikedy. Wydanie pierwszego tomu mangi zbiegło się w czasie z emisją serialu „Czarodziejka z Księżycy” („Sailor Moon”), który bił rekordy popularności i stał się kamieniem milowym położonym pod rozwój polskiego fandomu.”<sup>9</sup>. Potem pojawiały się kolejne, wzbudzając przy tym różne emocje. Istnieją także skrajne przypadki, w których zafascynowanie powoduje mieszanie się fikcji z rzeczywistością, ich granice ulegają zacieraniu, a to z kolei może prowadzić do niepoprawnego odbioru prawdziwych realiów i zatraceniu się w wymagowanym przez człowieka świecie.

---

<sup>5</sup> <http://konwenty.polter.pl/Podstawowe-informacje-o-konwentach-c2666>

<sup>6</sup> Siuda Piotr, *Kultury prosumpcji*, Instytut Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2012

<sup>7</sup> <http://www.kwitnacawisnia.cba.pl/manga.html>

<sup>8</sup> <http://www.kwitnacawisnia.cba.pl/anime.html>

<sup>9</sup> Czaplinska Anna, *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń, 2006 [dostępne w: <http://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf>]



Rysunek 1 - Efekt pracy cosplayerek przebranych za bohaterki animowanego serialu "Czarodziejka z Księżycą" [dost.: <http://kawaielli.deviantart.com/art/Pretty-Guardian-Sailor-moon-cosplay-405729184>]

### 1.3. Kim jest fan? Czym fandom?

W najprostszym rozumieniu, fan jest to sympatyk, zwolennik osoby, bądź rzeczy<sup>10</sup>. „Fan jest konsumentem. W społeczno-ekonomicznej przestrzeni wymiany nabywa określone dobra. Główna różnica pomiędzy fanem a zwykłym konsumentem polega na wyznawanych ideałach, które czynią z niego konsumenta idealnego.”<sup>11</sup>. Podążając tym tropem, fan we wszelkich wyborach konsumenckich, nakierowanych na konkretne obiekty głębokiego zainteresowania, działa pod wpływem silnych emocji, jest szeroko pojętym entuzjastą. Dlatego też dąży on do poszerzania swojego „fanowskiego” dobytku i osiągnięcia ideału, który oznaczałoby dla niego wejście w posiadanie wszelkich dóbr dotyczących kultywowanego obiektu. W ten sposób niestety wpada w pułapkę konsumpcjonizmu, gdyż z każdym kolejnym zakupionym produktem, apetyt na posiadanie wzrasta, a nie jest możliwe osiągnięcie ideału. „Fan jest również konsumentem produktywnym. Przekształca nabywane dobro w nowy produkt, który wprowadza na wewnętrzny rynek fandomu jako towar jedyny w swoim rodzaju, służący bądź uzgadnianiu znaczeń, bądź przybliżaniu się do niedoścignionego ideału.”<sup>12</sup>. Między innymi na tym właśnie opiera się sztuka *cosplayu*. *Cosplayerzy* zaopatrują się w potrzebne materiały na ogólnym rynku konsumentów, po czym przekształcają je w pożądane wytwory, które spełniają założone wcześniej warunki twórcy projektu. Innymi słowy: *cosplayer* kupuje np. tkaninę i produkuje z niej strój danej postaci, czy to z ulubionej książki, czy też gry, bądź filmu. W kolejnym etapie wprowadza ów wytwór twórczości do społeczności fanowskiej, gdzie stara się jak najdokładniej odwzorować zachowanie danej postaci, za którą się przebrał.

Te społeczności fanowskie to właśnie fandomy, czyli „specyficzna grupa odbiorców tekstów kultury popularnej. Są oni grupą bardzo trudną do zdefiniowania, ponieważ ciężko wyznaczyć granicę między tymi, co oglądają „normalnie” a tymi, którzy już są fanami. W ich analizie pomoc mogą trzy wskaźniki, którymi posłużyć się można, aby odróżnić fana od nie fana: entuzjastyczna konsumpcja, samodzielna produkcja na wewnętrzny rynek fandomu i wielokrotne odczytywanie.”<sup>13</sup>. Tak jak wcześniej zostało wspomniane, fan nabywa upragnione dobra pod wpływem emocji, dlatego też jednym z wyznaczników bycia sympatykiem danego obiektu, zjawiska jest entuzjastyczna konsumpcja. Tak samo wybór samodzielnej produkcji jako wskaźnika bycia fanem jest trafny, ponieważ szanujący się

---

<sup>10</sup> <http://sjp.pwn.pl/sjp/fan;2458475.html>

<sup>11</sup> [http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr\\_Siuda\\_Fandomy\\_jako\\_element\\_ruchu\\_spolecznego\\_wolnej\\_kultury.pdf](http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr_Siuda_Fandomy_jako_element_ruchu_spolecznego_wolnej_kultury.pdf)

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Ibid.

*cosplayer* sam wytwarza swoje stroje. Najpierw określa, często nawet szkicuje swój projekt, następnie udaje się w poszukiwania odpowiednich materiałów, a w efekcie może oddać się pracom nad wykonaniem satysfakcjonującego projektu.

### 1.3.1. Zjawisko fanartu.

Wszelkie produkcje fanowskie można skategoryzować w jedno pojęcie – *fanart*. „Każdy fanart osadzony jest w świecie ulubionych produktów fanów (...).”<sup>14</sup>. Pod tym określeniem kryje się cała gama przejawów twórczości artystycznej fanów, m. in. wszelkiego rodzaju rysunki, komiksy oraz inne formy postrzegane wzrokowo. Obok fanartu można znaleźć inne przejawy działalności artystycznej. Jest to przykładowo:

- fan fiction – czyli nieoficjalne opowiadania, które tworzone są przez fanów danego dzieła, np. książki, filmu, gry. W owych opowiadaniach wykorzystywane są wizerunki bohaterów produkcji, ale nie tylko, gdyż mogą to być także opowiadania przedstawiające postaci realne (muzyków czy też innych celebrytów). Fan fiction jest „przedłużeniem oryginalnego tekstu i jednocześnie szczególną formą dialogu, który nieprzerwanie toczy się między fanami”<sup>15</sup>, gdyż wprowadzają oni często nowe wątki, bądź też rozwijają te, które pojawiały się w oryginale.
- filking – czyli tworzenie piosenek, filmów, lub galerii zdjęciowych.

Oprócz wymienionych form istnieje także wyrażanie swojej sympatii danym produktem popkultury poprzez malarstwo, tworzenie komiksów czy też rysunków. Specjalne zdolności artystyczne nie są tutaj aspektem wymaganym, ponieważ liczy się głównie idea przekazania swojej fascynacji innym uczestnikom danego fandomu.

Obok wyżej przedstawionych form plasuje się oczywiście także *cosplay*, któremu została poświęcona główna uwaga w tej pracy. Tworzenie strojów jak najbardziej należy do procesu aktywnej konsumpcji, a dodatkowo wytworzone produkty są wystawiane na wewnętrznym rynku fandomu.

---

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

#### 1.4. Tożsamość.

Pojęcie tożsamości scala się ze zjawiskiem fandomów, o których była mowa we wcześniejszym podrozdziale. Głównie dlatego, że ludzie należący do fanowskich zrzeszeń posiadają tożsamość grupową. Czym jest tożsamość? To „(...) cechy wyróżniające jednostki lub grupy, określające, kim lub czym jest ta jednostka lub grupa i co ma dla nich znaczenie. Najważniejszymi źródłami tożsamości są płeć, orientacja seksualna, narodowość lub etniczność i przynależność klasowa. Ważnym czynnikiem tożsamości jednostki jest jej imię i nazwisko; nazewnictwo ma też duże znaczenie dla tożsamości grupowej”<sup>16</sup>. W przypadku członków fandomów tym czynnikiem jest tzw. nick (ang. nickname), czyli pseudonim artystyczny. W ujęciu psychologicznym tożsamość jest to wyobrażenie własnej osoby, indywidualnych cech osobowości, świadomość siebie<sup>17</sup>. Istnieje kilka sposobów określania tożsamości, m. in.:

- tożsamość jednostkowa – dotyczy ona relacji z samym sobą oraz ze światem zewnętrznym, odpowiada na pytanie „kim jestem?”;
- tożsamość społeczna – dotyczy wszystkich spraw, które są uważane za istotne społecznie, obejmuje cechy, jakie przypisują jednostce inni ludzie<sup>18</sup>;
- tożsamość grupowa – poczucie, że istnieją różne zbiorowości mające własną odrębność;

Ta odrębność grupowa występuje w fandomach, tam jednostka czuje więź z innymi członkami społeczności. W fandomie dochodzi także do tymczasowego zawieszania pełnionych na co dzień przez człowieka ról społecznych. W swoim codziennym życiu może on mieć określony zawód, wykształcenie, być w konkretnym wieku, ale gdy wchodzi do społeczności, liczy się tylko jego pasja i wspólne dziedziny zainteresowań danego zrzeszenia fanowskiego.

---

<sup>16</sup> Giddens Anthony, *Socjologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2006

<sup>17</sup> Wojciszke Bogdan, *Psychologia społeczna*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa, 2011

<sup>18</sup> Golka Marian, *Imiona wielokulturowości*, WL Muza, Warszawa 2010 [w:]

[http://socjologia.amu.edu.pl/isoc/userfiles/33/Czym\\_jest\\_tozsamosc.pdf](http://socjologia.amu.edu.pl/isoc/userfiles/33/Czym_jest_tozsamosc.pdf)

## 1.5. Interakcjonizm symboliczny.

Interakcjonizm symboliczny jest to teoria socjologiczna, według której ciągła wymiana i ewolucja znaczeń symboli jest zasadniczym elementem kształtowania się struktur społecznych. Opiera się na analizie wszelkich procesów wzajemnych oddziaływań jako symboliczna rotacja. Wymianą taką są nic innego jak interakcje<sup>19</sup>, czyli wzajemne oddziaływania na siebie jednostek, które polega na wpływie na swoje zachowania<sup>20</sup>.

### 1.5.1. Teoria dramaturgiczna Ervinga Goffmana.

Perspektywa dramaturgiczna Ervinga Goffmana przedstawia jednostkę jako aktora, który odgrywa swoją rolę na scenie życia<sup>21</sup>. Goffman zwrócił uwagę na to, jak dana osoba zachowuje się we wszelakich życiowych sytuacjach, gdy ma do czynienia z innymi aktorami społecznymi. W swoim najbardziej znanym dziele posługuje się określoną terminologią, by opisać koncepcję dramaturgiczną. Użyte przez niego terminy to m.in.

- **występ** – jest to przedsięwzięcie odbywające się na scenie. Aktor w danej sytuacji wchodzi w interakcje, które mają za zadanie przedstawienie jego tożsamości, by mógł on wywierać z góry ustalone przez siebie wrażenie na uczestnikach interakcji;
- **scena** – jest to miejsce, gdzie odbywa się występ, tam aktor przybiera maskę i świadomie kontroluje swoją grę w celu wywarcia określonego wrażenia na publiczności;
- **kulisy** – jest to miejsce za sceną, gdzie aktor ściąga przybraną maskę i może pozwolić sobie na „bycie sobą”, tam też przygotowuje się do kolejnego występu;
- **widownia** – są to obserwatorzy występu aktora społecznego, jego publiczność, która ten występ ocenia; „Wykonawca może polegać na publiczności, która potrafi odnaleźć najdrobniejsze znaki w sposób istotny informujące o jego występie.”<sup>22</sup>;

---

<sup>19</sup> <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/interakcjonizm-symboliczny;3915066.html>

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Goffman Erving, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. Datner-Śpiewak Helena, Śpiewak Paweł, PIW Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1981

<sup>22</sup> Ibid.

- **rola** – jest to wcześniej ustalony schemat działania aktora; „Kiedy jednostka gra jakąś rolę, oczekuje od obserwatorów, że wrażenie jakie pragnie w nich wywołać, odbiorą zgodnie z jej zamysłem.”<sup>23</sup>;

Goffman uważa, iż osobowość jednostki jest zależna od ram, w jakie wprowadza ją społeczeństwo. W jego koncepcji ważne jest stwierdzenie, że osoba znalazłszy się w otoczeniu obserwatorów, zmienia swoje zachowanie – przybiera określoną maskę i odgrywa wybraną rolę tak, by widz odebrał ją zgodnie z zamiarem wykonawcy sztuki.

Koncepcję tę warto zastosować w ocenie zachowań *cosplayerów*, gdyż oni sami „wkraczając w krąg obecności innych narzucają im swoją definicję sytuacji”<sup>24</sup>. Motyw maski można tu często rozumieć w sposób także dosłowny, gdyż wielu twórczych wykonawców *cosplayu* zakrywa swoją twarz pod kamuflażem, co daje im możliwość całkowitego otworzenia się i pokazania skrywanych emocji. Wymagają oni od swojej publiczności dobrego odczytania gry, co często wiąże się z nadaniem sobie cech, których brakuje im w życiu codziennym, kiedy nie mogą zakrywać swojej prawdziwej twarzy, a grono obserwatorów zna ich personalia. Istnieją sytuacje, w których osoba np. nieśmiała, nabiera pewności siebie i pod przykrywką jest w stanie dokonać rzeczy, o których mogłaby tylko pomarzyć z racji barier osobowościowych. Dlatego też *cosplay* należy do alternatyw ucieczki od realnego świata. „Goffmanowską” sceną może być w tym przypadku konwent. To tam *cosplayerzy* zakładają swoje stroje, odgrywają role i stają się wybraną przez siebie postacią z określonymi cechami osobowości.

### 1.5.2. Pojęcie jaźni odzwierciedlonej u Charlesa H. Cooley’a.

Koncepcja jaźni odzwierciedlonej w podobny sposób dotyka kwestii *cosplayu*, co dramaturgiczna teoria Ervinga Goffmana. Charles Cooley zwrócił uwagę na to, iż jednostki kształtują swoje opinie o własnej osobie na podstawie tego, w jaki sposób patrzą na nich inni ludzie. „Inni ludzie dostarczają im zwierciadła, w którym mogą się przejrzeć. Kiedy traktują nas dobrze, z szacunkiem, uznaniem, sympatią, nagradzają i chwalą - mamy prawo sądzić, że jesteśmy wiele warte. Kiedy z nas szydzą, unikają, krytykują, atakują, karzą i ganią - nasza samoocena obniża się.”<sup>25</sup>. Proces ten nazywamy zwierciadłem osobowości i również można go odnieść do zjawiska *cosplayu*. *Cosplayerzy* uczestnicząc w konwencie, starają się odegrać

---

<sup>23</sup> Ibid.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Sztompka Piotr, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków, 2012



ustaloną przez siebie wcześniej rolę, można powiedzieć, że podszywają się pod tożsamość nierealnej postaci i szukają w innych opinii na swój temat. Teza Charles'a Cooleya obejmuje trzy aspekty, a są to:

- nasze własne wyobrażenia na temat postrzegania naszego wizerunku przez inne osoby;
- związane z tymi wyobrażeniami poczucie zadowolenia bądź wstydu;
- osąd własnej osoby;

Podobnie odbywa się to na gruncie *cosplayowym*. Jażń powstaje w procesie komunikowania w danej grupie. Twórca stroju wystawia się na ocenę, chce być doceniony, pochwalony. Opinia innych pozwala mu się osądzić, a symbole przeniesione za pomocą *cosplayowego* wytworu posiadają funkcję obrazową oraz przekazującą uczucia.

## 1.6. Kultura popularna.

Jak pisze Marek Krajewski<sup>26</sup>, dzisiejszy świat skupiony jest na zjawisku konsumpcji, a żeby można było wywierać wpływ na odbiorcach, konieczne jest spełnienie warunku dostarczania przyjemności. Tu zaczyna się obszar oddziaływania kultury popularnej na światopogląd masowego odbiorcy. Jej odbiorcom towarzyszy poczucie doznawania przyjemności oraz sprawowania kontroli nad własnym losem.

Pojęcie kultury masowej odnosi się, jak pisałam we wstępie, do zjawisk, w których to masowemu odbiorcy przekazywane są treści. Jakież w dzisiejszych czasach byłby komfort życia bez szybkiego przepływu informacji czy też łatwo dostępnej rozrywki? Współczesnemu człowiekowi ciężko wyobrazić sobie funkcjonowanie w świecie bez dostępu do udogodnień, idei oraz wytworów popkultury – swoistego rodzaju cywilizacyjnej przestrzeni globalnej komunikacji<sup>27</sup>, w której jednostki konstruują swoje pragnienia, ale też odnajdują odbicie swoich gustów i upodobań. Wiodącą kwestią w kulturze masowej, jest bowiem przyjemność. Kupujemy dane czasopisma, oglądamy wybrane seriale, filmy, gramy w ulubione gry na PlayStation, bądź na Xboxie. Wszystko to za sprawą doświadczenia przez nas uczucia zadowolenia, ludzkość podświadomie dąży do odczuwania satysfakcji. Człowiek często koncentruje się na swoich emocjach, gdyż te, które powstają wraz z kontaktem z danym przedmiotem, są wyjątkowe, tylko przez niego stworzone i przeżywane. I tu warto zauważyć, że do wytworów popkultury zalicza się także działalność *cosplayowa*. W pewnym aspekcie

---

<sup>26</sup> Krajewski Marek, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2005

<sup>27</sup> <http://www.kulturoznawstwo.umk.pl/index.php/kultura-popularna>

zaspokaja ona potrzebę przyjemności, gdyż powstały kostium, który zyska aprobatę na forum fanów, dostarcza pozytywnych emocji.

„Warunkiem popularności jest nie tylko dawanie jednostkom powodów do zadowolenia czy satysfakcji płynącej z percypowania pewnych przekazów lub z uczestnictwa w pewnych zdarzeniach, lecz wieloznaczność i otwartość interpretacyjna tych przekazów, zjawisk i osób. Popularne może stać się więc to, w co jednostki mogą wpisywać się ze swoimi niepowtarzalnymi potrzebami, co pozwala na samorealizację osobom różniącym się pomiędzy sobą, co może pomieścić w sobie różnorodność ludzkich pragnień, potrzeb, aspiracji.”<sup>28</sup>. I nawet taka *cosplayowa* twórczość wpisuje się w te ramy, bowiem może ona zrzeszać ludzi o zupełnie różnorodnych osobowościach, ale posiadających cel urozmaicenia sobie swojego życia, a także odnalezienia ludzi o podobnych zainteresowaniach.

Według Stuarta Halla, wszystko co polisemiczne, może stać się obiektem kultury popularnej<sup>29</sup>. Dlaczego? Obiekt taki może być odczytany na wiele sposobów, a odczyt ten jest zależny od odbiorcy i jego światopoglądu. Ważnym czynnikiem w wyborze wytworów popkultury jest brak przymusu i możliwość kontrolowania, jakie obiekty chcemy wybrać, a jakie omijać. Tak samo jest ze strojami, jednostka sama wybiera jaką postać chce stworzyć i do kogo się upodobnić. W pewnym sensie łączy się to z psychologicznym pojęciem introjeksji. Człowiek poszukuje pewnych wzorców zachowań, cech osobowości na zewnątrz, po to, aby przypisać je sobie jako wykształcone przez niego samego.

### 1.6.1. – Kultura źródłem niedojrzałości?

W dzisiejszych czasach coraz częściej słyszy się o kulcie młodości oraz szeroko pojętym dzieciennieniu kultury. Dorosłość polega na świadomym podejmowaniu decyzji i braniu za nie odpowiedzialności. Prawna dorosłość zaczyna się w momencie przekroczenia granicy osiemnastego roku życia, co innego dorosłość mentalna. Ta rozpoczyna się w momencie usamodzielnienia się, wzięcia życia w swoje ręce i akceptacji konsekwencji własnych czynów. Często jednak ludzie dorośli czując się zbyt obciążonymi codziennością, decydują się na spowolnienie uciekającego czasu i pozostanie w tych dziecięcych realiach bez troski. Prof. Małgorzata Bogunia-Borowska na Konferencji Sztuki<sup>30</sup> poruszyła zagadnienie zabawy i przytoczyła przykład poddawania się Japończyków tej odskoczni.

<sup>28</sup> Krajewski Marek, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2005

<sup>29</sup> Hall Stuart, *Kodowanie i dekodowanie w przekazach telewizyjnych* [w:] „Przekazy i Opinie” 1987 nr 1-2

<sup>30</sup> [dost. w <https://www.youtube.com/watch?v=46Bgd5VxaDg>]

Zwróciła uwagę na ciężką sytuację klimatyczną oraz ich niepewność dotyczącą kolejnego dnia<sup>31</sup>. Stąd po dniu pracy, nie wracają do swoich domów, lecz udają się w miejsca, gdzie mogą zaznać rozrywki, najczęściej są to różnego rodzaju gry losowe. Ma tu miejsce chwilowe odrywanie się od rzeczywistości, ale uważam to za zjawisko uzasadnione.

Ale czy to właśnie kultura determinuje tendencję do gloryfikacji niedojrzałości? Oczywiście dostarcza wiele produktów, których specyfika polega na tym, iż „poddają się one procesowi popularnej produkcji; ujawniają, aczkolwiek niechętnie, słabe punkty, ograniczenia i niedociągnięcia przynależnych im preferowanych odczytań; zawierają, choć jednocześnie starają się je tłumić, głosy, które zaprzeczają uprzywilejowanemu zestawowi sensów; pojawiają się w nich obszary, które wymykają się spod kontroli; przerastają one dyscyplinującą władzę tekstu, w którym tworzą się w efekcie szczeliny zdolne pomieścić całe nowe teksty; innymi słowy, tekst popularny jest, w bardzo dosłownym sensie, poza zasięgiem swojej własnej kontroli.”<sup>32</sup> Oznacza to, że teksty, produkty kultury popularnej są otwarte, dostępne. Jednakże to użytkownik postanawia, które treści wybierze, nie jest to narzucone.

#### 1.6.2. – Juwenalizacja kultury i zagadnienie „zabawy”.

Zjawiskiem, które łączy się z infantyлизacją jest juwenalizacja kultury. W dzisiejszych czasach coraz częściej mamy do czynienia z kultem młodości i przekształcaniem życia w zabawę. Uważam to za ważne spostrzeżenie, ponieważ zgodnie z nim, właśnie *cosplay* możemy uznać za odskocznnię od codziennego świata. Według Floriana Znanieckiego zabawa równa jest odczuwaniu wolności.<sup>33</sup> I może właśnie *cosplayerzy* tworząc stroje odczuwają taką wolność.

Ludyczność, która jest powiązana z juwenalizacją, definiuje się jako skłonność człowieka do bawienia się<sup>34</sup>. Jest to zjawisko powszechne i uniwersalne. „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomości „odmienności” od „zwyczajnego życia”.<sup>35</sup> *Cosplayerzy* odczuwają radość przy tworzeniu strojów, a widząc pojawiające się efekty ich pracy, odczuwają satysfakcję.

<sup>31</sup> Chodzi tu m.in. o zagrożenia spowodowane warunkami klimatycznymi, np. tsunami.

<sup>32</sup> Fiske John, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Sawicka Katarzyna, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2010

<sup>33</sup> Znaniecki Florian, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa, 2001

<sup>34</sup> <http://sjp.pwn.pl/slowniki/ludyczny.html>

<sup>35</sup> Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Kurecka Maria, Wirpsza Witold, Czytelnik, Warszawa 1985

W książce „O roli zabawy w przygotowaniu dziecka do dorosłego życia” możemy przeczytać, że na każdym szczeblu ludzkiego życia, czyli w każdym jego momencie, zabawa jest jedną z podstawowych form aktywności, a jej rola w każdej fazie rozwoju człowieka jest inna.<sup>36</sup> Zawsze jednak jest to aktywność dobrowolna, przynosząca rozrywkę, odprężenie, rozwijająca takie cechy jak kreatywność czy pomysłowość. Ściśle łączy się ona z *cosplayem* jako artystycznym wyrazem, gdyż według teorii zabawy Fryderyka Schillera, istnieje bliskie pokrewieństwo działalności zabawowej i artystycznej, ponieważ człowiek dąży do świata estetyki, a może tego dokonać po wyzwoleniu się spod wodzy nakazów i przymusu.

### 1.7. – Podsumowanie.

*Cosplay* jest sztuką coraz bardziej spopularyzowaną. Wielu ludzi widząc prace *cosplayerów*, dostrzegając to, co można stworzyć, sami próbują swoich sił. Również na konwentach zaobserwowano wzrost odwiedzających, zarówno profesjonalnych *cosplayerów* jak i osoby dopiero rozpoczynające swoją przygodę, czy też uczestników nie biorących udziału, lecz podziwiających i oceniających stroje innych. Warto wspomnieć, że tym rodzajem sztuki zajmują się osoby w różnym przedziale wiekowym, a zgodnie z tym można stwierdzić, że twórczość *cosplayowa* nie posiada sztywnych ram i ograniczeń. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia i często też czas, ponieważ stworzenie projektu bywa zajęciem pracochłonnym oraz wymagającym dużego pokładu cierpliwości przez wzgląd na często skomplikowane elementy wybranych strojów.

---

<sup>36</sup> Brzezińska Anna, Bątkowski Michał, Kaczmarska Dagmara, Włodarczyk Anna, Zamęcka Natalia, *O roli zabawy w przygotowaniu dziecka do dorosłego życia*, [dost. w:] <http://docplayer.pl/4888464-O-rol-i-zabawy-w-przygotowaniu-dziecka-do-doroslego-zycia.html>

## Rozdział 2. Metodologia badań

„Jedynym istotnym sprawdzianem  
ważności hipotezy jest porównanie  
przewidywań z doświadczeniem.”<sup>37</sup>

### 2.1. – Cel badań.

Ten rozdział pracy poświęcony będzie próbom nakreślenia pobudek, jakie kierują *cosplayerami*, czyli osobami, które „bawią się” w tworzenie strojów postaci popkulturowych. Czym jednak zwykle kierujemy się, określając cel badań? Badanie społeczne zwykle ma za zadanie wyjaśnić dany, wcześniej określony temat. Jak uważał amerykański socjolog, Earl Babbie – „większość badań społecznych jest prowadzona po to, aby rzucić światło na jakiś temat bądź też oswoić badacza z jakąś tematyką. Takie podejście zdarza się najczęściej, gdy badacz wchodzi w nową dla siebie dziedzinę zainteresowań lub gdy przedmiot badań sam w sobie jest stosunkowo nowy.”<sup>38</sup> To stwierdzenie idealnie koreluje z niniejszą pracą badawczą na temat *cosplayu*, gdyż jest to dla mnie zagadnienie świeże, niedawno odkryte. W związku z tym, jako badacz, zamierzam „rzucić” światło na ten rodzaj aktywności fanowskiej, gdyż wydaje się on być niezmiernie ciekawym przejawem twórczości. Earl Babbie wyróżnił trzy główne cele badań, a są to:

- eksploracja – czyli zapoznanie się z wybranym tematem, rozszyfrowanie oraz zrozumienie zjawiska, a także uzyskanie satysfakcjonującej dla nas odpowiedzi;
- opis – jest to obserwacja sytuacji, wydarzenia, zjawiska oraz próba zawarcia przedstawiającego go opisu;
- wyjaśnienie – odkrycie związków przyczynowych pomiędzy zjawiskami, sytuacjami, wydarzeniami<sup>39</sup>;

Celem badawczym mojej pracy staje się przede wszystkim określenie motywacji kierujących twórcami popkulturowych strojów.

---

<sup>37</sup> Friedman Milton

<sup>38</sup> Babbie Earl, *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2006, str. 111

<sup>39</sup> Ibid.

## 2.2. – Problem i hipotezy badawcze.

Problem badawczy jest to element pracy, który powinien być sformułowany w sposób pozwalający na jego weryfikację. Jest to „bodziec intelektualny wywołujący reakcję w postaci badań naukowych.”<sup>40</sup> W mojej pracy problem badawczy skupi się mocno na elementach determinujących wybór *cosplayu*, będzie on brzmiał zatem:

- Jakie motywacje kierują ludźmi, którzy decydują się tworzyć *cosplayowe* stroje?

Badanie jakie zostanie zastosowane w pracy będą badaniami ilościowymi, czyli takimi, które pozwalają określić czynniki mające wpływ na badane zjawisko. W badaniach tego typu stosowany jest pomiar – możemy sprawdzić jak często dane zjawisko występuje wśród badanych osób. Wyniki takich pomiarów z łatwością można przedstawić np. w postaci wykresów.

Zanim jednak przejdę do prób przeprowadzenia analizy treści na blogach oraz kwestionariuszowych zapytań wśród uczestników grupy *cosplayowej* na portalu społecznościowym, ważnym krokiem jest ustalenie hipotez, gdyż staną się one fundamentem budowy wcześniej wspomnianego kwestionariusza. W pracy zostaną użyte następujące hipotezy badawcze:

- Ludzie poszukują w twórczości *cosplayowej* ucieczki od codzienności i związanych z nią problemów życiowych.
- Teoria goffmanowskiej maski znajduje swoje potwierdzenie w *cosplayu*, gdyż osoby zajmujące się tym, chowają swoje prawdziwe twarze pod maskami i pozwalają sobie na zmianę zachowania.
- Cosplay jest wyrazem infantylizmu współczesnych ludzi oraz próbą powrotu do stanu dziecka.
- Człowiek wykształca nową tożsamość w kontakcie z grupami fanowskimi, przejawiającymi podobne zainteresowania.
- Człowiek szuka swojej tożsamości na zewnątrz, upatruje ją w fikcyjnych bohaterach popkultury.
- Istnieje taki związek pomiędzy *cosplayem* a konwentami, że osoby tworzące stroje, prędzej czy później, decydują się na udział w konwencie.
- Konwenty w społeczności *cosplayowej* mogą pełnić funkcję socjalizacyjną.

---

<sup>40</sup> Frankfort Nachmias Chava, *Metody badawcze w naukach społecznych*, Poznań, 2001, str. 67

- *Cosplayerzy* przyznają, że wykonywany przez nich rodzaj twórczości, wspomógł u nich rozwój takich cech jak cierpliwość, zdolność zarządzania czasem, ale także rozwój zdolności manualnych.
- Członkowie fanowskich grup *cosplayowych* odczuwają przynależność, a podziwianie strojów innych uczestników napędza ich chęci do prób doskonalenia swoich umiejętności twórczych.
- *Cosplay* to nie tylko manga i anime, jego tematyka nie ma ograniczeń, można się przebrać za jaką tylko postać się chce.
- *Cosplayer* jako fan danego świata fikcyjnego i jego postaci, stara się jak najdokładniej odwzorować dany strój, przez co staje się konsumentem produktywnym.
- Koncepcja jaźni odzwierciedlonej Charlesa H. Cooley'a znajduje swoje wykorzystanie w tematyce *cosplayu*, gdyż twórca stroju wystawia swój projekt oraz siebie na ocenę innych, a to pozwala mu na osąd własnej osoby.
- Rozwój kultury popularnej pozwala na zrzeszanie się *cosplayerów* z całego świata.
- Dzięki juwenalizacji kultury oraz, co za tym idzie, przekształcaniu życia w zabawę, *cosplayerzy* mogą odczuwać wolność.

### 2.3. – Metoda badawcza oraz uzasadnienie jej wyboru.

Jedną z definicji metody badawczej jest ta określona przez Mieczysława Łobockiego, który uważał, że „metody są z reguły pewnym ogólnym systemem reguł, dotyczących organizowania określonej działalności badawczej, tj. szeregu operacji poznawczych i praktycznych, kolejności ich zastosowania, jak również specjalnych środków i działań skierowanych z góry na założony cel badawczy.”<sup>41</sup>

Roger D. Wimmer i Joseph R. Dominick w swojej książce na temat metodologii badań mediów<sup>42</sup> podzielili badania na jakościowe oraz ilościowe, a także wskazali różnice między nimi. Według nich jakościowe metody badawcze pozwalają na głębsze poznanie problemu oraz eliminują zjawisko sztuczności, gdyż badany jest w swoim naturalnym środowisku. „W badaniach jakościowych główny nacisk położony jest na to, aby za pomocą specjalnych technik badawczych lepiej i dokładniej zrozumieć analizowane zjawisko.”<sup>43</sup> Jednak jak mówi

<sup>41</sup> Łobocki Mieczysław, *Metody badań pedagogicznych*, Wydawnictwo PWN, Warszawa, 1978, str. 115

<sup>42</sup> Wimmer Roger, Dominick Joseph, *Mass media. Metody badań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008

<sup>43</sup> [http://www.naukowiec.org/wiedza/metodologia/badania-jakosciowe--idea\\_654.html](http://www.naukowiec.org/wiedza/metodologia/badania-jakosciowe--idea_654.html)

Katarzyna Stemplewska-Żakowicz podejście jakościowe ma pewną słabość – „nie prowadzi do uzyskania wiedzy pewnej i zarazem uniwersalnej.”<sup>44</sup>

Badania ilościowe to badania, w których dokonuje się pomiaru, a następnie porównuje ze sobą zebrane wyniki. Dzięki badaniom ilościowym, jest się w stanie stworzyć uniwersalne narzędzie, które doprowadzi badacza do rzetelnych oraz trafnych wniosków. W mojej pracy zastosuję właśnie tę metodę, gdyż można dzięki niej przeprowadzić badanie na dużej grupie osób, w tym wypadku będzie to grupa *cosplayowa* na portalu społecznościowym. Dodatkowym plusem ilościowego pomiaru jest swoboda, jaką otrzymuje badany respondent. Na pytania z ankiety internetowej może on odpowiadać z własnego domu, komputera, nie jest narażony na wpływ ankieterski, gdyż kwestionariusz nie jest przeprowadzany face-to-face, lecz online.

#### **2.4. – Dobór próby.**

Dobór próby jest to jedna z części badania statystycznego. Polega na wyodrębnieniu z szerszego zbioru elementów o wspólnych cechach ograniczonej liczby reprezentantów w celu oszacowania zachodzących między nimi relacji.<sup>45</sup> W doborze próby istnieją dwa schematy: losowy i nielosowy. Ja posłużę się tym nielosowym, czyli nieprobabilistycznym, co da mi możliwość wyboru grupy, jaką chcę poddać badaniu. Zaistnieje tu wybór celowy, gdyż badanie przeprowadzę na podstawie własnej wiedzy o populacji wybranej grupy: „właściwe jest dobranie próby na podstawie własnej wiedzy o badanej populacji oraz celach badań. Ten typ doboru nazywany jest próbą celową (purposive sampling) lub arbitralną (judgemental sampling).”<sup>46</sup>

Osoby dobrane do badania, to członkowie grupy *cosplayowej* na portalu społecznościowym Facebook.pl, które aktywnie udzielają się na tejże grupie, a także dzielą się swoimi dokonaniem na forum grupy.

---

<sup>44</sup> Stemplewska-Żakowicz Katarzyna, *Metody jakościowe, metody ilościowe: hamletowski dylemat czy różnorodność do wyboru?*, w: Roczniki psychologiczne, tom XIII, numer 1, 2010, [dost. w:] [http://dlibra.kul.pl/Content/20842/RocznikiPsychologiczne\\_13\\_2010\\_Nr1\\_s87-96.pdf](http://dlibra.kul.pl/Content/20842/RocznikiPsychologiczne_13_2010_Nr1_s87-96.pdf)

<sup>45</sup> [http://portalwiedzy.onet.pl/82814,,,dobor\\_proby,haslo.html](http://portalwiedzy.onet.pl/82814,,,dobor_proby,haslo.html)

<sup>46</sup> Babbie Earl, op.cit., str. 205



## 2.5. – Technika i narzędzie badawcze.

Po wcześniejszym określeniu celu, problemu badawczego, hipotez, metod oraz doboru próby, nadszedł czas na określenie techniki, a także narzędzia, które zostanie wykorzystane w badaniu socjologicznym. Określonym metodom przypisane są techniki badawcze. Według Mieczysława Łobockiego „techniki badawcze odnoszą się do bardziej uszczegółowionych sposobów postępowania badawczego i faktycznie stosowanych w danej nauce. One są także metodami badań, lecz nie w ogólnym, a węższym znaczeniu tego słowa.”<sup>47</sup> W przypadku mojej pracy techniką badawczą będzie ankieta internetowa składająca się z pytań, na które odpowiedzi udzielą osoby tworzące stroje *cosplayowe*. W kwestii narzędzia badawczego, czyli przedmiotu, którego zadaniem będzie realizacja wybranej przeze mnie techniki, zastosuję kwestionariusz ankiety składający się z pytań zamkniętych, a także półotwartych, co pozwoli na dodanie respondentowi czegoś od siebie.

---

<sup>47</sup> Łobocki Mieczysław, *Metody badań pedagogicznych*, Wydawnictwo PWN, Warszawa, 1978

## Rozdział 3. Analiza wyników badań

„Zasadniczym celem badacza jest zebranie możliwie najbogatszych danych.”<sup>48</sup>

### 3.1. – Wstęp.

W tym rozdziale pracy przedstawiona zostanie ilościowa analiza wyników badań, które dotyczyły *cosplayu* jako zjawiska fanartu. Badanie zostało przeprowadzone w maju bieżącego roku poprzez ankietę internetową. Respondenci to osoby należące do grupy *cosplayowej* na portalu internetowym – Facebook.pl. Warto zaznaczyć, że osoby te bardzo chętnie zgłaszały chęć odpowiedzi na pytania zawarte w kwestionariuszu, tłumacząc to zadowoleniem z racji zwrócenia uwagi na temat *cosplayu*. Początkowo założyłam mniejszą próbę, lecz z satysfakcją mogę stwierdzić, że dzięki dużemu zainteresowaniu osób poświęcających swój wolny czas *cosplayowi*, mogę ją zwiększyć. Otrzymałam aż 385 odpowiedzi, dlatego też uważam, że wyniki uzyskane w tym procesie badawczym będą mogły posłużyć do wystawienia trafnych wniosków i celne udzielenie odpowiedzi na pytania badawcze postawione w poprzednim rozdziale pracy.

### 3.2. – Informacje o respondentach.

Badanie zostało przeprowadzone na 385 osobach<sup>49</sup>, przeważającą część stanowiły kobiety, a najczęstszy wiek respondenta opiewał na 22 lata i więcej. Zdarzały się też oczywiście osoby nastoletnie w wieku około 15 lat, lecz większość badanych to osoby powyżej dwudziestego roku życia co może świadczyć o większych możliwościach finansowych, które mogą być przekazane na cele *cosplayowe*. Co do samych badanych, osoby te były bardzo miło zaskoczone faktem tego, że powstaje praca na temat bliskiego im na co dzień *cosplayu*, a z racji tego chętnie udzielali odpowiedzi nawet na otwarte pytanie, w których wykazywali się kreatywnością oraz brakiem zdawkowości. Większość z nich to osoby studiujące, na uczelniach całego kraju, kierunki takie jak: informatyka, psychologia, architektura, ale też przykładowo kierunki artystyczne. W mniejszości pozostały osoby uczące się w szkołach średnich oraz te pracujące po zakończonych szkołach oraz studiach.

---

<sup>48</sup> Lofland John, Snow David, *Analiza układów społecznych*, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2009, str. 38

<sup>49</sup> Liczba wypełnionych ankiet

### 3.3. – Analiza.

#### 3.3.1. – *Cosplayowe* początki uczestników.

Pierwszym zadaniem przeze mnie pytaniem w ankiecie było to, ile czasu badane osoby zajmują się *cosplayem*. Było to pytanie zamknięte, a kafeteria zawierała cztery podane odpowiedzi:

#### Ile czasu zajmujesz się już *cosplayem*? (385 odpowiedzi)



Jak widzimy na powyższym obrazku, przeważająca część respondentów udzieliła odpowiedzi, że swoją przygodę z *cosplayem* rozpoczęła około roku temu lub zajmuje się tym już kilka lat. Jednakże 26% badanych deklaruje początek swojej *cosplayowej* drogi. Jak pisałam w pierwszym rozdziale, *cosplayowy* fanart jest to zjawisko stosunkowo nowe w Polsce, czy też w Europie. Największy przejaw działalności twórców strojów możemy odnotować na Dalekim Wschodzie, gdzie też owa twórczość odnajduje swoje zakorzenie. Jednak zwracając uwagę na prawie trzydziestojedno procentową deklarację kilkuletniej aktywności *cosplayowej*, z całym przekonaniem można stwierdzić, że w swoim kraju posiadamy osoby o nieszablonowym myśleniu i zamiłowaniu do zabawy strojami oraz przybierania masek.

Analizując to pytanie warto zwrócić także uwagę na wpływ konwentów na zajmowanie się *cosplayem*, bowiem tylko 10% respondentów deklarowało swój brak udziału w nim, natomiast reszta z badanych prawie po równo podzieliła się pomiędzy odpowiedziami: „tak, byłem/am na koncencie”<sup>50</sup> oraz „najpierw byłem/am na konwencie i to skłoniło mnie do

<sup>50</sup> 46,2%

zajmowania się *cosplayem*<sup>51</sup>. Nasuwa się zatem wniosek, że podana wcześniej przeze mnie hipoteza: „istnieje taki związek pomiędzy *cosplayem* a konwentami, że osoby tworzące stroje, prędzej czy później, decydują się na udział w konwencji” tylko w połowie jest słuszna, gdyż w aż 43,6% przypadków badane osoby najpierw zaliczyły uczestnictwo w konwencji, czyli goffmanowskiej scenie, i to doświadczenia skłoniło je do wejścia w *cosplayowy* świat. Jak sami przyznają, obecność na takich wydarzeniach pozwoliła im poznać osoby o podobnych zainteresowaniach, ale także zaznajomić się z obowiązującymi tam normami, systemem wartości oraz wzorami zachowań, co w połączeniu z zachodzącymi tam interakcjami oraz pełnionymi przez uczestników rolami, może świadczyć o funkcji socjalizacyjnej konwentów.

### 3.3.2. – Tematyka *cosplayu* oraz cechy *cosplayera*.

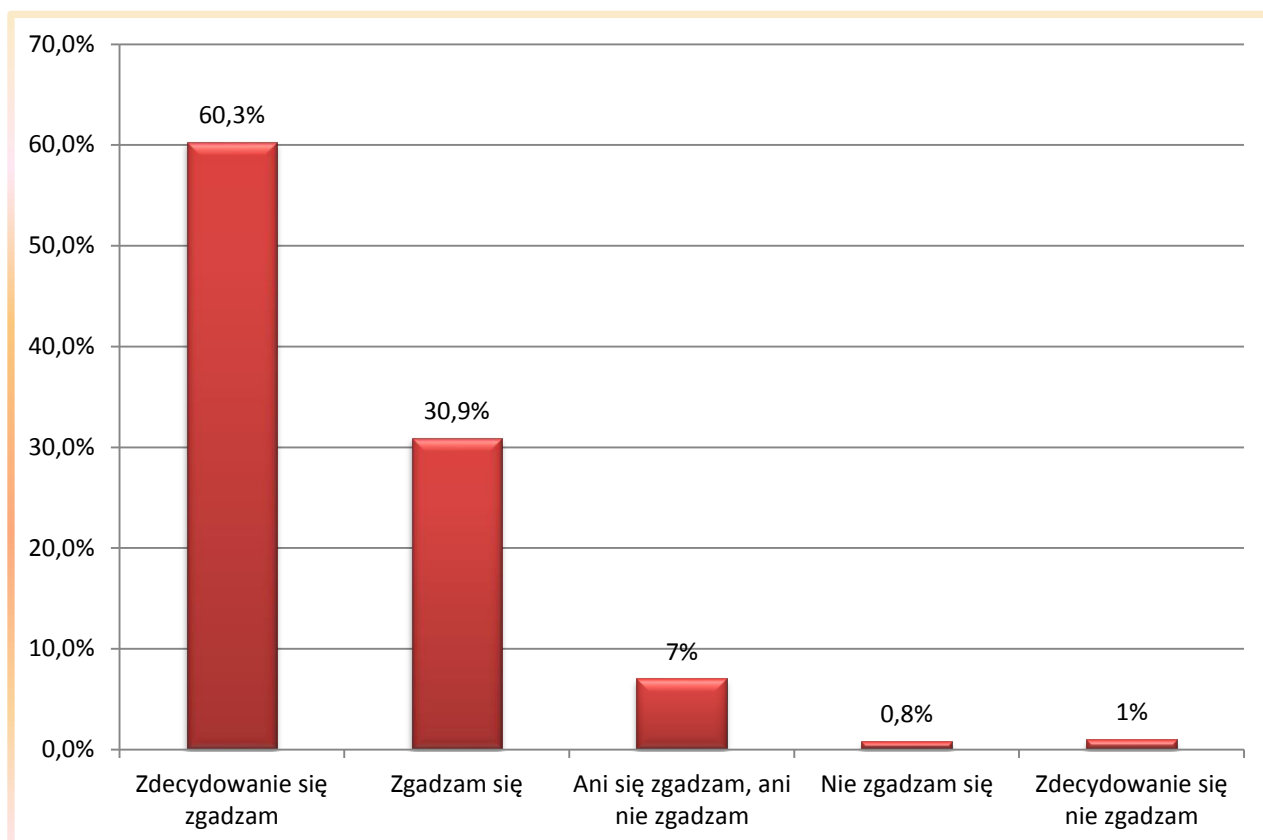
Jak pisałam w rozdziale teoretycznym, *cosplay* wywodzi się z Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie swoje zakorzenienie ma manga oraz anime. *Cosplayerzy* najczęściej swoich inspiracji poszukują właśnie w ramach japońskiej tematyki, lecz dzięki zadanemu przeze mnie pytaniu, mogę z całą stanowczością obronić przyjętą wcześniej tezę, a mianowicie, że *cosplay* nie jest ograniczony przez Wschodni krąg, a jedyną barierą może być wyobraźnia osoby tworzącej strój.



<sup>51</sup> 43,6%

Jak widzimy, aż 86,8% respondentów zdecydowanie nie zgadza się z „wrzucaniem” *cosplayu* do jednej tematyki. Zatem założona hipoteza znajduje tu swoje potwierdzenie, co rzeczywiście daje się zauważyć na facebookowej grupie *cosplayowej*, gdzie dodawane przez uczestników zdjęcia pochodzą z wielu różnych, często nie mających ze sobą nic wspólnego, światów. Chcący upewnić się w tej kwestii, zadałam respondentom dodatkowe pytanie, będące pytaniem otwartym, mianowicie poprosiłam ich, aby napisali w jakiej tematyce znajdował się ich ostatni wytwór. Było oczywiście sporo tych z mangi i anime, lecz kreatywność *cosplayerów* jest ogromna. Wśród odpowiedzi pojawiła się przykładowo tematyka: fantasy, mitologii, bajek Disneya, Harrego Pottera, Dzikiego Zachodu, Gwiezdných Wojen, komiksów DC oraz Marvela, religijnej, Muminków i wiele, wiele innych.

Kolejną kwestią poruszoną w ankiecie jest rozwijanie się u człowieka pewnych cech dzięki *cosplayowi*. Jak wcześniej wspominałam, wytworzenie danego stroju wymaga wielu godzin pracy, a także sporego zaangażowania w projekt. Początki nie są proste, lecz wraz z tworzeniem kolejnych strojów, *cosplayer* nabywa cechy, które pozwalają mu wytwarzać coraz bardziej skomplikowane elementy. Zadałam uczestnikom badania następujące pytanie: Czy zgadzasz się z twierdzeniem, że *cosplay* rozwija takie cechy jak cierpliwość, zdolność zarządzania czasem, sprawność manualną? Oto wyniki przedstawione na wykresie:

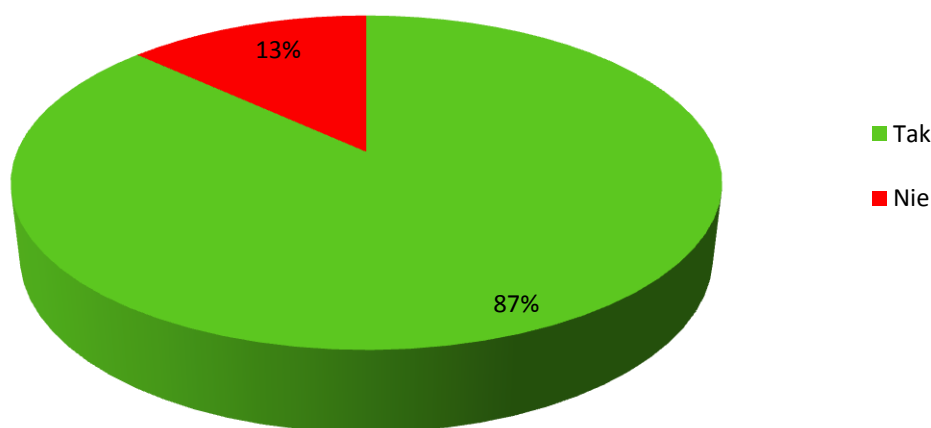


Analizując odpowiedzi na to pytanie, możemy dostrzec, że aż 91,2% respondentów zgadza się bądź zdecydowanie się zgadza z przyjętą przeze mnie hipotezą. *Cosplayerzy* przyznają, że działalność twórcza wykształca w nich cierpliwość, zdolność zarządzania czasem, a także sprawność manualną, dzięki czemu mogą podejmować realizację coraz trudniejszych projektów strojów.

### 3.3.3. – Przynależność do grupy fanowskiej. *Cosplayer* jako konsument.

Kolejnym ważnym zagadnieniem analizy badawczej jest kwestia przynależności do grupy fanowskiej. Tylko niespełna 18% respondentów udzieliło odpowiedzi negującej odczuwanie więzi z innymi uczestnikami grupy *cosplayowej*. Zdecydowana większość deklaruje, że wirtualna społeczność fanowska, do której przynależy, ma dla nich znaczenie. Dodatkowo zgadzają się oni z twierdzeniem, że obecność w takiej grupie pozwoliła im poznać obowiązujące tam normy i zwyczaje.

#### Czy przynależność do grupy fanowskiej pozwoliła Ci poznać obowiązujące tam normy, zasady?

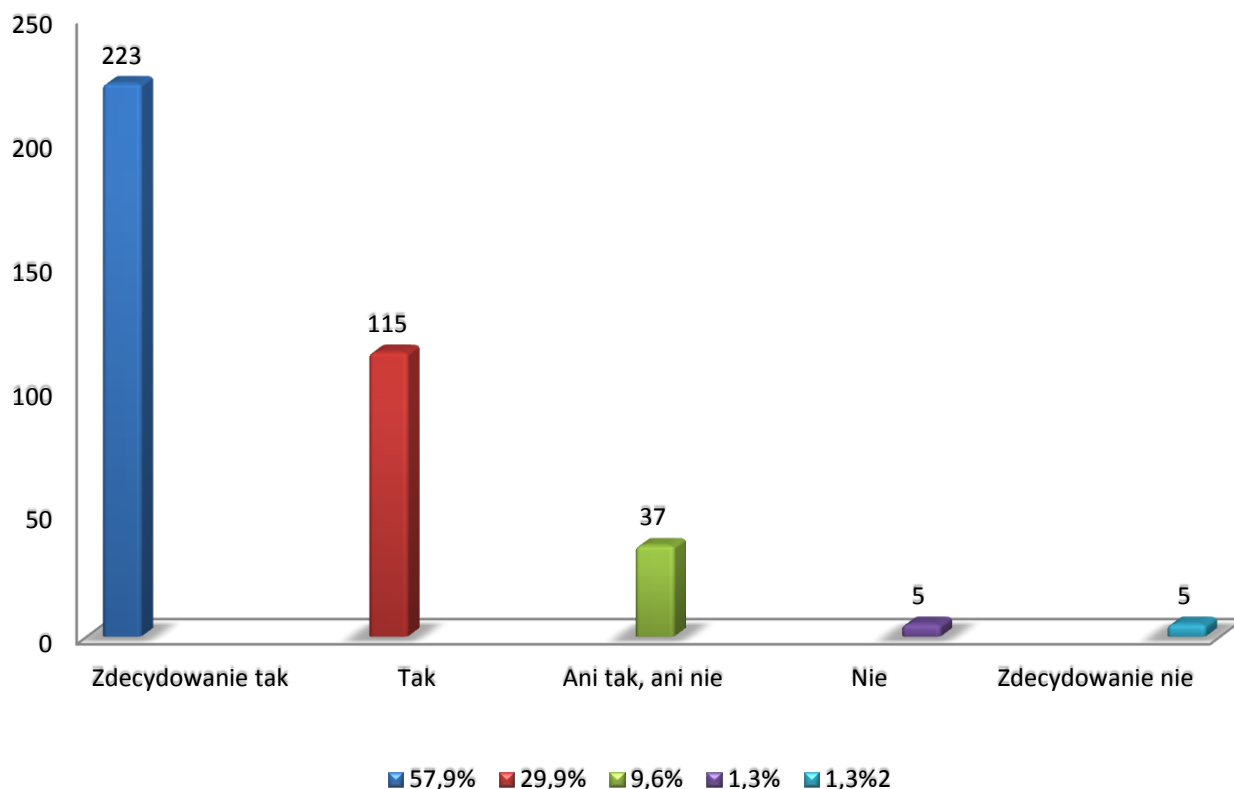


W takiej grupie mamy także do czynienia z dzieleniem się własnymi dokonaniem z innymi uczestnikami. Dlatego też zadałam respondentom pytanie, czy obserwowanie strojów wykonanych przez innych *cosplayerów*, motywuje ich do tworzenia. Co ciekawe, stanowcza większość<sup>52</sup> zgadza się, bądź zdecydowanie się zgadza z tym twierdzeniem, co jest swoistym potwierdzeniem postawionej przeze mnie, we wcześniejszym rozdziale, tezy,

<sup>52</sup> 87,8%

a mianowicie, że podziwianie strojów innych uczestników napędza *cosplayerów* do prób doskonalenia swoich umiejętności twórczych. Zobaczmy jak przedstawia się to na wykresie:

### Czy obserwowanie strojów wykonanych przez innych cosplayerów motywuje Cię do tworzenia?



Dodatkowym aspektem, na który zwróciłam uwagę, było wykształcanie się tożsamości poprzez uczestnictwo w danej grupie fanowskiej, bowiem człowiek rzeczywiście wykształca nową tożsamość w kontakcie z innymi ludźmi w danej grupie, przejawiającymi podobne zainteresowania. Badani przeze mnie *cosplayerzy* to osoby uczące się, studiujące, wykonujące na co dzień jakiś zawód, lecz w kontakcie z grupą, zmieniające się w postaci o danym nicku i danych cechach. Przykładem może być dwudziestodziewięcioletni respondent-architekt, który w codziennych realiach zaprojektował już wiele rzeczy, ale wieczorami, w wolnej chwili przemienia się w Naruto i projektuje stroje *cosplayowe* z tematyki anime.

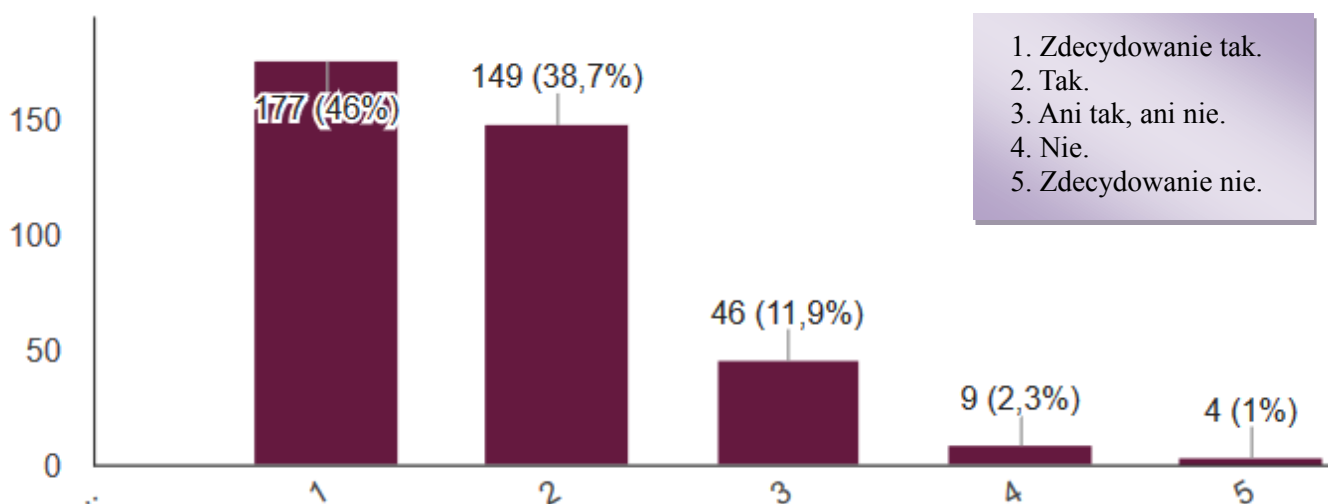
W pierwszym rozdziale pracy poświęciłam uwagę relacji cosplayer – konsument produktywny, zakładając, że twórca strojów nie powinien kupować tzn. „gotowców”, lecz sam wytwarzać kostiumy z zakupionych elementów. Taką też przyjął hipotezę: cosplayer jako fan danego świata fikcyjnego i jego postaci, stara się jak najdokładniej odwzorować dany

strój, przez co staje się konsumentem produktywnym. Badani respondenci jak najbardziej zgodzili się z tym, że odwzorowanie kostiumu jest kluczowym aspektem *cosplayowania*, lecz na pytanie: czy zgadzasz się z twierdzeniem, że *cosplayer* powinien kupować jedynie potrzebne materiały i samodzielnie przekształcać je na potrzeby stroju, zdania były podzielone. Tylko stu dziewiętnastu na przebadanych trzystu osiemdziesięciu pięciu respondentów zgadza się lub zdecydowanie się zgadza z tym twierdzeniem, jest to 30,9% ogólnego wyniku. 40,5% badanych miało mieszane odczucia dotyczące tej kwestii, uważali oni, że wszystko jest zależne od motywu kostiumu i w wyjątkowych sytuacjach można kupić gotową rzecz.

### 3.3.4. – Motyw maski.

Ważną kwestią w przeprowadzonym przeze mnie badaniu był motyw maski, czyli zmiana zachowania *cosplayera* poprzez przebieranie się za wybraną postać. Aby obronić hipotezę mówiącą o tym, że teoria goffmanowskiej maski znajduje swoje potwierdzenie w *cosplayu*, gdyż osoby zajmujące się tym, chowają swoje prawdziwe twarze pod maskami i pozwalają sobie na zmianę zachowania, zadałam respondentom kilka pytań. Jednym z nich było pytanie: Czy zakładając strój i maskę, starasz się przybierać cechy bohatera, za którego się przebrałeś? Znaczącą przewagę zanotowałam przy odpowiedziach „zdecydowanie tak” oraz „tak”, a było to 84,7% odpowiedzi.

#### Czy zakładając strój i maskę, starasz się przybierać cechy bohatera, za którego się przebrałeś?



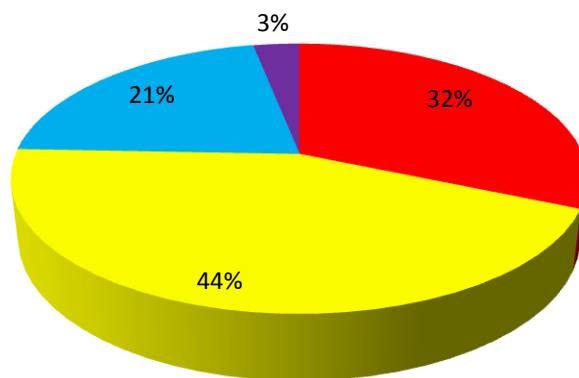


Jak widzimy, osoby badane zgadzają się z tym, że jeśli wybierają strój danej postaci, to nie tylko starają się dokładnie odwzorować cechy wizualne, ale ważną kwestią są cechy charakteru, pewne nawyki czy też nawet ton głosu. Zacytuję jednego z cosplayerów:

*„Robię cosplay jednej postaci. Jest to postać, która jest dla mnie bardzo ważna i osobista. Dzielę z nią wiele cech, począwszy od podobieństw w aparycji, kończąc na wielu wspólnych cechach psychicznych. Chęć robienia cosplayu tej postaci, jest w pewien sposób możliwością wyrażenia samego siebie oraz własnej interpretacji, postrzegania danego charakteru. Jest to dla mnie zabawa, ale także możliwość pokonywania trudów związanym z tworzeniem, z kontaktem z innymi ludźmi. Jest rozwijaniem talentów oraz dążeniem do wyznaczonego celu. Pozytywny odbiór mojej pracy jest dla mnie bardzo ważny i pomocny psychicznie.”*

Drugie zadane przeze mnie pytanie brzmiało:

**Czy będąc przebranym za wybranego bohatera zdarza Ci się zachowywać w sposób, w jaki nie zachowałbyś się na co dzień (czy obecność maski zwalnia hamulce i pozwala pokazać cechy ukryte na co dzień)?**



■ Zdecydowanie tak ■ Tak ■ Nie ■ Zdecydowanie nie

Zdecydowana większość respondentów<sup>53</sup> zgadza się z twierdzeniem, że maska, którą zakładają na twarz, by ukryć swoje prawdziwe personalia, pozwala im na zmianę zachowania, na odkrycie cech, których przykładowo boją się, wstydzą pokazać światu jako oni – z własnym imieniem i nazwiskiem. Jednak pod przykrywką – używając pseudonimu, bądź

<sup>53</sup> 76%

nazewnictwa popkulturowego, np. imienia postaci, są w stanie uwolnić skrywane na co dzień emocje. Odgrywają oni stworzony przez siebie scenariusz i wymagają od swojej publiczności dobrego odczytania ich zachowań, co właśnie wiąże się z nadaniem sobie cech, których brakuje im w życiu codziennym, kiedy nie mogą zakrywać swojej prawdziwej twarzy, a grono obserwatorów rozpoznaje w nich osoby z realnego życia. Według badanych przeze mnie *cosplayerów* jest to dobry sposób walki z nieśmiałością i innymi problemami osobowościowymi. Oto wypowiedzi dwóch z nich:

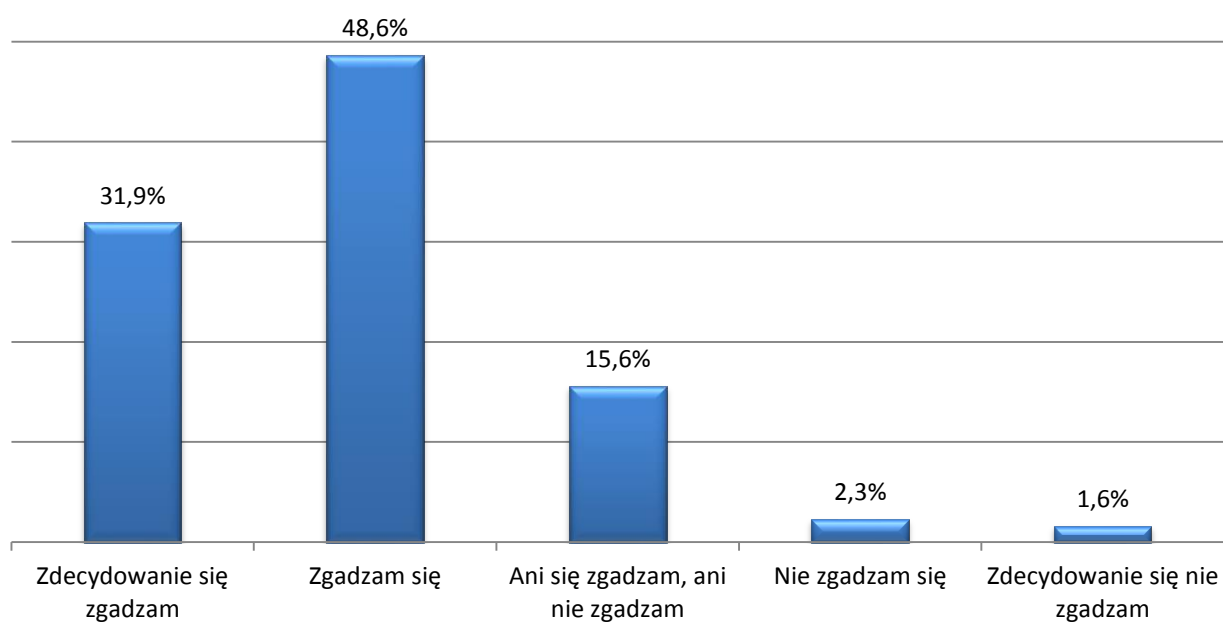
*„Uwielbiam być kimś innym. Kiedy jestem w stroju nie mam żadnych blokad, po prostu gram. Nie mam granic ku temu, aby jak najlepiej odwzorować postać. To jest w tym najlepsze. Poza tym kontakt z innymi ludźmi tworzącymi stroje jest bardzo ważny, ta siła przyjaźni jest piękna.”*

*„Cosplay pomaga rozwijać mi się i zmieniać mój charakter - dzięki temu mogę stawić czoła wielu barierom, które we mnie są, takie jak nieśmiałość i tym podobne, więc to jest dla mnie najważniejsze.”*

### **3.3.5. – Opinie na temat strojów w życiu *cosplayera*.**

W rozdziale teoretycznym poświęciłam chwilę uwagi pojęciu jaźni odzwierciedlonej Charlesa H. Cooley’a, dlatego też zawarłam tę kwestię w moich badaniach. W poprzedniej części pracy postawiłam hipotezę, że twórca stroju wystawia swój projekt oraz siebie na ocenę innych, a to pozwala mu na osąd własnej osoby. Aby przyjrzeć się dogłębniej tej kwestii, pierwszym zadaniem przeze mnie pytaniem było to, czy *cosplayerzy* chętnie poznają opinie innych ludzi na temat strojów jakie wykonali. To jak aktorzy wystawiają swoją grę na scenie, poddając ją opinii widzów i krytyków, tak też *cosplayerzy* dzielą się swoją twórczością na scenie konwentowej. Jednak nie tylko konwenty są miejscem dzielenia się wytworami, bo do takich miejsc zaliczyć można również fandom taki jak ten, w którym przeprowadzałam swoje badania. W tym miejscu co kilkanaście/kilkadziesiąt minut „wrzucane” jest nowe zdjęcie przedstawiające osoby w wykonanych przez siebie strojach. Pod takim zdjęciem zawsze można znaleźć również ogromną ilość komentarzy, od komentarzy pozytywnych, wyrażających przykładowo zachwyt nad danym strojem, poprzez takie, które zawierają porady (np. jak można by zrobić to lepiej, by było efektowniej), aż po komentarze, niestety, negatywne.

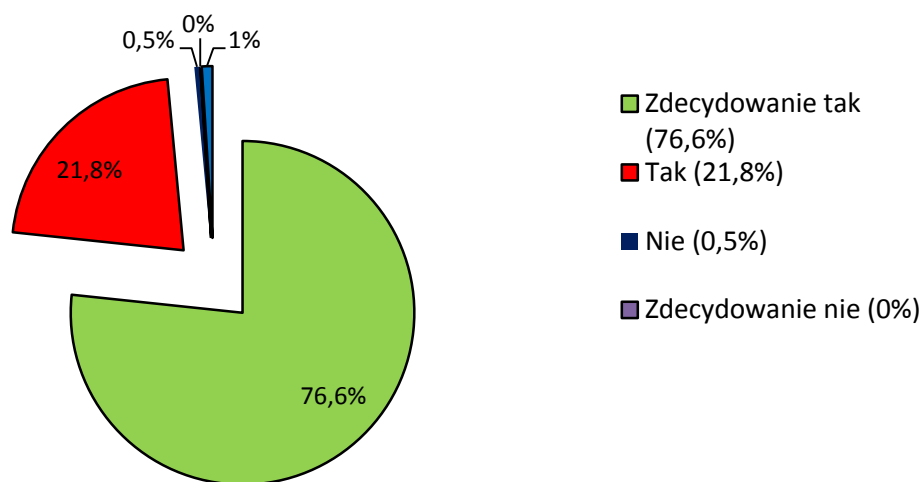
### Czy zgadzasz się z twierdzeniem, że cosplayer chętnie poznaje opinie innych na temat swojego stroju?



Jak widzimy na powyższym wykresie aż 80,5% respondentów-cosplayerów zgadza się bądź zdecydowanie się zgadza z tym, że chętnie poznają oni opinie na temat swoich strojów.

Drugim zadaniem przeze mnie pytaniem, które było próbą utworzenia drogi do zagadnienia właściwego, o którym niebawem powiem, było pytanie o odczuwanie przyjemności płynącej z pozytywnych opinii innych ludzi na temat *cosplayowej* twórczości.

### Czy czerpiesz przyjemność z pozytywnych opinii na temat Twojego stroju?



Na przedstawionym wykresie pojawiły się dane, które bynajmniej nie powinny dziwić, a mianowicie niespełna 100% badanych zgodnie stwierdziło, że odczuwają oni przyjemność z pozytywnych opinii na temat wykonanego przez siebie przebrania. Jak pisałam wcześniej, obydwie te pytania były wyznaczeniem szlaku do właściwej kwestii tego podrozdziału, czyli pojęcia jaźni odzwierciedlonej. Hipoteza, jaką zawarłam w rozdziale drugim brzmiała: Koncepcja jaźni odzwierciedlonej Charlesa H. Cooley'a znajduje swoje wykorzystanie w tematyce *cosplayu*, gdyż twórca stroju wystawia swój projekt oraz siebie na ocenę innych, a to pozwala mu na osąd własnej osoby. *Cosplayer* w pewien sposób podszywa się pod tożsamość nierealnej postaci i szuka w innych osobach opinii na swój temat, a jak wiadomo z twórczości Piotra Sztompki, samoocena ludzka obniża się w momencie zaznania krytyki oraz podwyższa w sytuacji pochwały<sup>54</sup>. Według przeprowadzonego przeze mnie badania, tylko 13,5% respondentów nie zgadza się z przyjętą przeze mnie hipotezą i stanowczo neguje jakoby zdanie innych miało jakikolwiek wpływ na ich postrzeganie samych siebie. Jednakże tak mały procent niezgodności nie pozwala na odrzucenie hipotezy, zatem można z całym przekonaniem uznać, że koncepcję jaźni odzwierciedlonej Charlesa H. Cooley'a można zastosować w tematyce *cosplayu*.

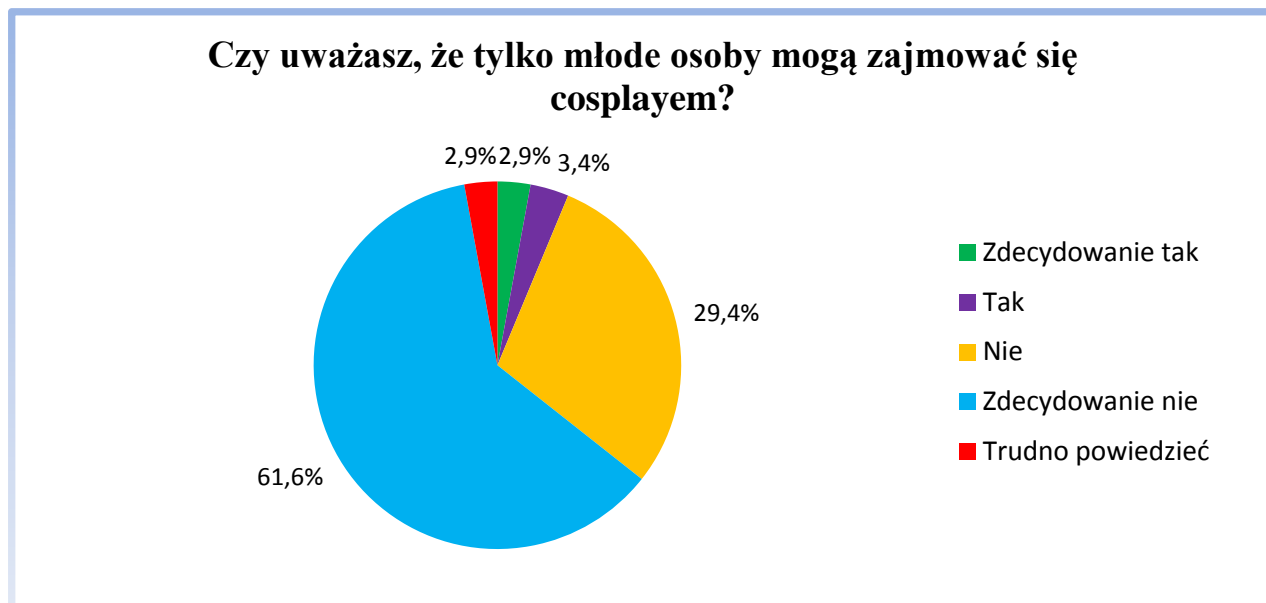
### 3.3.6. *Cosplay* powrotem do młodości?

*Cosplay* a młodość... W tym podrozdziale zajmę się kwestią rzekomej infantylności *cosplayerów*. Założona przede mnie hipoteza brzmiała: *cosplay* jest wyrazem infantylnizmu współczesnych ludzi oraz próbą powrotu do stanu dziecka. Do zagadnienia tego należało podejść w sposób niebezpośredni, pytanie w ankiecie musiało być dla respondentów zrozumiałe, ale także nie wzbudzać w nich negatywnych odczuć. Mogła zdarzyć się sytuacja, w której respondent zapytany wprost o „dziecinność” *cosplayowego* zjawiska, oburzyłby się i odmówił dalszej współpracy. Jednakże infantylnizm, którym ja chcę się zająć, nie ma w sobie żadnego negatywnego wydźwięku. Często atrybut infantylności nie wiąże się w pełni z niedojrzałymi zachowaniami, lecz jest zdrową reakcją człowieka, który ma pełny dostęp do stanu emocjonalnego dziecka: gdy jest mu smutno – płacze, gdy jest szczęśliwy – uśmiecha się, itp. Połączeniem idealnym dla zdrowia psychicznego jest spojenie osobowości dojrzałej z elementami osobowości dziecka, dzięki czemu może nie dochodzić do psychicznych dewiacji. I tak po ciężkim dniu pracy, w zawodzie wymagającym odpowiedzialności, narzucającym ogrom stresu, przychodzi moment wyciszenia, relaksu. Z pomocą może przyjść zabawa. Dlaczego w takim razie nie miałyby to być *cosplay*?

---

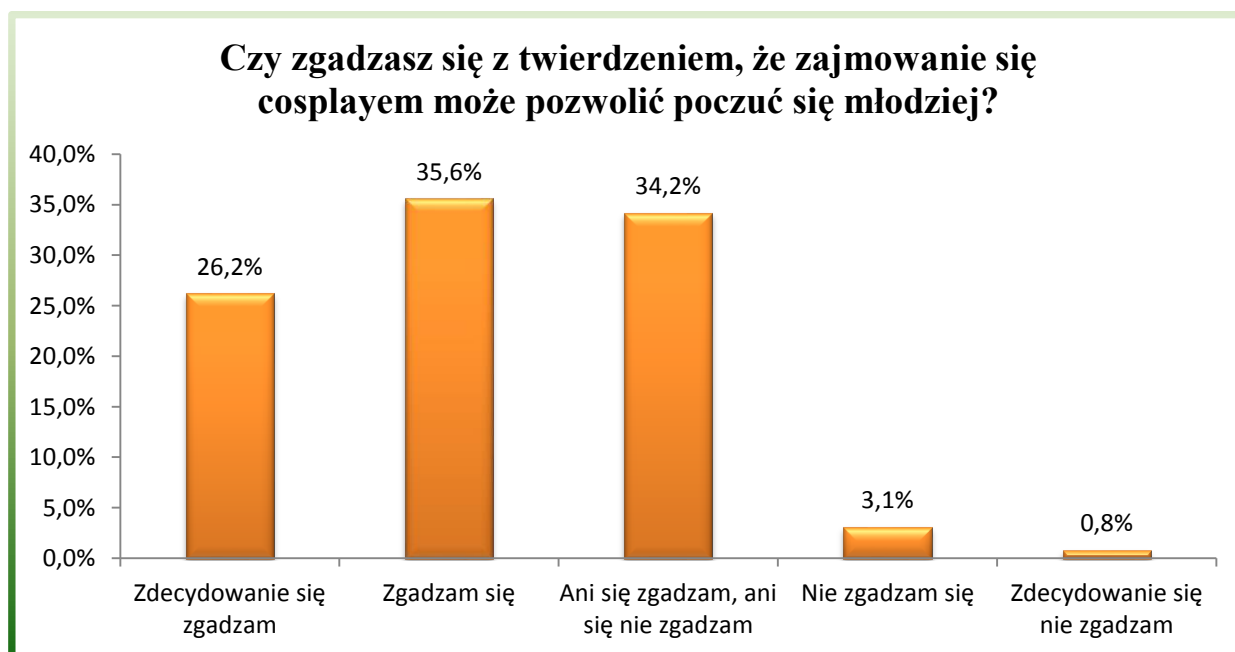
<sup>54</sup> Sztompka Piotr, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków, 2012

Pierwszym zadaniem respondentom pytaniem było to, czy uważają oni, że tylko osoby młode mogą zajmować się *cosplayem*.



Jak widzimy na załączonym wykresie, aż 91% badanych uważa, że *cosplay* nie jest zajęciem przeznaczonym tylko dla młodych osób. Nie posiada ograniczeń wiekowych, przez co osoby starsze, pragnące zająć się tym przejawem twórczości, nie muszą obawiać się odrzucenia, wyśmiania na forum fandomowym. Wręcz przeciwnie, spotkają się one z uznaniem, a dodatkowo mogą liczyć na wsparcie i doping.

Chcąc dowiedzieć się czy dzięki *cosplayowaniu* człowiek może choć na chwilę powrócić do stanu dziecka, zapytałam o to respondentów, zadając im pytanie, czy tworząc, mogą poczuć się młodziej.



W tym pytaniu odpowiedzi rozłożyły się pomiędzy „zdecydowanie się zgadzam”, „zgadzam się” oraz „ani się zgadzam, ani nie zgadzam”. Można zatem powiedzieć, że ponad połowa respondentów<sup>55</sup> uważa, że *cosplayowanie* może pomóc odnaleźć w sobie dziecko i oderwać się na moment od dorosłości.

### 3.3.7. Kultura popularna a *cosplay*.

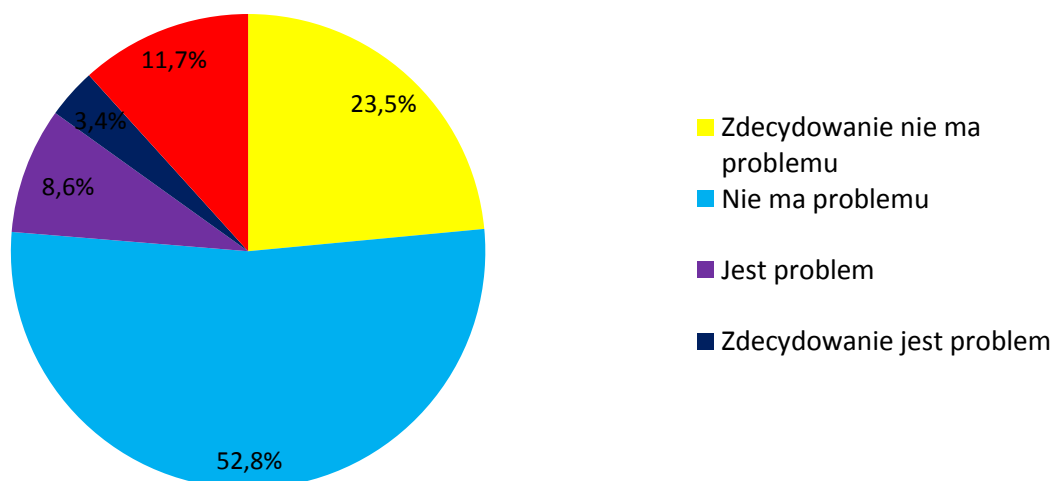
Jak pisałam w rozdziale drugim, dzisiejszy świat skupia się na zjawisku konsumpcji, a uwaga masowego odbiorcy na odczuwaniu przyjemności oraz sprawowaniu kontroli nad własnym losem. *Cosplay* jako wytwór popkultury jest łatwo dostępną rozrywką, w której *cosplayer* odnajduje wyraz swojego gustu, tworzy strój, który dostarczy mu przyjemności. Ważnym aspektem jest tu także brak przymusu, gdyż *cosplayer* sam wybiera jaki strój chce wytworzyć. Ponad połowa respondentów twierdząco odpowiedziała na pytanie: „Czy zgadzasz się z twierdzeniem, że *cosplayer* wybiera stworzenie stroju bohatera o cechach, które sam chciałby posiadać?”. Zatem można powiedzieć, że potwierdza się tutaj psychologiczne pojęcie introjeksji, twórca strojów wybiera postać, jaką chce odtworzyć, poszukuje na zewnątrz (w wybranej postaci) wzorów zachowań czy też cech osobowości i przypisuje je sobie w trakcie *cosplayowego* pokazu.

Jak głosi jeden z warunków popularności, o którym pisałam w pierwszym rozdziale, czyli zrzeszanie ludzi posiadających różnorodne osobowości, ale też cel urozmaicenia sobie swojego życia, a także odnalezienia jednostek o podobnych zainteresowaniach, *cosplay* jest takim spoiwem. Dzięki rozwojowi kultury popularnej, odnajdywanie innych *cosplayerów*, z którymi chcemy podzielić się swoimi doświadczeniami, nie jest tak skomplikowane. Na obronienie hipotezy: rozwój kultury popularnej pozwala na zrzeszanie się *cosplayerów* z całego świata, zadałam respondentom pytanie, a wyniki przedstawiam poniżej.

---

<sup>55</sup> 61,8%

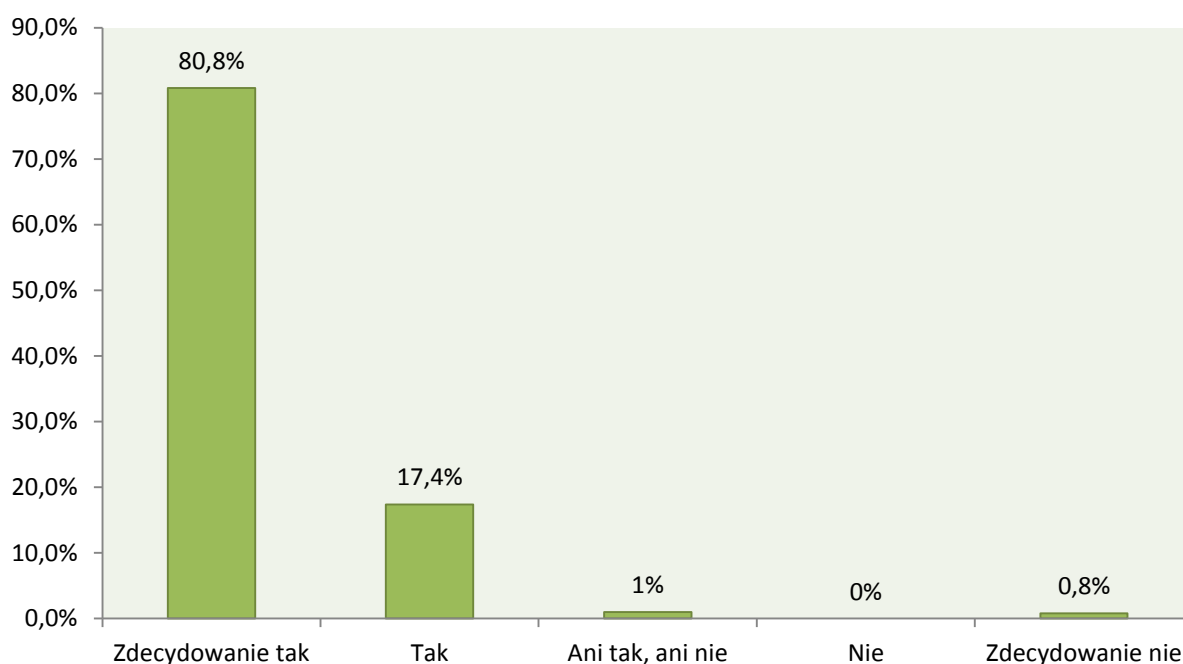
**Czy uważasz, że w dzisiejszych czasach istnieje jakikolwiek problem w komunikowaniu się ludzi zajmujących się cosplayem?**



**3.3.8. – Cosplay formą zabawy.**

W dzisiejszych czasach coraz częściej mamy do czynienia z kultem młodości i przekształcaniem życia w zabawę. Uznałam to za ważne spostrzeżenie także w kwestii *cosplayu*, gdyż zabawa jest jednym z jego założeń. Pierwszym zadaniem przeze mnie respondentom pytaniem było to, czy według nich zabawa jest ważnym aspektem *cosplayu*.

**Czy według Ciebie zabawa jest ważnym aspektem cosplayu?**

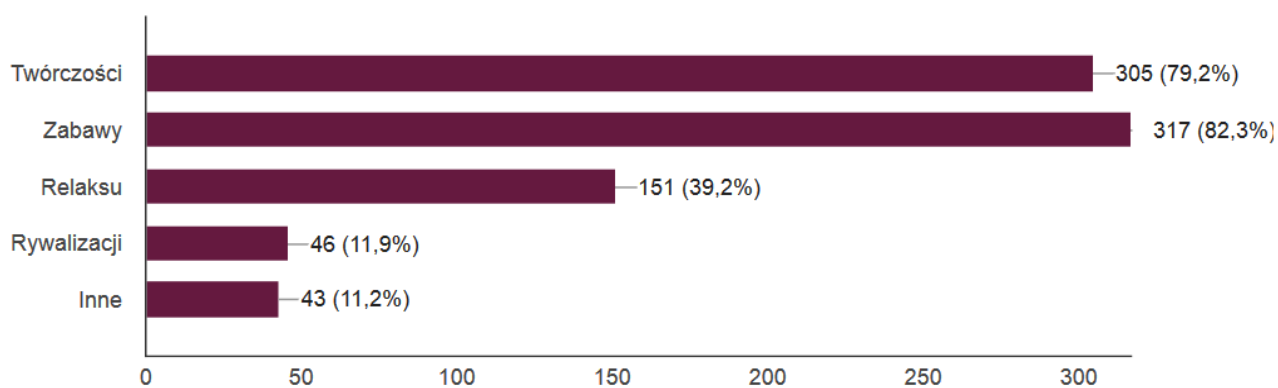


Jak widzimy, prawie sto procent<sup>56</sup> badanych opowiada się za odpowiedziami „zdecydowanie się zgadzam” oraz „zgadzam się”. *Cosplayerzy* prawie zgodnie uznali, że zabawa jest rzeczywiście istotną rzeczą w tworzeniu strojów. W pytaniu otwartym: „Czym dla Ciebie jest cosplay?” na trzysta osiemdziesiąt pięć odpowiedzi, aż w dwustu osiemnastu pomiędzy słowami padło słowo „zabawa”. W pierwszym rozdziale pracy wspomniałam o dążeniu człowieka do estetyki, piękna świata oraz o tym, że właśnie dzięki zabawie może on tego doświadczyć, gdyż zrzuca pęta zarzucone przez nakazy i wzory zachowań. Stąd też mogę uznać, iż założona przeze mnie hipoteza, mówiąca o tym, że *cosplayerzy* mogą odczuwać wolność dzięki przekształcaniu życia w zabawę, potwierdza się.

### 3.3.9. – *Cosplay* ucieczką od codzienności?

W tym momencie pracy przechodzę do meritum rozważań nad twórczością *cosplayową*. Czym on tak naprawdę jest dla samych *cosplayerów* oraz co dzięki niemu zyskują? Pierwszym moim pytaniem w tej kategorii było to, jaką potrzebę spełnia cosplay u respondentów z wybranej grupy fanowskiej na portalu społecznościowym, Pytanie to zawierało cztery zaproponowane odpowiedzi.

#### Jaką potrzebę spełnia u Ciebie cosplay? (385 odpowiedzi)



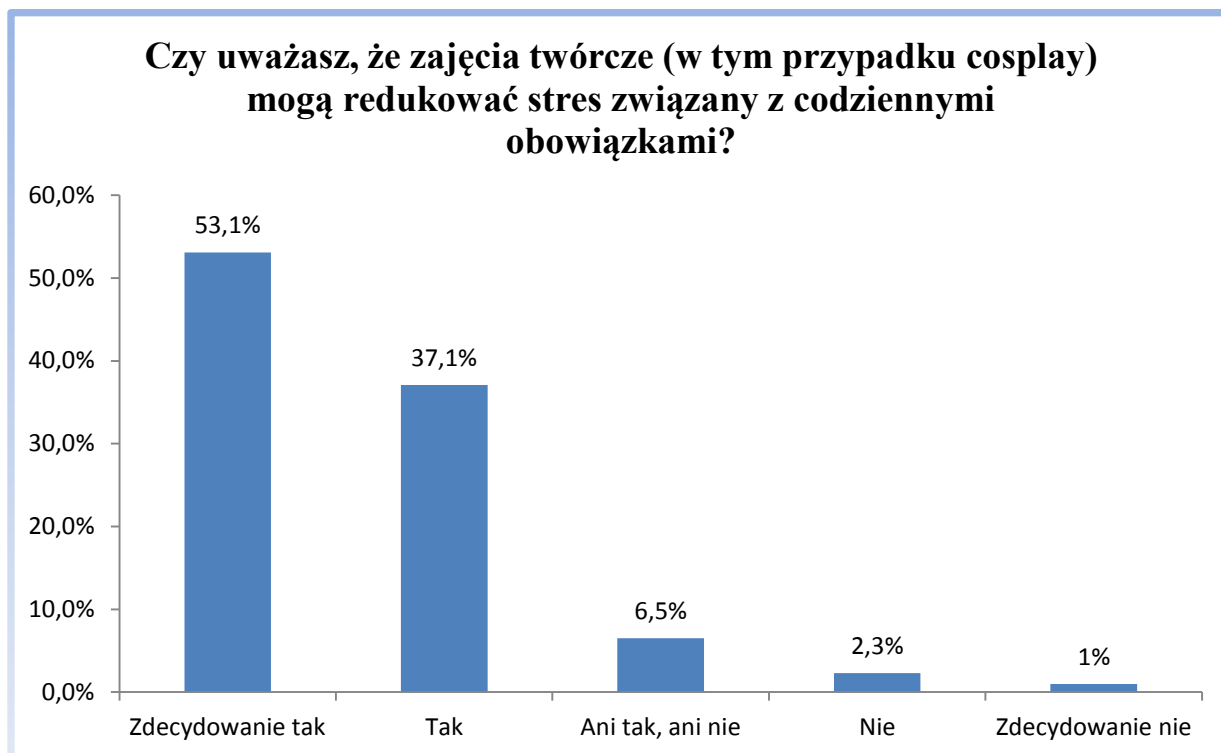
Wspomniana wcześniej zabawa oraz twórczość zwyciężyły przeważającą ilością głosów, stąd też można wysnuć wniosek, że nawet dorośli ludzie potrzebują w swoim życiu odskoczni będącej zabawą.

Jednakże chcąc przybliżyć udzielenie odpowiedzi na postawiony przeze mnie problem badawczy, skierowałam uwagę respondentów na ewentualny eskapizm, mogący być

<sup>56</sup> 98,2%



powodem *cosplayowania*. Kierując się na tym torem, zapytałam badanych o relację cosplay – stres:



Na powyższym wykresie widać, że aż 90,2% respondentów zgadza się z opinią, że dzięki twórczości można chwilowo zapomnieć o istniejących, życiowych problemach i choć trochę zredukować codzienny stres. Dzięki przeprowadzonemu badaniu, uzyskałam wiele kreatywnych odpowiedzi, które pomogły mi zrozumieć istotę *cosplayu*. Zadałam uczestnikom badania pytanie otwarte: „Czym dla Ciebie przede wszystkim jest cosplay?”. Oto kilka odpowiedzi:

*„Zabawą, ucieczką od codzienności, normalności i znudzenia, terapią polegającą na integrowaniu się z otoczeniem, społecznością konwentową. Cosplay pomaga mi uwierzyć w siebie, swoje zdolności i mocno mnie dowartościowuje. Otwieram się na świat dzięki cosplayowi.”*

*„Świetną zabawą, odskocznią od rzeczywistości, pasją, czymś co robię poza „wyciecznymi” rzeczami jak nauka czy obowiązki. Pomaga mi w walce ze stresem, niską samooceną (komplementy dotyczące stroju są bardzo budujące), pozwala mi na spotkanie fantastycznych ludzi. I reakcje dzieci, kiedy widzą jak ucieleśniam ich ulubioną postać, są urocze i bezcenne, ponieważ one naprawdę wierzą, że jesteś ich ulubioną postacią.”*

*„To forma odskoczni. Tworząc cosplay mam w głowie projekt, który jest jednocześnie celem będącym do zrealizowania. Tworzenie broni, instrumentów czy innych rekwizytów sprawia bardzo dużo frajdy, co pozytywnie wpływa na samopoczucie. Gdy strój jest gotowy, a Ty masz go już na sobie ogarnia Cię duma i wielka satysfakcja, nie wspomnę już o prezentacji na konwentach, gdzie wszyscy podziwiają owoc Twojej pracy.”*

*„Możliwością odreagowania od dnia codziennego i przeniesienia się w zupełnie inny świat.”*

Potwierdzałyby to moją hipotezę, że ludzie poszukują w twórczości *cosplayowej* ucieczki od codzienności i związanych z nią problemów egzystencjalnych. W momencie, gdy zmartwienia się kumulują, człowiek poszukuje pewnego rodzaju odskoczni, dzięki której mógłby choć na chwilę skierować swoje myśli na inne, mniej negatywne tory. I tak właśnie *cosplayerzy*, którzy poświęcają na wykonanie swoich projektów wiele godzin, dni, tygodni, myślą o tym jak wykonać dany strój, jakie kupić materiały i tym podobne. Przez te przeznaczone na twórczość chwile w ciągu dnia, zmieniają oni drogi, na jakie schodzą ich myśli. Dlatego też ze stanowczością mogę stwierdzić, że założona hipoteza o powszechności zjawiska eskapizmu potwierdza się.

## Podsumowanie

Badając zjawisko *cosplayu*, czyli stosunkowo młodego w Polsce przejawu twórczości artystycznej (uważam, że przymiotnik „artystyczny” jest w wypadku *cosplayu* słuszny), wypłynęłam na bardzo szerokie wody. Nie było to łatwe zadanie, gdyż ja także z każdym kolejnym dniem zapoznawałam się z tą konkretną kategorią działalności twórczej. Jednak po spędzeniu stosunkowo długiego czasu w *cosplayowej* grupie fanowskiej, zaznajomiłam się z wieloma zasadami, czy też zwyczajami tam panującymi. Mogę śmiało powiedzieć, że poszerzyłam horyzonty, a kontakt z ludźmi posiadającymi taką pasję był niesamowitym doświadczeniem dla mnie jako człowieka, ale także jako badacza społecznego.

Na podstawie uzyskanego w trakcie badań materiału, mogę sformułować wiele wniosków. Pierwszym z nich jest to, że *cosplay* staje się zjawiskiem coraz bardziej popularnym w Polsce oraz Europie. Działalność *cosplayowa*, która wyrosła na Dalekim Wschodzie, bardzo dobrze odnalazła się w europejskich realiach. Jeszcze nie na tyle, by mówić o tym jako o zjawisku powszechnym, ale daje się dostrzec coraz szersze grono przyłączających się, do *cosplayowych* fandomów, ludzi. Dodatkowo warto zauważyć, że dowiodłam znaczenia konwentów w *cosplayowym* świecie. Co prawda nie udało mi się dowieść przyjętej hipotezy, która mówiła o tym, że osoby tworzące stroje decydują się na udział w konwencie, gdyż według badania, które przeprowadziłam, często to właśnie konwent, czyli goffmanowska scena, jest determinantem wejścia w *cosplayowe* uniwersum. Co więcej mogę także uznać za słuszne stwierdzenie o wielotematyczności *cosplayu*, gdyż udało mi się dowieść, że nie tylko manga i anime może być treścią wytworzonego stroju.

Dzięki zgromadzonemu materiałowi z całą stanowczością można wykazać prawdziwość teorii socjologicznych, jakimi są koncepcja jaźni odzwierciedlonej Charlesa H. Cooley’a oraz perspektywa dramaturgiczna Ervinga Goffmana. Moim założeniem było, że osoby „bawiące się” *cosplayem* poszukują nowych tożsamości na zewnątrz, dzięki opinii innych budują swoją samoocenę, a także wyzbywają się ograniczeń osobowościowych. Pokonują oni w ten sposób swoje słabości, bariery i otwierają się na świat. Wszystko to udało mi się wykazać dzięki odpowiedziom respondentów-*cosplayerów*.

Ważnym aspektem w mojej pracy była istota zabawy i o niej warto tu wspomnieć. *Cosplayerzy* prawie jednogłośnie uznali to za bardzo ważną kwestię twórczości fanowskiej. Stąd też wniosek, że dzięki właśnie tej zabawie, twórcy odczuwają wolność, odnajdują radość pośród szarej codzienności. A radość ta może przyjść niezależnie od wieku. Poprzez przeprowadzone badania, dowiodłam, że *cosplay* może być próbą powrotu współczesnych ludzi do stanu dziecka, w czym pomaga im również dzisiejsza kultura będąca „dostawcą”

rozrywki, przyjemności, a także innych ludzi o podobnych gustach oraz poczucia odnalezienia w sobie właśnie tego emocjonalnego „dziecka”, dzięki któremu można zachować psychiczną równowagę.

Najważniejszym jednak wnioskiem jaki należy wysnuć ze zgromadzonego materiału, pozyskanego w trakcie badań, a jednocześnie odpowiedzią na postawiony problem badawczy jest to, że *cosplayerzy* poprzez zabawę strojami poszukują odskoczni od codziennej rzeczywistości, która często ich przytłacza. Czy próbują oni poszukiwać oryginalności w szarym świecie? Na pewno. Lecz głównymi motywacjami, jakie nimi kierują, są chęci odnalezienia pewnego rodzaju ratunku dla strapionego umysłu, skupienia swoich myśli na przyjemniejszych sprawach, przez które nie wąż się ich egzystencjalne losy, a także podbudowania własnej samooceny i walki z osobistymi barierami. Ludzie patrząc na *cosplayerów* mają mieszane uczucia, lecz osobiście uważam, że każdy ma prawo do poszukiwania swojej własnej recepty na jak najlepsze doświadczenie własnej podróży, zwanej życiem.

## Bibliografia

1. Babbie Earl, *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2006;
2. Brzezińska Anna, Bątkowski Michał, Kaczmarska Dagmara, Włodarczyk Anna, Zamecka Natalia, *O roli zabawy w przygotowaniu dziecka do dorosłego życia*, [dostęp w: <http://docplayer.pl/4888464-O-rol-i-zabawy-w-przygotowaniu-dziecka-do-doroslego-zycia.html>];
3. Czaplińska Anna, *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń, 2006 [dostępne w: <http://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf>];
4. Dukaj Jacek, *Science Fiction*, Wydawnictwo: Powergraph, Warszawa, 2011;
5. Fiske John, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Sawicka Katarzyna, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2010;
6. Frankfort Nachmias Chava, *Metody badawcze w naukach społecznych*, Poznań, 2001;
7. Giddens Anthony, *Socjologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2006;
8. Goffman Erving, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. Datner-Śpiewak Helena, Śpiewak Paweł, PIW Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1981;
9. Golka Marian, *Imiona wielokulturowości*, WL Muza, Warszawa 2010 [dostępne w: [http://socjologia.amu.edu.pl/isoc/userfiles/33/Czym\\_jest\\_tozsamosc.pdf](http://socjologia.amu.edu.pl/isoc/userfiles/33/Czym_jest_tozsamosc.pdf)];
10. Hall Stuart, *Kodowanie i dekodowanie w przekazach telewizyjnych* [dostępne w: „Przekazy i Opinie” 1987 nr 1-2];
11. Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Kurecka Maria, Wirsza Witold, Czytelnik, Warszawa 1985;
12. Kłoskowska Antonina., *Kultura masowa*, Warszawa, 1980;
13. Krajewski Marek, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2005;
14. Lofland John, Snow David, *Analiza układów społecznych*, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2009;
15. Łobocki Mieczysław, *Metody badań pedagogicznych*, Wydawnictwo PWN, Warszawa, 1978;
16. Łobocki Mieczysław, *Metody badań pedagogicznych*, Wydawnictwo PWN, Warszawa, 1978;
17. Siuda Piotr, Czaplińska Anna, *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, [dostępne w:

[http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr\\_Siuda\\_Fandomy\\_jako\\_element\\_ruchu\\_spolecznego\\_w\\_olnej\\_kultury.pdf](http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr_Siuda_Fandomy_jako_element_ruchu_spolecznego_w_olnej_kultury.pdf)];

18. Siuda Piotr, *Kultury prosumpcji*, Instytut Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2012;
19. Stemplewska-Żakowicz Katarzyna, *Metody jakościowe, metody ilościowe: hamletowski dylemat czy różnorodność do wyboru?*, w: *Roczniki psychologiczne*, tom XIII, numer 1, 2010, [dostępne w: [http://dlibra.kul.pl/Content/20842/RocznikiPsychologiczne\\_13\\_2010\\_Nr1\\_s87-96.pdf](http://dlibra.kul.pl/Content/20842/RocznikiPsychologiczne_13_2010_Nr1_s87-96.pdf)];
20. Sztompka Piotr, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków, 2012;
21. Sztompka Piotr, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków, 2012;
22. Wimmer Roger, Dominick Joseph, *Mass media. Metody badań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008;
23. Wojciszke Bogdan, *Psychologia społeczna*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa, 2011;
24. Znaniecki Florian, *Ludzie terazniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa, 2001;