

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Studiów Edukacyjnych



mgr Daria Wrona

**Cosplay a kształtowanie tożsamości młodzieży w narracjach
nastoletnich cosplayerek**

Cosplay and creating youth identity in the narrations of teenage cosplayers

Rozprawa doktorska przygotowana

pod kierunkiem

prof. UAM dr hab. Barbary Jankowiak

w Pracowni Psychopedagogicznych Badań nad Rozwojem
Człowieka

Poznań 2023

Abstrakt	6
Wprowadzenie	9
Rozdział I „Kim jestem?”, czyli tożsamość jednostki	13
1.1 Pojęcie tożsamości	14
1.2 Podmiotowość i koncepcja Ja a tożsamość jednostki	46
1.3 Punktualność i niepunktualność zadań rozwojowych w kształtowaniu się tożsamości jednostki	57
1.4 Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej	67
Rozdział II Koncepcje kształtowania tożsamości	93
2.1 Etapy rozwoju tożsamości według Erika Eriksona	94
2.2 Rodzaje statusów tożsamości i fazy formowania się tożsamości według Jamesa E. Marcii oraz koncepcja zmiany statusów tożsamości Alana S. Watermana	103
2.3 Model podwójnego cyklu formowania się tożsamości według Koena Luyckxa, koncepcja zmian Johna H. Flavella oraz zróżnicowanie form tożsamości w okresie dorastania Hanocha Fluma	115
2.4 Koncepcja tożsamości narracyjnej w ujęciu Dana McAdamsa	121
Rozdział III Cosplay jako zjawisko społeczne i kulturowe	130
3.1 Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społecznokulturowe uwarunkowania	131
3.2 Cosplay a kultura młodzieżowa	155
3.3 Istota ciała, płci i seksualności w cosplayu	166
3.4 Maski i rytuały przejścia oraz ich występowanie w cosplayu	183
Rozdział IV Podstawy metodologiczne badań własnych	198
4.1 Przedmiot i cel badania	199
4.2 Problemy badawcze	202
4.3 Metody zbierania i analizy danych	203
4.4 Dobór próby i terenu badań	207

4.5 Etyczne aspekty badań własnych	212
4.6 Analiza badań własnych	213

Rozdział V Znaczenie kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek	214
5.1 Kultura popularna jako możliwość uczestniczenia w czymś, co jest na topie	215
5.2 Kultura popularna jako możliwość oderwania się od rzeczywistości poprzez eksplorowanie alternatywnych światów	217
5.3 Kultura popularna jako bycie częścią <i>fandomu</i>	219
5.4 Kultura popularna jako inspiracja do eksperymentowania z rolami	220
5.5 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek	221

Rozdział VI Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek	224
6.1 Aktywność cosplayerki w działaniu	225
6.2 Źródło motywacji osobistej	237
6.3 Moja codzienność i przyszłość	240
6.4 Doświadczenie czegoś nowego	247
6.5 Przymierzanie różnych charakterystyk	252
6.6 Imitacja czy pozostanie sobą?	263
6.7 Wyjście z roli czy wymieszanie?	275
6.8 Pomiędzy wsparciem dla kształtowania się tożsamości przez cosplay a negatywnym nastawieniem ze strony rodziny	282
6.9 <i>Boost</i> do samooceny	292

6.10 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek	300
---	-----

Rozdział VII Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej	304
7.1 Cosplayer wśród innych i z innymi	305
7.2 Zainteresowanie cosplayem z powodu otoczenia	321
7.3 Konwentowe bycie razem	326
7.4 Uczucia po konwencie jako efekt separacji z grupą	332
7.5 <i>Fandom</i> : od wsparcia grupowego do hejtu	337
7.6 Pomiędzy znaczeniem przynależności do subkultury cosplayu a jego brakiem ...	348
7.7 Inne formy aktywności grupowej dające satysfakcję z bycia razem	353
7.8 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej	367

Rozdział VIII Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych	371
8.1 Poczucie komfortu w ciele	372
8.2 Pozostanie sobą czy dopasowanie ciała do postaci?	375
8.3 Różne wersje kostiumów jako wyrażanie siebie w aspekcie ról płciowych	382
8.4 Między wzmacnianiem poczucia kobiecości a kobiecym przebraniem	389
8.5 Płeć mnie nie ogranicza	392
8.6 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych ..	398

Rozdział IX Korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać	
pochodzącą z kultury popularnej	401
9.1 Wybrana postać jako nauczyciel	401
9.2 Wcielanie się w postać jako samorozwój	406
9.3 Podsumowanie i dyskusja: korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej	414
Rozdział X Negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać	
pochodzącą z kultury popularnej	417
10.1 Doskonałość czy jej brak?	417
10.2 Pułapka popularności	426
10.3 Przekraczanie granic cosplayerek	432
10.4 Seksualizacja w cosplayu	441
10.5 Błędne przekonania osób trzecich o cosplayu	449
10.6 Ciemne strony cosplayu	455
10.7 Podsumowanie i dyskusja: negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej	462
Podsumowanie	465
Zakończenie	468
Wykaz załączników	470
Literatura	479

Abstrakt

Adolescencja to okres, który związany jest z kształtowaniem się tożsamości u nastolatków. Na ten proces ma wpływ wiele czynników, takich jak środowisko, rodzina, grupa rówieśnicza, zainteresowania, napotymane trudności czy podejmowane przez jednostkę aktywności. Globalizacja i rozwój Internetu przyspieszyły wymianę kulturową i umożliwił adolescentom dostęp do szerokiej gamy możliwości, dając możliwość szerszej eksploracji. Doprowadziło to także do rozwoju kultury popularnej i wielu związanych z nią aktywności. Jedną z takowych jest cosplay, który umożliwia jednostce wcielanie się w postaci pochodzące z popkultury. Podczas wcielania się, jednostka staje się jednocześnie sobą i kimś innym, jednocześnie stale utrzymując posiadaną tożsamość. Głębokie powiązanie wykreowanej postaci z jednostką zdaje się mieć związek z procesem kształtowania się tożsamości u jednostki podejmującej się bycia cosplayerem.

Celem niniejszej pracy jest zbadanie tego, jak adolescentki zaangażowane w cosplay postrzegają rolę cosplayu w kształtowaniu się własnej tożsamości. W tym projekcie wybrane zostało zbiorowe studium przypadku, a przyjęta technika to otwarty wywiad pogłębiony częściowo ustrukturyzowany. W badaniu wzięło udział czternaście adolescentek w wieku od piętnastego do dziewiętnastego roku życia. Respondentki są aktywnie zaangażowanymi w cosplay cosplayerkami.

Jakościowa analiza wykazała, że z punktu widzenia cosplayerek kultura popularna stanowi dla nich możliwość partycypowania w trendach, zdobywanie inspiracji do tworzenia kostiumów i rodzaj eskapizmu, który rozumiany jest w sposób pozytywny, nie zaś pejoratywny. Ścisły związek z wybieranymi przez cosplayerki postaciami, w które się wcielają oraz aktywne uczestniczenie w cosplayu ma w ich narracjach związek z kształtowaniem się tożsamości jednostkowej każdej z nich. Cosplay zdaje się również odgrywać znaczącą rolę w kształtowaniu się tożsamości grupowej, na co uczestniczki zwracały uwagę przytaczając aktywności wykonywane z innymi osobami. W zakresie ról płciowych widoczne jest złagodzenie zasad, przez co cosplayerki mogą dowolnie z nimi eksperymentować, a niektóre wskazują na wzrost poczucia kobiecości w wyniku interakcji z wybranymi postaciami. W narracjach cosplayerek pojawia się, iż wybrane postaci stanowią dla nich realnych nauczycieli, od których czerpią schematy postępowania i adaptują je do życia codziennego. Respondentki wypowiadają się także klarownie w zakresie zagrożeń

związanych z cosplayem, przez co wydają się zdawać sobie sprawę z negatywnych stron partycypowania w cosplayu.

Słowa kluczowe: adolescencja, tożsamość, cosplay, kultura popularna, adolescentki, cosplayerki

Abstract

Adolescence is a period, which is connected with creating of adolescents' identity. This process is influenced by many factors, such as the environment, family, peer group, interests, difficulties encountered or activities undertaken by the individual. Globalization and development of the Internet has accelerated cultural exchange and has enabled adolescents to access a wide range of opportunities, giving them the opportunity to explore more. It caused also development of popular culture and many related activities. One of them is cosplay, which let individual impersonate in character which come from popular culture. During impersonate individual become both himself and someone else in the same time, while constantly maintaining the identity he has. The deep connection of the created character with the individual seems to be related to the process of identity formation in the individual who undertakes to be a cosplayer.

The purpose of PhD thesis is to examine how adolescents involved in cosplay perceive the role of cosplay in creating their own identity. Method used for this purpose is collective case study, technique was an open, semi-structured in-depth interview. In research took part fourteen adolescents in age between fifteen and nineteen years old. The respondents are actively engaged in cosplay cosplayers.

The qualitative analysis showed that from the point of view of cosplayers, popular culture is an opportunity for them to participate in trends, gain inspiration for creating costumes and a kind of escapism, which is understood in a positive, not pejorative way. In their narratives, the close connection with the characters they choose to impersonate and active participation in cosplay is related to the formation of the individual identity of each of them. Cosplay also seems to play a significant role in the formation of group identity, which the participants pointed out when citing activities performed with other people. In terms of gender roles, there is a visible relaxation of the rules, thanks to which cosplayers can freely experiment with them, and some indicate an increase in the sense of femininity as a result of

interaction with selected characters. In the narratives of cosplayers, it appears that selected characters are real teachers for them, from whom they draw patterns of behavior and adapt them to everyday life. The respondents also speak clearly about the risks associated with cosplay, which makes them seem to be aware of the negative sides of participating in cosplay.

Keywords: adolescence, identity, cosplay, popular culture, adolescent, cosplayer

Wprowadzenie

Cosplay, czyli wcielanie się w wybrane postaci pochodzące z kultury popularnej, związany jest z aspektami, które odgrywają znaczącą rolę w procesie kształtowania się tożsamości, takimi jak ciało jednostki, eksploracja otoczenia, uczenie się relacji interpersonalnych czy tworzenie obrazu siebie w wyniku interakcji z wieloma aktywnościami i przyjmowanymi rolami społecznymi. Możliwość stania się inną osobą, a przez to niejako „przymierzenia” innych cech charakteru powoduje, iż eksploracja może pogłębiać się w sposób kontrolowany przez jednostkę. Postaci wybierane są przez adolescentów w sposób indywidualny, odpowiadający ich preferencjom i dlatego możliwe staje się głębsze zanurzenie w postać i zasymilowanie się z nią, przez co po wyjściu z roli, niektóre cechy charakteru lub sposoby rozwiązywania problemów mogłyby pozostawać z jednostką. W ten sposób mogłyby powstawać nowa część tożsamości danej jednostki, która doprowadzałaby do modyfikacji posiadanych już cech osobowości lub sposobów postępowania danej jednostki. Cosplay ujęty w ten sposób przypomina gry symulacyjne lub dramy szkolne (Mochocki, 2009, s. 177-189; Mochocki, 2017, s. 29-36) używane w pedagogice.

Obok innych subdyscyplin pedagogiki funkcjonuje pedagogika kultury popularnej, która została wyodrębniona w wyniku zauważenia, iż kultura popularna opisuje rzeczywistość i reguły rządzące światem w sposób zrozumiały przez wszystkich, a poruszane tematy dotyczą często codzienności, dzięki czemu są prostsze i bardziej zrozumiałe w odbiorze. W takim ujęciu kultura popularna posiada aspekt pedagogiczny i wychowawczy sens (Jakubowski, 2016, s. 18-24). Wykorzystanie pedagogiki kultury popularnej przez środowisko adolescenta, może umożliwić dorosłym nadzorowanie dokonywanej przez adolescentów eksploracji. Zaadaptowanie wytworów kultury popularnej do rzeczywistości edukacyjnej m.in. w formie gier symulacyjnych czy dram szkolnych może zaś stanowić płaszczyznę, na bazie której osoby dorosłe będą mogły nawiązać kontakt z adolescentami.

Biorąc pod uwagę wielość elementów, które wiążą cosplay z kształtowaniem się tożsamości młodzieży, powstaje pytanie o faktyczne związki cosplayu z procesem kształtowania się tożsamości adolescentów. W związku z tym, w poniższej pracy doktorskiej, najpierw zostały opisane podstawy teoretyczne, które stanowiły podstawę w projektowaniu badań własnych.

Teoretyczna część pracy doktorskiej dotyczy dwóch aspektów: tożsamości oraz cosplayu. W pierwszym rozdziale opisane i wyjaśnione zostało pojęcie tożsamości, które

zostało powiązane z podmiotowością jednostki i koncepcją „Ja” oraz punktualnością i niepunktualnością zadań rozwojowych, które posiadają istotną rolę w kształtowaniu się tożsamości jednostki. Teoretyczne rozważania dotyczyły także tożsamości współczesnej młodzieży w kulturze popularnej.

Drugi rozdział dotyczy procesu kształtowania się tożsamości jednostki, a więc zostały poruszone koncepcje tego tematu dotyczące, wśród których znajdowały się zarówno teorie klasyczne (Erikson, Marcia), jak i teoria przedstawiająca tożsamość, jako swoistą narrację tworzoną przez jednostkę (McAdams).

Trzeci rozdział skupia się na przedstawieniu cosplayu jako zjawiska społeczno-kulturowego. Tematy poruszane oscylują wokół związku cosplayu z kulturą młodzieżową, płciowością i istotą ciała oraz rytuałami przejścia i znaczeniem masek, które poprzez subwersywny potencjał karnawału ujawniają istotę jednostki.

Rozdział czwarty stanowi podstawy metodologiczne badań własnych. Każdy następny rozdział dotyczy kolejno problemów szczegółowych opisanych w podrozdziale *4.2 Problemy badawcze*.

Piąty rozdział dotyczy znaczenia kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek, co wynika z silnego połączenia cosplayu z kulturą popularną – cosplay pochodzi z niej i na niej bazuje, inspirując cosplayerów do tworzenia kostiumów.

Rozdział szósty skupia się na znaczeniu wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek. Wiąże się to po części z paradoksem cosplayu, w którym jednostka jest sobą i kimś innym w tym samym momencie (Geissler, 2016, s. 35), a więc jej cech i cechy postaci przeplatają się wzajemnie.

Rozdział siódmy dotyczy znaczenia wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej. Cosplayerzy nie tylko współpracują ze sobą przy tworzeniu kostiumów czy sesjach zdjęciowych, ale również nawiązują interakcja z innymi osobami za pośrednictwem Internetu poprzez wstawianie zdjęć i filmików w swoich kostiumach. Może to wiązać się z rozwojem tożsamości grupowej w okresie adolescencji.

Ósmy rozdział porusza temat znaczenia wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych. W cosplayu zasady dotyczące ról płciowych zdają się być złagodzone, co pozwala na bardziej rozległą

eksplorację, a przez to lepsze samopoznanie jednostki, które może wiązać się z procesem kształtowania tożsamości w okresie adolescencji.

Dziewiąty rozdział traktuje o korzyściach związanych z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej. Cosplayerzy zdają się traktować postaci, w które się wcielają, jak osoby realnie istniejące, co może doprowadzić do pobierania nauk od tychże postaci i stosowania ich w życiu realnym.

Rozdział dziesiąty skupia się na negatywnych stronach związanych z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej. Subkultura cosplayu może być w swojej istocie segregująca, co przekłada się na negatywne odczucia osób w niej uczestniczących. Ponadto, w subkulturze cosplayu obecne są również dramy, zdjęcia bez zgody czy naruszanie granic jednostek w niej uczestniczących, jednak nie są to problemy specyficzne tylko i wyłącznie dla cosplayu.

Celem poniższej pracy doktorskiej jest zbadanie tego, jak adolescentki zaangażowane w cosplay postrzegają rolę cosplayu w kształtowaniu się własnej tożsamości, co jest istotne zwłaszcza w kontekście swoistego paradoksu cosplayu, tj. jak można być sobą i kimś innym w tym samym momencie? (Geissler, 2016, s. 35) W związku z tym pytaniem oraz ze specyfiką cosplayu zastanawiające są także inne jego aspekty, takie jak jego powiązania z kulturą popularną, płciowością i rolami płciowymi oraz tożsamością grupową występującą w związku z przynależnością do *fandomów* różnorodnych produkcji popkulturowych.

Wszystkie powyższe elementy składają się na tożsamość jednostkową tworzącą się w okresie adolescencji w związku z dokonywaną eksploracją. Ze względu na specyfikę cosplayu eksploracja ta może zostać pogłębiona, a w związku z przyjęciem tożsamości negatywnej (Erikson, 2004, s. 128) również dotyczyć obszarów, które w zwyczajowych warunkach nie mogłyby być eksplorowane w stosunkowo bezpieczny sposób – wcielanie się w postaci marginalizowane nie niesie ze sobą faktycznej przynależności do grup marginalizowanych, a jest jedynie próbą funkcjonowania jako taka jednostka.

Cosplay odbierany w sposób dosłowny jako hobby wykonywane w środowisku realnym umożliwia eksplorację różnorodnych czynności, umiejętności i zainteresowań, np. malarstwa, rzeźbiarstwa, posługiwania się maszyną do szycia czy modelowania. Poszerza to zakres umiejętności, jakie nabywają adolescentki w okresie dojrzewania oraz umożliwia im wykorzystanie ich w przyszłości podczas wyboru dalszej drogi edukacyjnej i zawodowej.

W projekcie wzięło udział czternaście adolescentek w wieku od piętnastego do dziewiętnastego roku życia. Zastosowane zostało zbiorowe studium przypadku, a metoda zbierania danych to otwarty wywiad pogłębiony częściowo ustrukturyzowany. Dobór takiej metody pozwolił na uchwycenie socjolektu, czyli specyficznego języka, którym posługują się cosplayerzy. Analiza danych przyjęła formę analizy jakościowej, zastosowano transkrypcję, kodowanie, kategoryzację i interpretację. Ze względu na pandemię wirusa SARS-CoV-2 wywiady zostały przeprowadzone przez komunikatory z włączonymi kamerkami, co pozwoliło na zaobserwowanie zachowania respondentek. Ponieważ subkultura cosplayu jest silnie sfeminizowane, osobami badanymi były wyłącznie kobiety (Liszko, 2020).

Moje zainteresowanie tym tematem wynika z moich prywatnych doświadczeń, ponieważ sama zajmuję się cosplayem, jednak już jako osoba dorosła. Wcielanie się w postać pozwoliło mi dojść do wielu wniosków i spojrzeć na siebie z innej perspektywy, która nie byłaby możliwa, bez bycia kimś innym, co działo się w momencie przywdziewania kostiumu. Spojrzenie na siebie oczami kogoś innego pozwoliło mi zaakceptować siebie, a wykonanie kostiumu własnoręcznie przyczyniło się do nauczenia się nowych umiejętności i realizowania siebie poprzez formę sztuki. Spotkania z innymi osobami zainteresowanymi tymi samymi tematami oraz docenienie mojej pracy przez osoby trzecie sprawiło, że nawiązałam znajomości, które są trwałe do dzisiaj. W związku z przeżywanymi przeze mnie doświadczeniami, pojawiło się pytanie: jeśli we mnie, jako osobie dorosłej, cosplay zmienił tak wiele, jak wiele zmienia w osobach kształtujących swoją tożsamość?

Prywatne zainteresowanie tematem badanym niesie ze sobą niebezpieczeństwo narzucania osobom badanym swojego zdania i swojego sposobu patrzenia na świat. Będąc świadomą takiej możliwości, staram się niczego respondentkom nie narzucać. Bycie cosplayerką pozwoliło mi natomiast na zrozumienie uczuć i doświadczeń, przez które przechodziły respondentki w trakcie swojej drogi stawania się i bycia cosplayerką.

Ze względu na fakt, iż cosplay wiąże się z wieloma dziedzinami życia i interesuje się nim coraz więcej naukowców zajmujących się różnorodną tematyką, zasadne wydaje się dalsze badanie go pod wieloma względami, również pod tym, dotyczącym tożsamości. Badania te mogą zaowocować wynikami, które w przyszłości posłużą konstruowaniu nowych programów edukacyjnych lub terapeutycznych lub będą stanowiły teoretyczną podwalinę dla osób, które będą chciały podjąć się dalszych badań.

Rozdział I „Kim jestem?”, czyli tożsamość jednostki

Tworzenie się tożsamości w okresie adolescencji to proces, który pozwala na uzyskanie odpowiedzi na pytanie „Kim jestem?” i który związany jest z aktywnościami indywidualnymi oraz grupowymi, podejmowanymi w ramach grup rówieśniczych i subkultur. Obecnie z kształtowaniem się tożsamości związana jest także przestrzeń internetowa, w której odbywa się wiele interakcji i która umożliwia stosunkowo szybki dostęp do pożądaných treści. W związku z wielością obszarów, w których obecnie może wystąpić eksploracja, tożsamość może przyjmować formę sfragmentaryzowaną i mozaikową (Melosik, 2013, s. 313), a więc taką, w której jej elementy mogą być dowolnie zastępowane. Pozornie pozostaje to w sprzeczności z klasycznie rozumianą tożsamością, ponieważ jeśli jej elementy mogą zostać dowolnie modyfikowane, wydaje się, iż nie jest ona stała na tyle, aby stanowić swoisty rdzeń i niezmienną „taką samość”.

Biorąc jednak pod uwagę fakt, iż współcześnie adolescenti bezproblemowo poruszają się po meandrach przestrzeni Internetu i kultury popularnej, ich tożsamość również dostosowuje się do nowych wymogów i pomimo dowolnej jej modyfikacji pozostaje stała na tyle, że może stanowić rdzeń jednostki oraz umożliwić jej identyfikację samej ze sobą. Dzieje się to m.in. za pośrednictwem mikropersonalizacji (Melosik, 2016, s. 40-41) oraz modyfikowania kanonicznych tekstów (Gn, 2011, s. 583 – 584), które umożliwiają jednostce dopasowanie produkcji popkulturowej do własnych preferencji i wymagań.

Zwracając uwagę na cosplay pojawia się pytanie czy i co dzieje się z tożsamością jednostkową cosplayera, który oprócz utożsamiania się z daną postacią staje się nią w wyniku wcielenia w rolę oraz upodabniania się do danego bohatera. W związku z tym w cosplayu następuje swoisty paradoks – jak można być sobą i kimś innym w tym samym momencie? (Geissler, 2016, s. 35) O ile tożsamość osoby dorosłej często przyjmuje formę tożsamości osiągniętej, a więc stosunkowo stabilnej, o tyle tożsamość adolescentów będąca w procesie kształtowania się, może ulegać zmianom w wyniku interakcji z bohaterem, utożsamiania się z nim oraz wcielania się w niego. Może to przypominać sytuację, w której z dwóch oddzielnych tożsamości powstaje jedna, zmodyfikowana i możliwa do dalszych zmian. Koresponduje to jednak z rzeczywistością, w której poruszają się adolescenti (Melosik, 2013, s. 313). Dodatkowo zdają się oni zdawać sobie sprawę z wielości możliwości eksploracji dostępnych w obecnym świecie, a przez to umiających się w nim odnaleźć i poruszać.

1.1 Pojęcie tożsamości

W języku polskim termin *tożsamość* posiada wiele ekwiwalentów i równoważników. Do słów używanych zamiennie można zaliczyć takie, jak: identyfikacja, samoświadomość, świadomość jednostki. Bardzo blisko znaczeniowo plasują się natomiast terminy światopogląd, postawa, jaźń, ego czy dusza (Paleczny, 2008, s. 19). Innym słowem funkcjonującym w języku polskim, które może zostać użyte naprzemiennie z terminem *tożsamość*, jest *identyfikacja* (ang. *identity*). „Identyczny” oznacza „taki sam”/„ten sam”, a więc znaczeniowo *identyfikacja* pokrywa się z rozumianym powyżej terminem *tożsamość* (Paleczny, 2008, s. 19).

Termin tożsamość zawiera w sobie dwoistość znaczeń: wskazuje na podobieństwo, identyczność, odnosi się do trwania bądź pozostawania tym samym oraz przeciwnie – odsyła do odrębności, inności, odróżniania się od innych (Leppert, 2011, s. 175).

Tożsamość stanowi syntezę relacji człowiek-świat wyznaczoną przez społeczny i kulturowy (grupowy) kontekst. Oznacza „taką samą” jakość, czyli „taką samość”, gdzie „samość” odnosi się do złożonego związku pomiędzy światem a świadomością jednostki (Paleczny, 2008, s. 20) – pomiędzy „zewnętrznym i wewnętrznym, obiektywnym i subiektywnym, realnym i idealnym, materialnym i duchowym, naturą i kulturą” (Paleczny, 2008, s. 20). Zjawiska, które kryją się pod pojęciem tożsamości obejmują zarówno to, co indywidualne i grupowe, wrodzone i nabyte, psychiczne i społeczne, rozumne i intuicyjne; złożoność tożsamość odnosi się więc do odzwierciedlania świata w świadomości ludzkiej, interpretacji własnej kondycji i położenia w społeczeństwie oraz sensu egzystencji w kontekście związków z ludźmi, ich wytworami i wartościami. Stanowi także dopasowanie jednostki do zmieniającej się rzeczywistości, ale również dostosowania tejże rzeczywistości do danej jednostki. Obejmuje zarówno to, co personalne i psychiczne, ale również efekty dziedziczenia specyficzne tylko dla jednej osoby, jak elementy wyglądu. Jest czymś, co kształtuje osobowość i pozwala na poruszanie się w skomplikowanym świecie relacji międzyludzkich. Tożsamość to emocjonalny, duchowy i intelektualny portret danej osoby (Paleczny, 2008, s. 20).

Tadeusz Paleczny w swojej publikacji *Socjologia tożsamości* mówi o tym, iż najbardziej skomplikowanym elementem badań nad tożsamością jest wyodrębnienie tych własności, które należą niepodzielnie tylko do jednej jednostki (Paleczny, 2008, s. 20).

Anna Izabela Brzezińska opisując tożsamość podkreśla, że cechą wspólną wszystkich definicji jest to, iż „[...] jej posiadanie wiąże się z istnieniem w pamięci jednostki względnie stałego zestawu elementów, które uznaje się za definiujące ją w sposób względnie niezależny od doświadczanych sytuacji, co pozwala jej na uzyskanie odpowiedzi na pytania tożsamościowe typu: *Kim jestem? Kim chcę być? Do czego dążę, jakie są moje wartości i związane z nimi cele? O co chodzi w moim życiu?*” (Brzezińska, 2017, s. 34).

Anna Gałdowa zaznacza, iż tożsamość nie jest pojęciem dobrze zdefiniowanym, ale zasadniczo wskazuje na „[...] te wszystkie względnie trwałe, stabilne, psycho-fizyczno-duchowe właściwości jednostki, które wprowadzają w jej życie wewnętrzne i relacje z innymi moment stałości, a tym samym przewidywalności” (Gałdowa, 2000, s. 9).

Maria Sokolik opisuje „poczucie tożsamości” jako „[...] poczucie własnego istnienia jako jednostki. Inaczej mówiąc, jest to poczucie posiadania własnego „ja”. W sensie psychofizycznym jest to poczucie, że się jest, i kim się jest” (Sokolik, 1996, s. 10).

Z kolei Anna Bikont opisuje tożsamość jako „[...] „zbiór samookreśleń”, na który składają się cechy relewantne, czyli takie, których utrata wiązałaby się dla podmiotu z poczuciem, że nie jest już tą samą osobą” (Bikont, 1988, za: Pilarska, 2012, s. 36).

Michael D. Berzonsky definiuje tożsamość zarówno jako strukturę jak i proces. Jako struktura stanowi wewnętrzne ramy odniesienia do interpretacji doświadczeń i informacji dotyczących Ja, a także stanowi podstawę do generowanie odpowiedzi na pytania dotyczące sensu i celu życia. Jako proces odpowiada za zarządzanie i wykorzystywanie zasobów odpowiedzialnych za dostosowanie i radzenie sobie z codziennym życiem (Berzonsky, 2004, s. 304).

W przypadku Freuda, który wspominał tożsamość w kontekście psychospołecznym jedynie raz, tożsamość „wskazuje na związek jednostki z jedynymi w swym rodzaju wartościami stworzonymi przez jedyną w swym rodzaju historię narodu [...] Jest to tożsamość czegoś, co tkwi w samej istocie jednostki z niezbędnym aspektem wewnętrznej koherencji rozważanej grupy; młoda jednostka musi się bowiem nauczyć być w największym

stopniu sobą wtedy, gdy znaczy ona najwięcej dla innych, dla tych, którzy znaczą najwięcej dla niej. Pojęcie „tożsamości” wyraża taką wzajemną relację, albowiem konotuje zarówno wytrwałą niezmiennność w obrębie samego siebie (niezmiennność siebie), jak i wytrwałe dzielenie pewnego rodzaju niezbędnego charakteru z innymi” (Erikson, 2004, s. 98).

Definiując tożsamość można wyodrębnić trzy rodzaje cech:

1. Indywidualne – charakterystyczne tylko dla danej jednostki; mogą to być elementy wyglądu, ale także zainteresowania, system wartości, poglądy, ulubione danie, posiadane zwierzęta czy preferowane czynności,
2. Wspólne – charakterystyczne dla grupy osób, z którymi utożsamia się dana jednostka, a więc wspólny język, pochodzenie etniczne, ale również grupa na studiach, klub książki, fani tego samego uniwersum czy klubu sportowego,
3. Odróżniające – pozwalające na wytworzenie dychotomii „my-oni”, czyli takie, które odróżnia jedną grupę lub jednostkę od innej; może to być język, wyznanie, zainteresowanie, gust muzyczny, bycie fanem.

Konfiguracja tych rodzajów cech pozwala na stworzenie tożsamości na bazie tego, co odróżnia jednostkę od innych, ale również tego, co daną osobę z innymi łączy.

Na poczucie indywidualnego istnienia składają się takie aspekty, jak poczucie odrębności od otoczenia, poczucie ciągłości własnego „ja” pomimo upływu czasu i zmian, jakie w człowieku zaszły, poczucie wewnętrznej spójności oraz poczucie posiadania wewnętrznej treści (Sokolik, 1996, s. 10-11).

W każdym okresie naszego życia kształtuje się nasza tożsamość i świadomość tego, że odróżniamy się od innych jednostek i pozostajemy sobą, pomimo zmieniających się okoliczności i upływu czasu (Brzezińska, 2006, s. 53). Pojęcie *tożsamości* można rozumieć dwojako (Miluska, 1996, za: Brzezińska, 2006, s. 53):

1. Jako personalizację – identyfikowanie kogoś, jako odrębnego od innych indywiduum,
2. Jako kategoryzację – proces rozpoznawania kogoś, jako członka określonej grupy.

Podstawową funkcją tożsamości jest jednak personalizacja, która pozwala na określenie jednostki jako stałej na podstawie dostępnego wachlarza cech i atrybutów, które są charakterystyczne tylko i wyłącznie dla niej samej.

Tożsamość stanowi więc zespół cech i atrybutów, na podstawie których sama jednostka jest w stanie określić siebie jako będącą odrębną od innych i posiadającą spójny obraz *Ja to Ja*; dzięki tym samym cechom i atrybutom inni ludzie również określają tę osobę, jako odrębną i indywidualną od nich. Definicje podkreślają także identyczność osób, pomimo zmieniających się warunków społecznych i doświadczanych sytuacji i kryzysów, występuje więc spójność pomimo zmieniającej się dynamicznie rzeczywistości. Stałe cechy wprowadzają również element przewidywalności zachowania danej jednostki w różnych sytuacjach życiowych.

Ze względu na specyfikę, tożsamość funkcjonuje między innymi w obrębie takich dyscyplin, jak psychoanaliza czy socjologia. Dwa główne nurty badań nad tożsamością to a) psychologia rozwoju i osobowości oraz b) socjologia i psychologia społeczna. W pierwszym nurcie tożsamość jest postrzegana jako „własność jednostki”, element jej psychiki, za który jednostka jest odpowiedzialna i którego jest autorem; tożsamość w tym ujęciu można postrzegać jako jedną z cech jednostki, obok samooceny czy poczucia koherencji. W drugim nurcie tożsamość stanowi efekt interakcji jednostki i jej otoczenia, który zostaje odniesiony do zewnętrznych i obiektywnych kryteriów takich jak role społeczne czy wartości kulturowe; tożsamość funkcjonuje tutaj w społecznym kontekście, a jej rozwój może być modyfikowany pod wpływem zmieniających się warunków. Nie da się jej oddzielić od kontekstu kulturowego, nie jest także traktowana jako jedna z cech jednostki (Piotrowski, 2013, s. 48-49).

W psychologii obecne są dwie perspektywy rozpatrywania tożsamości, które stanowią konsekwencję ustanowienia przez Jamesa dwoistej natury *Ja* (Pilarska, 2012, s. 37)¹:

1. Perspektywa podmiotowa – tożsamość jest traktowana jako powtarzające się sposoby przeżywania samego siebie (poczucie lub poczucia tożsamości),
2. Perspektywa przedmiotowa – tożsamość stanowi zorganizowany i względnie stały system przekonań na własny temat (tożsamość jako oznaczenie pewnej treści danego przedmiotu).

1 Według Jamesa, *Ja* ma dwoistą naturę: składa się z podmiotu poznającego (czystego ego), czyli *I*, oraz obiektu poznania (*Ja* empirycznego), określanego mianem *Me*. *Ja* stanowi więc strumień świadomości, gdzie jednostka doznaje, spostrzega i myśli, oraz sumę różnych wyobrażeń *Ja* (zobacz więcej: Pilarska A., *Ja i tożsamość a dobrostan psychiczny*, s. 16 oraz James W., *The principles of psychology* - James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: Dover, <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles>, dostęp: 28.02.2020, godz.: 12:40)

Pomimo tego, że obie perspektywy zdają się zazębiać, występuje problem z określeniem zakresu – określenie go skutkuje pojęciowym zamętem. W kontekście rozwojowym perspektywa podmiotowa tożsamości pojawia się jako pierwsza, stanowi więc aspekt pierwotny w stosunku do perspektywy przedmiotowej. Ta pierwsza cechuje się subiektywną oczywistością, natomiast ta druga stanowi pochodną autorefleksji, autoanalizy oraz jest pochodną świadomego przetwarzania informacji na własny temat. Wraz ze wzrostem autoidentyfikacji i rozwojem samopoznania następuje stała reorganizacja tożsamości przedmiotowej. Relacja pomiędzy obecnymi w świadomości jednostki reprezentacjami otaczającej rzeczywistości a sposobami doznawania siebie decydują o kondycji psychicznej, która tworzy fenomen tożsamości (Pilarska, 2012, s. 37-39).

Tadeusz Paleczny w *Socjologii tożsamości* wyodrębnia następujące wymiary tożsamości (Paleczny, 2008, s. 20-24):

1. Substancjonalny wymiar tożsamości wiążący człowieka z kosmosem, z logosem, z Bogiem – w większości religijnych koncepcji tożsamość funkcjonuje jako nadana przez siłę wyższą i stanowi odpowiednik duszy. Jest bytem zewnętrznym i po śmierci zostanie oddzielona od ciała. Nie ma możliwości uwolnienia świadomości od przemijania, fenomenu śmierci i kruchości ciała – elementy te stanowią jedne z istotnych cech tożsamości ludzkiej (przemijalność zegara biologicznego, ale nie duchowego). Od początku kultury i samoświadomości człowieka w wielu systemach normatywnych pojawia się substancjonalna sfera tożsamości ludzkiej związana z boskim lub nadprzyrodzonym pochodzeniem człowieka. Duch jest czymś nadanym, co jednak podlega doskonaleniu i rozwojowi. Różnica pomiędzy poszczególnymi religiami zawiera się w podejściu do ciała – jedne religie (np. chrześcijaństwo) upatruje w ciele przeszkodę, która nie pozwala na rozwój i ściąga człowieka do piekła, inne (np. hinduizm czy buddyzm) traktują ciało jako możliwość doskonalenia. Dla tożsamości „duchowej” istotny jest światopogląd oparty na ideach i wierze, a nie racjonalny system wyjaśniania zależności pomiędzy zjawiskami i logiczne przesłanki; rozwój natomiast związany jest z takimi wartościami jak miłość, altruizm, spirytyzm, asceza czy post,
2. Psychiczny wymiar tożsamości wiążący się z rozumem, racjonalnym poznaniem, intelektem, zmysłami, emocjami, uczuciami – kojarzony jest z cechami charakteru,

temperamentem czy zdolnościami twórczymi, a więc elementami, które stanowią jednostkowe właściwości człowieka. Wymiar ten wiąże się z duchowym, jednak znacznie bardziej skupia się wokół intelektualnego, opartego na dominacji rozumu paradygmacie poznawczym. Psychologiczne ujęcie traktuje tożsamość jako zespół złożonych interakcji pomiędzy środowiskiem otaczającym człowieka a nim samym. Tożsamość to wynik indywidualnych cech człowieka oraz działających na nią bodźców płynących ze środowiska zewnętrznego i oddziałujących na nią we wszystkich wymiarach, w tym symbolicznym, realnym, duchowym i materialnym. W wymiarze psychicznym tożsamość opiera się na takich elementach, jak postawy, elementy poznawcze, afektywne i aksjologiczne,

3. Społeczny, kulturowy wymiar tożsamości jako sfery zjawisk kształtowanych grupowo – wymiar ten wiąże człowieka ze światem zjawisk grupowych – rodzina, przyjaciele, praca, studia – a więc z grupami pierwotną i wtórnymi. Tożsamość kulturowa odpowiedzialna jest za syntezę elementów ze wszystkich trzech wymiarów. Kultura ma istotny wpływ na kształtowanie tożsamości, jej elementów składowych oraz funkcji. Tożsamość w tym wymiarze upodabnia lub odróżnia jednostki od innych na bazie grupowo rozpoznawanych i wspólnych symboli, tradycji, dziedzictwa; tym samym nadaje jednostce miejsce w poznanym i niepoznany otoczeniu, nadaje cech personalnych, porównywalnych i poddawanych relatywizacji w zależności od kontekstu społecznego. Tożsamość pomaga więc porządkować świat, stanowi to jedną z podstawowych funkcji tożsamości.

Jednak nawet w obrębie tak rozumianej całości możliwe są pewne odstępstwa od normy, jednostki spychane na margines społeczny, „dewianci”. Osoby z tożsamością uważaną za nieodpowiednią czy wręcz patologiczną zostają poddane specjalnemu traktowaniu – są wykluczane, izolowane czy marginalizowane. Oprócz jednostek chorych czy zaburzonych takiemu traktowaniu podlegają również m.in. wizjonerzy. Każda kultura wyróżnia wzory tożsamości odbiegające od normy, zarówno w znaczeniu negatywnym, jak i pozytywnym. Jak pisze Erikson „To zwyczajne w naszej kulturze, że podświadoma zła tożsamość (ta, do której ego najbardziej boi się upodobnić) składa się z wyobrażeń naruszonego (wykastrowanego) ciała, grup etnicznych i wyzyskiwanej mniejszości [...] Ego dokonuje syntezujących prób podsumowania najpotężniejszych dobrych i złych prototypów (niejako ostatecznych

rywali), a wraz z nimi wszystkich istniejących wyobrażeń lepszego i gorszego, dobrego i złego, męskiego i kobiecego, wolnego i zniewolonego, silnego i słabego, pięknego i brzydkiego, szybkiego i powolnego, wysokiego i niskiego, aby doprowadzić do prostej alternatywy, do stoczenia ostatecznej bitwy i stworzenia jednej strategii w wyniku oszałamiającej liczby potyczek” (Erikson, 2004, s. 27).

Tożsamość posiada swoje wyraźne wyznaczniki kulturowe i występuje przeważnie z takimi przymiotnikami, jak indywidualna, kolektywna, rodowa, etniczna, narodowa, religijna, terytorialna czy regionalna. W wymiarze kulturowym tożsamość wiąże się z takimi elementami, jak symbole, język, estetyka, moralność grupowa.

Wszystkie trzy wymiary cechują każdy typ i rodzaj tożsamości człowieka.

Aleksandra Pilarska w publikacji *Ja i tożsamość a dobrostan psychiczny*, wyodrębnia inne wymiary tożsamości wraz z ich biegunami, które umożliwiają scharakteryzowanie jej struktury (Pilarska, 2012, s. 40-41):

- wymiar dostępności treści – wysoka wyrazistość i łatwość przywoływania treści na własny temat vs niska wyrazistość i trudność w przywoływaniu tychże treści; związane z poczuciem wewnętrznej treści
- wymiar specyficzności treści – wysoka vs niska specyficzność treści, która wiąże się z niepowtarzalnością jednostki,
- wymiar wyodrębniania treści – stałość vs płynność wyodrębniania treści, związane z poczuciem własnych granic, a więc poczuciem Ja/nie-Ja,
- wymiar spójności treści – niska vs wysoka spójność treści,
- wymiar stabilności treści – niezmiennosc vs zmienność treści, związana z poczuciem ciągłości w czasie,
- wymiar wartościowania treści – pozytywne vs negatywne wartościowanie treści, związane z własnym samopoczuciem.

Wymiary te stanowią formalną charakterystykę treści tożsamościowych, które odwołują się do podstawowych właściwości i funkcji tożsamości, jakimi są spójność, niepowtarzalność, odrębność, ciągłość w czasie, identyczność, pomimo zmieniających się okoliczności. Autorka wspomina także o wartościowaniu treści, które wiąże się ze strategiami obieranymi przez

jednostki w celu kategoryzowania napotkanych sytuacji życiowych, jako pozytywne lub negatywne, co przekłada się na konstruowanie życiowych narracji (McAdams, 2001, s. 474-475).

Treść tożsamości stanowią różne przekonania i sądy jednostki o posiadanych przez nią psychologicznych i aksjologicznych atrybutach, które uznaje ona za szczególnie ważne i których pozbycie się wiązałoby się z poczuciem, że nie jest się już tą samą osobą. W przypadku wyodrębniania centralnie istotnych cech znaczenie mają trzy kryteria: a) globalność (stopień, w jakim dany atrybut stanowi generalizację – podsumowanie lub wniosek – na temat własnej osoby; globalnymi nazywamy te atrybuty, które są najbardziej przydatne w procesach wyjaśniania, kategoryzacji i/lub ewaluacji zachowań jednostki, b) zdolność odróżniająca (elementy wyróżniające jednostkę na tle innych; ma swoją funkcję w porównywaniu się jednostki do innych) oraz c) subiektywna ważność danego atrybutu (tożsamość stanowi subiektywny i osobisty projekt danej jednostki) (Pilarska, 2012, s. 39-40).

O tożsamości można mówić w kontekście jej definicji, wymiarów i treści. Niektórzy badacze mówią także o perspektywie rozróżniając ją na podmiotową i przedmiotową. Pomimo tego, iż mówimy o tożsamości osiągniętej, to jednak „[...] tożsamość nigdy nie jest czymś danym raz na zawsze, lecz rozwija się i zmienia na przestrzeni czasu, podlegając cyklicznym przeformułowaniom w obliczu zdarzeń naruszających równowagę w jej obrębie, zwłaszcza tych, które towarzyszą kolejnym osiągnięciom rozwoju biopsychospołecznego [...]” (Pilarska, 2012, s. 40). Stanowi więc element, który ulega powolnym zmianom wraz z rozwojem jednostki, jednocześnie zapewniając jej poczucie stałości i ciągłości w czasie.

Tożsamość pomimo swej uniwersalności relatywizuje się i wiąże z kontekstem kulturowym, którego dotyczy. Nieobce są jej jednak wpływy danego okresu historycznego, w którym funkcjonuje jednostka. Jak pisze Erikson, „[...] okres historyczny, w którym [osoba – przypis autorki] żyje, oferuje ograniczoną liczbę społecznie znaczących modeli plastycznych kombinacji fragmentów identyfikacji” (Erikson, 2004, s. 21). Oznacza to, iż tożsamość kształtuje się w obrębie dostępnych kulturowo i historycznie w danym momencie elementów – współcześni ludzie nie podejmą ról, które są zarówno reliktem przeszłości, jak i płynnym i niewyraźnym konceptem przyszłości. Oczywiście zdarzają się jednostki izolowane lub przyjmujące tożsamość negatywną (Erikson, 2004, s. 128), jednak zazwyczaj ma to związek z

przyjmowaniem ról społecznych, które są rozumiane jako niepożądane lub niebezpieczne w danym kręgu kulturowym.

Nastanie tzw. „późnej nowoczesności” zaowocowało łatwym rozdzieleniem czasu i przestrzeni (Bokszański, 2010, s. 9), co przełożyło się również na rozwój globalizacji, który związany jest m.in. z rozwojem technik informatycznych i telekomunikacyjnych (Sorys, 2013, s. 157), a więc również rozwojem sieci globalnej Internet. Nie pozostaje to bez wpływu także na samą tożsamość, która dostosowuje się do nowych warunków i relatywizuje. Konstruowanie więc tożsamości cechuje się obecnie znacznym zakresem wolności, bez powoływania się na „gotowe matryce tożsamości” (Gromkowska, 1999, s. 36). Jak pisze Erikson, „to, co może być nazywane czasoprzestrzenią ego jednostki, zawiera więc społeczną topologię otoczenia z jej dzieciństwa w takim samym stopniu jak szkic jej wyobrażenia ciała” (Erikson, 2004, s. 28). Globalizacja i rozwój Internetu przyczyniły się do poszerzenia możliwych do wybrania ról, a tym samym, do ukształtowania tożsamości nowoczesnej, dopasowanej do zglobalizowanego świata.

Nie bez znaczenia dla tożsamości i jej rozwoju pozostaje również postfiguratywny model kultury, który nastał wraz z możliwością uzyskiwania informacji o tym, co dzieje się ze światem i innymi ludźmi (Mead, 2000, s. 100-101). Jak pisze Margaret Mead, „nie ma dziś nigdzie na świecie takiego pokolenia starszych, które wie to, co wiedzą ich dzieci, bez względu na to, jak odizolowane i proste może być to społeczeństwo, w którym żyją. W przeszłości zawsze można było znaleźć ludzi, którzy wiedzieli więcej niż jakiegokolwiek dziecko, gdyż zebrali oni już doświadczenie wyniesione z wznastania w pewnym systemie kultury. Dziś takich dorosłych już nie ma. A więc to nie tylko rodzice nie są dziś dobrymi przewodnikami. Nie ma już w ogóle przewodników ani we własnej kulturze ani poza nią” (Mead, 2000, s. 110). Szybki napływ informacji, globalizacja, rozerwanie czasu i przestrzeni, rozwój Internetu – to wszystko i wiele innych czynników doprowadziło do zmiany w postrzeganiu kultury i sytuacji społecznej. Nie tylko dziadkowie, ale już nawet rodzice nie są w stanie odnaleźć się w wystarczający sposób w otaczającej ich rzeczywistości. Dzieci i młodsze pokolenia adaptują się do zmieniającej się sytuacji kosztem utraty wsparcia w postaci wskazania *kim jestem? kim będę? dokąd zmierzam?*. Adolescenci wraz z momentem wejścia w okres dorastania sami muszą odnajdywać własne drogi w świecie, gdzie wszystko wydaje się relatywne i płynne. Brak wspomnianych przeze mnie wcześniej matryc może prowadzić zarówno do dowolnego wręcz kształtowania swojej tożsamości, jak i zamętu

tożsamościowego w momencie, gdy młody człowiek nie jest w stanie zdecydować, która z dróg będzie dla niego najlepsza lub choćby wystarczająco dobra.

Tożsamość jest tym bardziej jednorodna i „sztywna”, im bardziej taka jest kultura, w obrębie której zostaje wytwarzana. Im bardziej kultura jest pluralistyczna i czerpiąca z innych, tym bardziej również tożsamość jednostki staje się elastyczna i wielokulturowa. W celu radzenia sobie ze zmieniającą się rzeczywistością powstały strategie dostosowawcze, które umożliwiają jednostce stawienie czoła nowym wyzwaniom pojawiającym się w procesie kształtowania ludzkiej tożsamości. Strategie te przyjmują najczęściej trzy formy (Paleczny, 2008, s. 38-39):

1. Konfrontacyjna – polega na przeciwstawieniu się procesom globalizacji i wybraniu tożsamości związanej z grupą pierwotną, np. kasty, plemienia itd., które jawią się jednostce jako bardziej atrakcyjne. Strategia ta prowadzi do monocentryzmu rasowego, fundamentalizmu religijnego oraz nacjonalizmu. Zjawiska tego typu możemy zaobserwować w Afryce i Azji, ale również na kontynencie europejskim,
2. Rewitalizacyjna – jest to rodzaj odroczonej reakcji na procesy globalizacji, gdzie niejako odradzają się lokalne i narodowe tożsamości kulturowe. Zjawisko to towarzyszy m.in. unifikacjom i standaryzacji gospodarczej w obrębie Unii Europejskiej,
3. Transformacyjna – prowadzi do osłabiania i przekształcania tożsamości węższej, jednorodnej, na rzecz „przypisania” do bardziej uniwersalnej przestrzeni kulturowej. W wyniku tych działań tożsamość przestaje być czymś stałym i monotematycznym, staje się procesem dostosowania do zmieniającego się otoczenia. To, co typowe i wyjątkowe tylko dla jednej kultury, miesza się z tym, co uniwersalne i wielokulturowe.

W wyniku przemian kulturowych następują również przemiany tożsamości. Można wyróżnić trzy główne stanowiska badaczy odnośnie przemian tożsamości (Paleczny, 2008, s. 39-41):

1. Pesymistyczne, kładące nacisk na ujemne skutki procesów globalizacyjnych – dotyczą zjawisk anomii, zerwania więzi społecznych czy utraty podmiotowości. Prowadzą do wykorzenienia i marginalizacji. Wiążą się ze wzrostem niepokojów, lęków i

frustracji. „Kruchość” tożsamości prowadzi do osłabienia i rozpadu wielu grup, języków czy religii,

2. Optymistyczne, które dostrzegają głównie zalety oraz pozytywne następstwa przemian tożsamości, w sensie zbliżania się kultur i ludzi, wyłaniania przestrzeni wspólnych dla separujących się wcześniej, pozostających w konflikcie grup – w kontekście globalizacji, zmiany prowadzą do synkretyzmu, pluralizmu i uniwersalizmu kulturowego. Nowe, bardziej złożone rodzaje tożsamości budowane na bazie lokalnych kultur coraz bardziej upodabniają się do siebie, co powoduje, iż stare konflikty i bariery ulegają zmianom – pojawiają się nowe, posiadające inną naturę. Nowe rodzaje tożsamości są sposobem na dostosowanie do zmieniającej się rzeczywistości, w której zmiana dotyczy nie tylko samej jednostki, ale także coraz większych grup, wliczając w to narody. Nowe więzi znacznie wykraczają poza tradycyjne więzi grupowe, a członkowie wysoce odrębnych grup etnicznych, które wcześniej pozostawały m.in. w konfliktach militarnych, nawiązują ze sobą nowe, bardziej złożone interakcje. Wyłaniają się nowe rodzaje tożsamości postnarodowych i wielokulturowych, gdzie europejskość nie jest tylko sumą odrębnych tożsamości wielu niezwiązanych ze sobą państw, ale iloczynem kilku rodzajów identyfikacji dwu- lub więcej kulturowych,
3. Mieszane, krytyczno-konstruktywne – upatrywanie w procesach przemian tożsamości zagrożeń dla stabilności nie tylko kultur, ale również struktur społecznych. Przemiany tożsamości dotyczą nie tylko zastępowania przebrzmiałych systemów i elementów nowymi, lepiej dopasowanymi do zmieniającej się rzeczywistości, ale również do marginalizacji jednostek i grup. Nowe rodzaje tożsamości stanowią nie tylko sposób dostosowania się, ale również wyrażają opór jednostek przed zmianami; opór ten w efekcie doprowadzi do skostnienia struktur lub do przymusowego przyjęcia i wytwarzania nowych tożsamości, które będą w stanie sprostać nadchodzącym wyzwaniom. Odpowiedzią na globalizację jest dostosowanie się lub marginalizacja. Ze względu na zmiany społeczne i kulturowe, Antonina Kłoskowska wyróżniła następujące typy tożsamości (Paleczny, 2008, s. 41, 150-164; Paleczny, 2019, s. 11-33):

- a) Tożsamość monowalencyjna – przypisana jest do homogenicznych kultur, wynika z odrębności i różnorodności kulturowej grup ludzkich. Dzieli się na monowalencyjnego tradycjonalistę i monowalencyjnego pluralistę

Tożsamość monowalencyjna	
<u>Monowalencyjny tradycjonalista</u>	<u>Monowalencyjny pluralista</u>
(jednostki osadzone w jednorodnym/homogenicznym środowisku o wyraźnych cechach odrębności; ekskluzywne, izolujące się grupy, jak np. kasty czy klany; poczucie religijności nakładające się na grupowy etnocentryzm; zazwyczaj autochtoniczne grupy pierwotne, ale również jednostki w krajach wysoko rozwiniętych, np. arabskie grupy fundamentalistów islamskich)	(typ „liberała”, pomimo przynależności do grupy dominującej akceptuje odmienności kulturowe, także w najbliższym otoczeniu; jednostka może wejść w związek małżeński z reprezentantem innej grupy etnicznej czy wyznaniowej, pod warunkiem, że małżonek przyjmie jego kulturę czy religię; oczekiwanie od mniejszości dwujęzyczności i lojalności wobec państwa; przywiązanie do własnej kultury i akceptacja innych o ile nie zagrażają dominującej)
Ortodoks	Zasymilowany autochton
(grupy zazwyczaj religijne, cechujące się wyrazistością, występują coraz rzadziej; członkowie grup obecni są w pluralistycznych społeczeństwach i lokalnych społecznościach zaznaczając wyraźnie swą odrębność kulturową, religijną itd.; jednostki często są pluralistami, ale w ważne dla siebie okresy stają się monowalencyjni; zazwyczaj występuje wyraźna korelacja pomiędzy religijną i etniczno-rasową zasadą odrębności kulturowej)	(wszelkie ludu autochtoniczne poddane wielopokoleniowej akulturacji, która w części miała dobrowolny, a w części przymusowy charakter; powolne odrzucanie tradycji grupy pierwotnej na rzecz większej kultury – ich tożsamość staje się synkretyczna i hybrydalna, ale jednak zuniwersalizowana; zatracenie przynależności plemienną ze względu na odebranie języka, religii itd. na rzecz jednorodnej grupy)
Fundamentalista	Znacjonalizowany etnik
(niewiele różni się od ortodoksyjnego monisty; cechuje go silny monizm religijny i etnicznych; silne przywiązanie do jednorodnej tradycji kulturowej wywodzącej się z jednego źródła osobowego; silnie przywiązany do tradycji, gotowy poświęcić życie dla własnych wartości grupowych; w pewnych okolicznościach podejmuje zobowiązania wykraczające poza obowiązki zwykłego członka, np. staje się „świętym bojownikiem”; jednostki takie stają się terrorystami i męczennikami, zwykle powiązane są z grupami religijnymi; posiadają dwa kodeksy postępowania – odnośnie „naszych” i „innych”, osób spoza grupy)	(typ tożsamości spolonizowanego lub zgermanizowanego Ślązaka; członkowie grup etnicznych o imigracyjnym rodowodzie przechodzą od jednej tożsamości do drugiej, od starej macierzystej do drugiej nowej; typ tożsamości etnicznej macierzystej przekształca się w trzecim lub czwartym pokoleniu na tożsamość całkowicie zinternalizowaną i dostosowaną do nowych warunków; zatracenie w procesach homogenizacji narodowej tożsamości lokalnej, grupowej itd.)

Nacjonalista	Zuniwersalizowany monista
<p>(najczęstszy rodzaj tożsamości monokulturowej; kojarzony z szowinizmem, etnocentryzmem czy patriotyzmem; wynika z przynależności do grup jednorodnych kulturowo, politycznie rasowo, etnicznie itd.; przejawia się i w grupach małych (nacjonalizm lokalny) jak i może obejmować całe narody; mówi się o nim także w kontekście złożonych społeczności, np. „nacjonalizm amerykański”; najwyżej cechuje się swoją grupę i wyraża poglądy o „czystości” języka, narodu, rasy; deprecjonowanie innych kultur, w tradycji wschodnioeuropejskiej przetrwała w ideologię, która narzuca jednostkom wartości i postawy; w psychologicznym ujęciu nie ma rozróżnienia pomiędzy nacjonalizmem a patriotyzmem, bo oba odnoszą się do pozytywnych aspektów przynależności do danej grupy)</p>	<p>(rzadki typ tożsamości charakteryzujący Hiszpana czy Belga deklarujących swoją europejskość, właściwe również dla grupy postaw, którą Józef Tischner nazwał <i>homo sovieticus</i>; najczęściej mieszkaniec wielkich skupisk wielkomiejskich, intelektualista, osoba, której staje się „za ciasno” w dotychczasowych etnicznych czy narodowych kulturach; odwołuje się do tej samej ponadnarodowej kultury, co zuniwersalizowany pluralista, wyklucza jednak istnienie wcześniejszej formy tożsamości i odrębności kulturowej; również rzadki typ Europejczyka czy Amerykanina, który nie identyfikuje się z jakąkolwiek inną grupą czy przestrzenią kulturową; typ tożsamości asymilacyjnej, redukującej pojęcie „amerykańskości” czy „europejskości” do jednorodnej identyfikacji, do nowego społeczeństwa i grupy wieloetnicznego społeczeństwa amerykańskiego; procesy amerykanizacji mają wyeliminować ślady etniczności i zasymilować różne wpływy kulturowe do jednego kanonu postaw)</p>
<p>Rasista (stosunkowo rzadkie, jeszcze rzadziej ograniczają się tylko do przynależności rasowej, ponad religijną, etniczną czy narodową; podział na kultury wyższe i niższe, także ze względu na kolor skóry i cechy fizjologiczne; przekonanie o nierówności ras stanowiło funkcjonowanie systemów społecznych, opierając je na teoriach i ideologiach uzasadniających nierówne położenie różnych ras ludzi; narzucenie zasad jednej rasy na drugą; członkowi ras dominujących rezerwują dla siebie wyłączność w strukturach prestiżu, władzy i majątku; jednostki podległe niedostosowujące się są eliminowane; obecnie łagodniejsza forma, poniżanie innych ze względu na pochodzenie lub religię; obecnie biali ludzie nie mają już wyłączności na tego typu zachowania)</p>	

Tabela 1. Podział tożsamości monowalencyjnej

Źródło: opracowanie własne, na podstawie Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, s. 150-155

- b) Tożsamość biwalencyjna – na tę tożsamość składają się różnorodne warianty dwujęzyczności i dwukulturowości, z których najważniejszymi są: dwukulturowość symetryczna, dwukulturowość złożona i dwukulturowość

podrzędna². Dzieli się na: biwalencyjnego tradycjonalistę oraz biwalencyjnego pluralistę

Tożsamość biwalencyjna	
<u>Biwalencyjny tradycjonalista</u>	<u>Biwalencyjny pluralista</u>
<p>(częściowo zasymilowany członek grupy prenarodowej, który uległa w jakiejś części akulturacji, pozbywając się języka ojczystego czy religii, ale tym samym obstarający przy tradycyjnych obrzędach grupy kulturowej; typ tożsamości reprezentowany przez zasymilowanych, częściowo poddanych akulturacji członków grup pierwotnych; posługiwanie się językiem grupy większościowej, ale również językiem ojczystym, co pozwala na korzystanie z zasobów jednej i drugiej kultury – wzbogaca to jednostki duchowo i intelektualnie; nabywanie dwujęzyczności i dwukulturowości w sposób sztuczny, który staje się naturalny dopiero w kolejnych pokoleniach; jednostki urodzone w związkach, gdzie rodzice pochodzą z dwóch odrębnych kultur; jednostki niekiedy znajdują się pod presją tego, które zasady stosować najpierw – swojej grupy czy obowiązujące w państwie, w którym żyją)</p>	<p>(wytwór rozwiniętych, postkolonialnych, postmigracyjnych społeczeństw wieloetnicznych; typ tożsamości stosunkowo częsty wśród ludzi o mieszanym pochodzeniu rasowym i etnicznym, znajdujących się w wielokulturowych skupiskach wielkich miast; „dwie kulturowe ojczyzny”; dwie kultury, z których po syntezie powstaje trzecia, być może przejściowa ze względu na zmieniające się okoliczności)</p>

Tabela 2. Podział tożsamości biwalencyjnej

Źródło: opracowanie własne, na podstawie Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, s. 155-157

- c) Tożsamość poliwalencyjna – typ tożsamości złożonej, więcej niż dwukulturowej, mieszanej w zasadzie na wszystkich wymiarach różnicowania, w tym religijnego, językowego, etnicznego itd. Występuje w społeczeństwach wieloetnicznych o kolonialnej i migracyjnej genezie; mieszanie i łączenie elementów więcej niż dwóch kultur przyjmuje zazwyczaj postać potrójnej orientacji kulturowej. Dzielenie i łączenie przez jednostkę więcej niż trzech kultur jest zjawiskiem nader

2 **Dwukulturowość symetryczna** – towarzyszy jej podwójna kompetencja językowa; zazwyczaj dotyczy rodzin migrujących lub jednostek urodzonych i wychowanych w dwóch kulturach; towarzyszy jej zwiększony poziom kompetencji międzykulturowych. **Dwukulturowość złożona** – jeden z języków (etniczny) uważany jest za odmianę lub dialekt języka głównego, został zdominowany; języki zachodzą na siebie i mieszają się; społeczeństwa nie do końca jednorodne i zasymilowane, posiadające grupy plemienne, które używają dwóch języków: głównego (oficjalnego, publicznego) oraz pobocznego (wspólnotowego, prywatnego) → dwujęzyczność monokulturowa/monowalencyjna. **Dwukulturowość podrzędna** – dominuje podzielna, wielowariantowa tożsamość dwukulturowa przy jednoczesnej monojęzycznej kompetencji komunikacyjnej → zasymilowani potomkowie emigrantów (za: Paleczny T., *Międzykulturowe typy tożsamości – pomiędzy integracją a asymilacją* [w:] *Relacje międzykulturowe – Intercultural Relations*, 2019, 1 (5), s. 12-13)

rzadkim, ponieważ a) osoba posiadająca więcej niż potrójne dziedzictwo kulturowe przejmuje większość elementów od żyjących członków rodziny: rodziców, dziadków, wujostwo itd. oraz b) typ tożsamości wielokrotnej wymaga od jednostki odpowiednich predyspozycji intelektualnych i duchowych w celu nie tylko przyjęcia, ale również syntezy wielu elementów pochodzących z wielu często odmiennych kultur

Tożsamość poliwalencyjna		
<u>Zdezintegrowany pluralista</u>	<u>Zintegrowany pluralista</u>	<u>Zuniwersalizowany pluralista</u>
(jednostki o takim typie tożsamości przeżywają rozterki wewnętrzne, nie są w stanie połączyć w zintegrowaną całość elementów więcej niż dwóch kultur; zwykle jest to sytuacja przejściowa, towarzysząca akulturacji)	(Amerykanin bądź Brytyjczyk uświadamiający sobie podstawę swego wielokulturowego dziedzictwa; złożony, wielokulturowy rodowód, który obecnie i ówczesnie posiada elementy rozmaitych tradycji kulturowych; jednostki o wielokulturowym pochodzeniu; tolerancja względem innych kultur, otwartość, akceptacja cudzej odmierności, pozytywny stosunek do różnorodnych kultur; heterogeniczne procesy uniwersalizacji kulturowej w warunkach globalizacji)	(odpowiednim ekwiwalentem jest pojęcie „kosmopolityzm”; postrzeganie siebie samego w złożonym kontekście etniczno-rasowym jako nienależącego do żadnej z grup – poczucie bycia obywatelem świata; tożsamość ta jest stanem ducha, sposobem życia, funkcjonowania i dostosowania, metodą istnienia; internacjonalistyczne, wielokulturowe środowiska; uczestnikami takowych wielokulturowych struktur są nie tyle grupy, ile poszczególne jednostki [indywidualistyczny kapitalistyczny liberalizm]; zacieranie granic pomiędzy kulturami, uwydatnianie tego, co łączy a nie dzieli – symbolem unifikacji stała się m.in. lalka Barbie ³)

Tabela 3. Podział tożsamości poliwalencyjnej

Źródło: opracowanie własne, na podstawie Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, s. 157-164

W obszarze socjologii pojawiła się typologia pojęcia tożsamości zaproponowana przez Richarda Robbinsa w 1973 roku. Autor ten wyróżnia trzy główne teoretyczne modele pojęcia tożsamości. Oprócz nich obecnie funkcjonuje również czwarty model zakorzeniony głównie we współczesnej psychologii społecznej. Jego autorką jest Marisa Zavalloni (Boksański i Kojder, 2002, s. 253-255):

3 Jak pisze Tadeusz Paleczny, lalka Barbie kształtuje na równi tożsamość małych Amerykanek, Japoniek, polskich Góralek czy dziewczynek z kręgu Indianek Navaho poprzez narzucanie i przekazywanie jednakowych zasad i standardów socjalizacji, uniwersalizując zasady i wartości. Wszystko to odbywa się poprzez jednakowe standardy zabawy. Co prawda, zostały podjęte próby dostosowania Barbie do wymogów grup ekskluzywnych, jednak nowe warianty lalki funkcjonują niejako obok standardowej wersji, cechującej się blond włosami i niebieskimi oczami. Taka standardowa wersja posiada artefakty, które chce posiadać każda dziewczynka na świecie (za: Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, s. 160-161)

1. Model zdrowia tożsamości (*identity health model*) – źródło tego modelu stanowią prace Erika Eriksona. Tożsamość jest rozumiana jako obszar mediacji pomiędzy organizmem a wymogami życia społecznego, stanowi wynik tego, jak postrzega się sama jednostka i jej otoczenie społeczne. Model ten umieszcza tożsamość jednostki w kontekście dociekań powstawania różnorodnych zaburzeń psychicznych, zwłaszcza tych związanych z niedostosowaniem społecznym i patologią społeczną. Wychodząc z inspiracji właściwych omawianemu modelowi, dążono m.in. do poparcia materiałem dowodowym tezy o związku między zachorowalnością na nowotwory a gwałtowną zmianą bądź odrzuceniem pierwszoplanowych identyfikacji jednostek. Peter Weinreich opracował podejście pod nazwą ISA (*Identity Structure Analysis*), które łączyło analizę problemów psychologicznych jednostki z ogólnymi problemami społecznymi, zwłaszcza z tożsamościowymi następstwami konfliktów kulturowych, migracji i dyskryminacji; centralne miejsce w tej teorii zajmuje eriksonowska „dyfuzja tożsamości”,
2. Interakcyjny model tożsamości (*identity interaction model*) – model ten ma swój początek wraz z pojawieniem się pojęcia tożsamości w interakcjonizmie oraz związanego z nim pytania, jak możliwa jest interakcja. Pojęcie tożsamości aktora społecznego stanowiło konieczne uzupełnienie pojęcia „perspektywy”, które stanowi jedno z centralnych kategorii interakcjonizmu. „Perspektywa” wyznacza horyzont orientacji społecznej aktora, a więc kierunek jego działań. Perspektywę przyjętą przez podmiot można rozpatrywać w kontekście takich elementów jak grupa odniesienia, „znaczący inni” czy wypadkowa różnych autoidentyfikacji jednostki. Te ogólne założenia rozwijane były przez dwa nurty interakcjonizmu:
 - a) szkoła Iowa, związana z nazwiskiem Mumforda Kuhna, aplikowała do podmiotu społecznego pozytywistyczną metodologię dominującą w psychologii społecznej i socjologii lat 50. XX wieku skupiającą się na badaniach empirycznych. Początkowo były to badania nad „postawami wobec siebie” (*self-attitudes*), które następnie określono jako „koncepcję siebie” (*self-conception*). Według tej koncepcji aktorowi społecznemu ma być właściwa, względnie trwała, transsytuacyjna koncepcja siebie, którą jako zmienną wyjaśniającą jego działanie wnosi on do interakcji. Kuhn zaproponował również technikę badania koncepcji

siebie, która jest używana do dzisiaj i nosi miano Testu Dwudziestu Stwierżeń, TST,

- b) szkoła chicagowska – badacze tego nurtu akcentowali procesualność jaźni podmiotu społecznego i jej bezpośrednie związki z odbywającą się tu i teraz interakcją; kwestionowali posiadanie przez jednostkę trwałej transsytuacyjnej autoidentyfikacji. Anselm Strauss badał w związku z tym polimorficzność sposobu doświadczania siebie w interakcji, a Erving Goffman poszukiwał trzech podstawowych sposobów według niego przejawiania się tożsamości: tożsamości społecznej, tożsamości osobowej i tożsamości Ja. W nurcie tym opracowano podstawy analiz biograficznych transformacji tożsamości, które zaowocowały techniką, tzw. wywiadu narracyjnego,
3. Światopoglądowy model tożsamości (*identity world view model*) – posługuje się takimi pojęciami jak wartość, wzór kulturowy lub etos; tożsamość rozumiana jest tutaj jako zbiór trwałych elementów autopercepcji ukształtowany wśród członków danej zbiorowości. Elementy te wywodzą się z cech struktury społecznej lub całościowo i antropologicznie pojmowanej kultury tejże zbiorowości. W modelu tym działał m.in. Ralph Turner, którego koncepcja dotyczy zmiany zasady organizującej autopercepcję jednostek wraz z wkroczeniem społeczeństw w fazę postindustrialną. Jest to przejście od „instytucji” do „impulsu”, który reorganizuje percepcję jednostki. Wynika to z ogniskowania wokół konsumpcji, a nie produkcji, jak ówczesnie; spowodowało to utratę „realności” społeczeństwa, a tym samym zmianę struktury więzi społecznych,
4. Egologiczny model tożsamości (*identity egology model*) – model obecny we współczesnej psychologii społecznej, który zmierza do wyodrębnienia obszaru autodefinicji jednostki jako możliwego pola badań umożliwiającego ilościowe analizy procesów powstawania i transformacji różnorodnych wymiarów tożsamości jednostki. Celem badań jest rekonstrukcja struktury i zasad, które dotyczą różnych postaci samopozostawania jednostki.

Tadeusz Paleczny zwraca uwagę na trzy kontrowersje związane z tożsamością: a) granica pomiędzy „zjawiskami obiektywnymi”, w przeciwieństwie do „zjawisk subiektywnych”, jest coraz bardziej nieoznaczona, płynna, niepewna i sztuczna, b) podział pomiędzy tym, co „odrębne” oraz „wspólnotowe” przestaje być wyrazisty – traci znaczenie rozróżnienie „ja”

i „my”, przez co tożsamość kulturowa „my” staje się bardziej rozmyta, pluralistyczna i relatywna oraz c) zmienia się zakres, w jakim tożsamość jest atrybutem jednostki, konsekwencją jej cech biologicznych i psychicznych, w jakim zaś stanowi fenomen grupowy, na ile stała się „kolektywistyczna” i społeczna – jaką więc rolę w kształtowaniu się tożsamości pełnią czynniki indywidualne a jaką grupowe? (Paleczny, 2008, s. 31-36)

Erikson w swojej publikacji *Tożsamość a cykl życia* wyodrębnia wiele rodzajów tożsamości, które zależne są między innymi od tego, jaką rolę decyduje się odgrywać dana osoba. Stąd tożsamość jawi się zarówno jako publiczna (Erikson, 2004, s. 98) czy seksualna (Erikson, 2004, s. 121-122), ale również w kontekście tożsamości samobójcy (Erikson, 2004, s. 123-124), kiedy pragnienie by umrzeć staje się naprawdę pragnieniem samobójczym.

Naturalnym jest, iż badacze dążą do kategoryzacji zjawisk i elementów rzeczywistości w taki sposób, aby stały się one spójne. Tożsamość nie stanowi wyjątku – powstały jej typologie i rozróżnienia. W *Słowniku Socjologicznym* Krzysztofa Olechnickiego i Pawła Załęckiego znajdują się takie rodzaje tożsamości, jak kulturowa, płci i społeczna (Olechnicki i Załęcki, 2004, s. 228). **Tożsamość kulturowa** odwołuje się do zbiorowości ujmowanych w kategoriach „inności” kultury w stosunku do innych kultur a przejawia się w „kulturowo zdefiniowanym sposobie działania, w materialnych i niematerialnych wytworach powstałych w obrębie danego obszaru kulturowego, w tym także dziedziczonych po przodkach [...] uświadamiana jest przez członków zbiorowości szczególnie w kontekście kontaktów odmiennych tożsamości kulturowych, zarówno teraźniejszych, jak i historycznych” (Olechnicki i Załęcki, 2004, s. 228).

Tożsamość płci stanowi formę tożsamości społecznej i jest społecznie zdeterminowanym wyobrażeniem własnej osoby (konstruktu samego siebie) jako mężczyzny/chłopca lub kobiety/dziewczynki. Jest właściwie tożsamością jednej z ról płci, która zaczyna kształtować się w okresie wczesnodziecięcym, kiedy jednostka zaczyna dostrzegać i odpowiadać na społeczne oczekiwania kierowane pod jej adresem (Olechnicki i Załęcki, 2004, s. 228).

Tożsamość płciowa stanowi pierwszy komponent płciowej identyfikacji, jest pierwszym podstawowym i indywidualnym poczuciem/świadomością bycia kobietą lub mężczyzną; badania wskazują, iż dziecko zostaje przypisane do kategorii rodzajowej

zazwyczaj pomiędzy dwunastym a osiemnastym miesiącem życia, a w okresie trzeciego roku życia poczucie to jest już dobrze ugruntowane. Niektórzy badacze donoszą, iż przypisany rodzaj (gender) bardziej oddziałuje na tożsamość męską lub żeńską, niż płeć biologiczna – dzieci wychowywane jako dziewczynki lub chłopcy stają się osobami modelowanej płci, nawet jeśli później okazuje się, iż tożsamość nie przystaje do ich profilu genetycznego. Po drugim roku życia dziecka rozwija się stałość płci – świadomość, iż płeć jest cechą niezmienną, przynależną im samym i wszystkim innym (Lew-Starowicz i Długołęcka, 2006, s. 39-40).

Płeć stanowi jedną z najwcześniejszych i najbardziej istotnych kategorii społecznych, która ma zasadnicze znaczenie dla świadomości samego siebie u dziecka. Wynika to ze społecznie akceptowalnych form zachowań i ról społecznych przypisywanych do danej płci. Istnieją dwa komponenty rozwoju tożsamości płciowej (Bancroft, 2011, s. 32):

1. rozpoznanie, że „jestem dziewczynką” lub „jestem chłopcem” oraz
2. świadomość męskości lub kobiecości wyrażana poprzez typowo męskie lub typowo kobiece zachowania.

Tożsamość społeczna ujmowana jest najczęściej w kategoriach psychologicznych, socjologicznych i kulturowych. Jest to tożsamość jednostki, zbiorowości lub grupy społecznej poprzez którą i dzięki której umiejscawia siebie w jakimś obszarze życia społecznego bądź też sama jest obsadzona w tejże rzeczywistości poprzez zewnętrznego obserwatora (inną jednostkę, grupę, zbiorowość) (Olechnicki i Załęcki, 2004, s. 228).

Danuta Lalak i Tadeusz Pilch w swej pracy *Elementarne pojęcia pedagogiki społecznej i pracy socjalnej* wyróżniają dwa rodzaje tożsamości: tożsamość podmiotową (jednostkową) oraz tożsamość grupową. **Tożsamość podmiotowa (jednostkowa)** stanowi pewien zbiór cech pozwalający zidentyfikować jednostkę. Zbiór ten jest przynależny tylko i wyłącznie tej jednej osobie. Powiązana jest z takimi elementami jak poszukiwanie sensu życia, autonomia, autentyczność czy integralność i wynika z naturalnego dla człowieka poszukiwania sensu i swojego miejsca w świecie. W związku z tym tożsamość jednostkowa jest odpowiedzią na pytanie o płeć, wiek, przynależność religijną, poglądy polityczne, status socjoekonomiczny itd. Z jednej strony występuje więc poczucie spójności „swojskości” z drugiej zaś obcości w konfrontacji z innymi ludźmi. **Tożsamość grupowa** jest wynikiem kontaktu z grupą, sposobem określenia swojej przynależności i miejsca na bazie więzi

grupowych. Jedne grupy opierają swoje powiązania o język czy narodowość, inne o religię czy poglądy polityczne. Przynależność do jakiejś grupy jest warunkiem niezbędnym do partycypowania w kulturze danej grupy. Tożsamość może być kreowana na bazie samoidentyfikacji grupowej i w tym wypadku stanowi zestaw wartości i celów strukturalizujących życie jednostki, które są powiązane nierozzerwalnie z takimi pojęciami, jak wolność, odpowiedzialność czy zobowiązanie przed sobą i grupą (Lalak i Pilch, 1999, s. 309-310).

Encyklopedia socjologii podaje również tzw. **tożsamość kolektywną**, która rozszerza pojęcia tożsamości na różnorakie zbiorowości. Niektórzy teoretycy wyrażają swój sprzeciw, ponieważ według nich posługiwanie się terminem *tożsamość* w odniesieniu do grup i zbiorowości może mieć charakter jedynie metaforyczny. Mimo tego powstało wiele prac, które dotyczą problematyki tożsamości grup etnicznych, tożsamości narodowych czy tożsamości ruchów społecznych (Bokszański i Kojder, 2002, s. 254). Tożsamość kolektywna w tym ujęciu będzie synonimem powyżej przytoczonej tożsamości grupowej.

Jak podkreśla Tadeusz Paleczny, tożsamość posiada sens zarówno wspólnotowy, jak i zrzeczeniowy, który wiąże się z więzią wspólnotową (związaną z pochodzeniem, koniecznością, pokrewieństwem, przyjaźnią, bezpośredniością i naturalnością kontaktów i stosunków międzyludzkich) oraz zrzeczeniową (kojarzoną z wyborem, konwencją, umową społeczną, podległością normom, obowiązkiem, anonimowością, hierarchicznością) (Paleczny, 2008, s. 44).

Marek S. Szczepański i Weronika Ślęzak-Tazbir wyróżniają także **tożsamość regionalną**, którą uznają za szczególny przypadek tożsamości społecznej (grupowej) i kulturowej zarazem, skupiającej się na tradycji regionalnej i odnoszącej się do wyraźnie zarysowanego terytorium. Następuje skupienie nad elementami wyraźnie wyróżniającymi ten region spośród innych ojczyzn (np. specyficzne cechy, jak topografia, cechy społeczne czy kulturowe itd.). W tym przypadku tożsamość regionalna bywa łączona z **tożsamością etniczną** (Szczepański i Ślęzak-Tazbir, 2010, s. 19). Ponadto, autorzy piszą, iż „[...] tożsamość społeczna powstaje na bazie tożsamości indywidualnych, choć nie jest do nich redukowalna, tożsamość kulturowa jest specyficzną formą tożsamości społecznej, wspartą na rdzeniu kulturowym, a tożsamość regionalna jest odmianą tożsamości społecznej, tworzoną

na bazie odwołań do pewnego terytorium (regionu) i jego kluczowych cech oraz imponderabiliów” (Szczepański i Ślęzak-Tazbir, 2010, s. 19).

Anna Popielarczyk-Pałęga wyodrębniła w swoim artykule **tożsamość narodową i tożsamość etniczną** (Popielarczyk-Pałęga, 2018, s. 15-29). Powołując się na Zbigniewa Bokszańskiego, autorka definiuje tożsamość narodową jako a) komponent poznawczy, na który składa się wiedza „o nas” i „o innych”, a także o różnicach dzielących „nas” od „innych”, b) zespół postaw i stosunków do własnego narodu, który przejawia się w poziomie satysfakcji z przynależności do własnego narodu oraz c) obszar emocjonalny, określający intensywność więzi z danym narodem. Ponadto autorka mówi także o dwóch podstawowych modelach teoretycznych pojęcia tożsamość narodowa (Popielarczyk-Pałęga, 2018, s. 18):

- pierwszy, obejmujący aspekty komunikacji, koncentruje się na spójności grupy, wewnątrz której istnieją czytelne dla wszystkich jednostek w danej grupie kody międzypokoleniowe, na bazie których zostaje skonstruowany kanon wartości przekazywanych z pokolenia na pokolenie; podmiot – zbiorowy czy indywidualny – czuje się taki sam, dzięki skupieniu na utrzymaniu ciągłości,
- drugi, skupiający się na odrębności, dotyczy wyodrębnienia wyraźnych różnic pomiędzy „nami” a „nimi”, dzięki czemu w świadomości jednostek i grup wytwarza się przekonanie o odrębności od innych jednostek lub grup; następuje skupienie na cechach i aktywnościach, których dana zbiorowość nie podejmuje lub nie posiada i na tym, co oddziela/odróżnia ją od pozostałych grup.

Mówiąc o tożsamości etnicznej, autorka powołuje się na Tadeusza Palecznego, który wyróżnił tożsamość etniczną jako jeden z trzech głównych typów tożsamości narodowej. W tym kontekście tożsamość etniczna stanowi typ przejściowy pomiędzy tożsamością narodu macierzystego a tożsamością narodową kraju osiedlenia. Sytuacja taka może doprowadzić do konfliktów na bazie różnych systemów wartości i postaw oraz rodzić konflikty osobowościowe lub wyrażać się w pełnej akceptacji dwukulturowości, gdy kształtuje ją synteza wartości, ideologii i kultury zarówno z kraju pochodzenia jak i kraju zamieszkania. Początkowo funkcjonuje to jednak z przewagą elementów z kraju pochodzenia – ważną rolę odgrywają tutaj m.in. język i religia (Popielarczyk-Pałęga, 2018, s. 20).

Jak podkreśla *Encyklopedia zarządzania*, **tożsamość narodowa** budowana jest na podstawie doświadczeń społecznych, których podwaliną jest zintegrowanie w spójny system; ponadto wielką rolę w kształtowaniu tożsamości narodowej odgrywa kultura związana z ludźmi promującymi ją (pisarze, artyści, elity na uniwersytetach itp.), tak więc elity kulturalne kreują pojęcie tożsamości narodowej poprzez przedstawienie określonych symboli, tradycji czy wzorów zachowań. Istotny jest również rys historyczny, który wzbudza w członkach określonej społeczności świadomość wspólnej przeszłości. Z tożsamością narodową wiążą się takie pojęcia jak patriotyzm (pozytywny przejaw tożsamości) czy szowinizm (przeciwieństwo patriotyzmu) (Jamski, 2020).

Tadeusz Paleczny w swej *Socjologii tożsamości*, wyodrębnia również tożsamość prenarodową oraz tożsamość postnarodową. Tożsamość prenarodowa charakteryzuje się skupieniem na wspólnotach realnych, grupach pierwotnych, autochtonicznych czy rodzimych, wspólnotach regionalnych; zazwyczaj są to kultury małe, proste, lokalne oraz ekskluzywne i zamknięte; typ tożsamości to rodowy, plemienny, klanowy czy etniczny. Tożsamość postnarodowa charakteryzuje się z kolei skupieniem na wspólnotach wyobrażeniowych, cywilizacjach, strukturach pluralistycznych, wspólnotach-cywilizacjach; zazwyczaj dotyczy kultur wielkich, inkluzywnych i globalnych; dominując typ tożsamości to tożsamość cywilizacyjna, europejska, amerykańska, chrześcijańska, islamska itd. (Paleczny, 2008, s. 47)

Oprócz powyższych rodzajów tożsamości w literaturze pojawia się także **tożsamość seksualna**, którą należałoby odróżnić od wcześniej wspomnianej **tożsamości płci**. Według Johna Bancrofta tożsamość seksualna stanowi główny element powstających znaczeń seksualnych i początkowo odnosi się do pytania „Jakie osoby pociągają mnie seksualnie?”, aby w miarę upływu czasu zostać zmodyfikowane do pytania „Kim jestem pod względem seksualnym?”. Autor sugeruje również, iż być może najważniejszym aspektem tego zapytania w kulturze zachodniej jest odpowiedź na pytanie „Czy jestem osobą hetero- czy homoseksualną?” (Bancroft, 2011, s. 166-167). Ponadto autor przytacza, iż tożsamość seksualna może być traktowana jako zasadnicza cecha osobowości z trzema komponentami: a) podstawowe przeświadczenie o byciu mężczyzną lub kobietą, b) zachowania powiązane kulturowo z byciem mężczyznami lub kobietami (męskość i kobiecość) oraz c) preferencje partnerów seksualnych płci męskiej lub żeńskiej (Green, 1974, za: Bancroft, 2011, s. 272).

Tożsamość seksualna stanowi jeden z czterech komponentów obecnie używanych do opisu pełnej identyfikacji płciowej człowieka. Pozostałe komponenty to płeć biologiczna, społeczne role płciowe oraz orientacja seksualna (Długołęcka, 2006, s. 93).

Z tożsamością seksualną wiążą się role seksualne, które stanowią wyrażane przez męskość lub kobiecość jednostki zachowania uformowane w długotrwałym procesie wychowania i samorozwoju; w tradycyjnych społeczeństwach role specyficzne dla kobiet i mężczyzn były wyraźnie odmienne i określone ramami. W tym celu poddawano dzieci „treningowi”, aby dopasować je do oczekiwanych standardów. Wraz z emancypacją i zmianami obyczajowymi zaczęto dostrzegać, iż w dużej mierze dzieci są wychowywane stereotypowo, a zachowania charakterystyczne dla płci nie są wrodzone, a internalizowane przez jednostki w toku wychowania (Długołęcka, 2006, s. 86-87).

Bazując na publikacji Bancrofta można wyodrębnić sześć etapów powstawania tożsamości seksualnej, które jednak odnoszą się szczególnie do tożsamości homoseksualnej: a) dezorientacja w kwestii tożsamości, b) porównywanie tożsamości, c) tolerancja tożsamości, d) akceptacja tożsamości, e) dumy z tożsamości i f) synteza tożsamości, czyli łączenie tożsamości seksualnej z innymi aspektami własnej tożsamości (Cass, 1990, za: Bancroft, 2011, s. 272).

Autor zaznacza dalej, iż „nie ma większych wątpliwości, że tożsamość seksualną kształtują czynniki społeczno-obyczajowe, zmieniające się w czasie, w coraz bardziej niepewnym świecie współczesnym. Niemniej jednak oddziałują one na proces rozwoju seksualnego, który - jak coraz wyraźniej pokazują wyniki badań - znajduje się także pod wpływem czynników biologicznych” oraz następuje „[...] pozorne przyspieszenie procesu zmian konstrukcji społecznej na szczeblu społeczno-obyczajowym” (Bancroft, 2011, s. 273).

Tożsamość seksualna wiąże się z m.in. z takimi rodzajami jak tożsamość homoseksualna, heteroseksualna, biseksualna czy aseksualna.

Kolejnym rodzajem tożsamości pojawiającej się w literaturze jest **tożsamość religijna**, która przez Elżbietę Rydz, Rafała P. Bartczuka i Annę Wieradzką-Pilarczyk definiowana jest jako „wewnętrzna autoidentyfikacja z rzeczywistością nadprzyrodzoną, tworzona przez osobę w dynamicznym procesie integracji indywidualnego oraz społecznego obrazu religijności” (Rydz i inn., 2017, s. 147). Co więcej, tożsamość religijna opisana jest

poprzez pięć wymiarów, które nawiązują do teorii Koena Luyckxa⁴. Te wymiary to: a) eksploracja wszerz (poszukiwanie osobistych wartości w sferze religijności), b) eksploracja w głąb (pogłębiona ocena wybranych przez siebie wartości w sferze religijności), c) eksploracja ruminacyjna (rozproszenie, niezdecydowanie w sferze religijności), d) podjęcie zobowiązań (wyobry i zobowiązania w obszarach wybranej przez siebie religijności) oraz e) identyfikacja ze zobowiązaniami (identyfikacja z dokonanymi wyborami i zobowiązaniami w obszarach uznanej przez siebie religijności) (Rydz i inn., 2017, s. 147-148). Autorzy wskazują także na wyróżnienie statusów tożsamości religijnej związanych z różnym poziomem konsolidacji i dojrzałości, uwewnętrznienia religijności i jej regulacyjnej funkcji w życiu jednostki oraz poziomu otwartości i przepuszczalności granic tożsamości religijnej i otwartości na osoby innej wiary; statusy te to: a) uwewnętrzniona tożsamość religijna, b) zewnętrzna tożsamość religijna, c) tożsamość religijna poszukująca z ruminacją i bez ruminacji oraz d) tożsamość religijna obojętna (Rydz i inn., 2017, s. 148).

Tadeusz Paleczny przedstawia natomiast tożsamość religijną, którą nazywa tożsamością religijną lokalnych wspólnot kulturowych. Zazwyczaj są one ograniczone do terytorium plemiennego, kastowego lub klanowego; tego typu grupy religijne stanowią w zasadzie lokalne wspólnoty etniczne, gdzie na autonomię plemienia nakładana jest odrębność religijna. Jest to typ tożsamości pojawiający się zazwyczaj w animistycznych formach religii, które obejmują elementy mitu, magii, kultu i obrzędów wspólnot autochtonicznych, plemiennych; jednym z utrzymujących się rodzajów tego typu tożsamości jest szamanizm. Do tożsamości religijnej grupy narodowej można zaliczyć takie syndromy, jak Polak-katolik, Japończyk-szintoista czy chiński taoista; tożsamość tego rodzaju jest komponentem i wyróżnikiem różnych odmian nacjonalizmu. Pojawia się także zuniwersalizowana tożsamość religijna chrześcijan, wyznawców hinduizmu, buddyzmu czy islamu, gdzie granice jej występowania dotyczą uniwersalnych i powszechnych zbiorowości religijnych; określone są one poprzez zasięg oddziaływania największych światowych systemów religijnych (Paleczny, 2008, s. 53).

Block wyróżnia także **tożsamość językową**, którą definiuje jako związek pomiędzy obrazem „Ja” a środkami komunikacji rozumianymi jako język (np. polski, angielski), dialekt (np. dialekt śląski czy wielkopolski) oraz socjolekt⁵ (np. cosplayerzy, fani jednego uniwersum

4 Zobacz więcej w rozdziale *Model podwójnego cyklu formowania się tożsamości według Koena Luyckxa*

5 Socjolekt – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje socjolekt jako <<odmianę języka charakterystyczną dla jakiejś grupy społecznej>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/socjolekt;2575733>, dostęp: 18.03.2020, godz.:

albo drużyny piłkarskiej). Na tożsamość językową składają się następujące elementy: stosunek do języka, biegłość językowa oraz zachowania językowe (Block, 2007, s. 40).

Tadeusz Paleczny zwraca uwagę, iż tożsamość językowa może mieć różny zasięg i znaczenie. Jej najwęższym rodzajem jest identyfikacja z grupą kulturową (subkulturą) poprzez dialekt, slang czy gwara; języki narodowe wyznaczają zakres tożsamości narodowej. Nowy rodzaj tożsamości stanowią języki uniwersalne, takie jak język angielski, które stanowią kontekst do wyłonienia się nowych rodzajów więzi i identyfikacji na poziomie cywilizacyjnym, międzykulturowym i postnarodowym (Block, 2007, s. 54).

Manuel Castel wyróżnił trzy typy tożsamości kulturowej w warunkach ponowoczesności; punkt wyjścia dla tej typologii stanowiły dwa aspekty: z jednej strony homogeniczność i trwałość tożsamości, z drugiej zaś jej zdolność do rekonfiguracji i modyfikacji w procesie przemian, jakie wytwarzają się w wielokulturowych i niejednorodnych środowiskach (Castell, 2001, za: Paleczny, 2008, s. 41-43):

1. Tożsamość legitymizująca jest podstawą wszelkiej ludzkiej tożsamości – plasuje się najbliżej tożsamości „duchowej”, wiąże jednostkę z kosmosem, z miejscem urodzenia, środowiskiem macierzystym itd.; stanowi podstawę ludzkiej przynależności, dostarcza człowiekowi „legitymacji” do bycia kimś, posiadania i dziedziczenia określonych elementów (nazwisko, geny). Typ tożsamości „zakotwiczący” jednostkę w danym środowisku, nadający poczucie podmiotowości w kontaktach z innymi ludźmi. Wyznacza najważniejsze wymiary ludzkiej osobowości, stanowi sposób organizacji wartości i sądów; zostaje nabyta i ukształtowana poprzez grupę w wyniku socjalizacji i internalizacji. Stanowi o indywidualnych właściwościach człowieka, czyni z niego Polaka lub Amerykanina, protestanta lub ateistę. Jest to bazowa i elementarna część, której niemal nie można się pozbyć, ponieważ odpowiada nie tylko za przynależność do grupy, ale również za stabilność psychiczną – jej utrata wiąże się z utratą grupy wsparcia i zagraża integralności procesów psychicznych jednostki oraz może być potraktowana jako zdrada, odstępstwo. Tożsamość legitymizująca jest więc względnie stała, bazująca na niezmiennym wachlarzu norm i wartości; nie podlega modernizacji czy zmianie i wytwarza takie typy tożsamości jak tożsamość ortodoksyjna, fundamentalistyczna,

ksenofobiczna czy ekskluzywna, a do jej szczególnych odmian należą rasizm, nacjonalizm, etnofobia i ekskluzywizm religijny,

2. Tożsamość oporu, stanowiąca następstwo presji środowiska społecznego i kulturowego na zmianę, odpowiedź na zagrożenia dla trwałości, a także roli tożsamości homogenicznej, jednorodnej – stanowi również reakcję na przymus społeczny, represję polityczną i dysproporcję ekonomiczną; tożsamość oporu stanowi dynamiczny proces rekonstrukcji świadomości jednostek i grup w sytuacji zagrożenia ich egzystencji i stabilności oraz miejsca w strukturze społecznej i świecie wartości kulturowych. Ten typ tożsamości charakteryzuje wszelkich buntowników, rewolucjonistów itd., którzy pragną zachować własną tożsamość w procesie przemian kulturowych i społecznych. Posiada charakter zarówno innowacyjny (poszukiwanie nowych rozwiązań i alternatyw) jak i konserwatywny (chęć zatrzymania obecnej tożsamości oraz niechęć do zmian); stanowi reakcję na zmianę charakteru struktur społecznych i systemów aksjonormatywnych. Obojętnie od symetrii lub asymetrii położenia jest nieodłącznym elementem konkurencji, podboju, kolonizacji czy migracji. Opór stanowi rodzaj dominującej strategii przeciwko zbyt szybkim zmianom lub może być też formą stosowaną w wyniku braku jakiegokolwiek dynamiki tożsamości. Pozytywne zjawisko stanowi tożsamość oporu przeciwstawiająca się zbyt powolnym zmianom lub „monopolizacji” jakiegoś rodzaju tożsamości i narzucania ideologii, np. rasistowskiej, nacjonalistycznej, religijnej czy globalizacyjnej. Tożsamość oporu stanowi sposób budowania „mostu” pomiędzy tym co stare i tym co nowe, jest następstwem fazy „przejścia” od jednej struktury do drugiej; nie jest stanem świadomości lecz dynamicznym procesem jej kształtowania. Ze względu na globalizację i przemiany w ponowoczesności staje się stałym i coraz ważniejszym rodzajem tożsamości,
3. Tożsamość „projektująca” to nowy, syntetyczny, synkretyczny model będący wynikiem różnego rodzaju strategii łączenia, mieszania się i budowy światopoglądów i postaw, umożliwiających dostosowanie się do zmiennej rzeczywistości społecznej i kulturowej – tożsamości wielokrotne i „łącznikowe”, stanowią odpowiedź na zmiany,

globalizację i ponowoczesność. Reakcja na wymóg dostosowania się do nowych warunków, układów strukturalnych i kulturowych; zmianom, np. europeizacji w związku z wejściem do Unii Europejskiej, podlegają zarówno osoby cechujące się tożsamością narodową jak i tożsamością lokalną (tworzący lokalne, regionalne, ekskluzywne, relatywnie wysoce odrębne środowiska kulturowe). W przypadku europeizacji elementem łączącym jest poczucie „europejskości”, czyli nowego „projektu” tożsamości łącznikowej; obszar wspólny zostaje utworzony przez iloczyn tożsamości składowych, co umożliwia komunikację międzykulturową, międzyetniczną czy międzyreligijną. Stwarza warunki do dzielenia tych samych symboli przez jednostki należące do różnych grup; tożsamość „projektująca” to synteza, hybryda, synkretyzm różnych form tożsamości, składających się z dwóch lub więcej mniejszych tożsamości składowych. W ten sposób rodzą się nowe, nieredukowalne postacie i rodzaje tożsamości, które następnie stają się integralnymi elementami szerszej macierzy.

Tadeusz Paleczny wspomina także o **tożsamości kontestacyjnej**, która traktowana jest przez grupę jako przejaw nie tylko odstępstwa od grupowej normy, ale również jako zachwianie równowagi psychicznej; ten typ tożsamości towarzyszy coraz częściej procesom transformacji struktur społecznych, przemian kulturowych i cywilizacyjnych w warunkach ponowoczesności. Jednostka o tożsamości kontestacyjnej jest uznawana za odszczepieńca, dziwaka, nonkonformistę czy buntownika i występuje w każdej grupie społecznej – zjawisko to jest uniwersalne i powszechne, ale nieco inne od tożsamości oporu w ujęciu typologii Castela. Tożsamość kontestacyjna jest nierozzerwalnie związana z kategorią nietypowości, nienormalności, odstępstwa od wzorów, oryginalności, nieposłuszeństwa czy nieprzestrzegania ról i zasad społecznych⁶; rola tożsamości typu kontestacyjnego rośnie wraz ze złożonością kultur, poziomem ich heterogeniczności, synkretyzmu i stopnia uniwersalizmu. Istnieje wiele rodzajów tego typu tożsamości, jednak autor dzieli je głównie na (Paleczny, 2008, s. 56-64):

6 O jednostkach o kontestacyjnym typie tożsamości czy osobowości pisali m.in. **Gustaw Balandier** (Obojętni wobec wyzwań, Neutralni/Pozostający na uboczu, Wydziedziczeni oraz Odszczepieńcy), **Robert Merton** (Konformiści, Nonkonformiści, Buntownicy, Uciekinierzy, Rytualiści), **Emil Durkheim** („osobowość anomijna”) oraz **Max Weber** („osobowość charyzmatyczna”) (za: Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, s. 58-59; Paleczny T., *Kontestacja: Formy buntu we współczesnym społeczeństwie*, s. 92)

- wizjonerów – jednostki, które swoim stylem życia i zachowaniem antycypowały i poprzedzały kryzysy społeczno-kulturowe i torowały drogę dla nowych idei poprzez wpływ swoich utopii/wizji nowego ładu na terenie sztuki lub poezji dla całej generacji rówieśników i potomnych; wielcy filozofowie i utopiści mogą być zaliczeniu do specjalnego rodzaju wizjonerów, którzy oddziałują na społeczeństwo do dziś poprzez swoje specyficzne wizje i budzenie wiary w zbudowanie systemu zapewniającego szczęśliwość i doskonałość. W latach 50. i 60. XX wieku pojawili się kontestatorzy oddający ducha czasów i niepokój związany z narastającymi przyczynami kryzysu społecznego; przedstawicielem wizjonerów mógł być Timothy Leary, który stanowił także kapłana i proroka nowej wiary – uczynił z narkotyków rodzaj sakramentu i narzędzie wiodące do szczęścia. Nadał używkom funkcję symbolu i atrybutu kontestacji oraz ideologizował ich rolę w ruchu hipisów i osobników poszukujących sposobu na zrzućenie społecznego jarzma zniewolenia,
- proroków – jednostki, które oddały ducha czasów, skanalizowały tendencje buntownicze i odśrodkowe, ale również swoją działalnością i charyzmą doprowadzili do upowszechnienia nastrojów kontestacyjnych i nadali im formę ruchu społecznego; przykładem proroka może być Martin Luther King, który głosił ewangelię równouprawnienia i odkupienia dyskryminacji rasowej. Stał się jednocześnie męczennikiem i świętym kontestacji,
- prowokatorów – jeden z najczęściej występujących typów tożsamości kontestacyjnych, jednostki, które w jakikolwiek sposób (gestem, słowem, czynem) zmuszają lub nakłaniają do reakcji; celowo podejmują określone, często prowokacyjne działania w celu wywołania reakcji praworządnej większości. Zazwyczaj zachowania „idące pod prąd”, heretyckie, obrazoburcze itd. W Polsce prowokatorem był m.in. Czesław Niemen. Prowokatorzy to zazwyczaj kontestatorzy kulturowi realizujący swe cele poprzez artystyczne środki wyrazu,
- ideologów - jednostki, które w trakcie tworzenia się i intensyfikacji ruchów kontestacyjnych wzięły na siebie rolę przywódców duchowych, ideologów, wyrazicieli przyczyn i celów kontestacji; kontestatorzy-ideolodzy nie zawsze znajdują się w centrum jednak czasami grupy ludzi czynią z nich przywódców ruchów kontestacyjnych,

- rewolucjonistów – jeden z najpowszechniejszych i najbardziej rozpowszechnionych typów w dziejach kontestacji; głównie jednostki kwestionujące zasady struktury społecznej i sposób organizacji produkcji lub dystrybucji dóbr ekonomicznych. Należą do najbardziej czynnych i radykalnych burzycieli porządku społecznego; przykładem rewolucjonistów mogą być Włodzimierz Iljicz Lenin oraz Che Guevara,
- opozycjonistów – kategoria przeciwstawna rewolucjonistom, działają zazwyczaj w obrębie prawa, pragną pozostać legalistami i reformatorami; posługują się środkami pokojowymi, perswazją, unikaniem pełnienia narzuconych im ról, dominujący typ kontestatorów politycznych. Nie dążą do gwałtownego, zbrojnego obalenia systemu, ale do jego przekształceń i modyfikacji w zakresie oferowanych przez system możliwości prawnych, organizacyjnych i politycznych,
- przywódcy ruchów kontestacyjnych – kategoria niejednorodna w jeszcze większym stopniu, niż pozostałe, ponieważ do przywódców można zaliczyć nie tylko liderów i rzeczników haseł wywrotowych, ale również proroków, ideologów, wizjonerów czy rewolucjonistów; autor wyodrębnia tę kategorię w celu uchwycenia funkcji organizatorskiej i przywódczej niektórych kontestatorów – jednostki takie pełnią rolę liderów, wodzów, charyzmatycznych. Często ich rola ulega utrwaleniu i spotęgowaniu po spełnieniu celów kontestacji; Charles Manson i David Koresh to przypadki przywódców charyzmatycznych i totalnych. Cechy tego typu posiadają jednak również przywódcy polityczni tacy jak Lech Wałęsa czy Jerzy Owsiak,
- idoli – role idoli pełnią najczęściej osoby przypadkowe, wykreowane przez mass media na bohaterów zbiorowych; wyrażają pragnienia ludzkie za pomocą kreacji określonych wzorów osobowych bohaterów filmów telewizyjnych czy seriali. Idole zostają często „wkomponowani” w kulturę popularną, pociągają za sobą rzeszę fanów, wielbicieli i naśladowców, doprowadzają do umasowienia ruchów kontestacyjnych; przykładami idoli są Jimi Hendrix, Jim Morrison czy Kurt Cobain,
- świętych – typ funkcjonujący głównie na gruncie religijnym, jednostki naznaczone charyzmą „świętości”, które nie potrzebują do tego kościelnego namaszczenia; świętymi stają się dla wyznawców również twórcy sekt i grup kultowych. Przykładami świętych są m.in. św. Franciszek z Asyżu czy Mahatma Gandhi,

- męczenników – kontestatorzy z natury są jednostkami dyskryminowanymi, poniżanymi, deprecjonowanymi i zwalczanymi przez kwestionowany przez nich system; historia kontestacji pełna jest prześladowań, męczenników i osób oddających życie za swoje niespełnione ideały. Męczennicy bywają gloryfikowani po śmierci, zwłaszcza jeśli stracili życie w obronie swoich ideałów; przykładem męczennika jest ksiądz Popiełuszko,
- maniaków – występuje przeważnie w dramatycznych sytuacjach i okolicznościach, dotyczy jednostek zdeterminowanych, obsesyjnie i chorobliwie owładniętych misją kontestatorską, gotowych podjąć wszelkie kroki w celu osiągnięcia celu; osoby takie pragną dowieść innym siłą własnych przekonań – wierzą w nie bezgranicznie i bezkrytycznie. Przykładem mogą być przywódcy i członkowie sekt – jednostki takie wybierają autodestrukcyjne sposoby własnego sprzeciwu lub wyboru „lepszego” i „idealnego” przyszłości; zbliżoną do tej kategorii są desperaci i straceńcy, osoby takie są gotowe na wszystko, podejmują każde działania, nawet te prowadzące do kalectwa lub śmierci,
- prowodyrów – jednostki łączące cechy przywódców, ideologów i wizjonerów, czasem jest to osoba anonimowa prowadząca grupę do radykalnych działań, zazwyczaj jednak są to jednostki charyzmatyczne bądź cechujące się nieprzeciętną aktywnością i osobowością; liderzy, inicjatorzy i inspiratorzy akcji anarchistycznych,
- odszczepieńców – rodzaj dobrowolnych lub przymusowych wyrzutków społecznych, rekrutowani są spośród wygnańców, uciekinierów, zdrajców czy odstępców od wiary; niektórzy pociągają za sobą innych tworząc grupy subkulturowe, szukające swojej „ziemi obiecanej”. Za odszczepieńców można uznać obecnie członków osobnych grup wyznaniowych, w starożytności taką jednostką był m.in. Sokrates, a w Polsce za takowych uchodzili emigranci polityczni, uciekinierzy wojenni i powojenni, którzy przez system społeczno-kulturowy komunizmu byli uznani za renegatów i zdrajców,
- wywrotowców – jednostki celowo i świadomie głoszące niezgodę wobec obecnych warunków życia i chęć ich zmiany; na ogół są to te same jednostki co rewolucjoniści, terroryści czy radykałowie, jednak wywrotowcom zazwyczaj nie udaje się spełnić swoich dążeń, dlatego zazwyczaj kończą jako zdeklasowani i rozczarowani idealiści

lub członkowie grup terrorystycznych. Wywrotowcami zostają osoby, które postrzegają inaczej niż większość zasady i normy społeczne, np. Spartakus,

- heretyków – kontestatorzy często pojawiający się i znani w grupach wyznaniowych i kościołach, kategoria liczna i rozległa obejmująca uczestników różnych systemów religijnych dotycząca jednostek sprzeciwiających się panującemu łaadowi, jednocześnie tworzących jego alternatywę; na gruncie zastanych religii za heretyków uznaje się prowodyrów tworzących nowe grupy wyznaniowe zrywające z dotychczasową tradycją,
- outsiderów – ludzie z marginesu, narkomani, włóczędzy, bezdomni itd.; każda kultura posiada własny margines zachowań, tożsamości i światopoglądów definiowany jako „inny”, odstający od szeroko pojętej normy. Społeczny i kulturowy margines składa się z wielu osobników uznawanych za dziwnych i nietypowych,
- fanów – wyznawcy określonych ideologii, członkowie subkultur, uczestnicy ruchu protestu, wielbiciele któregoś z przywódców czy naśladowcy idoli i wyznawcy „świętych”; liczna kategoria anonimowych, często sporadycznych i okazjonalnych kontestatorów. Najbardziej wyraźna i liczna kategoria występująca w masie czy zbiorowościach typu publiczność; szczególnymi kontestatorami w typie fanów są członkowie takich grup jak kibice, uczestnicy festiwali muzycznych czy innych form kontestacji masowej. Tożsamość fanów wiąże się z osobą i postawami idoli, którzy często należą do kultury młodzieżowej; naśladowcy i fani twórców nowych stylów życia oraz rodzajów tożsamości zuniwersalizowanej,
- wybrańców (wybranych) – mało odróżniająca się od innych, ale warta zaakcentowania grupa, która charakteryzuje się tym, iż jednostki są uznawane przez innych lub przez same siebie za naznaczone piętnem misji dziejowej, koniecznością określonego zadania; jednostki żyjące w przekonaniu spełnienia ważnej misji społecznej lub dziejowej. Często osoby takie uzyskują status proroka lub świętego, zazwyczaj jednak traktowane są jako dziwacy i odmieńcy.

Pomimo zaliczenia ich do jednego typu tożsamości przyjmują one różnorodne, niepowtarzalne i niejednokrotne postacie; sam autor przyznaje, iż ta kategoryzacja służy

jedynie funkcji opisowej oraz dotyczy znanych i indywidualnych przypadków prezentujących nastawienia buntownicze, kontrowersyjne oraz nietypowe (Paleczny, 2008, s. 59-60).

Kontestatorzy rzadko pozostają niezauważeni – zazwyczaj jednostki takie starają się podkreślić swoją indywidualność. Ze względu na specyfikę tożsamości kontestacyjnej, zazwyczaj opinie o osobach cechujących się tym typem tożsamości są nieprzychylnie i krytyczne. Biorąc pod uwagę negatywny stosunek do systemu społeczno-kulturowego można wyodrębnić jeszcze wiele innych typologii tożsamości, jednak Tadeusz Paleczny wymienia takie jak: konserwatysta, innowator, buntownik, rytualista czy odmieniec. Tożsamość kontestacyjna zdaje się być zależna od charakteru społeczeństwa i jego kultury a także od różnorodnych czynników biologicznych i społecznych (Paleczny, 2008, s. 64-68).

Powyżej podane zostało wiele definicji oraz możliwych podejść do tożsamości. Zazwyczaj, kiedy element ten stanowi przedmiot dyskusji, pojawia się z takimi przymiotnikami jak: indywidualna, kolektywna, etniczna, kastowa, językowa, cywilizacyjna, duchowa, kulturowa, płciowa, seksualna, lokalna itd. Świadczy to o tym, iż tożsamość może zostać odniesiona do wielu aspektów ludzkiego życia – psychicznego, duchowego, kulturowego, jednostkowego czy grupowego. Nie wszystkie rodzaje tożsamości zostały tutaj jednak poruszone – zaakcentowana została m.in. tożsamość samobójcy, o której pisał Erikson, jednakże wiele z nich zostało pominiętych. Wynika to ze swoistego „rozmycia” pojęcia *tożsamość*. Obecnie pojęcie to jest niejasne i wieloznaczne, dlatego też możliwe jest przyporządkowanie go do wielu niezwiązanych z pracą doktorską elementów. Te, które zostały poruszone zdają się być najbardziej istotne dla problematyki kształtowania tożsamości poprzez cosplay.

Erik Erikson podkreślał, iż w pewnym znaczeniu „[...] tożsamość ego zdobywa ostateczną siłę, gdy spotykają się partnerzy, których tożsamość ego jest komplementarna w pewnych najistotniejszych punktach i może być połączona w małżeństwie bez ryzyka zarówno braku ciągłości tradycji, jak i kazirodczej identyczności, która mogłaby zaszkodzić rozwojowi ego potomstwa” (Erikson, 2004, s. 36). Po raz kolejny wskazuje to, iż tożsamość nie ogranicza się jedynie do jednostek – stanowi wynik indywidualnego jej kształtowania, jak również interakcji międzyludzkich i grupowych; może być dopełniona jedynie w kontakcie z innymi jednostkami, jednak obligatoryjnie należy zwrócić uwagę na to, iż „każda istota

ludzka pragnie znaleźć zadowolenie w swobodnej realizacji swych możliwości, ponieważ tylko w ten sposób może utwierdzić się w przeświadczeniu o swej wyjątkowości” (Gray, 1994, s. 23).

1.2 Podmiotowość i konstrukt Ja a tożsamość jednostki

Tożsamość nie powinna być rozpatrywana bez kategorii podmiotowości oraz konstruktu Ja – są one z nią nierozzerwalnie związane za pośrednictwem ciała i cielesności, które pozwalają na autoidentyfikację oraz poczucie sprawstwa (Gałdowa, 2000, s. 17-53).

Kategoria podmiotowości była pomijana przez dziesięciolecia w psychologii; występowała, choć w innej postaci, w nurcie badań nad podstawowymi procesami poznawczymi człowieka oraz w badaniach psychopatologicznych. Jakiś czas temu nastąpił wzrost zainteresowania badaniami nad podmiotem. Obecnie psychologia przyjmuje ustalenia wykreowane na gruncie filozofii i antropologii, co znajduje swój wyraz m.in. w podejmowaniu przez psychologię problemów tożsamości (Gałdowa, 2000, s. 35).

Podmiotowość stanowi fundamentalną właściwość naszego funkcjonowania psychologicznego, a więc „[...] człowiek nie jest po prostu „rzeczą”, ale całościowym bytem doświadczającym i świadomym własnego istnienia, wywierającym rzeczywisty wpływ na swoje zachowania, bieg zdarzeń i innych ludzi” (Kofta, 2006, s. 167). Poczucie podmiotowości wynika z faktu, iż człowiek konstruuje poznawczo siebie jako osobę zdolną do dokonywania zmian i inicjowania działań; jednostki stają się podmiotami na skutek nadzwyczajnego rozwoju zdolności poznawczych, który umożliwia doświadczanie wrażeń, emocji i spostrzeżeń, ale również doprowadza do poznawczego reprezentowania siebie jako całościowego bytu psychologicznego, posiadającego pewne cechy i uzdolnienia, żywiącego określone przekonania, kierującego się pewnymi zasadami, generującego określone cele i plany (Kofta, 2006, s. 169). W tym znaczeniu podmiotowość pokrywa się z tożsamością m.in. w takich aspektach jak wymiary tożsamości zaprezentowane przez Aleksandrę Pilarską, czyli wymiar wewnętrznej treści, niepowtarzalności jednostki czy spójności (Pilarska, 2012, s. 40-41).

Pojęcie podmiotowości znajduje się również w pedagogice, gdzie dotyczy zarówno procesu jak i celu wychowania; natomiast podmiotem w tym znaczeniu „jest jednostka

ludzka, która ma świadomość siebie, poczucie odrębności we wszystkich aktach ludzkich (materialnych, cielesnych, duchowych, poznawczych, decyzyjnych, twórczych) [...]” (Wolter, 2009, s. 55-56). Biorąc pod uwagę poczucie odrębności podmiotowość stanowi element zbieżny pojęciu tożsamości, które cechuje się świadomością bycia odrębnym/innym od innych.

Krzysztof Wielecki podkreśla jednak, iż nie ma zgody co do tego, jak należałoby rozumieć pojęcie podmiotowości, stąd m.in. we współczesnej filozofii i socjologii rzadziej mówi się *stricte* o podmiotowości, a częściej o działaniu podmiotowym, dzięki czemu unika się dwuznaczności i fiksacji samostanowiącego się podmiotu. Uznaje się jednak, iż podmiotowość stanowi właściwość wyłącznie ludzką, którą można ujmować w postaci osobowości podmiotowej (Wielecki, 2014, s. 89).

Andrzej Kapusta zwraca uwagę, iż pojęcie podmiotowości na ogół może zostać dopełnione lub wręcz zastąpione przez takie terminy jak jaźń, **tożsamość** (osobowa), świadomość czy umysł; tak więc w tym wypadku podmiotowość stanowi synonim tożsamości (Kapusta, 2006, s. 193).

Anna Gałdowa zwraca uwagę, iż zarówno dla psychologii jak i filozofii, najważniejszą rolę odgrywają następujące znaczenia podmiotu (Gałdowa, 2000, s. 36-37):

- a) ontyczne – podmiot stanowi to, co będąc samoistne, stoi u podstawy; nosiciel czegoś, to w czym coś jest zawarte, coś tkwi, coś przysługuje. Taki sposób istnienia, że przedmiot, który go posiada, może być nośnikiem różnorodnych właściwości i działań,
- b) epistemologiczne – eksponowanie podmiotu poznającego w odróżnieniu od tego, co jest poznawane (przedmiot); akty świadomości odnoszą się do tego, co poznawane lub poznane. Rozróżnienie podmiot – przedmiot jest zrozumiałe jedynie w tym kontekście,
- c) antropologiczne i etyczne – podmiot jako byt samoświadomy, będący źródłem czynu, zakotwiczony w ontycznej koncepcji, posiadającej konkretne właściwości egzystencjalne; wyraża się we wszystkich wymiarach funkcjonowania jednostki, której jest ona sprawcą. Podmiot jest więc źródłem i punktem odniesienia dla wszelkiego rodzaju aktywności człowieka. W znaczeniu etycznym podmiotowość

przybiera postać wartościującą (być podmiotem to pewna wartość i „zaszczyt”) oraz normatywną (powinność bycia podmiotem).

Potocznie oraz naukowo wśród osób zajmujących się problematyką podmiotowości, żywa jest tendencja do jej utożsamiania lub przynajmniej bardzo bliskiego sytuowania tych pojęć. Kategoria podmiotu osobowego stanowi kategorię opisową a więc można wskazać na pojęcia charakterystyczne dla jej natury: a) konkretność, b) indywidualność, c) samoistność, d) sprawstwo, e) odrębność, f) czasowość, g) integralność oraz h) oryginalność. W związku z tym pojawiają się pewne oczywiste konsekwencje: podmiot cechuje się jedynością, jednością i cielesnością (pierwotne uprzestrzennienie poczucia bycia podmiotem i jego sprawczości) (Gałdowa, 2000, s. 37-38).

W filozofii egzystencjalnej pojęcie podmiotowości łączy się ze świadomością samego siebie; podmiotowość stanowi proces dochodzenia do świadomości tego, że jest się istotą świadomą i świadomie działającą (coraz silniejsze wyodrębnienie siebie ze świata przedmiotów). Kreowanie podmiotowości rozpoczyna się we wczesnym dzieciństwie i związane jest z poczuciem skuteczności, które rozwija się wraz z otrzymywaniem pozytywnych emocji i informacji zwrotnych, gdy efekt jest równy z zamiarami jednostki. Doświadczenia takie związane są ze zbiorowością, do której dana jednostka należy i prowadzą do uformowania konkretnej struktury „Ja”. Rozpoznanie efektów jako należnych do sprawcy stanowi podstawę powstania przeświadczenia o sobie samym, jako istocie zdolnej wywierać zamierzony wpływ na otoczenie, a więc posiadającej zdolność do podmiotowej kontroli nad nim. Przeświadczenie takie staje się elementem własnej tożsamości. Tożsamość rozwija się w związku z wchodzeniem w interakcje z innymi ludźmi i otoczeniem oraz świadomością podejmowania tychże aktów komunikacyjnych. Taki sposób ujmowania kreowania tożsamości posiada narracyjny aspekt zależności pomiędzy tożsamością i podmiotowością oraz komponent autonarracyjny; poczucie tożsamości odczuwane jest tylko i wyłącznie w wymiarze współpodmiotowego egzystowania i określane jest w przestrzeni specyficznej dla danej jednostki. Mówiąc o tożsamości zwracamy również uwagę na interakcyjny charakter działań podejmowanych przez podmiot, a kryzys tożsamości obecnie kojarzony jest z uprzedmiotowieniem jednostki, zwłaszcza w obszarze konsumpcji. Podmiotowość, która stanowi nieodłączny atrybut człowieka, oraz tożsamość narzucają partnerstwo w traktowaniu drugiej osoby (Karmolińska-Jagodzik, 2014, s. 118-122).

Wspólna płaszczyzna podmiotowości i tożsamości przejawia się w perspektywie **cielesności**, która silnie wiąże ze sobą oba zagadnienia, jeśli ujmimy tożsamość w kontekście indywidualnym. Jawią się one w najbardziej wyraźny sposób przede wszystkim przez pryzmat danej jednostki, czyli konkretnego człowieka, i w nim; kategoria podmiotowości funkcjonuje jako konieczna właściwość jednostki ludzkiej (w ogólności i w odniesieniu do konkretnego indywiduum) oraz jako cecha, już niekonieczna, choć dająca się zauważyć, w funkcjonowaniu danej jednostki ludzkiej (często lub tylko czasami). Istota ludzka jest przede wszystkim podmiotem własnej aktywności, która jednak ograniczona zostaje poprzez wewnętrzne odczucie tejże jednostki związane z przekonaniem (lub jego brakiem), że oto dany człowiek w przeszłości, teraźniejszości i przyszłości to dokładnie ta sama osoba – zmienna w swej stałości i stała w swej zmienności, ale jednak ciągle ta sama (Gałdowa, 2000, s. 50-52).

W jednym z artykułów zwrócono uwagę na fakt, iż z procesem kształtowania się tożsamości związane jest wiele materiałów pochodzenia zewnętrznego i wewnętrznego. Podmiotowość człowieka stanowi „wewnętrzną bazę”, na którą nakładane są czynniki zewnętrzne. Autor wysuwa również teorię, iż najlepszym wariantem tożsamości dla kształtowania podmiotowości jest tożsamość legitymizująca (Castell, 2001, za: Paleczny, 2008, s. 41 – 43), która w tym kontekście wiąże się z instytucjami społecznymi oraz politycznymi. Co prawda autor zawęży tę teorię do zagadnienia obywatelskości, jednak tożsamość legitymizująca w swej definicji stanowi element „zakotwiczenia” i podstawę do wytworzenia podmiotowości (Brodziak, 2016, s. 255).

Pojęcie podmiotowości jawi się jako fundamentalna wartość naszego funkcjonowania psychicznego związana z takimi cechami jak odrębność, indywidualność czy sprawstwo. W związku z tożsamością dotyczy cielesności, współżycia społecznego i traktowania innych ludzi podmiotowo. Dzięki sprawstwu jednostka jest w stanie wywierać wpływ na otoczenie dzięki czemu, w wyniku poczucia podmiotowej kontroli, wytwarza pewne przeświadczenia, związki i wartości. Niejednokrotnie podmiotowość staje się również synonimem tożsamości ze względu na podobieństwo cech specyficznych dla obu terminów. Jednak niemożliwe jest kreowanie swojej tożsamości bez podmiotowości – stanowi ona podstawę, na której tożsamość może się rozwijać w wyniku funkcjonowania w społeczeństwie i interakcji z innymi ludźmi. Wydaje się, iż istotnym rodzajem tożsamości dla podmiotowości jest tożsamość legitymizująca, która zakotwicząc jednostkę w środowisku i przywiązując ją do

elementów, z którymi może się identyfikować/legitymizować, daje możliwość wzrostu poczucia podmiotowości. Tak więc tożsamość i podmiotowość zdają się być nierozzerwalnie ze sobą powiązane i wzajemne zależne.

Niejednoznaczność pojęcia „Ja” związana jest m.in. z wielością terminów używanych do opisu tejże struktury; wśród nich pojawiają się takie jak *self-schemata*, *self-concept*, *self-view* czy *self-image*. Ja stanowi nadrzędny regulator wielu procesów poznawczych, emocjonalnych czy behawioralnych; w ostatnich latach następuje przejście od postrzegania Ja jako zwartej i monolitycznej całości do struktury rozproszonej i kontekstualnej. Strukturalno-poznawcze ujęcie Ja związane jest z jakąś formą poznawczej reprezentacji własnej osoby powstałej w wyniku doświadczeń wiążących się z własną osobą. Zajmuje ono centralne miejsce w *psyche* czy osobowości. Ja obejmuje więc strukturę wiedzy posiadającą takie elementy jak przekonanie jednostki na temat posiadanych przez nią atrybutów (preferencje, zdolności, pełnione role społeczne), towarzyszące im samooceny oraz wartości i cele uznane za własne i funkcjonujące w formie schematów (teorii i reprezentacji) (Pilarska, 2012, s. 15-17).

Jednym z pierwszych modeli zaproponowanych przez psychologów poznawczych było ujęcie Ja jako prototypu, czyli struktury składającej się ze stałych, prototypowych i abstrakcyjnych właściwości, na podstawie których można odróżnić jednostkę od innych. Koncept Ja odwołuje się również do ogólnoludzkiej i fundamentalnej potrzeby spójności (Ja odgrywa istotną rolę regulacji zachowania ludzkiego poprzez tendencję do zachowania integralności i jedności). Potrzeba zachowania jedności systemu poznawczego jest pierwotna i podstawowa, więc wszystkie motywy (pierwotne i pochodne) są uważane za podrzędne (Suszek, 2007, s. 8).

Na podstawowe cechy strukturalne Ja składa się złożoność, szufladkowanie, zróżnicowanie, integracja, rozbieżność oraz klarowność; Ja stanowi fenomen dostępny dla introspekcji i związany z treściową różnorodnością przejawiającą się w różnorodnych koncepcjach siebie stanowiących uświadamiane w danym momencie elementy lub wersje własnego Ja. Dlatego też bywa on określany mianem roboczego pojęcia Ja lub Ja fenomenologicznego. Pomimo tego, iż z punktu widzenia jednostki Ja stanowi jednolity system, badania empiryczne doprowadziły do wyodrębnienia licznych subsystemów o

różnych funkcjach regulacyjnych i obszarach zachowań, do których się odnoszą. Jednostka jest więc jednocześnie wielością różnych Ja, jak i ich jednością; tym wzajemnie przenikającym się subsystemom można nadać hierarchię, która zmienia się wraz z dominującymi motywami, dążeniami lub związana jest z kontekstem sytuacyjnym. Jednymi z najważniejszych motywów zmieniających hierarchię są dążenia do afiliacji i indywidualizacji (Pilarska, 2012, s. 18-20).

Obecnie Ja ujmowane jest jako struktura wieloraka, składająca się z wielu aspektów lub podsystemów, a najczęściej stosowane terminy dotyczące Ja to wielość, wielorakość, wieloaspektowość, złożoność, zmienność, pluralizm lub polipsychizm (oznaczają to samo zjawisko, ale wiążą się ze specyficznym sposobem operacjonalizacji). Wielość Ja ma charakter przekrojowy i związany jest z równoległym współistnieniem i posługiwaniem się wieloma subkoncepcjami siebie przygotowanymi specjalnie na dane okazje, a więc nie mającymi charakteru rozwojowego. Zmiany o charakterze podłużnym wiążą się z rozwojem, który następuje w czasie i dotyczy różnych stadiów w trakcie życia związanych z większymi zmianami lub ważnymi wydarzeniami. Zmiany te także wiążą się z różnymi obrazami siebie, ale dotyczą danych etapów, w których mogą dominować jakieś specyficzne zestawy obrazów siebie (pluralizm szeregowy) (Suszek, 2007, s. 9).

Konstrukt Ja wiąże się z trzema tradycjami: 1) próbą powiązania kulturowego wymiaru kontinuum indywidualizmu-kolektywizmu z osobowością, 2) wpisywania się w burzliwe dyskusje dotyczące problematyki Ja oraz 3) odzwierciedleniem i akcentowaniem uniwersalności i podstawowego charakteru dwóch dążeń: do indywidualizacji i afiliacji. Uznanie tych dwóch dążeń doprowadza do podziału Ja na niezależne i współzależne (Pilarska, 2012, s. 20-24):

- a) Ja niezależne – osiągnięcie niezależności od innych oraz odkrycie i wyrażenie swoich unikalnych atrybutów stanowi nadrzędny cel jednostki; wymaga od jednostki konstruowania siebie jako indywidualium, którego zachowania są organizowane i osiągają sens przede wszystkim w odniesieniu do osobistego, wewnętrznego wachlarza myśli, uczuć i działań, nie odwołuje się zaś do myśli, uczuć i działań innych,
- b) Ja współzależne – celem jest utrzymanie współzależności oraz odkrycie swego miejsca w sieci zależności społecznych; jednostka postrzega swoje zachowania jako

zdeterminowane i zależne od myśli, uczuć i działań ludzi, z którymi jednostka pozostaje w relacji. Ja współzależne nabiera sensu i rozwija się w wyniku osadzenia w interakcjach społecznych.

Innym podziałem Ja jest podział na Ja podmiotowe i Ja przedmiotowe zaproponowane już przez Williama Jamesa. Ja podmiotowe to część, która dostarcza myśli, uczuć i spostrzeżeń dzięki czemu jest w stanie kierować zachowaniem; Ja przedmiotowe jest tym, co obserwowane, stanowi samowiedzę zakodowaną w strukturach poznawczych i daje się aktualizować (Suszek, 2007, s. 9).

Sposób ujmowania siebie przez jednostkę stanowi osiągnięcie interpersonalne i jest relatywnie ustalane w wyniku realizacji celów indywidualnych i afiliacyjnych jednostki; zależy także w dużym stopniu od wpływów społeczno-kulturowych, których źródłem jest zarówno najbliższe otoczenie jednostki jak i krąg kulturowy, którego jest ona uczestnikiem. Wpływy te sprawiają, iż konstrukt Ja integruje społeczny i jednostkowy poziom funkcjonowania; Ja niezależne i Ja współzależne nie stanowią sztywnych i niezmiennych właściwości jednostki – są plastyczne i dostosowują się do sytuacji, łączą się ze zmianami procesów obejmujących sfery funkcjonowania poznawczego, emocjonalnego i motywacyjnego. Każda jednostka dowolnie może korzystać zarówno z Ja niezależnego jak i Ja współzależnego, co wynika z elastycznego definiowania tego, w jaki sposób jednostka dzieli cele związane zarówno z autonomią, jak i przynależnością – osoba może być bardziej związana z Ja niezależnym lub Ja współzależnym. Dostępność do obu konstruktów jest specyficzna dla jednostki i pozwala na konstrukcję czterech ich konfiguracji: a) równowaga (dobrze rozwinięty konstrukt Ja niezależnego i współzależnego), b) słaby konstrukt Ja współzależnego (dobrze rozwinięte Ja niezależne), c) słaby konstrukt Ja niezależnego (dobrze rozwinięte Ja współzależne), d) słabo rozwinięty konstrukt Ja niezależnego i współzależnego. Modele te są wynikiem prac badaczy, którzy kwestionują opozycyjność dążeń indywidualnych i afiliacyjnych, nie ustawiając ich wyłącznie w postaci dychotomii (Pilarska, 2012, s. 24-26).

Tym, co wpływa na sposób kształtowania tożsamości jest m.in. konstrukt Ja, który jest wcześniejszy rozwojowo i wraz z określonymi dążeniami, wartościami i przekonaniami stanowi tło, na którym rozwija się i podtrzymana jest tożsamość. W tejże relacji dochodzi do wzajemnych sprzężeń zwrotnych – uformowanie tożsamości określonego rodzaju wzmacnia

zwrotnie określony konstrukt Ja. Zależność pomiędzy tożsamością a konstruktem Ja staje się wyraźniejsza w momencie poddania analizie teorii Eriksona, ponieważ model epigenetyczny (Erikson, 2004, s. 117) implikuje wniosek, iż rozwój i kryzysy osobowości związane są z jednoczesnym i dialektycznym działaniem motywów afiliacyjnych i indywidualnych, a więc psychospołeczny model Eriksona można opisać na wymiarze niezależności i współzależności w całym cyklu życia. Niektórzy badacze wprost stwierdzają, iż konstrukt Ja ma swoje korzenie właśnie w teorii Eriksona (Pilarska, 2012, s. 48-49).

Jeśli mowa o Ja podmiotowym i kryzysach osobowości Agata Stępnicka implikuje, że niskie nasilenie funkcji Ja podmiotowego łączy się z a) frustracją potrzeb psychicznych, b) obniżonym przystosowaniem osobistym oraz c) niskim zaufaniem do siebie (Stępnicka, 2000, s. 57).

Aleksandra Pilarska wskazuje, iż formujące się zdolności na tzw. ścieżce indywidualizacji (zdolność do autonomii, inicjatywy czy przedsiębiorczości) kształtują się w interakcji ze ścieżką afiliacji (rosnąca gotowość i możliwość do angażowania się i pokładania ufności w innych, współpraca, doświadczanie intymnej więzi z drugą osobą). Każde kolejne stadium charakteryzuje się innymi funkcjami, celami i wartościami, które można rozpatrywać pod kątem indywidualnym lub w obszarze relacji interpersonalnych; otoczenie społeczne i krąg kulturowy, w którym rozwija się jednostka nadają konkretny wydźwięk obu dążeniom. Kolejne etapy rozwoju będą stanowiły więc podstawę do wytwarzania konstruktów Ja w kierunku niezależności lub współzależności, zaś wywiedzione w tych etapach sposoby doświadczania siebie w procesie selektywnej afiliacji lub indywidualizacji przełożą się bezpośrednio na wzorzec tożsamości jednostki (Pilarska, 2012, s. 49-51).

Wzorzec tożsamości jednostki będzie związany także z wielością i rozwarstwieniem Ja podmiotowego i przedmiotowego, które są wzajemnie powiązane; zachodzi między nimi interakcja i niejednokrotnie trudno jest oddzielić jedno Ja od drugiego. Ja podmiotowe rozumiane jest w tej koncepcji nie tylko jako samowiedza składająca się z modułów, ale również kryje się za tym wielość „wykonawców” kryjących się za przejawami życia psychicznego. Ci „wykonawcy” to struktury zdolne do inicjowania, decydowania i kierowania aktywnością psychiczną, co oznacza, iż mogą być źródłem motywów i potrzeb (Suszek, 2007, s. 13).

Biorąc pod uwagę (Pilarska, 2012, s. 51-55):

I. Stopień specyficzności treści tożsamościowych:

- a) Ja niezależne charakteryzuje się doszukiwaniem różnic i dychotomii Ja-Oni, oddzielaniem własnego Ja od reprezentacji wiedzy o innych ludziach, podkreślaniem swojej wyjątkowości i unikatowości czy opisywaniem siebie przez wyróżniające charakterystyki; wiąże się to z wyższym poziomem specyficzności i wyodrębniania treści tożsamościowych,
- b) Ja współzależne, choć cechujące się m.in. podkreślaniem atrybutów dzielonych z innymi ludźmi, wysokim stopniem postrzegania podobieństwa do innych i organizowaniem schematów o sobie w powiązaniu z reprezentacjami innych, nie musi łączyć się z obniżeniem znaczenia, jakie ma dla jednostki poczucie osobistej wyjątkowości i unikalności. Poczucie specyficzności może pełnić istotną rolę w kształtowaniu Ja współzależnego, charakterystyczne jest także odnoszenie się do kontekstu społecznego, w jakim się znajdują,

II. Integralność Ja:

- a) spójność i stabilność Ja niezależnego zakłada niezmienną i spójną ekspresję cech, zdolności, postaw i innych charakterystyk, co leży u podstaw „prawdziwego Ja”; niespójność i utrata poczucia ciągłości doprowadza do braku klarowności i pomieszania w obrębie Ja,
- b) w przypadku Ja współzależnego poczucie spójności i stabilności nie dotyczy niezmienności w zmieniających się sytuacjach, a kontekstu społecznego i przestrzegania społecznych zasad – istotne jest dostosowanie się do roli i norm w danej sytuacji społecznej; stan niespójności nie jest więc doświadczany jako negatywny, zdolność elastycznego dostosowania się do zmieniających się sytuacji traktowana jest jako miara dojrzałości. Niższy poziom spójności może wiązać się z większą złożonością i różnorodnością treści o sobie; konstrukt Ja współzależnego zrelatywizowany do sytuacji nie musi oznaczać, iż jednostka taka nie ma wcale poczucia spójności – ponieważ podstawowym zadaniem Ja jest autoidentyfikacja, jednostka musi posiadać jakąś sieć znaczeń, na bazie której identyfikuje się jako ta sama osoba. Na najbardziej podstawowym poziomie funkcję autoidentyfikacji spełnia ciało; ważnym elementem jest także niezależna od kontekstu społecznego samoświadomość zawierająca indywidualne dążenia, preferencje czy zdolności.

Składają się one na poczucie wewnętrznego Ja, które musi zostać zaakcentowane w konstrukcji Ja niezależnego; atrybuty te są relatywnie stabilne i sprzyjają międzysytuacyjnej spójności zachowań,

III. Dostępność do treści tożsamości:

- a) osoby z konstruktem Ja niezależnym mają świadomość własnych atrybutów i zdolności oraz wyrazistą reprezentację wiedzy o samym sobie; wskazuje to na wyższą dostępność poziomów dostępności treści o sobie, także tych, które wchodzą w skład konstruowania tożsamości,
- b) w przypadku Ja współzależnego informacje o atrybutach i zdolnościach wyprowadzane są ze wskazów obecnych w danej sytuacji, (np. aprobaty innych); wyrazistość wiedzy o innych przewyższa wyrazistość wiedzy o sobie. Poziom dostępności treści tożsamościowych jest relatywnie niższy, niż w przypadku Ja niezależnego; podobnie jest ze stopniem pewności tego, kim się jest.

IV. Relację pomiędzy konstruktem Ja a wartościowaniem treści tożsamości – istnieją badania sugerujące, iż jednostki cechujące się Ja współzależnych charakteryzują się niższą samooceną niż te posiadające Ja niezależne, co komplikuje się w wymiarze jawnej i niejawnego samooceny; osoby z Ja współzależnym cechują się wysokim poczuciem zadowolenia z siebie oraz poczuciem bycia kochanym i akceptowanym, co jest bezpośrednio związane z samooceną.

Konstruktem Ja związany jest również z tym, że w zależności od kontekstu Ja może być zarówno czymś poznanym, jak i poznającym. W celu zespolenia obu kontekstów niektórzy psychologowie wyodrębniają „schemat Ja”, który stanowi zarówno treść jak i program, dane i plan oraz wykonawcę planu (Suszek, 2007, s. 13).

Konstruowanie własnego Ja jako autonomicznego wiąże się z odkryciem, zrozumieniem i wyrażeniem własnej odrębności i unikalności; konstruktem ten implikuje zarówno eksplorację, jak i zobowiązanie, co będzie specyficzne dla tożsamości osiągniętej. Należałoby za tym wnioskować, iż takowy status tożsamości pojawia się u osób cechujących się niezależnym konstruktem Ja; jednostki badane pod tym kątem uzyskują wyższe wyniki w zakresie autonomii i niezależności, niż osoby cechujące się innymi statusami tożsamości (Pilarska, 2012, s. 55).

Zarówno pojęcie podmiotowości, jak i koncepcja „Ja” zdają się być uwikłane w sieci i grupy społeczne, w których ludzie współistnieją wraz z innymi samoświadomymi jednostkami. **Podmiotowość** posiada tzw. narracyjny aspekt współzależności odnoszący się do kształtowania tożsamości w związku z interakcjami, w których to my nadajemy podmiotowość innym ludziom i jesteśmy przez nich upodmiotowieni. Podmiotowość stanowi więc konieczny aspekt naszej osobowości, dzięki któremu człowiek odczuwa spójność i jest podmiotem przede wszystkim własnej aktywności. **Koncepcja „Ja”** spełnia przede wszystkim funkcję podtrzymania spójności jednostki oraz odnosi się do potrzeb indywidualizacji i afiliacji. Uznanie obu potrzeb wiąże się z podłożem społeczno-kulturowym, w którym człowiek tworzy swoją tożsamość, a co za tym idzie również z postrzeganiem siebie samego przez danego człowieka.

Poczucie sprawstwa, jako element podmiotowości, oraz „Ja” niezależne i współzależne mogą odgrywać znaczącą rolę w podejmowaniu aktywności, jaką jest cosplay. Samostanowienie i poczucie, że jednostka posiada wpływ na otaczającą ją rzeczywistość, mogą przekładać się bezpośrednio na dowolny wybór ról, nawet jeśli będą to tylko role ograniczające się do cosplayu. Wybór postaci, tworzenie kostiumów i odgrywanie ról mogą stanowić podstawę, na której jednostka może przekonać się o swoim sprawstwie lub poprzez cosplay kształtować swoją przyszłość, np. jako wytwórca rekwizytów, uznany twórca kostiumów lub model.

Samo poczucie sprawstwa oraz typ „Ja” mogą wyznaczać jednostki, które w przyszłości potencjalnie mogą zajmować się cosplayem – osoby cechujące się wysoką indywidualnością mogą wybrać cosplay jako drogę odrębną do proponowanej przez środowisko. Osoby silnie związane z grupą mogą natomiast wybrać cosplay jako sposób spędzania czasu z innymi i pogłębiania więzi społecznych, jeśli w ich grupie znajdują się inni cosplayerzy. Tak więc sam rodzaj „Ja” nie przesądza ostatecznie o tym, jaką drogę i cel wybierze jednostka – wymaga to badań.

Wydaje się jednak, iż koncepcja „Ja” i podmiotowość mogą odgrywać istotną rolę w wyborze cosplayu jako jednej z preferowanych aktywności, jeśli ujmijemy je jako elementy czy substytuty pojęcia *tożsamość*.

1.3 Punktualność i niepunktualność zadań rozwojowych w kształtowaniu się tożsamości jednostki

W zależności od sposobu ujęcia pojęcia *rozwoju* zmianom podlega obszar rozpatrywania zmiany rozwojowej. Dla behawiorysty zmiana będzie dotyczyła jedynie zachowania, natomiast w innych koncepcjach zachowanie stanowi przejaw procesów zachodzących na innych poziomach. Jednak podstawową trudnością pojawiającą się w badaniach nad zadaniami rozwojowymi jest pytanie, które zmiany wynikają z rozwoju i stanowią jego efekt, a które stanowią reakcje na bodźce pochodzące ze środowiska lub z organizmu. Zazwyczaj pojedyncza zmiana nie stanowi wyznacznika rozwoju – być może zmiana ta wynika jednorazowo z poprzedzającego ją wydarzenia łączącego się z dużym ładunkiem emocjonalnym. Jednak mimo tego, iż sama nie musi oznaczać rozwoju, może być jego prekursorem. Może stanowić również pewien punkt zwrotny w życiu, który zapoczątkuje po pewnym czasie u jednostki rozwój (Brzezińska, 2016, s. 38 – 39).

W temacie zadań rozwojowych należy zwrócić uwagę, iż adolescencja jest okresem szczególnym – pomostem pomiędzy dzieciństwem a dorosłością – obfitującym zarówno w wachlarz nagłych, burzliwych i spektakularnych przemian, jak i tych przebiegających stopniowo, niedostępnych nawet samoobserwacji i utajonych. Inicjatorem tych przemian są hormony, które w tym okresie podlegają wzmożonej produkcji i odpowiadają za zmiany w obrębie wzrostu i wagi, ale również wewnątrz ciała, gdzie zachodzi wiele zmian biologicznych (Brzezińska, 2014, s. 11).

Jakie jednak cechy powinna posiadać zmiana, aby uznać ją za rozwojową, a w przypadku szeregu zmian – mówić o procesie rozwojowym? Ponadto, należy zastanowić się również nad tym, skąd wiadomo, iż jednostka rozwija się szybko/wolno lub prawidłowo/nieprawidłowo. Podstawami wnioskowania o prawidłowości, bądź nieprawidłowości zmian, są obserwacje różnych ludzi w różnym wieku i płci, porównywanie ludzi ze sobą, ale również porównywanie wyników własnych obserwacji z obserwacjami i wiedzą innych osób oraz wiedzą naukową prezentowaną, np. w podręcznikach akademickich (m.in. teksty dotyczące norm rozwojowych dla poszczególnego wieku jednostek) (Brzezińska, 2016, s. 39).

Władysław Krajewski wymienia i charakteryzuje cechy, jakimi, jego zdaniem, powinna charakteryzować się zmiana, aby można było uznać ją za zmianę rozwojową (Krajewski, 1977, za: Januszkiewicz, 2009, s. 18):

- nie może być to zmiana nagła, jednorazowa i krótkotrwała lecz względnie długotrwała,
- nie może być to zmiana pojedyncza lecz cały ich ciąg,
- nie może być to jednak ciąg charakteryzujący się stałym powtarzaniem w pewnym cyklu (np. zależnym od pór roku), ale ciąg o charakterze jednokierunkowym, otwartym, gdzie co najmniej jeden parametr danego obiektu zmienia się w sposób monotoniczny (stałe rośnie lub stałe maleje) – ciąg zmian musi tworzyć uporządkowaną w czasie sekwencję,
- zmiana dotyczyć musi wewnętrznej struktury obiektu, tj. jakościowych przeobrażeń poszczególnych elementów i/lub niektórych relacji pomiędzy nimi,
- zmiany układu są względnie nieodwracalne,
- przyczyny zmian mają swój początek w samym układzie – są wywołane przez czynniki wewnętrzne, czyli stanowią zmiany spontaniczne; zmiany o charakterze rozwojowym wywołane są przez czynniki wewnętrzne a czynniki zewnętrzne mogą je jedynie podtrzymać, przyspieszyć lub opóźnić, ale nigdy inicjować.

W swojej publikacji *Psychologia rozwoju człowieka* Anna Brzezińska podaje definicję rozwoju jako „[...] przechodzenie od stanów jednorodności do różnorodności oraz od nieokreśloności i chaosu do uporządkowania i integracji” (Brzezińska, 2016, s. 43). Według Newmanów rozwój to „uporządkowana według jakiegoś wzoru sekwencja zmian; w przeciwieństwie do zmian przypadkowych, które są nieprzewidywalne, rozwój postępuje systematycznie w jakimś kierunku. Wcześniejsze zachowania lub ich sekwencje są elementami służącymi do budowy sekwencji późniejszych. Gdy mówimy, że przyjmujemy pojęcia rozwojowe, oznacza to, iż poszukujemy regularności w sekwencji zachowań” (Newman i Newman, 1984, za: Brzezińska, 2016, s. 43).

Normatywność realizacji zadań rozwojowych oznacza istnienie pewnego porządku biologicznego i społecznego, który wyznacza czas, rodzaj i kolejność pojawiania oraz

podejmowania się realizacji zadań rozwojowych. Normatywność ta najczęściej jest wyznaczana poprzez wskazania przedziału wiekowego, w którym większość ludzi podejmuje się i realizuje dane zadania; realizowanie danego zadania w zgodzie z normatywnym porządkiem powoduje, iż możliwe jest stwierdzenie, zarówno przez inną osobę, jak i przez samą jednostką, że dane zadanie realizowane jest punktualnie. Natomiast wyjście poza ramy biologiczne i społeczne powoduje orzekanie o niepunktualności realizowania danego zadania; objawia się to w społecznym orzekaniu o przyspieszeniu lub opóźnieniu danego zadania lub w subiektywnym odczuciu przyspieszenia lub opóźnienia, które będą prowadzić do marginalizacji lub automarginalizacji (Brzezińska, 2017, s. 29).

Anna Brzezińska wyróżnia następujące rodzaje zmian rozwojowych (Brzezińska, 2016, s. 43-61):

- a) ilościowe i jakościowe – **ilościowe** dotyczą powiększenia puli pewnych elementów, ich pojawienia się i/lub rozwinięcia, np. przyswajanie nowych informacji czy słówek z języka obcego, nabieranie wprawy w liczeniu lub czytaniu; jednak „zmiany ilościowe” nie wystarczą, aby wyjaśnić, co powoduje, iż przyswajamy więcej informacji czy zmienia się tempo czytania. **Zmiany jakościowe** również mają charakter opisowy, jednak są mniej precyzyjne w stosunku do policzalnych zmian ilościowych. Odnoszą się do przyrostu czegoś, ale do przyrostu o określonym charakterze; zazwyczaj mówi się o pewnym ukierunkowaniu tychże zmian rozwojowych (stany niższe do wyższych, od słabszej do lepszej kontroli, od prostoty do złożoności itd.). W takim ujęciu pojawiają się dwa problemy: a) na jakiej podstawie rozstrzygamy, co jest wyższe (lepsze) a co niższe (gorsze)? oraz b) na podstawie czego możemy wartościować różne efekty rozwojowe? Uznając jakąś zmianę za wyższą rozwojowo dochodzi do wyboru, a więc preferowania jednej i odrzucenia innych, co wiąże się z ryzykiem popełniania błędów,
- b) uniwersalne, wspólne i indywidualne – **zmiany uniwersalne** (powszechne) dotyczą wszystkich ludzi w danej grupie wiekowej i są zdeterminowane biologicznymi procesami dojrzewania oraz jakością oddziaływań środowiska fizycznego i społecznego; **zmiany wspólne** dotyczą jednostek posiadających podobne doświadczenia lub przeżycia, stanowią efekt wpływu środowiska społeczno-kulturowego w specyficznym momencie czasu historycznego; **zmiany indywidualne**

wynikają ze specyficznych, unikatowych zdarzeń życiowych jednostki: zmian niepunktualnych biologicznie (przyspieszone lub opóźnione dojrzewanie) i społecznie (wymagania i oczekiwania innych ludzi znacznie wyższe lub niższe, niż posiadane przez jednostkę kompetencje) oraz zdarzeń o charakterze traumatycznym (wykorzystywanie seksualne, śmierć bliskiej osoby itd.),

- c) **punktualne i niepunktualne** – zarówno zegar biologiczny jak i społeczny określają pewną kolejność doświadczeń uniwersalnych dla ludzi w danym wieku. Ujawnia się to w podobnych zmianach zachodzących w organizmie oraz podobnych zadaniach, jakich jednostki się podejmują, podobnych wymagań, jakie są im stawiane przez inne osoby. Jednostki są same świadome nacisków, dlatego potrafią określić dane zdarzenie jako występujące zbyt wcześnie bądź zbyt późno. Punktualność bądź niepunktualność zmian związana jest z kompetencjami jednostek, które są odpowiednie lub nie, aby sprostać tej zmianie oraz efektywnie zaspokajać swoje potrzeby i podjąć się przyszłych wyzwań. Istotne jest, iż punktualność jakiegoś zdarzenia ma inne konsekwencje psychologiczne, a więc i rozwojowe, w zależności od wieku, w jakim się pojawia – inne konsekwencje będzie miała ciąża, gdy weźmiemy pod uwagę dwunastoletnią dziewczynkę, a inne, gdy ciążę rozważamy w przypadku czterdziestopięcioletniej kobiety. Kiedy w życiu jednostki pojawia się jakieś zdarzenie, istotne jest wzięcie pod uwagę czy zdarzenie to pojawia się zbyt wcześnie, we właściwym czasie rozwojowym czy zbyt późno. Podstawowym fundamentem prawidłowego przebiegu rozwoju człowieka są doświadczenia występujące w określonej kolejności i we właściwym rozwojowo czasie; jednostka, której doświadczenia odbiegają od normy właściwej dla grupy wiekowej czy pokoleniowej może wypaść z właściwego toru rozwoju i społecznego układu odniesienia specyficznego dla tejże grupy. Spowodowane jest to koniecznością zmagania się z wymogami, które aktualnie przekraczają kompetencje danej jednostki. Ważność doświadczeń unikatowych ujmowana jest głównie w kategoriach zachowania równowagi pomiędzy zdarzeniami punktualnymi i niepunktualnymi, która wynika z założenia, iż każda sytuacja punktualna stanowi podstawę do nabycia nowych doświadczeń i w efekcie ułatwienia adaptacji do warunków życia – utrata małżonka w wieku lat trzydziestu będzie sytuacją niepunktualną i trudniejszą, doprowadzającą do

kryzysu życiowego i depresji częściej, niż ta sama sytuacja w wypadku osoby siedemdziesięcioletniej,

d) wynikające z wewnętrznej logiki rozwoju i będące efektem nagłych wydarzeń życiowych – wiążą się z charakterem uwarunkowań procesu rozwoju; elementy, które je inicjują mogą być wyłącznie wewnętrzne (zmiany tylko w organizmie), wyłącznie zewnętrzne (zmiany tylko w otoczeniu) lub stanowić ich interakcję (elementy zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne). W zależności od tego, na ile zmiany zachodzące w otoczeniu są zmianami uruchamiającymi lub jedynie podtrzymującymi te rozwojowe, możemy podzielić je na dwie kategorie: a) zmiany będące naturalną konsekwencją procesu rozwojowego (splątanie elementów biologicznych, psychologicznych i społecznych) oraz b) zmiany wymuszone poprzez poszczególne elementy tego procesu. Okoliczności zewnętrzne mające jawny bądź ukryty wpływ na proces rozwoju można podzielić na kilka rodzajów:

- wydarzenia traumatyczne – jednostka potrzebuje szczególnych kompetencji, aby sobie z nimi poradzić; ich brak i narastające w czasie poczucie nieradzenia sobie może doprowadzić do zakłócenia procesu rozwojowego – opóźnić go lub przyspieszyć, a w niektórych przypadkach uniemożliwić opanowanie kolejnych kompetencji,
- wydarzenia krytyczne – sytuacje nagłe, nieprzewidywalne, niedające się kontrolować, do których nie można się wcześniej przygotować, np. katastrofy, wypadki, ujawnienie się jakiejś choroby,
- wydarzenia niepunktualne – wszystkie sytuacje, które w porównaniu z rówieśnikami mają miejsce zbyt wcześnie lub zbyt późno; jednostka nie jest dobrze przygotowana, aby sobie z nimi odpowiednio poradzić.

Powyższe sytuacje noszą miano **punktów zwrotnych**, czyli takich wydarzeń życiowych, które są dla jednostki w jakiś sposób szczególne, określane przez nią jako istotne, odmienne od dotychczasowych; kiedy do nich dochodzi, zazwyczaj w życiu jednostki zmienia się dotychczasowa ścieżka życiowa. Są więc indywidualne, ale nie normatywne, powodują pojawienie się lub zanikanie pewnych możliwości rozwoju (otwierają bądź zamykają dalsze ścieżki rozwoju); nie można ich także zredukować

jedynie do sytuacji stresowych – generują zmiany w funkcjach osobowości oraz zachowaniu, przynoszą względnie trwałe, niemal nieredukowalne efekty, a ich konsekwencje mogą być tylko pozytywne, pozytywne i negatywne, bądź wyłącznie negatywne. Aby mówić o punkcie zwrotnym musimy wyeliminować wszystkie inne, konkurencyjne, wyjaśnienia danej zmiany. Mogą być one analizowane z punktu widzenia obiektywnego (np. II wojna światowa) lub subiektywnego.

Okres dorastania charakteryzuje się swoistym potencjałem rozwojowym, o którym decydują możliwości psychiczne (kompetencje poznawcze i emocjonalne), wyposażenie somatyczne (między innymi biologiczna dojrzałość) oraz warunki społeczno-kulturowe. Potencjał ten posiada dwa wymiary (Jankowiak i Kuryś-Szyncel, 2017, s. 124-139):

1. Czasowy – czas przemiany dziecka w człowieka dorosłego jest okresem o niezwykle znaczeniu dla jego późniejszych losów, m.in. ze względu na wybór ścieżki zawodowej. Okresowi temu towarzyszą rytuały przejścia⁷ oraz burza hormonów, która może utrudniać adolescentom funkcjonowanie; ze względu jednak na kształtowanie swojej tożsamości młody człowiek uzyskuje potencjał rozwojowy. Okres ten związany jest jednak nie tylko ze skutkami pozytywnymi, ale i negatywnymi, np. w przypadku niemożności przejścia lub osiągnięcia społecznie akceptowalnych ról, co może skutkować przyjęciem, tzw. tożsamości negatywnej (Erikson, 2004, s. 128); specyficznymi dla tego okresu są również zmiany punktualne/niepunktualne oraz zadania rozwojowe,
2. Przestrzenny – istotne są czynniki indywidualne oraz społeczno-kulturowe. Te pierwsze dotyczą m.in. zmian w obrębie ciała i emocji, które zapoczątkowują rozwój i zmianę oraz niejako wymuszają własną aktywność adolescentów w kreowaniu własnej tożsamości. Te drugie dotyczą zmian w relacjach z rówieśnikami i dorosłymi, np. w zakresie uzyskania autonomii od rodziców.

Autorem pojęcia **zadanie rozwojowe** (*developmental-task*) jest Robert J. Havighurst, który odnosi je do takich zadań, które jednostka powinna i chce rozwiązać/osiągnąć w danym okresie życia. Zadanie rozwojowe znajduje się pomiędzy indywidualnymi potrzebami jednostki a społecznymi oczekiwaniami i wynika z aktywnego uczenia się w wyniku

⁷ Temat ten zostanie rozwinięty w późniejszych rozdziałach pracy doktorskiej

interakcji ze środowiskiem społecznym. Jednym z założeń zadań rozwojowych jest to, iż dzieci i młodzież samodzielnie chcą dążyć do rozwiązania problemów czy też osiągnąć w tenże sposób założone cele (stają się w ten sposób aktywnymi uczestnikami procesu uczenia się). Warunki społeczne, środowiskowe i edukacyjne mogą utrudnić lub wspomóc realizację zadań rozwojowych, a niektóre z nich mogą zostać spełnione jedynie w pewnych, sprzyjających okolicznościach. Jakość rozwiązania zależy od tego, jak jednostka poradziła sobie z poprzednimi zadaniami; rozwiązanie czy osiągnięcie ich wiąże się ze zmianami w obszarze poznawczym, motorycznym czy społecznym. Według Uwe Uhlendorffa, o zadaniach rozwojowych możemy mówić w przypadku, gdy trzy czynniki pojawiają się w tym samym czasie (Uhlendorff, 2004, 55-56):

- a) wysiłek podejmowany przez starsze generacje w celu sprostania przez młodszą generację wymogom społecznym i kulturowym,
- b) wysiłek podejmowany przez młodszą generację w celu sprostania wymaganiom starszej generacji; dowodzi to subiektywnej wartości jednostek i nabycia związanej z nią kompetencji,
- c) istnienie pewnych „delikatnych okresów” podczas których, zgodnie z psychicznym i fizycznym rozwojem jednostki, dorośli oczekują wypełnienia czy też osiągnięcia pewnych zadań rozwojowych, specyficznych dla danych okresów.

A więc zadania rozwojowe oscylują pomiędzy trzema elementami, jakimi są: starsza generacja, wraz z pewnymi społecznymi i kulturowymi wymogami, młodszą generacją, wraz z dążeniem do indywidualności i afiliacji oraz specyficzne okresy rozwojowe, do których przypisujemy odpowiednie czasowo zadania rozwojowe. Gdy zadania te dzieją się za późno lub za wcześnie w stosunku do innych jednostek będących rozwojowo w tym samym okresie, mówimy o zmianach niepunktualnych; co więcej, niektóre z zadań rozwojowych będą dopasowane i modyfikowane do danego kręgu kulturowego (czego innego będzie wymagać społeczeństwo zachodnie, bogate, rozwinięte, od społeczeństwa wschodniego, ubogiego i słabo rozwiniętego).

W każdym kolejnym okresie życia człowiek realizuje inne zadania rozwojowe. Dla wczesnej i późnej adolescencji przypadającej na 12-18/22 rok życia jednostki i wiążącej się z eriksonowskim kryzysem „Tożsamość grupowa vs alienacja” oraz „Tożsamość indywidualna

vs dyfuzja ról”⁸. Havighurst wyznaczył następujące zadania rozwojowe (Brzezińska, 2016, s. 82-85):

- nawiązywanie nowych i bardziej dojrzałych związków z rówieśnikami obojga płci,
- opanowanie społecznej roli związanej z płcią,
- akceptowanie własnej fizyczności i efektywne korzystanie z własnego ciała,
- osiągnięcie emocjonalnej niezależności od rodziców i innych dorosłych,
- osiągnięcie bezpieczeństwa i niezależności ekonomicznej,
- wybór zawodu/zajęcia i przygotowywanie się doń,
- przygotowywanie się do małżeństwa i życia rodzinnego,
- rozwijanie się sprawności intelektualnych i pojęć niezbędnych do kompetencji obywatelskiej,
- pożądanie i osiągnięcie społecznie odpowiedzialnego zachowania,
- nabycie zbioru wartości oraz systemu etycznego jako przewodnika do zachowania.

Realizowanie zadań rozwojowych wiąże się z tzw. kulturowo przekazywaną koncepcją biografii lub kulturowo warunkowanych *skryptem życiowym*, który obok porównywania swojego życia z życiem rówieśników stanowi wyznacznik tego czy dane zdarzenie jest punktualne czy niepunktualne (Brzezińska, 2017, s. 29-30); obecnie niektóre z zadań rozwojowych podlegają modyfikowaniu i zmianom – pomimo tego, iż Havighurst określił, że niezależność ekonomiczna i niezależność od rodziców stanowi jedno z zadań rozwojowych specyficznych do osiągnięcia dla osób w wieku 12-18/22 rok życia, badania CBOSu z 2017 roku wskazują, iż nastąpił procentowy wzrost osób pozostających w gospodarstwie domowym rodziców. Badania wskazały, iż 30% młodych, pełnoletnich ludzi stanu wolnego, jest w całości zależna finansowo od swoich rodziców (opiekunów), a wsparcia finansowego nie potrzebuje 47% osób. Nastąpił jednak spadek ilości osób pełnoletnich stanu wolnego, które nie zawarły związku małżeńskiego i mieszkają nadal z rodzicami – spadek wynosi 6 punktów procentowych z 60 do 54 % od 2005 do 2017 roku, a więc na przestrzeni 12 lat (CBOS, 2017).

8 Zobacz więcej w rozdziale *Etapy rozwoju tożsamości według Erika Eriksona*

Biorąc pod uwagę badania, wydaje się, iż nastąpiło pewnego rodzaju „przesunięcie” zadań rozwojowych specyficznych dla okresu adolescencji – wydłużył się okres, w którym młodzi ludzie powinni zdobywać niezależność ekonomiczną od rodziców oraz okres na założenie własnego gospodarstwa domowego. Jednocześnie obserwujemy spadek liczby studentów i absolwentów studiów na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat, a więc od przełomu lat 2010/2011 (GUS, 2019); być może „przesunięcie” zadań rozwojowych ma związek z tzw. **przedłużonym dorastaniem**, które związane jest ze wzrostem złożoności rzeczywistości społecznej oraz silną potrzebą specjalizacji i kariery zawodowej, a także z coraz większą możliwością zaspokajania swoich potrzeb i pozazawodowych zainteresowań, co sprawia, iż kontekst rozwoju młodzieży wkraczającej w dorosłość jest dużo bardziej zróżnicowany, niż kiedyś, a przez to – zupełnie inny. Dlatego też osoby, które uznajemy prawnie za dorosłe, mogą nie być faktycznie „tak dorosłe”, jak dwudziestokilkulatki kiedyś; okres dorastania, traktowany szeroko, stanowi wytwór sytuacji społeczno-ekonomicznej, która może mieć bezpośredni wpływ również na zadania rozwojowe a także uznawanie ich jako punktualnych lub niepunktualnych (Brzezińska, 2014, s. 51).

Jednocześnie Anna Brzezińska przekonuje, iż poziom wykształcenia oraz sama możliwość podjęcia aktywności zawodowej mają szczególne znaczenie w momencie, w którym formuje się określona postać tożsamości, ponieważ integruje ona wszystkie poprzednie dziecięce i związane z okresem dojrzewania doświadczenia, a w konsekwencji stanowi podstawę podejmowania decyzji związanych z konstruowaniem ścieżki dorosłego życia. Samo podjęcie pracy często było uznawane za wskaźnik bycia dorosłym, gdyż wiązało się z opuszczeniem domu, a przez to z potwierdzeniem dojrzałości i odpowiedzialności jednostki (Brzezińska, 2017, s. 31); obecnie, o czym pisałam powyżej, w niektórych przypadkach uległo to zmianie.

Barbara i Philip Newman, analizując zadania rozwojowe, wyodrębnili główne obszary zmian na kolejnych etapach życia jednostki; obszary specyficzne dla wczesnej i późnej adolescencji to (Brzezińska, 2016, s. 82-85):

- dojrzewanie fizyczne (wzrost i masa ciała, dojrzewanie seksualne, skok pokwitaniowy),

- operacje formalne (złożone operacje na pojęciach, stabilizacja wzajemnych powiązań: myślenie formalne – rozumowanie formalne – **kształtowanie się tożsamości indywidualnej**),
- rozwój emocjonalny (kontrola nad emocjami),
- uczestniczenie w grupach rówieśniczych (grupy różnopłciowe i różnozadaniowe),
- bliskie związki (przyjaźnie, inicjacja seksualna, związki preintymne, związki intymne),
- autonomia w stosunku do rodziców (niezależność emocjonalna, fizyczna, ekonomiczna),
- **tożsamość dotycząca roli seksualnej** (internalizacja standardów i oczekiwań społecznych),
- uwewnętrzniona moralność (przejście do moralności postkonwencjonalnej),
- wybory dotyczące zawodu i pracy (kariery zawodowej; **początki tożsamości zawodowej**).

Analizując punktualność zdarzeń życiowych i związane z nimi zadania rozwojowe można mówić o dwóch podejściach (Brzezińska, 2017, s. 30):

- a) obiektywnym – badacze koncentrują się na obiektywnym momencie wystąpienia danego zdarzenia, aby najpierw porównać je z wcześniej ustaloną normą (najczęściej statystyczną) dla danej grupy, a następnie poszukiwać skutków punktualności lub niepunktualności dla funkcjonowania jednostki w innych obszarach,
- b) subiektywnym – skupienie na poczuciu i przekonaniach jednostki co do tego, czy zadania biologicznie i społecznie przypisane do danego okresu życia pojawiły się już w jej życiu i czy według niej pojawiły się punktualnie, przedwcześnie czy zbyt późno w stosunku do jej rówieśników.

Zadania rozwojowe mogą występować u jednostek o czasie, a więc być punktualne, lub występować zbyt wcześnie lub zbyt późno – być niepunktualne; ocena ich zależy od jednostki, a także zewnętrznych obserwatorów, którzy porównują rozwój i dokonania

jednostki do rozwoju i dokonań innych osób w podobnym wieku oraz do nałożonego kulturowo skryptu życiowego, a mogą być analizowane w ujęciu subiektywnym i obiektywnym.

W ostatnich latach obserwujemy swoiste „przesunięcie”, niektórych zadań rozwojowych, które może być związane z tzw. przedłużonym dorastaniem zależnym, m.in. od panujące sytuacji społeczno-ekonomicznej. W związku z tym zmienia się również interpretacja zadań rozwojowych jako punktualnych lub niepunktualnych – to, co kiedyś zostałyby uznane za niepunktualne/zbyt późne (np. osiągnięcie niezależności ekonomicznej od rodziców), obecnie jest szeroko akceptowalną normą. Ze względu na te okoliczności być może należałoby się zastanowić nad tym czy faktycznie zadania rozwojowe przypisane przez Havighurst do okresu adolescencji nadal są aktualne i czy faktycznie odzwierciedlają to, co jednostki w danym okresie rozwojowym chcą i są w stanie obecnie osiągnąć.

Należy nadmienić, iż istnieje koncepcja **stającej się dorosłości** (*emerging adulthood*), która stanowi nowy okres rozwojowy wyodrębniony przez amerykańskiego psychologa Jeffreya J. Arnetta (Lipska i Zagórska, 2011, s. 10). Okres ten związany jest z wydłużeniem moratorium psychospołecznego i plasuje się pomiędzy adolescencją a wczesną dorosłością. Przypada w ten sposób na 18 – 25/29 rok życia jednostki. Występuje on we współczesnych społeczeństwach zindustrializowanych, a cechuje się wzmożoną i bardziej niezależną eksploracją (bez kontroli rodziców) oraz brakiem wyborów związanych ze statusem dorosłości (zawarcie małżeństwa, rodzicielstwo) (Lipska i Zagórska, 2011, s. 14). Koresponduje to z przedstawionym przeze mnie „przesunięciem” niektórych z zadań rozwojowych. Ponadto, związek tego okresu ze społeczeństwami zindustrializowanymi wskazuje, iż proces kształtowania się tożsamości uległ zmianie i dostosował się do rzeczywistości, w której tożsamość przyjmuje charakter mozaikowy i sfragmentaryzowany (Melosik, 2013, s. 313). Jest to możliwe m.in. dzięki pogłębionej i przedłużonej eksploracji.

1.4 Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej

Zbyszko Melosik napisał w 2016 roku, iż współczesny człowiek żyje jednocześnie w dwóch rzeczywistościach: pierwszą z nich cechują „potężne regulatory tożsamości i życia społecznego”, natomiast drugą „zasada wolności jednostki w kreowaniu swojej biografii,

tożsamości” oraz swobodne dokonywanie wyborów na płaszczyźnie kultury popularnej i konsumpcji (Melosik, 2016, s. 27).

Jak podkreśla Agnieszka Dudek, „[...] kultura popularna jest kulturą nowoczesnego społeczeństwa. Można bez wątplenia powiedzieć, że heterogeniczna kultura jest odzwierciedleniem takiego społeczeństwa, które sprzyja kulturalnemu pluralizmowi. Mamy w nim do czynienia z wielością wartości oraz indywidualnych hierarchii czy kodeksów, wielością postaw i stylów życia, przyjmowanych w zależności od sytuacji. Demokracja, która jest charakterystycznym elementem społeczeństwa nowoczesnego, kształtuje także kulturę popularną, w której każdy wybór jest dozwolony i równie cenny” (Dudek, 2003, s.87).

Należy w tym miejscu odróżnić kulturę popularną od kultury masowej, która „[...] odnosi się 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. Gdyby przedmiot tak określonego pojęcia miał być w pełni wyczerpany, rozważania dotyczące kultury masowej powinny objąć m.in. zagadnienia szkolnictwa i oświaty, wszystkich dziedzin sztuki przyciągających szerszą publiczność, zarówno organizacji życia religijnego, jak z drugiej strony sportu, tańca, ruchu turystycznego itd. [...] Przedmiotem koncentracji dotychczasowych badań i teorii kultury masowej są zjawiska intelektualnej, estetycznej i ludyczno-rekreacyjnej (czyli zabawoworozrywkowej) działalności ludzkiej, związane w szczególności z oddziaływaniem tzw. środków masowego komunikowania, a więc treści rozpowszechniane za pomocą tych środków” (Kłoskowska, 2005, s. 95-96).

Zasada wolności jednostki, dowolnego kreowania swojej tożsamości i swobodnego dokonywania wyborów jest więc nierozzerwalnie związana z kulturą popularną, jako kulturą cechującą współczesne, pluralistyczne społeczeństwo. Kultura masowa w tym ujęciu jawi się niejako jako opozycja kultury popularnej, a więc symbolizuje wspomniane wcześniej „potężne regulatory tożsamości i życia społecznego” poprzez komunikaty trafiające do mas a nie poszczególnych jednostek. Nie jest to jedna tak proste – kultura masowa i popularna nie stanowią jedynie dychotomii; zazwyczaj zdają się przeplatać w środkach masowego komunikowania. Niektórzy autorzy podkreślają, iż „kultura masowa jest kulturą popularną tworzoną przez masową technikę przemysłową i sprzedawaną dla zysku masowej publiczności” (Strinati, 1998, za: Pawlus, 2015, s.48), natomiast inni upatrują w kulturze

popularnej „źródło emancypacji”, ponieważ istnieje wiele <<kultur prawomocnych>> i sposobów odczytywania komunikatów kultury popularnej (Jakubowski, 2006, za: Pawlus, 2015, s.48).

Tak więc, w zależności od ujęcia, kultura popularna i kultura masowa mogą zostać przedstawione jako dychotomia i przeciwieństwo, jako elementy współpracujące ze sobą lub jako terminy ze sobą utożsamiane.

Współczesny człowiek funkcjonuje więc w dwóch rzeczywistościach, w których z jednej strony tożsamość jest konformistyczna wobec narzuconych reguł a swobodna interpretacja ograniczona, natomiast z drugiej jednostka ma prawo swobodnego wybierania kolejnych form kulturowej tożsamości (Melosik, 2016, s. 27); owa wolność jednostki i swoboda w wybieraniu i kształtowaniu tożsamości związana jest z kulturą popularną i kulturą konsumpcjonizmu, w której centralne miejsce zajmują domy towarowe (*shopping malls*). W społeczeństwie konsumpcji niemożliwe jest, aby osiągnąć stabilizację tożsamości, ponieważ jest to niezgodne z jego wewnętrzną logiką – ideologia konsumeryzmu wiąże się z permanentnym poczuciem nieadekwatności tożsamości konsumenta. Ilekroć jednostka odczuwa, iż osiągnęła pożądaną formę, po chwili pojawia się moment, w którym satysfakcja z osiągniętej formy zniknęła bezpowrotnie; w rezultacie jednostka żyje ciągle w stanie konsumpcyjnego niepokoju, który staje się dla niej stanem normalnym. Tożsamość konsumenta wręcz wymaga od jednostki, aby była ona sfragmentaryzowana – idealny konsument ma bowiem sprzeczne motywy, pragnienia i fantazje (Melosik i Szkudlarek, 2010, s. 25).

Współczesny człowiek zdaje się nie funkcjonować w „poczuciu schizofrenii”, ponieważ w jego tożsamości i życiu jest stale obecne „postmodernistyczne rozproszenie popkulturowe” (Melosik, 2016, s. 28); ponadto obie rzeczywistości zdają się być komplementarne: wolność i swobodne poruszanie się po rzeczywistości popularnej stanowi antidotum na zakazy i obostrzenia obecne w tej pierwszej – i przeciwnie, pierwsza rzeczywistość dostarcza młodemu człowiekowi pewnego punktu „zaczepienia”, dzięki któremu może zrównoważyć rozproszenie, zamieszanie czy nawet „nadmiar wolności” typowy dla drugiej rzeczywistości (Melosik, 2016, s. 28).

Ponadto, owe „poczucie schizofrenii” nie występuje, ponieważ wpajana od dzieciństwa ideologia konsumeryzmu nie pozostawia miejsca na żadne alternatywy, świat konsumpcji staje się dla młodego pokolenia „normalny” i „obowiązujący” a wraz z nim „normalny” i „obowiązujący” staje się również stan konsumpcyjnego niepokoju i sfragmentaryzowanie tożsamości (Melosik, 2003, s. 20).

Zbyszek Melosik opisując pierwszą rzeczywistość wskazuje na trzy elementy funkcjonujące w niej i kontrolujące życie jednostki oraz jej tożsamość; są to: biurokratyzacja, prawo oraz medykalizacja. Te trzy elementy tworzą „swoistą matrycę ubezwłasnowolnienia”, represywną w swej istocie rzeczywistość społeczną, w której funkcjonuje współczesny człowiek (Melosik, 2016, s. 28-34).

Forma tożsamości odwołująca się do matrycy funkcjonuje głównie w kontekście instytucjonalizacji; towarzyszą jej jednak całkiem odmienne formy tożsamości, które stanowią odpowiedź na fragmentaryzację współczesnej kultury oraz wielorakość często sprzecznych ze sobą doświadczeń socjalizacyjnych. Jednak ze względu na rozwój mass mediów i technologii, młodzież wchodzi na drogę autosocjalizacji – dzięki dostępowi do Internetu i globalizacji młodzi ludzie bez wahania tworzą alternatywne systemy znaczeń, nawet jeśli byli początkowo socjalizowani według jakiejś „matrycy” (Melosik, 2013, s. 156-157). W przeszłości tożsamość należała nie tyle do jednostki, choć stanowiła jej atrybut, ile do społeczeństwa – stanowiła miniaturyzację jego tożsamości; współcześnie związek jednostki ze społeczeństwem wydaje się luźniejszy – jednostka nie może wyjść w żaden sposób poza społeczeństwo, ale utrata integralności i spójności przez owo społeczeństwo powoduje, iż również tożsamość jednostki przyjmuje charakter sfragmentaryzowany i mozaikowy (Melosik, 2013, s. 313).

Mimo to wydaje się, iż sukces i awans w ramach instytucji stanowią dla milionów ludzi na całym świecie formę społecznego potwierdzenia tożsamości; dzieje się to obok funkcjonowania rodzinnego, ponieważ to właśnie instytucje dostarczają pewnego rodzaju wzorów adekwatności tożsamości i urzeczywistniają aspiracje w sferze sukcesu zawodowego i finansowego (Melosik, 2013, s. 349).

Centralną kategorią drugiej rzeczywistości, a więc rzeczywistości wolności i konsumpcji, jest przyjemność. Jednostka powinna dążyć do zmaksymalizowania przyjemności, dostępnych wrażeń oraz sposobów ekspresji za wszelką cenę; jednocześnie w

tej rzeczywistości jest stale obecna kategoria „przestarzałości” - wychodzenia z mody i zużycia. Obecnie szybkość cyklu „nowość-przestarzałość” zdaje się wzrastać a człowiek funkcjonuje w spirali bez wyjścia (Melosik, 2003, s. 20-21).

Podobnie nie występuje kategoria „ostatecznego zwycięstwa” i „ostatecznego zwycięzcy” - zwycięstwo nie oznacza, iż jest się na mecie, a jedynie stanowi punkt wyjścia do kolejnej rywalizacji; nastawienie na sukces współczesnych jednostek jest stale związane z poczuciem frustracji i dążenia do bycia coraz lepszym – osoby przestają być zadowolone z życia prywatnego i zawodowego, dążąc wciąż do nowych celów (Melosik, 2013, s. 325-326).

Współczesny człowiek zdaje się być przy tym przekonany o tym, iż popkultura i konsumpcja nie represjonują tożsamości; przekłada się to na sytuację, w której niektórzy badacze dopatrują się końca czasu Idei czy też upadku Wielkich Metanarracji, które przez wieki dawały odpowiedzi na wszystkie pytania. Idee zdają się porywać młodych, dopóki nie zrozumieją oni, iż w rzeczywistości działają w cudzym interesie; w konsekwencji tego obecne formy tożsamości nie skupiają się już wokół przeszłych, dramatycznych wyborów tożsamościowych (wiara vs ateizm, prawica vs lewica). W ramach społecznej konsumpcji zostały one przewartościowane na takie, które zdają się być trywialne: zorientowane na mass media, popkulturę i konsumpcję. Wielkie Idee zostały zastąpione serią mikrowyborów, a niewielu ludzi dba obecnie o „ideologiczną koherencję” swojej tożsamości – zadeklarowany katolik może spędzać wiele godzin dziennie na Facebook’u a skrajny politycznie konserwatysta lubić niszowy hip-hop. Sprawia to, iż odwróceniu od Wielkich Idei towarzyszy zwrócenie uwagi młodego pokolenia na codzienność i małe, sfregmentaryzowane elementy rzeczywistości; przez to dorosłym wydaje się, iż życie młodych ludzi jest trywialne i niepoważne – pozostają oni w opozycji do wypełnionego Wielkimi Ideami i powagą życia dorosłych. Jednak dokładnie takie jest ich realne życie – skupione na małych fragmentach, bez obcych Idei, za które można oddać życie (Melosik, 2016, s. 34-36).

W związku z tym konsumpcja stała się miejscem konstruowania przez ludzi „swojej różnicy” na bazie której projektowana jest tożsamość na dany moment i w partykularnym kontekście. Działanie społeczeństwa konsumpcji nie opiera się na istnieniu racjonalnego podmiotu Kartezjusza, ale na potwierdzaniu uprawomocnienia podmiotu zdecentrowanego (Melosik, 2003, s. 21).

Współczesny świat cechują się szybkością z czym wiąże się również kwestia współczesnej tożsamości – świat, w których wychowały się poprzednie pokolenia zmieniał się relatywnie wolno, dziś kultura zmienia się coraz szybciej. Każdego miesiąca, tygodnia i dnia pojawiają się nowe idee, nowe style życia, nowy pożądaný typ sylwetki czy nowy gadżet; ponad dwie dekady temu mówiono o „szoku przyszłości” związanym z permanentną zmianą i zagubieniem jednostki, które pojawiało się w odpowiedzi na szybko zmieniającą się rzeczywistość. Obecnie młodzież jest przyzwyczajona do szybkiego „przeskakiwania” pomiędzy nowymi dyskursami, kulturami i tożsamościami – stare elementy tożsamości są wciąż zmieniane na nowe w procesie rekonstrukcji bez celu; permanentna ruchliwość młodzieży (zarówno w Internecie, jak i w świecie realnym) powoduje, iż w życiu młodych ludzi pojawia się nieograniczona liczba nowych osób – ich ilość powoduje, iż nie sposób zapamiętać ich imiona i twarze. Takie sposoby aktywności przekładają się na „gotowość do natychmiastowych interakcji” - stanowi to sposób na poradzenie sobie z nadmiarem zmian, jakie spotykają młodzież w „pędzącej” rzeczywistości; szybkość zmian powoduje, iż nie ma czasu na internalizację poszczególnych części tożsamości (Melosik, 2016, s. 37-38).

W kulturze współczesnej występuje społecznie skonstruowana obawa przed monotonnym życiem – pod wpływem przekazów medialnych młody człowiek jest przekonany, że powinien wszystkiego spróbować i niczego sobie nie odmawiać; w związku z tym powinni być zawsze na szczycie, nie zadowalać się tradycyjnymi przyjemnościami. Pragną niezwykłych przygód i ekscytujących wydarzeń – idea „maksymalizacji wrażeń” jest nieodłącznym elementem społeczeństwa konsumpcji; ekscytacja i ryzyko to towary nadzwyczaj dobrze sprzedające się, więc ludzie szukają skoków adrenaliny i dążą do tego, co zapewni im ekstremalne zdarzenia (Melosik, 2013, s. 163).

Kultura w szybko zmieniającej się rzeczywistości społecznej często nazywana jest „kulturą typu instant”, co podkreśla szybkość zmian i odnosi się do nawyku i konieczności życia w „natychmiastowości”. Symbolem tej kultury może być triada *fast food*, *fast sex*, *fast car*, gdzie *fast food* jest symbolizowany przez kuchenkę mikrofalową, rozpuszczalną kawę i restaurację McDonald’s; *fast sex* to natychmiastowa przyjemność seksualna egzemplifikowana przez viagrę, a więc *instant sex* bez zobowiązań i zaangażowania emocjonalnego. *Fast car* to symbol kurczenia się czasu i przestrzeni. Innymi przykładami „natychmiastowości” są: komunikacja (SMS, e-mail, czat), chirurgia plastyczna (natychmiastowa forma uzyskania idealnego ciała), *zapping* (zjawisko nieustannego

zmieniania kanałów telewizyjnych), supermarkety, Internet czy moda (propagowanie przekonania, iż tożsamość znajduje się w szafie – wystarczy otworzyć drzwi i wybrać). Charakterystyczne dla „kultury typu instant” jest również zniesienie granic pomiędzy kulturą wysoką i niską, elitarną i popularną. Skutkiem tych zmian jest powstawanie **pop-tożsamości**, która jest płynna, niestabilna i właśnie instant; jednostki tracą nawyk systematyzacji i kategoryzacji świata, nie odczuwają konieczności życia w świecie uporządkowanym (Melosik, 2003, s. 21-22).

Młodzi ludzie nie mają potrzeby integralności, linearności czy stabilności – ich brak nie powoduje poczucia alienacji, ponieważ nie boją się zmian, a wręcz czekają na nie z zaciekawieniem; z perspektywy osób dorosłych młodzież skazana jest na zagubienie w świecie, gdzie nic nie jest jednoznaczne, gdzie nie ma wartości i wskazówek. Paradoksalnie jest całkiem na odwrót – od wczesnego dzieciństwa uczą się żyć w świecie, gdzie nie ma jasnych pytań i odpowiedzi, dzięki czemu uczą się konstruować mikronarracje a następnie sprawdzają, które z nich znajdują zastosowanie w praktyce; młodzież absolutnie nie czuje się zagubiona a nawet sprawdza się w warunkach „odkotwiczenia”. Poczucie sprawstwa i kontroli jest im zapewniane poprzez kontakt z mediami masowego przekazu. Z punktu widzenia dorosłego młodzież jest narażona na manipulację, jednak w subiektywnych odczuciach młodych ludzi jest całkiem odwrotnie – to oni manipulują mediami; zmienił się również sposób, w jaki młodzi ludzie się uczą – nie jest to sposób linearny, ale „mozaikowy” i przypadkowy a więc stanowiący racjonalną odpowiedź na specyfikę kultury współczesnej (Melosik, 2016, s. 38-40).

Dochodzi w rezultacie do zjawiska nazywanego inflacją znaczeń, czyli do sytuacji, w której w popkulturze przestają funkcjonować stare sposoby porządkowania znaczeń – mamy do czynienia z załamaniem ówczesnych systemów klasyfikacji: dualizmów i binaryzmów, które pozwalają na jasną i klarowną kategoryzację świata. Przykładem może być owy podział na kulturę wysoką i niską, który obecnie ulega zatarciu lub przemieszaniu (Melosik, 2013, s. 175).

Współcześnie zdaje się, iż media nie tyle reprezentują rzeczywistość, ile ją wytwarzają – Internet i telewizja nie stanowią już odzwierciedlenia społeczeństwa, to życie społeczne staje się imitacją rzeczywistości ekranu; w konsekwencji tego wyłania się kultura upozorowania, gdzie nie funkcjonuje już „rzeczywista rzeczywistość”, ale wyłącznie taka,

która miesza się z medialną aż do zatarcia jakichkolwiek granic (Melosik, 2003, s. 23). Jak wskazuje Zygmunt Bauman, „role się teraz odwracają: to, co narodziło się jako reprezentacja, rzeczywistości stało się standardem i miarą dla rzeczywistości, jaką rzekomo nadal reprezentuje” (Bauman, 2011, s. 448). Pomimo tego młodzież wydaje się rozumieć i wyodrębniać poszczególne elementy, jako należące do „rzeczywistej rzeczywistości” albo rzeczywistości medialnej; funkcjonowanie od urodzenia w rzeczywistości, która posługuje się Internetem i środkami masowego przekazu ułatwia im rozróżnienie i nie powoduje wspomnianego już „poczucia schizofrenii”.

Tożsamość współczesnego młodego człowieka nie jest w żaden sposób przepełniona czy prze-bodźcowana, ponieważ w równym stopniu potrafią oni zapamiętywać, jak i zapominać elementy; istotnym dla współczesnej tożsamości jest zjawisko inscenizowania różnicy i personalizacji – młody człowiek czuje się „jedyne w swoim rodzaju” poprzez kupienie jedyne w swoim rodzaju samochodu czy telefonu (z setek dostępnych marek i wersji). Poczucie odmienności wynika z nieustannych zabiegów mikropersonalizacji, które polegają na indywidualnym wyborze kosmetyków czy biżuterii spośród tych oferowanych przez producentów; ogromne subiektywne poczucie wolności daje wybór z niezwykle bogatej, ale zawsze dostosowanej do ram obowiązującego wzoru konsumpcji, oferty. Powoduje to poczucie wolności realizowania siebie, ale wykonywane jedynie w obrębie dostępnych ofert; oznacza to, iż konsumpcja nie represjonuje tożsamości a jedynie dostarcza źródeł fascynacji możliwymi do przybrania tożsamościami. We współczesnym społeczeństwie mamy więc do czynienia z uniwersalizacją kodu konsumpcji jako dominującego sposobu życia społecznego przy jednoczesnym zróżnicowaniu sposobów jego przejawiania się (Melosik, 2016, s. 40-41).

W związku z tym, że tradycyjne metody kontroli i dawna metoda „narzucania rozwiązań” stały się mało skuteczne w obecnej rzeczywistości zostały zastąpione przez „regulowanie tożsamości”, którego jedną z najważniejszych form jest tworzenie warunków dla pozornej „mikroemancypacji”; dzięki niej jednostka może mieć pewien wpływ na tempo i sposoby realizacji swoich zadań rozwojowych, jednak zawsze dzieje się to w obrębie pewnych parametrów (jakościowych i ilościowych) ustanowionych przez innych, czyli rzeczywistych decydentów (Melosik, 2013, s. 355); w ten sposób po raz kolejny młodzi ludzie doświadczają procesów mikropersonalizacji, jednak w tym wypadku na gruncie pracy zawodowej.

Jednocześnie młodzież postmodernistyczna zdaje się żyć w rzeczywistości, w której poprzez mass media zacierają się rzeczywiste różnice, które faktycznie stanowiłyby różnicę – znaczenie jest niemożliwe, ponieważ wszystkie różnice zostały pozbawione znaczenia; nie oznacza to, iż rzeczywistość jest mało znacząca – ma ona każde znaczenie, jakie jej nadamy, a przez to staje się niemal nieodróżnialna od marzeń. Zniknęła różnica pomiędzy tym, co rzeczywiste i wymarzone (Melosik, 2013, s. 71).

Oferta kulturowa mass mediów oscyluje przy „najniższym wspólnym mianowniku”, czyli najbardziej podstawowych wspólnych cech widowni; takim wspólnym mianownikiem zdaje się być nie to, co intelektualne ani nie to, co estetyczne, ale to, co sensacyjne, uproszczone, emocjonalne, zorientowane na maksymalizację przyjemności. Skutkiem takiego postępowania jest to, że każdy społecznie nośny tekst kulturowy jest natychmiast trywializowany a to, co może zostać użyte na rzecz emancypacji zostaje całkowicie zrelatywizowane i ubezwłasnowolnione przez użycie przekładów w tysiącach, często sprzecznych, celów (Melosik, 2003, s. 23-24).

Globalizacja, konsumpcjonizm oraz niejako homogenizacja kultury związane są nie tylko z mediami masowego przekazu, ale również z takimi elementami, jak **makdonaldyzacja**⁹, coca-cola czy prozac (lub inne leki psychotropowe) (Melosik, 2013, s. 185-238); zdają się być one cechami charakterystycznymi płynnej nowoczesności, w której przyszło wzrastać współczesnym młodym dorosłym.

W odpowiedzi na współczesne problemy związane z tożsamością Zbyszko Melosik i Tomasz Szkudlarek przedstawili typologię tożsamości, w której ujmują takie typy, jak (Melosik i Szkudlarek, 2010, s. 48-55; Ostaszewska, 2012, s. 5-6):

- a) globalna przeźroczysta – stanowi rezultat założeń o nieuniknioności procesu modernizacji, w trakcie którego wysoko rozwinięte kraje przekazują innym zdobycze i osiągnięcia „cywilizacji Zachodu”; powstanie takiego typu tożsamości było odpowiedzią na potrzeby wielkich korporacji i instytucji międzynarodowych – wykreowanie „uniwersalnego” eksperta, negocjatora, badacza posiadającego

9 *Makdonaldyzacja* – Słownik Języka Polskiego PWN definiuje makdonaldyzację jako <<zjawisko polegające na uniformizacji życia społecznego, schematyzacji wszelkich zachowań ludzi oraz standaryzacji oferowanych im produktów i usług>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/makdonaldyzacja;2567268.html>, dostęp: 30.05.2020 r., godz.: 12:07; tutaj odnoszę się głównie do sieci restauracji McDonald's wraz z ich dostosowanym kulturowo menu – zobacz więcej: Melosik Z., *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*

technokratyczno-pragmatyczne instrumentarium, zarówno w w zakresie wiedzy, języka i kwalifikacji („formalnym”), jak i osobowościowym. Osoba o takim typie tożsamości cechuje się niemal całkowitą niewrażliwością na różnice kulturowe; zwraca uwagę przede wszystkim na to, co „wspólne”. Z racji tego, że tożsamość globalna przeźroczyta jest wytworem Zachodu, to właśnie to, co zachodnie lub europejskie stanowi element „wspólny”; takie działanie ułatwia „westernizacja” świata – we wszystkich miastach na całym świecie może dostrzec restaurację McDonald’s i *shopping malle*, przez co wszędzie czuje się „jak w domu”. Potrafi też „współżyć z różnicą” bez „wchodzenia w różnicę”; tożsamość takiej jednostki jest dobrze zintegrowana, ale jednotorowa – opierająca się na fali europejskiej lub anglosaskiej. Nadrzędnymi kategoriami dla tego typu tożsamości są optymalność, wydajność i efektywność; często nadrzędnym językiem, w jakim się komunikują jest język angielski i wykazują się brakiem wiedzy o kraju, w którym akurat zamieszkują, ponieważ zwracają uwagę wyłącznie na to, co wspólne i podobne, nie zaś na poszczególne różnice kulturowe. Ten typ tożsamości może być przyjęty w celu obrony przed kulturową dezorientacją i rozproszeniem, ponieważ zapewnia „kontynuowalność” tożsamości; cechy charakterystyczne dla tego typu to przede wszystkim: pragmatyzm, optymizm, komunikatywność, zorientowanie na sukces i działanie, tolerancja, niedostrzeganie różnic, bezkonfliktowość, spolegliwość,

- b) globalna każda (tożsamość „nieustannego wędrowca”) – cechuje się dostrzeganiem różnic i zdolnością do empatii kulturowej, umiejętność dostosowania się i „życia” daną kulturą, w której dana jednostka obecnie się znajduje; brak stosowania „masek” - faktycznie „wtapianie” się w kulturę danego obszaru. Możliwość wkomponowania różnic w konstrukt tożsamości – ambiwalencja traktowana jako aspekt budujący, który jednak powoduje stałe pozostawanie w niepokoju ze względu na wielość i zmienność elementów; cechy charakterystyczne dla tego typu tożsamości to: otwartość na różnice, empatia kulturowa, umiejętność adaptacji, brak zakorzenienia,
- c) upozorowana (tożsamość „autentycznej nieautentyczności”) – jednostka funkcjonująca w świecie pozbawionym stabilnych znaczeń, którego specyfika kształtowana jest poprzez sfragmentaryzowane przekazy medialne i ideologię konsumpcji, nie ma możliwości wytworzenia jakiegokolwiek „realnej tożsamości”; jest więc to świat, w którym jakiegokolwiek „znaczenie” jest niemożliwe i zniszczone przez mass media. Nie

oznacza to, iż rzeczywistość jest faktycznie mało znacząca, ale ma ona każde znaczenie, jakie jej nadamy; logika upozorowania wiąże się z powstaniem „autentycznej nieautentyczności” i uznaniem, iż wszystkie zjawiska są równe – równie poważne, w równy sposób zasługujące i nie zasługujące na to, żeby brać je na poważnie. Jeśli wszystko jest równe, to wszystko jest równie „bezsilne” albo „pełne siły”; w konsekwencji różnica jest bez znaczenia a wszystkie narracje (w tym pedagogiczne) zmierzają tak naprawdę donikąd. Nie zaprzecza to istnieniu różnic, ale podkreśla, iż jeśli nie istnieją podstawy do rozróżnienia pomiędzy alternatywnymi twierdzeniami wtedy nie można odczytać z danej narracji nic poza faktem zaangażowania się w różnicę; różnica staje się kategorią absurdalną, ponieważ status różnicy jest konstruowany i podtrzymywany mimo faktu, iż nie ma ku temu żadnych przesłanek. Zaangażowanie się jednostki polega jedynie na „celebrowaniu” afektywnej dwuznaczności wyobrażeń a sama „autentyczność nieautentyczności” oznacza brak alternatywnych przestrzeni – brak możliwości transcendencji i wyjścia poza znaną rzeczywistość; każdy przybierana tożsamość jest „równym pozorem”. Przybieranie takiego typu tożsamości stanowi element szerszego zjawiska, jakim jest „**postmodernizm NYT**”, czyli stylu życia propagowanego przez nowojorskie czasopisma, który w całości opiera się na idei konsumpcjonizmu i odrzuca możliwość radykalnej zmiany społecznej. W tym podejściu „treść” zastępowana jest przez „styl”, co powoduje poczucie absurdu egzystencji i w rezultacie doprowadza do przyjęcia postawy nihilistycznej. Cechy charakterystyczne dla tego typu tożsamości to: brak refleksyjności, bezkrytyczność, poddawanie się woli ogółu, duża podatność na wpływy,

- d) supermarket – typ tożsamości ściśle związany z ideą społeczeństwa konsumpcyjnego, podobny do tożsamości upozorowanej z pewną różnicą – tożsamość upozorowana niejako „dryfuje”, jej kształt jest zależny od luźnego i niekontrolowanego przepływu znaczeń, a tożsamość typu supermarket wiąże się z tym, iż jednostki są przekonane o swojej wolności i dowolności wyboru i kształtowania swojej tożsamości z dostępnych źródeł kulturowych. Ideologia konsumpcji jawi się jako optymistyczna, ponieważ nie represjonuje tożsamości a daje możliwość do dowolnego jej kształtowania; takie podejście skutkuje m.in. wytworzeniem indywidualnych „eklektycznych religii” powszechnych w Stanach Zjednoczonych. Jedna religia powoduje

poczucie „duchowej klaustrofobii”, jednak ich wielość powoduje, iż doświadczenia religijne stają się towarem na sprzedaż a związana z nimi transcendencja powoduje, iż religia stanowi kwestię stylu; inny przykład „supermarketowego” podejścia do własnej tożsamości stanowi moda – daje kobietom możliwość przyjmowaniu tożsamości, np. etnicznej, ekologicznej, egzystencjalnej czy awangardowej. Dany ubiór daje możliwość przyjęcia czy też wcielenia się w określony typ tożsamości, z czego „tożsamość wyzwolona” to tylko jeden z dostępnych wariantów, który istnieje, ale nie musi zostać przyjęty; w tożsamości typu supermarket występuje proces „odwróconego dyscyplinowania tożsamości” gdzie „musisz być tym i tym, tym wolno ci być, tym nie wolno ci być” zostało zastąpione przez paradoksalny „obowiązek bycia sfragmentaryzowanym”. Dyscyplinowanie typu „musisz” zostało zastąpione przez „możesz” - „możesz być, kim chcesz”, „możesz być każdym (po kawałku) jednocześnie”; cechy charakterystyczne dla tego typu tożsamości to: pobieżne traktowanie własnych zadań, wysoki poziom kreatywności, brak konsekwencji, konstruowanie tożsamości zgodnie z panującą modą,

- e) amerykańska – typ tożsamości tworzony niejako w poprzek wyróżnionych powyżej i wynikający z „amerykańskiego” charakteru epoki ponowoczesności samej w sobie; wydaje się, iż Ameryka stała się kulturowym standardem dla świata a przez to w wielu krajach występuje zjawisko amerykanofilii wyrażające się w rosnącym entuzjazmie dla wytworów kultury amerykańskiej. Ze względu na amerykańskie wpływy w wielu społeczeństwach nastąpiło swoiste przesunięcie od orientacji na społeczeństwo do podejścia indywidualistycznego, od odpowiedzialności przed społeczeństwem do samorealizacji, od koncentracji na pracy zawodowej do konsumpcji, od otwarcia na ludzi do skupienia na zysku, od „zakorzenienia” do „ruchliwości”, od rzeczywistości do marzeń itp.; właśnie marzenia powodują, iż Ameryka staje się tak pożądana – pozostaje ona miejscem, gdzie jednostka może zdobyć pełną wolność i uzyskać cele, do których dąży. Owe „lepsze życie” potwierdzają amerykańskie media, gdzie Ameryka jawi się jako miejsce pełne różnorodności a więc miejsce dla każdego; jednak popularność amerykańskich wartości powoduje, iż społeczeństwa są coraz bardziej świadome niebezpieczeństw, jakie wiążą się z wprowadzeniem tychże wartości do rodzimych kultur – oprócz nowych możliwości pojawia się

niebezpieczeństwo globalizacji i „pochłaniania” innych kultur; cechy charakterystyczne dla tego typu tożsamości to: dążenie do jasno wytyczonego celu, zorientowanie na realizację marzeń, niepoprawny optymizm, chęć realizowania nierealnych pomysłów, nieumiejętność „zdroworozsądkowego myślenia” oraz realnej oceny sytuacji, przecenianie własnych umiejętności,

- f) brzytwa – wynika z esencjalizowania określonej formy różnicy jako podstawy konstruowania tożsamości i odcinania wszystkich elementów, które do niej nie pasują; związane jest to z odpowiedzią na fragmentaryzację, która prowadzi w niektórych przypadkach do odradzania się w sposób fundamentalistyczny niektórych form tożsamości przy przyjęciu za rdzeń lub oś pewnego rodzaju kryterium. Kryterium to może stanowić religia lub etniczność i prowadzi do „celebrowania różnicy”, a więc **separatystycznej polityki tożsamości**, która polega na „zamknięciu się” w określonej formie tożsamości; epoka ponowoczesności spowodowała pojawienie się paradoksu – rozbijając metanarracje Oświecenia (które często zamykały ludzi w określonym typie tożsamości) przyczyniła się do powstawania lub odrodzenia fundamentalistycznych ruchów i sposobów myślenia. Fundamentalizm staje się więc antidotum na niespójność rzeczywistości – daje możliwość stworzenia spójnej tożsamości na bazie jasnych i przejrzystych Prawd, Zakazów i Nakazów; przykładem tego typu tożsamości jest m.in. renesans Islamu. Tożsamość typu brzytwa często związana jest z pewnego rodzaju mitologizacją i przekonaniem o poczuciu wyższości nad inną rasą, religią itd.; cechy charakterystyczne to: brak elastyczności, postępowanie według ściśle określonych zasad, bezwzględność, nieobliczalność, (ślepa) lojalność wobec swojej grupy, łatwość popadania w konflikty.

Wszystkie z podanych wyżej typów tożsamości współistnieją w otaczającej jednostki rzeczywistości – fragmentaryzacja pozwala na traktowanie tożsamości jako pewnej kreacji, przez co osoba swobodnie może wybierać i zmieniać jej elementy. Zmieniając je przyjmujemy po części cząsteczki każdej z tych tożsamości przez co stajemy się wewnętrznie sprzeczni a nasza tożsamość nie jest monolityczna (Melosik i Szkudlarek, 2010, s. 55; Ostaszewska, 2012, s. 5-6). Stanowi to jednak obecnie naturalną sytuację, z którą niemal każda jednostka nauczyła się funkcjonować.

Oprócz podanych powyżej typów tożsamości Zbyszko Melosik podaje w swojej książce *Kultura popularna i tożsamość młodzieży* tożsamość typu **all inclusive**, która nie wyłania się z kulturowej próżni, ale „[...] stanowi apogeum kultury konsumpcji i swoistą soczewkę pewnych charakterystycznych dla niej tendencji, które w oczywisty sposób wiążą się z przemianami wielokulturowego globalnego świata” (Melosik, 2013, s. 150). Związana jest z turystyką kulturową, która doprowadza do tego, iż spotkanie innych kultur jest maksymalnie trywializowane, kulturowo „puste” i wyrwane z kontekstu, ponieważ poszukuje się jedynie tego, co można uwiecznić na zdjęciach. Celem więc nie jest dogłębne poznanie jakiegoś kraju albo kultury, ale podróż i pobyt same w sobie; powierzchowne stylizowanie następujących po sobie w szybkim tempie doświadczeń (Melosik, 2013, s. 150). W związku z taką charakterystyką, tożsamość typu *all inclusive* przypomina Turystę – typ wyodrębniony przez Zygmunta Baumana¹⁰.

Biorąc pod uwagę **tożsamość amerykańską** nasuwa się pewne pytanie, które wynika niejako z tematyki pracy doktorskiej: skoro istnieje tożsamość amerykańska to czy istnieje również **tożsamość japońska** lub **zjaponizowana**? Co prawda P. Iyer zwraca uwagę, iż „ze wszystkich narodów świata żaden nie jest do tego stopnia zamerykanizowany, co Japonia, z jej grą w baseballa, ogromnym rynkiem zbytu dla McDonalda i projektowanymi przez Japończyków przestrzeniami, których celem jest symulowanie Nowego Świata” (Iyer, 1991, za: Melosik i Szkudlarek, 2010, s. 54) jednak wydaje się, iż w ostatnich latach wzrasta zainteresowanie kulturą i językiem Japonii, m.in. ze względu na dostęp do produktów japońskich oraz mangi¹¹ i anime¹².

Wytwarzanie takowych tożsamości w Polsce wynika poniekąd z tego, iż „dokonujące modernizacji społeczeństwo polskie jest w znacznej mierze grupą „naśladowczą” w stosunku do społeczeństw rozwiniętych („przodujących”)” (Leppert, 2005, s. 88). Oznacza to, iż Polska przejmuje pewne wzory, jednak obecnie nie tylko od społeczeństw zachodnich, ale również wschodnich.

10 Zygmunt Bauman wyodrębnił cztery typy ponowoczesnych wzorów osobowych, wśród których znalazły się: Spacerowicz, Włóczęga, Turysta oraz Gracz; zobacz więcej: Bauman Z., *Ponowoczesne wzory osobowe*, [w:] *Studia Socjologiczne* 2011, 1 (200), Polska Akademia Nauk

11 *Manga* – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje mangę jako <<rodzaj japońskiego komiksu>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/manga;3028959.html>, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 11:14

12 *Anime* – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje anime jako <<japoński film animowany>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/anime;2550114.html>, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 11:17

Według strony internetowej jetro.go.jp Polska utrzymuje stały import i eksport produktów oraz usług z Japonią¹³. Rozkwit przeżywają również strony internetowe związane z japońską animacją oraz komiksem; analizując japonizację^{14 15} natrafiłam na *fanpage*¹⁶ na portalu *Facebook*. Odnosi się on do witryny internetowej o tym samym tytule, **Anime24.pl**¹⁷, i według informacji osiągnął 50 062 polubień. Strony internetowe i *fanpage* stricte poświęcone mandze mają znacznie mniej polubień, jednak wśród bardziej znanych znajduje się, m.in. **www.manga-lib.pl**¹⁸.

Przeanalizowane zostały również wyniki rekrutacji na studia na kierunek japonistyka w ostatnim dziesięcioleciu – wyniki wyglądają następująco, co do liczby kandydatów na jedno miejsce¹⁹:

1. Rok akademicki 2018/2019 – 13,0 kandydatów na jedno miejsce,
2. Rok akademicki 2017/2018 – 12,0 kandydatów na jedno miejsce,
3. Rok akademicki 2016/2017 (zbiorczo jako filologia orientalna) – 5,3 kandydatów na jedno miejsce,
4. Rok akademicki 2015/2016 – 4,7 kandydatów na jedno miejsce,
5. Rok akademicki 2014/2015 – 7,2 kandydatów na jedno miejsce,
6. Rok akademicki 2013/2014 – rozróżnienie na:

13 Firmy w Polsce związane z Japonią, https://www.jetro.go.jp/poland/linki/firmy_pl.html, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 11:44

14 *Japonizacja* – *Wikisłownik* definiuje japonizację jako (1.1) narzucanie lub przyswajanie kultury japońskiej i języka japońskiego, (1.2) nadawanie czemuś japońskiego charakteru lub właściwości, za: <https://pl.wiktionary.org/wiki/japonizacja>, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 12:00

15 Jak podkreślają Piotr Siuda i Anna Koralewska, „japonizacja wyjaśnia, dlaczego kreskówki stały się popproduktami rozpoznawalnymi niemal wszędzie i z jakiego powodu zdobyły szeroką bazę odbiorców. Warto podkreślić, że termin „japonizacja” ma – w wypadku przedstawianych czytelnikowi rozważań – wymiar nie tyle akulturacyjny i związany z dyfuzją kulturową, ile „ekonomiczny” (a przynajmniej bardziej „ekonomiczny” niż akulturacyjny). Chodzi o ukazanie mechanizmów tworzenia i dystrybucji (globalnej) konkretnego wytworu przemysłu kulturowego, jakim są animacje”, za: Siuda P., Koralewska A., *Japonizacja Anime i jego polscy fani*, s. 11

16 *Fanpage* – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje *fanpage* jako <<strona na Facebooku, promująca osobę, firmę, markę itp., służąca do komunikacji pomiędzy użytkownikami serwisu społecznościowego>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/fanpage;5580349.html>, dostęp: 29.05.2020 r., godz.: 14:13

17 *Fanpage* rowadzony jest w języku polskim i dostarcza szeroko rozumianych informacji o mandze, anime i kulturze Japonii, https://www.facebook.com/anime24pl/?ref=page_internal, dostęp: 29.05.2020 r., godz.: 14:13

18 Zazwyczaj strony internetowe i *fanpage* dotyczą zarówno mangi, jak i anime, <https://www.facebook.com/mangalib>, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 12:16

19 Wszystkie dane pochodzą ze strony internetowej studia.gov.pl, dostęp: 29.05.2020 r., godz.: 14:30

- a) neofilologia (filologia orientalna – japonistyka) – 14,6 kandydatów na jedno miejsce,
- b) filologia (japonistyka) – 4,0 kandydatów na jedno miejsce,
7. Rok akademicki 2012/2013 – nie pojawił się zapis odnośnie japonistyki – jedynie filologii lub neofilologii,
8. Rok akademicki 2011/2012 – nie pojawił się zapis odnośnie japonistyki – jedynie filologii,
9. Rok akademicki 2010/2011 (zapisana jako filologia japońska) – 6,9 kandydatów na jedno miejsce,
10. Rok akademicki 2009/2010 – 13,1 kandydatów na jedno miejsce.

Wydaje się, iż w ostatnich dwóch latach nastąpił wzrost zainteresowania językiem japońskim, chociaż wyniki wskazują, iż chęć studiowania tego języka nie ma wyłącznie tendencji wzrostowej; jednak w przeważającej ilości danych mamy do czynienia z odnotowaniem czterech lub więcej kandydatów na jedno miejsce. Pojawiły się również szkoły językowe i kursy języka japońskiego²⁰.

W Japonii natomiast występuje spektakularne zderzenie języka angielskiego z rodzimym – wyróżnia się trzy sposoby japońskiej reakcji na inwazję języka angielskiego (Melosik, 2013, s. 117-118):

1. Akceptacja dominacji języka angielskiego, który odgrywa rolę w kształtowaniu tożsamości japońskiej – język angielski jawi się jako forma i symbol połączenia się z cywilizowanym światem, z którym pragną się identyfikować, mimo tego, iż Japończycy czują się Azjatami a sam język japoński ma zupełnie inną logikę niż język angielski,
2. *Nihonjinron* – stanowiąca odpowiedź na inwazję języka angielskiego, przejawiająca się w narastającym kulturowym i lingwistycznym nacjonalizmie, zorientowanym na odtworzenie dawnej roli języka japońskiego; reakcja na poczucie utraty tożsamości, zagrożonej przez procesy westernizacji. Nacjonalizm językowy podkreśla

20 Kursy języka japońskiego proponowane są zarówno przez polskie strony internetowe, jak i te związane z Japonią, https://www.jetro.go.jp/poland/linki/firmy_pl.html, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 12:35; https://www.pl.emb-japan.go.jp/kultura/kursy_jp.html, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 12:33

unikatowość Japończyków i ich odmienność od Zachodu, stanowi również reakcję na „uzależnienie się od języka angielskiego”,

3. *Kokusaiika* – wzrastająca dywersyfikacja lokalnych społeczności językowych; dyskurs zmierzający do harmonijnego połączenia języka angielskiego i procesów westernizacji z jednoczesnym promowaniem japońskich wartości narodowych.

Takie podejście do języka rodzimego i niechęć do „uzależnienia się od języka angielskiego” mogły spowodować, iż Japonia zaczęła destabilizować pewien ustalony pomiędzy Wschodem i Zachodem porządek; kwestionuje przyjmowanie bez krytycyzmu i refleksji idei Zachodu i jego roli jako geograficznego i kulturowego centrum. W konsekwencji przekonanie, iż modernizm odzwierciedlany jest jedynie przez Zachód uległ zmianie na rzecz Japońskiego Innego. Japonia podważa zachodnie uprzywilejowanie i rozpoczyna „grę” opartą na własnych zasadach – dzięki swojej potędze ekonomicznej Japonia niejako przenosi „środek ciężkości” kulturowego centrum; w rezultacie powstaje nowa walka o to, kto będzie wyznaczał „układy odniesienia” dla świata. Początek podważania roli Zachodu dało Japonii jej rosnące znaczenie w sferze wytwarzania nowych technologii (Melosik, 2013, s. 123-124).

Zbyszko Melosik podkreśla, iż „cheeseburger z McDonalda czy puszka coca-coli są (...) bezwzględnie „ideologicznie obciążone”, natomiast chiński makaron czy japońskie sushi postrzega się jako „ideologicznie niewinne”, kulinarnie radosne różnicowanie smaku” (Melosik, 2013, s. 97-98). W związku z dynamicznym rozwojem japońskiej gospodarki²¹ i zwiększonym zainteresowaniem japońskim kręgiem kulturowym ze strony obcokrajowców powstaje pytanie – jak długo sushi będzie nadal ideologicznie niewinne?

Analizując teksty Zbyszko Melosika, zwróciłam uwagę na pojęcie **globalny nastolatek**, które używane jest do określenia tożsamości współczesnego młodego pokolenia. Osobowość taka w znacznie mniejszym stopniu jest kształtowana przez wartości narodowe i państwowe, niż przez kulturę popularną i ideologię konsumpcji. Wielkomięjska młodzież pochodząca z „klasy średniej” cechuje się podobną tożsamością i stylem życia niezależnie od kraju i kontynentu – nastolatek pochodzący z Polski jest znacznie bardziej podobny do

21 Japonia stanowi trzecią największą światową gospodarkę, <https://blog.arvato.pl/e-commerce-w-japonii-przeglad-ryнку/>, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 13:01;
https://www.japan.go.jp/investment/market_potential.html, dostęp: 31.05.2020 r., godz.: 13:04

swojego rówieśnika pochodzącego z tej samej klasy społecznej w Japonii, Ameryce czy Francji, niż do rówieśnika pochodzącego z klasy robotniczej czy wyższej w tym samym państwie. Adolescenci z całego globu są znacznie bardziej podobni do siebie niż do pokolenia swoich rodziców; sytuacja taka związana jest z kulturą popularną, która działa niejako w poprzek kultur. Młodzi ludzie zdają się doszukiwać podobieństwa a nie różnic, są tolerancyjni na odmienność przy czym nie zagłębiają się ani nie angażują – pozostają zewnętrznymi obserwatorami cechującymi się sceptycyzmem. Z oczywistych względów postawa taka jest negatywnie oceniana przez pokolenie dorosłych; z tego powodu tożsamość współczesnej młodzieży można umieścić również w kontekście problemu **pokolenia X**²² (Melosik, 2003, s. 26-27).

Zauważyłam również, iż typy tożsamości wyodrębnione przez Zbyszko Melosika i Tomasza Szkudlarka mogą być w pewien sposób podobne do ponowoczesnych wzorów osobowych wyodrębnionych przez Zygmunta Baumana; Bauman, opisując je, zwrócił uwagę na podobne cechy, jak Melosik i Szkudlarek, dlatego też zasadne wydaje się porównanie tychże typologii, zważywszy na fakt, iż obie dotyczą współczesnych wzorów tożsamościowych znajdujących się w tzw. **ponowoczesności**. Na ponowoczesność (postmodernizm, postnowoczesność, ponowożytność, płynną nowoczesność – terminy używane zamiennie) składa się zbiór różnych poglądów i nie tyle jest ona definiowana, ile określa się charakterystyczne dla niej cechy; punkt wyjścia stanowi krytyka czy nawet odrzucenie nowoczesności (Oniszczyk, 2012, s. 11). Dlatego też, jak pisze Bauman, „[...] inne typy zachowań wypada uznać za wzory kulturowe ponowoczesnego życia. [...] jest na to ponowoczesność zbyt skomplikowana i zbyt mało spójna. Wymyka się ona wszelkim próbom redukcji – tym właśnie różni się ona przecież od „klasycznej” nowoczesności, że nie można się w niej doszukać „stosu pacierzowego”, „głębiny” struktury, „głównego ogniwa” czy wzoru dominującego, a więc takich właśnie składników, których widoczność pozwalała posłużyć się jedną tylko metaforą dla oddania całokształtu życia nowoczesnego” (Bauman, 2011, s. 445).

22 Pokolenie X (Pokolenie Końca Wieku, Pokolenie ‘89, Dzieci Transformacji, Maruderzy Końca Wieku, pokolenie niżu demograficznego) – podawane są różne zakresy czasu, jednak ogólnie są to osoby urodzone w latach 70. i 80. XX w. Jest to pokolenie z jednej strony niepewne przyszłości, mające problemy z zatrudnieniem, bez stałych punktów oparcia, z lękiem przed samotnością, natomiast z drugiej najlepiej wykształcone w historii. Jest to również pierwsze pokolenie w historii wzrastające w rzeczywistości zmediatyzowanej; charakteryzują ich wysokie kompetencje medialne. Przedstawiciele tego pokolenia zwracają baczna uwagę na komunikację *face to face* (za: Wasylewicz M., *Transformacja sposobu komunikowania się pokolenia X, Y, Z – bilans zysków i strat*, s. 135-139; Reszko M., *Pokolenie X, Y, Z Nowe znaczenie skutecznego przywództwa*, Human Concept and Solutions)

	Typy tożsamości według Melosika i Szkudlarka	Typy tożsamości według Baumana (Bauman, 2011, s. 445-446)	Cechy wspólne (Ostaszewska, 2012, s. 5-6; Bauman, 2011, s. 445-446)
Globalny nastolatek	Globalna przezroczysta	Gracz	- pragmatyzm, optymizm, komunikatywność, - zorientowanie na sukces i działanie
	Globalna każda	Spacerowicz Włóczęga	- umiejętność adaptacji/wmieszanie w miejsku tłum, - otwartość na różnice, - empatia kulturowa; - brak zakorzenienia (Włóczęga)
	Upozorowana	Spacerowicz	- poddawanie się woli ogółu
	Supermarket	Spacerowicz	- konstruowanie tożsamości zgodnie z panującą modą/wzór tożsamości poddany upowszechnieniu i zmieniony w toku umasowienia;
	Amerykańska	Włóczęga	- zorientowanie na realizację marzeń/istotne jest, aby czerpać korzyści z miejsca, w którym się znajduje, - niepoprawny optymizm, - chęć realizowania nierealnych pomysłów, - nieumiejętność „zdroworozsądkowego myślenia” oraz realnej oceny sytuacji, - przecenianie własnych umiejętności
	Brzytwa	Turysta	- brak elastyczności/„turysta postrzega świat jako tworzywo posłuszne jego dłoniom – i, co najważniejsze, woli”, - łatwość popadania w konflikty

Tabela 4. Analiza i porównanie typów współczesnej tożsamości zaproponowanych przez Zbyszko Melosika i Tomasza Szkudlarka oraz Zygmunta Baumana

Źródło: opracowanie własne na podstawie Bauman Z., *Ponowoczesne wzory osobowe*, Melosik Z., Szkudlarek T., *Kultura, tożsamość i edukacja – migotanie znaczeń*, Ostaszewska A., *Popkulturowe ramy tożsamości. Media kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*

Globalny nastolatek to kategoria, która znajduje się po lewej stronie i rozciąga się przez całą kolumnę, ponieważ, jak wcześniej wspominałam, jest to niejako kategoria zbiorcza

określająca tożsamość współczesnego młodego pokolenia. W tejże kategorii znajdują się po części wszystkie wyróżnione typy; jak pisze Zygmunt Bauman, „w naszych ponowoczesnych czasach wszyscy jesteśmy po trosze turystami. I wcale nie tylko na wakacjach. Świat ma nam służyć do kolekcjonowania wrażeń; i tyle on wart, ile wrażeń dostarcza” (Bauman, 2011, 453). Również po trosze każdy człowiek zdaje się być graczem, spacerowiczem czy włóczęgą, a w przypadku młodych ludzi, każdy z nich po trosze zdaje się przedstawiać każdy z typów tożsamości. Powyższe typologie wskazują jedynie na cechy charakterystyczne dla każdego typu tożsamości, jednak ze względu na specyfikę ponowoczesności ich ramy ulegają zmianom i są płynne.

Analizując typy tożsamości warto zwrócić uwagę również na te wyróżnione przez Antoninę Kłoskowską, a przedstawione w pierwszym rozdziale pracy doktorskiej o tytule *Pojęcie tożsamości*. Typy wyróżnione przez Melosika i Szkudlarka posiadają wspólne cechy również z typologią Antoniny Kłoskowskiej.

	Typy tożsamości według Melosika i Szkudlarka	Typy tożsamości według Kłoskowskiej	Cechy wspólne (Ostaszewska, 2012, s. 5-6)
Globalny nastolatek	Globalna przeźroczysta	Tożsamość poliwalencyjna – Zuniwersalizowany pluralista	- tolerancja, niedostrzeganie różnic/kosmopolityzm, uwydatnianie tego, co łączy a nie dzieli, - pragmatyzm, optymizm, komunikatywność/tożsamość jako stan ducha, sposób na życie, - bezkonfliktowość, spolegliwość
	Globalna każda	Tożsamość poliwalencyjna – Zintegrowany pluralista	- otwartość na różnice/wielokulturowe dziedzictwo, złożony wielokulturowy rodowód, - empatia kulturowa/pozytywny stosunek do różnorodnych kultur, akceptacja cudzej odmierności, - umiejętność adaptacji/heterogeniczne procesy uniwersalizacji kulturowej w warunkach globalizacji
	Upozorowana	Tożsamość poliwalencyjna – Zdezintegrowany pluralista	- poddawanie się woli ogółu, - duża podatność na wpływy, - brak refleksyjności, bezkrytyczność, - występuje w momencie, w którym jednostka nie jest w stanie zintegrować elementów pochodzących z odmiennych kultur, sytuacja często towarzysząca

			akulturacji (sytuacja przejściowa)
	Supermarket	Tożsamość poliwalencyjna – Zuniwersalizowany pluralista	- wysoki poziom kreatywności/internacjonalistyczne, wielokulturowe środowiska, - konstruowanie tożsamości zgodnie z panującą modą/zunifikowana moda
	Amerykańska	Tożsamość monowalencyjna – Zuniwersalizowany monista	- typ tożsamości redukujący pojęcie „amerykańskości” do jednorodnej identyfikacji, - wynika to z faktu, iż Ameryka stała się niejako pewną normą dla całego świata, stąd: - zorientowanie na realizację marzeń, - niepoprawny optymizm, - przecenianie swoich umiejętności itd.
	Brzytwa	Tożsamość monowalencyjna	- brak elastyczności, postępowanie według ściśle określonych zasad, - bezwzględność, nieobliczalność, - lojalność wobec swojej grupy, - łatwość popadania w konflikty

Tabela 5. Analiza i porównanie typów współczesnej tożsamości zaproponowanych przez Zbyszko Melosika i Tomasza Szkudlarka oraz Antoninę Kłoskowską

Źródło: opracowanie własne na podstawie Kłoskowska A. za: Paleczny T., *Socjologia tożsamości*, Melosik Z., Szkudlarek T., *Kultura, tożsamość i edukacja – migotanie znaczeń*, Ostaszewka A., *Popkulturowe ramy tożsamości. Media kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*

Ze względu na specyfikę tożsamości biwalencyjnej pojawia się problem w przyporządkowaniu jej do typologii zaproponowanej przez Melosika i Szkudlarka; tożsamość biwalencyjna cechuje się zazwyczaj dwiema kulturami – ojczyzną i obowiązującą w państwie, w którym dana jednostka się znajduje. Często w wyniku syntezy dochodzi do „zmieszania” obu kultur i powstania trzeciej, nowej, posiadającej cechy obu pierwotnych kultur, z których się wywodzi. Globalizacja umożliwia spotkanie wielu różnych kultur, dlatego zdaje się, iż tożsamość współczesnego młodego człowieka jest przede wszystkim poliwalencyjna – składająca się ze sfragmentaryzowanych kultur pochodzących z różnych zakątków świata.

Jak wspominałam, paradoksalnie jednak dochodzi do esencjalizacji pewnych postaw i norm w odpowiedzi na fragmentaryzację, w której jednostki nie potrafią funkcjonować. Stąd tożsamość typu brzytwa zdaje się pokrywać z tożsamością monowalencyjną. Podobnie

zachwyt nad tym, co amerykańskie, doprowadza w konsekwencji do powstania tożsamości monowalencyjnej zuniwersalizowanego monisty.

W związku z rekonstrukcją tożsamości w kulturze kontroli i rozproszenia Zbyszko Melosik przedstawił kilka rozwiązań pedagogicznych (Melosik, 2016, s. 41-45):

1. Pedagogika rdzenia tożsamości – tendencja do fragmentaryzacji i rozproszenia tożsamości może prowadzić do braku jej ciągłości; niejako aby zapobiec takiej sytuacji, autor postuluje zachowanie swoistego rdzenia, czyli części tożsamości jednostki, która będzie względnie stała i trwająca przez całe życie. Struktura czy też treść rdzenia powinna być zależna od konkretnego człowieka i jego biografii; dzięki takiemu podejściu jednostka jest w stanie rekonstruować swoją tożsamość na podstawie dostępnych źródeł kulturowych „dobierając” poszczególne elementy do stabilnego rdzenia, a nie wymieniając go na nowy, niczym strój. Celem takiej pedagogiki byłoby więc dostarczanie młodym ludziom źródeł, dzięki którym będą w stanie stworzyć trwałą i stabilną „istotę swojego ja”; dyspozycja do stałego zmieniania siebie i zaczynania siebie od nowa nie jawi się w rezultacie jako cecha pozytywna i rozwijająca jednostkę,
2. Pedagogika maksymalnej akceptacji podmiotowości i kształtowania poczucia własnej wartości – maksymalny szacunek dla tożsamości młodego człowieka, bezwarunkowa akceptacja jego osoby oraz wzmacnianie jego dyspozycji do dokonywania wyborów zarówno w skali mikro jak i makro; wytwarzanie w jednostce przekonania, że jest istotna, wartościowa i zdolna do kreowania własnego życia. Następuje odrzucenie wszelkiego rodzaju pedagogik autorytarnych,
3. Pedagogika krytycznego myślenia i dystansu – konstruowanie umiejętności krytycznego myślenia i posiadania dystansu do rzeczywistości społecznej; istotny jest dystans zarówno do oferty popkulturowej, jak i „dryfującej” wolności oraz zdolność do dostrzegania mikro i makro form oddziaływania instytucjonalnego (biurokratyzacji, prawnicyzacji i medykalizacji),
4. Pedagogika trwałych relacji międzyludzkich – kształtowanie dyspozycji do konstruowania długotrwałych i stabilnych związków wraz z dbałością i troskliwością

o nie; mogłoby to stanowić antidotum na postępującą „wymianę” ludzi w życiu młodzieży oraz fragmentaryzację relacji międzyludzkich,

5. Pedagogika szacunku dla kultury wysokiej i kultury popularnej – uprawomocnienie obu tych form tożsamości młodzieży jako ważnych, komplementarnych i istotnych elementów współczesnej rzeczywistości bez wstępnego wartościowania jednej albo drugiej; dzięki takiemu rozwiązaniu młody człowiek sam mógłby określić projekt swojego uczestnictwa w kulturze wysokiej i popularnej oraz określić priorytety,
6. Pedagogika nie-mediowanych i nie-edytowanych form ekspresji tożsamości oraz kontaktów „twarzą w twarz” - pedagogika taka ma stanowić odpowiedź na postępującą wirtualizację tożsamości oraz zwrócenie uwagi na takie formy interakcji międzyludzkich, które są mediowane przez nowoczesne technologie takie jak Internet czy telefon komórkowy; nie oznacz to całkowitej rezygnacji z kontaktów poprzez e-mail, czat czy SMS, jednak zwraca uwagę na wagę nie-mediowalnych kontaktów ze światem w sposób bezpośredni, np. w wyniku spaceru po lesie lub fizycznego odwiedzenia muzeum. Kultywowanie kontaktów bezpośrednich zapewnia bliskość intelektualną i emocjonalną oraz stanowi podstawę do budowania silnych i trwałych związków,
7. Pedagogika szacunku dla (czytania i gromadzenia) książek oraz biblioteki – książka zdaje się być wypierana przez sfragmentaryzowane przekazy medialno-wirtualne. W swojej materialnej formie książka stanowi przestrzeń nabierania nowych doświadczeń w sposób prywatny czy wręcz osobisty a gromadzenie książek stanowi formę kultuwowania tradycji kulturowej; po raz kolejny nie oznacza to jednak odrzucenia wirtualnego uczestnictwa w kulturze – oba sposoby są istotne i warte kultuwowania,
8. Pedagogika koncentracji uwagi i kontemplacji oraz zdolności do uporządkowania – w epoce dominacji nowych technologii tworzymy kulturę rozproszenia przez co ciężko jest zogniskować uwagę. Ponadto jesteśmy stworzeni przez dekoncentrację, co przekłada się na zjawisko, tzw. McThinkign (mak-myślenie) którego nazwa nawiązuje do makdonaldyzacji. Być może wielu ludzi jest przebodźcowanych nawałem elementów dochodzących do ich umysłów ze środowiska zewnętrznego, a więc ten typ pedagogiki skupia się na „zatrzymaniu się” w czasie i przestrzeni; owo zatrzymanie się (możliwe do uzyskania także podczas czytania książek) daje jednostce

możliwość zdystansowania się do świata bodźców i przejścia od klikania do linearności w procesie kształtowania się tożsamości.

Obecnie szukamy edukacji, która będzie „adekwatna” a więc „wrażliwa” na otaczającą nas rzeczywistość i związane z nią zmiany. Oznacza to gotowość do rezygnacji z utartych schematów i nawyków myślenia; w wyniku przemian i upadku Wielkich Metanarracji poszukujemy rozwiązań, które będą w stanie wskazać drogę w gąszczu niejednorodnych i sfragmentaryzowanych narracji (Melosik, 2003, s. 19-20).

Wiele młodych osób postrzega edukację formalną jako „zło konieczne” niebędące źródłem sensu życia codziennego; to teksty kultury popularnej i jej bohaterowie stanowią podstawę (re)konstruowania przez adolescentów ich własnego „ja”. W przeszłości kulturę popularną określano mianem „niskiej” i „niedojrzałej”, jednak obecnie ignorowanie jej stało się niemal jednoznaczne z ignorowaniem młodzieży, co równocześnie skutkuje ignorowaniem pedagogiki przez młodzież. Kultura popularna może więc stanowić płaszczyznę oddziaływań pedagogicznych, ale tylko w przypadku, gdy zwrócimy uwagę na „pedagogiki ponowoczesne”, które stanowią punkt wyjścia do rozważań nad problemami różnicy i reprezentacji a nie wtłaczają młodego człowieka w gotowe „matryce tożsamościowe” (Melosik, 2003, s. 29-30).

Pomocna wydaje się **pedagogika kultury popularnej**. Kultura popularna opisuje rzeczywistość i reguły rządzące światem a do czytania jej tekstów, bazujących na kodach ograniczonych, nie jest potrzebne formalne wykształcenie – rozumiane są one przez wszystkich; tych kodów uczymy się poprzez socjalizację. Uniwersa przedstawione w kulturze popularnej są odmienne od tego, co prezentuje „kultura wysoka” - dotyczą często codzienności, dzięki czemu są prostsze i bardziej zrozumiałe w odbiorze. Obecne style życia są definiowane przez uczestnictwo w popkulturze a praktyki kulturowe dawniej tworzone na bazie „kultury wysokiej” przestają mieć odniesienie we współczesnym świecie. Nie chodzi więc o to, aby ograniczyć kulturę popularną i nadać jej wychowawczy sens – ona posiada już taki aspekt pedagogiczny. Pedagogika w tym kontekście zdaje się być praktyką kulturową zrozumiałą przez pryzmat polityki, władzy, historii i kultury; staje się miejscem analizy wielorakich dyskursów obecnych w historii (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

Zagadnienie tożsamości współczesnego adolescenta zdaje się być skomplikowane i niejednoznaczne; przed pedagogami pojawia się wiele problemów, na które nie są przygotowani i z którymi nie musieli mierzyć się nigdy wcześniej w poprzednich dziesięcioleciach. Jednak moją uwagę zwraca szczególnie jeden cytat: „zdajemy się być wszędzie i nigdzie, mieć wszystko i nic jednocześnie. Tracimy zdolność do refleksji” (Melosik, 2003, s. 45). Pozwolę sobie na zadanie dwóch pytań, które stanowią niejako podsumowanie powyższego rozdziału oraz punkt wyjścia do refleksji: Czy aby na pewno jest tak, że młodzi ludzie są wyłącznie sfragmentaryzowani, rozproszeni i bezrefleksyjni? Na ile jest to kwestia utraty pewnych umiejętności i niespójności, a na ile jest to dostosowanie się do szybko zmieniającego się świata?

We współczesnym świecie tożsamość zdaje się dostosowywać do wymagań szybko zmieniającej się rzeczywistości, co jest związane z postępującą globalizacją następującą w wyniku rozwoju Internetu, dzięki czemu poszczególne kultury mogą się dzielić swoim dziedzictwem oraz produktami. Oznacza to, iż obecnie tożsamość nie jest obsadzona tylko i wyłącznie na zasadach panujących w danym kręgu kulturowym, ale składa się z wielu innych aspektów, najczęściej przyjmowanych ze Wschodu lub Zachodu, co ułatwione jest również dzięki możliwości nauki języków obcych. Taka tożsamość może wydawać się nietrwała i płytka, lecz z drugiej strony zachęca ona młodych ludzi do głębszej eksploracji i poszukiwania siebie. Wiąże się z tym także dłuższy czas kształtowania się tożsamości oraz niepewności co do tego, jaką drogę w życiu powinno się obrać.

Zmiany społeczne, kulturowe i ekonomiczne również powodują, że młodzież coraz później podejmuje się wypełniania zadań rozwojowych wskazanych przez Newmanów (Newman i Newman, 1984, za: Brzezińska, 2016, s. 43) czy Havighursta (Uhlendorff, 2004, 55-56; Brzezińska, 2016, s. 82-85). Obserwacja tego zjawiska może budzić obawę dotyczącą funkcjonowania adolescentów i młodych dorosłych, jednak zdają się oni funkcjonować w sposób prawidłowy dla współczesnej rzeczywistości – mimo sfragmentaryzowania i mozaikowego charakteru tożsamości sukcesywnie podejmują się wyzwań i potrafią im sprostać. Dla osób dorosłych, które tworzyły tożsamość w czasach, kiedy rzeczywistość nie cechowała się tak dużą szybkością oraz oderwaniem czasu od przestrzeni, postępowanie

adolescentów może wyglądać nieskładnie lub błędnie, co wynika z niedokładnej znajomości realiów panujących we współczesnym świecie.

Niemniej jednak, tożsamość nadal pozostaje rdzeniem jednostek, nawet jeśli tworzona jest na odmiennych zasadach. Ponadto, punktualność i niepunktualność zadań rozwojowych oraz koncepcja Ja także pozostają istotnymi elementami, które wiążą się z powstawaniem i dojrzewaniem tożsamości jednostkowej. Cosplay, ze względu na swoją specyfikę, zdaje się wpisywać we współczesną rzeczywistość, umożliwiając adolescentom szerszą eksplorację w kontrolowanych warunkach. Wcielanie się w wybranego bohatera umożliwia modyfikowanie tożsamości jednostkowej w efekcie interakcji dwóch tożsamości w czasie aktu wcielenia i utożsamienia z postacią.

Rozdział II Koncepcje kształtowania tożsamości

Kształtowanie się tożsamości stanowi proces odbywający się na dwóch płaszczyznach – indywidualnej (związanej głównie ze zmianami w sferze biologicznej oraz uzyskaniem stabilności emocjonalnej, a także wyborem m.in. celów życiowych, systemów wartości, kryteriów ocen czy hobby; umożliwia to odpowiedź na pytanie *kim jestem?* co wpływa na pozytywny i stabilny obraz samego siebie w przyszłości) oraz społecznej (związanej z socjalizacją, pozostającą pod wpływem czynników społeczno-kulturowych; jest to także określenie przez jednostkę grupy, do której chce przynależeć). Istotny jest również aspekt kulturowy, który stanowi tło dla aspektu indywidualnego i społecznego (Brzezińska, 2016, s. 247).

Erikson sugeruje, iż tożsamość szczególnie intensywnie wytwarza się w okresie adolescencji, ponieważ połączona jest z dojrzałością seksualną. Gotowość do rozpoczęcia współżycia wspomaga ten proces, gdyż stanowi nieświadomy znak dla jednostki, iż za jakiś czas podejmie ona role społeczne związane z byciem małżonkiem i/lub rodzicem oraz pracownikiem. Dorastanie związane jest z wieloma zmianami w sferze fizycznej i psychicznej danej osoby, co dodatkowo uświadamia jej, że nie jest już dzieckiem, a więc nie jest tym, kim była wcześniej – dzieciństwo stanowi jedynie zbiór minionych wydarzeń a dorosłość nieodkrytych jeszcze i nieosiągniętych elementów (McAdams, 2001, s. 102-103).

Jak zwraca uwagę Lech Witkowski, kształtowanie tożsamości jest istotne nie tylko jednostkowo, ale również ze względu na społeczeństwo: „[...] faza dorastania stawia wręcz wymóg, zadanie egzystencjalne, osiągnięcia określonej tożsamości [...] Gdy owo nieprzystosowanie puli tożsamości zastanych w społeczeństwie staje się zjawiskiem odczuwanym pokoleniowo, społeczeństwo to może stanąć przed ostrym kryzysem historycznym, bądź przetrwać w marazmie, dławiąc energię i potencjał twórczy całej generacji” (Witkowski, 2009, s. 57).

Grotevant podkreśla jednak, iż „formowanie się tożsamości pojmowane jest jako całożyciowe zadanie, którego korzenie sięgają rozwoju jaźni już od wczesnego dzieciństwa. W okresie adolescencji tożsamość zostaje sformułowana ponownie jako jedna z funkcji dojrzałych zdolności poznawczych potencjalnie możliwa do modyfikowania w trakcie dorosłego życia jednostki” (Grotevant, 1987, s. 203).

Proces kształtowania się tożsamości dokonuje się równocześnie w sferach psyche, somy oraz polis, jednak jego tempo i jakość przeobrażeń są zróżnicowane. Adolescent weryfikuje swoje wcześniejsze doświadczenia, dokonuje rozeznania w zakresie tego, co oferuje mu otoczenie społeczne oraz spogląda w przyszłość w celu integracji przeszłych i terażniejszych doświadczeń oraz podjęcia ważnych życiowych decyzji (Brzezińska, 2016, s. 247).

2.1 Etapy rozwoju tożsamości według Erika Eriksona

Większość ujęć dotyczących teorii rozwoju tożsamości opiera się na klasycznej w tym obszarze teorii Erika Eriksona, który w swej pracy posługuje się pojęciami **tożsamości ego** oraz **osobistej tożsamości**. Osobista tożsamość opiera się według autora na dwóch jednocześnie zachodzących procesach: bezpośrednim postrzeganiu swej niezmienności i ciągłości w czasie oraz jednoczesnym postrzeganiu faktu, że inni rozpoznają tę niezmienność i ciągłość. To, co autor proponuje nazwać tożsamością ego jest ujęciem szerszym w stosunku do osobistej tożsamości, ponieważ oprócz faktu samego istnienia komunikowanego przez osobistą tożsamość zawiera również jakość ego danego istnienia (Erikson, 2004, s. 20). Zatem w ujęciu subiektywnym tożsamość ego stanowi „świadomość faktu, że istnieje niezmienność i ciągłość syntetyzujących metod ego oraz że te metody skutecznie ochraniają poczucie niezmienności i ciągłości czyjegoś znaczenia dla innych” (Erikson, 2004, s. 20).

Natomiast zagadnienie **tożsamości** rozważane jest przez Eriksona z kilku punktów widzenia (m. in. biograficznego, patograficznego oraz teoretycznego). Oznacza to, iż tożsamość może odnosić się do świadomego poczucia jednostkowej tożsamości, nieświadomego dążenia do ciągłości osobistego charakteru, kryterium bezgłośnych poczynań syntezy ego a ostatecznie może służyć podtrzymywaniu wewnętrznej solidarności z tożsamością i ideałami grupy (Erikson, 2004, s. 20).

Erikson odrzuca przekonanie o kulturowym relatywizmie rozwoju ze względu na to, iż według niego różnorodność kultur nie przeczy występowaniu w ich rozwoju pewnej wspólnej dla nich logiki zadań i wyzwań układających się w pewną swoistą sekwencję nieprzekraczalną dla żadnej z kultur (co najwyżej mogą one wystąpić w innym stadium, co wynika ze zróżnicowania logiki w obrębie poszczególnych kultur) (Witkowski, 2009, s. 37).

Młody człowiek, pomimo braku zintegrowanego ego, jest świadomy problemów, jakie przed nim stają w związku z obecnością wcześniej ukształtowanych elementów jednostkowej kondycji egzystencjalnej: a) ciągłości istnienia w czasie, b) spójności i zintegrowania własnych atrybutów, c) odwzajemniania przez innych własnej koncepcji siebie. Adolescent musi znaleźć sposób na przeciwdziałanie poczuciu nieciągłości, fragmentaryzacji swojego bytu oraz przejawów odrzucenia społecznego (Witkowski, 2009, s. 51-52).

W swojej koncepcji kształtowania się tożsamości Erikson wyróżnia **moratoria psychospołeczne**, które stanowią pewne społecznie oferowane, zgodne z oczekiwaniami jednostki, mniej lub bardziej usankcjonowane pośrednie okresy pomiędzy dzieciństwem a dorosłością, podczas których stały wzorzec wewnętrznej tożsamości podlega względnej realizacji (Erikson, 2004, s. 107). Psychoanaliza postulując okres latencji, który poprzedza dojrzewanie, rozpoznała **moratorium psychoseksualne**, stanowiące okres „odłożenia na później”. Pozwala to przyszłemu partnerowi i rodzicowi najpierw iść do szkoły i uczyć się technicznych i społecznych podstaw sytuacji pracy. Czas ten można rozpatrywać jako psychospołeczne moratorium, w którym jednostka swobodnie eksperymentuje z rolą, co pozwala jej odnaleźć niszę, która jest jasno określona i wydaje się stworzona właśnie dla niej. Jednostka zapewnia sobie w ten sposób ciągłość i niezmienność (Erikson, 2004, s. 107-108). Zestawienie etapów przyczyniających się do wzrastania ego oraz tożsamości modeli dziecka nasuwa następujący plan psychospołeczny (Erikson, 2004, s. 107-108) zmierzający w kierunku wytworzenia tożsamości:

- 1) Projekcja i introjeksja – przygotowanie podstawy do późniejszej identyfikacji, względna integracja satysfakcjonującej wzajemności pomiędzy dzieckiem i dorosłym, który się nim opiekuje. Jedynie doświadczenie takiej relacji doprowadzi do prawidłowego samoodczuwania, z którego dziecko może rozwinąć się w kierunku własnych obiektów miłości,
- 2) Identyfikacja – zależy od satysfakcjonującej interakcji dziecka z godną zaufania i znaczącą hierarchią ról dostarczaną przez pokolenia stanowiące rodzinę,
- 3) Formowanie się tożsamości – zaczyna się wtedy, gdy kończy się bezużyteczność wielorakiej identyfikacji. Jest to wynik wybiórczego wykluczania się i asymilacji dziecięcych identyfikacji i ich absorpcji w nowej konfiguracji, która z kolei jest zależna od procesu, dzięki któremu społeczeństwo rozpozna jednostkę jako tą, która

jest taka, jaka być powinna, która stała się tym, kim stać się powinna, a przez to jest przyjmowana społecznie jako naturalny element.

Proces kształtowania się tożsamości nie zaczyna ani nie kończy się wraz z nastaniem adolescencji – trwa całościowo i sięga momentu pierwszego samorozpoznania. W celu rozwiązania tzw. nieciągłości (np. wynikających z różnicy wymagań) potrzebne są kompromisy, które spowodują połączenie kilku zestawów wartości w rozpoznanej tożsamości, co pozwoli na swobodne i jednocześnie posługiwanie się różnorodnymi, często niezbieżnymi, rolami (Erikson, 2004, s. 110-111).

Erikson podkreśla wagę mowy w kształtowaniu się tożsamości jako elementu istotnego dla wytworzenia zwerbalizowanego ego – dziecko identyfikuje się, jako jednostka, do której inni ludzie zwracają się w taki a taki sposób; mowa wiąże się również z tzw. **krytycznymi fazami**, które najpierw były rozumiane w psychoanalizie jako „typowe sytuacje zagrożenia”. Następnie odniesiono je do szczególnych kryzysów stworzonych przez dojrzewanie każdej funkcji (Erikson, 2004, s. 111-112). Kryzysy stanowią naturalną część osiągania dojrzałej tożsamości, dlatego też adolescencja stanowi fazę „nasilonego konfliktu określanego przez widoczną fluktuację w sile ego oraz przez znaczny potencjał wzrostu” (Erikson, 2004, s. 113). W tym ujęciu trudne zadanie, jakim jest zintegrowanie zbieżnych elementów tożsamości oraz porzucenie elementów nieadekwatnych, stanowi tzw. **kryzys normatywny** (Erikson, 2004, s. 113), który nie jest rozumiany jako choroba lub patologia, a jako forma okresowego przesilenia rozwojowego, która stanowi integralne i naturalne ogniwo zdrowego cyklu życia (Witkowski, 2009, s. 29). Adolescencja to okres, dla którego specyficznym elementem jest rozproszenie ról; z tego powodu adolescent w stadium ostatecznego kształtowania tożsamości może doświadczyć większego cierpienia, niż kiedykolwiek wcześniej lub kiedykolwiek później. Rozwój ego jednostki wymaga swobodnego i odważnego eksperymentowania z różnorodnymi rolami społecznymi (Erikson, 2004, s. 114).

Kryzys normatywny wiąże się z tym, iż „wszystkie uczestniczące w rozwoju elementy całości istnieją przed osiągnięciem swego momentu krytycznego. Kryzys poprzedza sytuacja, zdominowana przez inny element osiągający maksymalną intensywność rozwojową” (Witkowski, 2009, s. 41). Oznacza to, że w danym momencie rozwoju istotny jest pewien wyodrębniony element, który w następnych etapach funkcjonuje jako podporządkowany

innym elementem charakterystycznym dla później następujących etapów rozwoju. Rozwiązanie kryzysu może być pozytywne lub negatywne, ale zawsze związane jest z osobistymi zapasami energii witalnej jednostki jakie zgromadziła wcześniej oraz z okolicznościami i możliwościami aktualnie dostępnymi w jej sytuacji społecznej (Witkowski, 2009, s. 42).

Najbardziej typowymi objawami poczucia tożsamości, wymienionymi przez autora, są: uczucie zadomowienia w swoim ciele, świadomość tego, dokąd się zmierza, i wewnętrzna pewność antycypowanego rozpoznania przez tych, którzy się liczą. Takiego poczucia nie uzyskuje się w skuteczny sposób raz i na zawsze – jest ono z czasem tracone i odzyskiwane, ale wraz z dojrzewaniem jednostki nabywają mechanizmy, dzięki którym mogą je przywracać i utrwalać (Erikson, 2004, s. 115). Na poczucie tożsamości składają się aspekty obserwowalnego zachowania oraz takie składniki, które mogą zostać zidentyfikowane jedynie na podstawie badania psychologicznego i procedury psychoanalitycznej.

W teorii Eriksona tożsamość „pojawia się jako jedyne pojęcie w obrębie szerszej koncepcji ludzkiego cyklu życia, które ujmuje dzieciństwo jako stopniowe ujawnianie się osobowości przez kolejne kryzysy psychospołeczne” (Erikson, 2004, s. 117); tę **zasadę epigenetyczną** ujmuje autor w formie diagramu o wielu pustych polach (Tabela 6)

	1	2	3	4	5	6	7	8
I Niemowlęctwo	Podstawowa ufność o podstawowa nieufność				Jednobiegowość a przedwczesne samorozróznienie			
II Wczesne dzieciństwo		Autonomia a wstyd i zwątpienie			Dwubiegowość a autyzm			
III Wiek zabawy			Inicjatywa a poczucie winy		Identyfikacja w zabawie w (edypalna) fantazja tożsamości			
IV Wiek szkolny				Pracowitość a poczucie niższości	Identyfikacja w pracy a wykluczenie tożsamości			
V Adolescencja	Perspektywa czasu a rozproszenie czasu	Pewność siebie a świadomość tożsamości	Eksperymentowanie z rolą a tożsamość negatywna	Antycypacja osiągnięć a paraliż pracy	Tożsamość a rozproszenie tożsamości	Tożsamość seksualna a rozproszenie biseksualne	Polaryzacja przywództwa a rozproszenie autorytetu	Ideologiczna polaryzacja w rozproszenie ideałów
VI Młodzi dorośli					Solidarność a izolacja społeczna	Intymność a izolacja		
VII Dorosłość							Generatywność a zaabsorbowanie sobą	

VIII Wiek dojrzały									Integralność a rozgoryczenie i rozpacz
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Tabela 6. Kryzysy psychospołeczne w ujęciu teorii Erika Eriksona (za: Erikson E., *Tożsamość z cykl życia*, s.

116)

Z tabeli wynika, iż na końcu adolescencji tożsamość staje się specyficzna fazowo, czyli powinna nastąpić pewna integracja zbieżnych elementów, aby pozytywnie rozwiązać kryzys „Tożsamość a rozproszenie tożsamości”; w przypadku nierozwiązania kryzysu pozostanie ona wadliwa lub będzie prowadziła do konfliktów i nieporozumień (Erikson, 2004, s. 117-118).

Schemat epigenetyczny Eriksona nie stanowi podstawy wyznaczenia kryteriów zdrowia psychicznego lub norm rozwojowych, ale minimum tego co powinno zostać osiągnięte. Nie oznacza to, że rozwój składa się jedynie z ciągu kryzysów, jednak pokonanie sytuacji kryzysowych wiąże się ze zdobyciem energii rozwojowej. Nie zmienia to jednak faktu, iż w ujęciu tym optymalny rozwój osobowy związany jest z pomyślnym przekroczeniem stopni kryzysowych, ponieważ to właśnie kryzys stanowi źródło rozwoju i adaptacji lub niedostosowania. Na każdym następującym szczeblu dochodzi do reintegracji struktury witalności i redefinicji wchodzących w jej skład elementów (Witkowski, 2009, s. 43).

Z modelem epigenetycznym związane są trzy zasadnicze funkcje wynikające z „metodologii klinicznej” (Witkowski, 2009, s. 44):

- 1) predykcja przyszłych trudności rozwojowych,
- 2) odtwarzanie (*inference*) przeszłych problemów, rzutujących na późniejszy rozwój,
- 3) hipotetyczne wskazywanie obszarów trudności, aktualnie skorelowanych z konkretnym problemem życiowym.

Model ten nie stanowi jednak predyktora sukcesu rozwojowego (Witkowski, 2009, s. 44).

Podstawowe zagrożenie związane z końcem okresu dorastania wynika z niemożności zdefiniowania własnej tożsamości przy jednoczesnym odrzuceniu zastanych ról oferowanych przez społeczeństwo, które teoretycznie mogłyby stanowić podwaliny przyszłej tożsamości.

Problemem tutaj jest brak obrania tożsamości zawodowej, którego przyczyną jest zamęt tożsamościowy związany ze zjawiskiem „rozproszenia” ról polegający między innymi na tym, że potencjalne role społeczne nie układają się, z perspektywy danej jednostki, w spójny i wartościowy model funkcjonowania a raczej w elementy fragmentarycznej i niesatysfakcjonującej biografii (Witkowski, 2009, s. 56). Jak pisze Erikson, „formowanie się tożsamości można odnieść do wielu dziedzin i zakresów, wliczając ale nie ograniczając w to również zawód, wyznanie religijne, polityczną przynależność, wartości, seksualność, spojrzenie na przyjaźnie i więzi międzyludzkie” (Erikson, 2004, s. 204).

To, co autor nazywa **pomieszaniem tożsamości**, może spowodować chwilową lub ostateczną niezdolność ego jednostki do ustanowienia tożsamości. Owe pomieszenie może wystąpić w wyniku zetknięcia młodej osoby z kombinacją doświadczeń, które „wymagają jej jednoczesnego zaangażowania w fizyczną bliskość (nie zawsze jawnie seksualną), decydujący wybór zawodu, energetyczne współzawodnictwo i psychospołeczne samookreślenie” (Erikson, 2004, s. 120). Młody człowiek staje wtedy przed wyborem zaakceptowania lub odrzucenia nowych ról społecznych, zasad moralnych i systemów wartości; unikanie wyborów, czyli **moratorium przez nieobecność** spowoduje poczucie izolacji i wewnętrznej próżni (Erikson, 2004, s. 119-120). Utrata poczucia tożsamości często związana jest z pogardą dla ról oferowanych i akceptowanych przez rodzinę i najbliższe otoczenie – pogardę taką może wzbudzać każdy aspekt narzuconej z zewnątrz roli. Jednak zazwyczaj „odsunięcie od narodowych i etnicznych korzeni rzadko prowadzi do całkowitego zaprzeczenia osobistej tożsamości” (Erikson, 2004, s. 126-127). W takich przypadkach jednostki wybierają raczej **tożsamość negatywną**, „perwersyjnie opartą na tych rolach i identyfikacjach, które w krytycznych stadiach rozwoju były im przedstawiane jako najbardziej niepożądane lub niebezpieczne” (Erikson, 2004, s. 128). Może zostać ona przyjęta także kiedy występuje „[...] konieczność znalezienia i obronienia własnej niszy przed przesadnymi ideałami wymaganymi przez chorobliwie ambitnych rodziców lub pozornie już zrealizowanymi przez stojące wyżej w hierarchii osoby” (Erikson, 2004, s. 128). Wykorzystanie tożsamości negatywnej wiąże się z potrzebą ponownego uzyskania biegłości w sytuacjach, w których zawodzą elementy tożsamości pozytywnej; łatwiej jest wynieść poczucie tożsamości z całkowicie zamkniętej identyfikacji z tym, co jest najmniej prawdopodobne, niż walczyć o zdobycie jej w warunkach, które chociaż akceptowalne społecznie, są nieosiągalne ze względu na wewnętrzne zasoby jednostki (Erikson, 2004, s. 129).

Mechanizm tożsamości negatywnej może pojawić się również, kiedy „[...] bezwzględnie egzekwowane zakazy i etykietowanie człowieka w sposób negatywnie odbierany także przez niego, może prowadzić, na zasadzie odrzucenia nadawcy owych etykiet i zakazów, do przyjęcia (nawet ostentacyjnego) treści negatywnych przez nadawcę jako składników tworzącej się tożsamości w zakresie koncepcji siebie” (Witkowski, 2009, s. 62). Ponadto tożsamość negatywna może dotyczyć nie tylko jednostek, ale również zbiorowości oraz stanowić przejaw „symulacji odwetowej”, kiedy nie jest internalizowana a jedynie fingowana. Dzieje się tak w wyniku braku możliwości zapanowania nad sytuacją, w której elementy tożsamości pozytywnej po kolei rozczarowują. Fingowanie zaś związane jest m.in. z demonstracyjnym przejawianiem swoją postawą elementów zachowań nieobyczajnych z jednoczesnym unikaniem składników istotnych dla faktycznego pełnienia danej roli. Działanie takie, pomimo sprzeczności, przynosi jednostce ulgę (Witkowski, 2009, s. 63-64).

Mechanizm ten zdaje się być formą kompensacji, dzięki której młodzi ludzie osiągają cele i wartości akceptowane społecznie, ale przejmują je w sposób wypaczony i zniekształcony. Wynika to z faktu, iż większość tych wartości jest dla młodych ludzi nieosiągalna, dlatego starają się oni zbudować swoją wersję tożsamości grupowej poprzez wchodzenie w subkultury oraz specyficzny ubiór (Witkowski, 2009, s. 65-66).

Jak wskazuje Szymon Hejmanowski, przyjęcie tożsamości negatywnej może przynosić szereg pozytywnych konsekwencji, jednak tylko w momencie, w którym jest ona przyjmowana na określony czas, bez przedłużenia trwania w tym stanie (Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281):

- a) przezwyciężenie rozproszenia – przyjęcie tożsamości negatywnej pozwala odzyskać poczucie spójności, co sprzyja większej aktywności – lepiej być „tym złym”, niż nijakim lub nie wiedzieć, kim się jest,
- b) zyskiwanie autonomii względem rodziców czy szkoły – tożsamość negatywna sprzyja określeniu swoich ram i granic w wyrazisty sposób; pomaga to następnie w podejmowaniu decyzji bez wpływu rodziców, instytucji czy rówieśników,
- c) kształtowanie się tożsamości do obdarzania akceptacją „złych” i „innych” - wiele form tożsamości negatywnej, zwłaszcza grupowych, może sprzyjać konfrontowaniu się jednostki z osobami napiętnowanymi społecznie i negatywnie etykietowanymi.

Sprzyja to poznaniu innych zasad i wytworzeniu solidarności z jednostkami marginalizowanymi,

- d) zyskiwanie dojrzałego stosunku do norm obyczajowych i prawnych – przyjęcie tożsamości negatywnej daje możliwość krytycznego przyjrzenia się normom obyczajowym i prawny oraz poddania ich refleksji. Daje to możliwość uzyskania czasowej autonomii względem nich oraz mniej emocjonalnego ustosunkowywania się wobec przejawów zła – zamiast reagować lękiem czy gniewem można starać się zrozumieć zjawisko lub okoliczności mu towarzyszące.

Erikson porusza również znaczenie pojawienia się moratorium w okresie dojrzewania, jako instytucjonalnego sposobu sankcjonowania przez społeczeństwo, wobec dorastających jednostek, potrzeby rozwojowej opóźnienia wzięcia odpowiedzialności za swoje działania i wejścia w dorosłe życie. Pojęcie to jednocześnie odnosi się do dwóch kontekstów (Witkowski, 2009, s. 77-78):

- 1) instytucjonalno-kulturalnego – polega na dostosowaniu społeczeństwa do potrzeb młodych ludzi, którzy próbują niewiążąco różnych ról społecznych, zanim decydująco wdrożą się w kilka z nich. Dzięki temu, młodzi ludzie mogą eksplorować dostępne możliwości i gromadzić informacje, które doprowadzą do powstania tożsamości osiągniętej,
- 2) psychospołecznego – służy odnalezieniu przez jednostkę poczucia własnej tożsamości.

Po okresie dziecięcego utajenia psychoseksualnego moratorium stanowi „drugą fazę opóźnienia”, jest więc okresem dojrzewania poznawczego i seksualnego z jednocześnie usankcjonowaną społecznie zgodą na odroczenie ostatecznego zobowiązania. Taką formą moratorium jest również szkoła średnia, która odracza adolescentowi wkroczenie w dorosłość. Młody człowiek w moratorium najczęściej nie zdaje sobie jednak sprawy, iż jest to sytuacja przejściowa – wprost przeciwnie, może czuć się jak najbardziej zaangażowany w daną aktywność i traktować ją niezwykle poważnie. Dopiero wraz z wiekiem przychodzi refleksja, która umożliwia mu spojrzenie na wcześniejsze zaangażowania jako na etap przejściowy i konieczny do zbudowania tożsamości osiągniętej. Moratorium, często związane z rytualizacją rytmu życia, ma pozytywną funkcję rozwojową oraz pozwala koić nerwice i lęki (kojąca funkcja moratorium – znalezienie niszy społecznej dla siebie) (Witkowski, 2009, s. 79-81).

Moratorium powinno zawierać początek i koniec, a więc powinno w pewnym momencie zostać zakończone, aby w pełni uzyskać założony cel rozwojowy. Istnieją jednak sytuacje, które mogą utrudnić osiągnięcie tego celu, czyli spełnienia się funkcji moratorium. Są to (Witkowski, 2009, s. 82-86):

- 1) zmuszenie młodego człowieka do podjęcia ról, zanim on sam odnajdzie w wyniku eksploracji odpowiednie dla siebie,
- 2) administracyjne (np. sądowe) zafiksowanie okresowej tożsamości negatywnej młodego człowieka, które uruchamia mechanizm jej definitywnego zakłócenia rozwoju psychospołecznego – powoduje to „wepchnięcie” jednostki w grupy marginalizowane, co na stałe definiuje jej tożsamość jako związaną z tymże środowiskiem. Utrudnia to lub wręcz uniemożliwia ponowne zdefiniowanie tak otrzymanej tożsamości.

Typowa sytuacja młodego człowieka w fazie kreowania swojej tożsamości dotyczy braku bezkonfliktowej możliwości zintegrowania dostępnych elementów, mogących stanowić podstawę tożsamości, w spójny i integralny układ. Podstawową cechą dojrzewającego umysłu jest więc jego „ideologiczność” przejawiająca się w potrzebie zespolenia elementów oraz wierność. Wierność przyjmuje niezwykle silną i egoistyczną formę, ponieważ w okresie dorastania nawet miłość jest usiłowaniem dojścia do definicji własnej tożsamości poprzez rzutowanie autoobrazu na partnera; może to pomóc w lepszym zrozumieniu siebie i pomóc przy rozwiązaniu problemu ze spójnością i przejrzystością. Mechanizm kompensacji poczucia rozproszenia polegać może na tym, iż jednostki okresowo nadidentyfikują się z bohaterami fikcji i tłumów. Wyjaśnienie kwestii własnej tożsamości może spowodować, iż młodzi ludzie staną się nietolerancyjni i bezwzględni w wykluczaniu wobec innych (Witkowski, 2009, s. 125-127).

Koncepcja Eriksona zapoczątkowała szersze badania nad kształtowaniem tożsamości. Jego zasada epigenetyczna oraz ujęcie kryzysów w rozumieniu normatywnym pozwoliło spojrzeć inaczej na tożsamość w okresie dorastania. Jako autor tożsamości negatywnej, zwrócił uwagę na wagę poszukiwania dla siebie niszy i eksplorowania otoczenia społecznego w celu gromadzenia informacji, które przyczynią się do podejmowania w przyszłości zobowiązań. Erikson mówi także o niezbywalnym moratorium, które jest obecne u niemal każdej jednostki. Ponadto jego koncepcja odznacza się szerokim spojrzeniem na temat

kształtowania się tożsamości – podkreśla połączenie tożsamości z okresem historycznym i kręgiem kulturowym, w którym ma miejsce jej kształtowanie.

2.2 Rodzaje statusów tożsamości i fazy formowania się tożsamości według Jamesa E. Marcii oraz koncepcja zmiany statusów tożsamości Alana S. Watermana

Centralną kategorię pojęciową w koncepcji Marcii – kontynuatora myśli Erika H. Eriksona i prekursora badań nad tożsamością i jej wpływu na funkcjonowanie człowieka – stanowi pojęcie „statusów tożsamości”. Postać tożsamości jednostki stanowi efekt doświadczania (lub nie) kryzysu tożsamości, będącego kryzysem normatywnym, oraz sposobu jego przezwyciężania. Kryzys tożsamości można określić jako konflikt pomiędzy potrzebą nowego określenia siebie i swojego miejsca wzbudzone poczuciem niepewności a dostępnymi jednostce środkami zrealizowania tego celu (zasobami własnymi i społecznego otoczenia) (Marcia, 1980, s. 109-111). Potrzeba nowego określenia siebie wynika z interakcji czynników natury:

- 1) Biologicznej (odczuwanie i obserwowanie wielu radykalnych i nagłych zmian w obrębie ciała),
- 2) Społecznej (zmiana jakości dotychczasowych interakcji społecznych oraz zmiana przebiegu interakcji z różnymi ludźmi),
- 3) Psychologicznej (zmiana w obszarze procesów poznawczych, w tym dostrzegania i przetwarzania informacji – refleksyjność i autorefleksyjność).

Kontinuum kryzysu tożsamości według Eriksona oscyluje pomiędzy a) poczuciem niepewności siebie i swojej przyszłości (*Identity diffusion*) a b) poczuciem integracji w czasie doświadczeń związanych z *Ja* (*Ego Identity*) (Brzezińska, 2017, s. 48).

W procesie kształtowania się tożsamości biorą udział dwa rodzaje działań:

- I. Działania orientacyjne i poszukiwawcze (*exploration*) – dotyczą zadawania pytań, kwestionowania i próbowania różnych ról społecznych, eksperymentowania z nimi, aktywnego poszukiwania, ale także krytycznej refleksji dotychczasowych wartości, obszarów identyfikacji i podejmowanych działań,

II. Działania „zobowiązaniowe” (*commitment*) – ujawniają się w fazie przewycięzania kryzysu i dotyczą selekcji i podejmowania decyzji, integrowania różnych elementów w spójną całość, akceptowania działań, wartości i zasad związanych z podjętym zobowiązaniem oraz zaangażowania się w ich realizację. Działania te wymagają zaangażowania, a więc zainwestowania swojej energii w dłuższej perspektywie czasowej w dziedziny praktyczne i ideowe (polityka, religia, aktywność seksualna itd.). Zintegrowany zestaw różnych ról społecznych i zobowiązań stanowi rdzeń tożsamości jednostki, dzięki któremu staje się ona wyrazista i spójna dla siebie samej, ale również otoczenia i innych ludzi. Kryzys tożsamości kończy się nabraniem przez tożsamość określonego, jednolitego kształtu ” (Brzezińska, 2017, s. 34; Marcia, 1989, s. 401-410).

Obecność bądź nieobecność eksploracji i zobowiązania dają łącznie cztery możliwe warianty, nazywane przez Marcję „statutami tożsamości” (Brzezińska, 2017, s. 49-51; Marcia, 1980, s. 111-112), czyli:

- 1) Tożsamość rozproszona (*identity diffusion*) – charakteryzuje się brakiem lub rzadką eksploracją oraz brakiem podejmowania decyzji i zobowiązań. Stanowi „przedkryzysową” formę tożsamości ze słabymi granicami *Ja* – nie *Ja*, z ubogim i słabo uporządkowanym doświadczeniem *Ja*, nie doświadczającą kryzysu ze względu na brak dostrzegania konfliktu pomiędzy swoimi potrzebami i oczekiwaniami innych; jednostki w tej fazie zazwyczaj nie odczuwają potrzeby zmiany nawet w przypadku lekkiego dyskomfortu związanego z zagubieniem w pewnych obszarach, co wynika z braku doświadczeń i ofert ze strony otoczenia. Cechy prototypowego tego statusu (Mallory, 1989, s. 399-412), to: nieprzewidywalność i unikanie bliskich związków, brak poczucia sensu życia, kruchy system *ego*, wycofanie i niechęć do działania,
- 2) Tożsamość przejęta (*identity foreclosure*) – brak, rzadka lub ograniczona i kontrolowana przez otoczenie eksploracja oraz wskazane przez otoczenie podejmowanie zobowiązań i decyzji. Osoby w tej fazie nie doświadczają kryzysu tożsamości – brak konfliktu i wątpliwości dotyczących siebie; brak eksploracji, ale gotowość do angażowania się w różne działania, najczęściej takie same, jak te, w które angażują się osoby dla nich znaczące – stąd tożsamość przejęta. Jednostki takie

cehuje pewna sztywność zachowania i działania, ponieważ nawet gdy wartości przejęte od rodziców albo innych znaczących okazują się нефunkcjonalne to nie podejmują one działania w celu zmiany i zmodyfikowania tego stanu rzeczy. Dlatego też młodzi ludzie mogą stać się w tej fazie *alter ego* swoich rodziców. Cechy prototypowe tego statusu (Mallory, 1989, s. 399-412), to: wartości konserwatywne, rygoryzm moralny, zadowolenie z samego siebie, zachowania zgodne z płcią, stosowanie mechanizmów obronnych, unikanie konfliktów, wzmożona kontrola nad impulsami,

- 3) Tożsamość moratoryjna (*moratorium*) – częsta i niejednorodna eksploracja z jednoczesnym brakiem podejmowania zobowiązań i decyzji. Jednostki doświadczają kryzysu tożsamości – konfliktu i wątpliwości; eksploracja dostarcza wielu różnorodnych i przydatnych informacji, jednak nie usuwa poczucia chaosu i zagubienia ze względu na brak zaangażowania. Brak zaangażowania i sprawdzania ról i decyzji w działaniu może prowadzić do poczucia jeszcze większego zamętu tożsamościowego. Cechy prototypowe tego statusu (Mallory, 1989, s. 399-412), to: nonkonformizm, bunt, uczucie zwątpienia, ceniienie swojej niezależności, nastawienie introspekcyjne, płynność językowa,
- 4) Tożsamość osiągnięta (*identity achievement*) – częsta i różnorodna eksploracja z jednoczesnym angażowaniem się w aktywności i podejmowaniem decyzji oraz identyfikowaniem się z dokonanymi wyborami. Kryzys tożsamości pojawia się w wyniku porównań społecznych i autorefleksji; próby zmniejszenia go związane są z różnorodnymi poszukiwaniami, z których samodzielnie zdobyte informacje przeradzają się w podejmowanie decyzji, co do stopnia zobowiązania w wybrane i przetestowane samodzielnie obszary. Cechy prototypowe tego statusu (Mallory, 1989, s. 399-412), to: niezaburzona i otwarta osobowość, zachowanie zgodne z normami etycznymi, osoba przyjazna i nastawiona na kontakty z innymi, wydajna, mająca wgląd we własne zachowanie, jednostka ceniąca swoją niezależność.

	Brak eksploracji	Eksploracja
Brak zobowiązania	Tożsamość rozproszona	Tożsamość moratoryjna
Zobowiązanie	Tożsamość przejęta	Tożsamość osiągnięta

Tabela 7. Rodzaje statusów tożsamości według koncepcji Jamesa E. Marcii

Źródło: opracowanie własne na podstawie Marcia J. E., *Identity in Adolescence*

Statusy te są związane z różnymi temporalnymi orientacjami życiowymi oraz systemami wartości, filozofią i jakością życia, dlatego też mają inny wpływ na jakość rozpoczęcia dorosłego życia a także podjęcie i realizację zadań i ról przypisanych do danej jednostki (Brzezińska, 2017, s. 51).

W koncepcji Marcii proces kształtowania się tożsamości przebiega inaczej, w zależności czy mówimy o dążeniu do tożsamości osiągniętej czy przejętej (Brzezińska, 2017, s. 51-54; Marcia, 1966, s. 551-553):

I. Tożsamość osiągnięta – proces jej kształtowania się obejmuje trzy fazy:

- 1) Fazę przedkryzysową (tożsamość ma postać rozproszoną, według Eriksona postać amorficzną *diffusion / confusion*) – zgromadzone od wczesnego dzieciństwa doświadczenia i następujące zmiany w sferze *soma, polis i psyche* nie stanowią wystarczającego impulsu do zmian; jednostka nie odczuwa konfliktów ani nacisków, dysonansu czy niedostosowania do wymagań zewnętrznych na tyle silnego i dotkliwego, aby uruchomiło to potrzebę jakichkolwiek zmian,
- 2) Fazę kryzysową (tożsamość przyjmuje postać moratoryjną) – związana jest z odczuwaniem konfliktu pomiędzy własnymi pragnieniami zmieniającymi się pod wpływem nowych doświadczeń a niemożnością ich realizacji w dotychczasowej formie i przy wykorzystaniu posiadanych i oferowanych przez społeczeństwo zasobów; jednostka doświadczająca kryzysu odczuwa napięcie emocjonalne, dysonans i zamęt tożsamościowy. Jeśli otoczenie społeczne osoby jest wystarczająco różnorodne a osoby znaczące wchodzi z nią w bliskie relacje oparte na szacunku i wzajemnym zaufaniu, jednostka może werbalizować swoje potrzeby i problemy, przez co zaczyna sobie je uświadamiać. Przy zewnętrznym przyzwoleniu na większą niż dotąd samodzielność i pojawieniu się zachęty, adolescent rozpoczyna działania oeirntacyjno-poszukiwawcze (eksploracyjne), których celem jest rozpoznanie możliwości i zaangażowanie ideologiczne,

- 3) Fazę postkryzysową (tożsamość osiągnięta, uformowana na podstawie własnych doświadczeń i poszukiwań; według Eriksona postać *wholeness*) – obniża napięcie emocjonalne na skutek wykorzystywania zdobytych i otrzymanych od innych informacji, które zostają wykorzystane w celu podjęcia decyzji i zaangażowania się w jakąś ideologię. Działania takie kończą stan kryzysu a także – chociaż chwilowo – proces kształtowania się tożsamości. Zmiana warunków zewnętrznych lub kompetencji jednostki może spowodować ponowne podjęcie działań eksploracyjnych w celu zmiany priorytetów lub utrzymania już posiadanych wartości pomimo zmienności otoczenia,

II. Tożsamość przejęta – formowanie się tego statusu tożsamości przebiega dwufazowo:

- 1) Faza przedkryzysowa, gdzie tożsamość jest amorficzna – *diffusion / confusion* – po niej nie następuje faza doświadczania kryzysu tożsamości, jednostka przechodzi od razu do →
- 2) Faza przejmowania tożsamości (*foreclosure*) od znaczących innych, która kończy się ukształtowaniem „zamkniętej” tożsamości (według Eriksona *totality*); oznacza to, iż zostaje pominięta faza aktywnego i samodzielnego poszukiwania informacji służących odpowiedzi na pytanie *kim jestem?* i *dokąd zmierzam?*

Różnice pomiędzy obiema ścieżkami prowadzają się do: a) źródeł zdobywania informacji służących do odpowiedzi na nurtujące jednostkę pytania dotyczące rozwoju wiedzy o sobie i swojej przyszłości oraz b) roli własnej aktywności w tym procesie. W przypadku tożsamości osiągniętej źródłem takich informacji jest przede wszystkim sama jednostka, ponieważ to ona aktywnie eksploruje otoczenie, sprawdza możliwości, które następnie akceptuje lub odrzuca. Natomiast w przypadku tożsamości przejętej takie źródło stanowią osoby znaczące (także te „internetowe”) oraz ich przekonania i opinie; to one stanowią podstawę oceny swoich obserwacji i wyborów oraz ich uzasadnień, a także kształtują wizję przyszłości jednostki. Treść tożsamości zostaje więc przejęta ze względu na ograniczenie przez znaczących dorosłych pola możliwej eksploracji do akceptowanych przez nich wymiarów i wartości oraz kontrolę nad decyzjami jednostki (Brzezińska, 2017, s. 54).

	Tożsamość osiągnięta	Tożsamość przejęta
--	-----------------------------	---------------------------

Faza	<u>Faza przedkryzysowa</u> – brak odczuwania kryzysu lub odczuwanie go w sposób, który nie generuje działania ze strony jednostki	<u>Faza przedkryzysowa</u> – nie następuje po niej faza doświadczania kryzysu
	<u>Faza kryzysowa</u> – jednostka odczuwa kryzys i niedostosowanie; przy sprzyjającym środowisku rozpoczynają się działania orientacyjno-poszukiwawcze (eksploracyjne)	<u>Faza przejmowania tożsamości</u> – zostaje pominięta faza aktywnego poszukiwania, tożsamość zostaje przejęta od znaczących innych
	<u>Faza postkryzysowa</u> – w wyniku aktywnych poszukiwań jednostka zdobywa tożsamość osiągniętą, co kończy odczuwanie kryzysu	

Tabela 8. Proces kształtowania się tożsamości w wypadku tożsamości przejętej oraz tożsamości osiągniętej

Źródło: opracowanie własne na podstawie Brzezińska A, *Tożsamość u progu dorosłości*

Podjęcie zobowiązań i decyzji stanowi naturalną kontynuację procesu eksploracji, gdzie zdobyte wcześniej informacje zostaną użyte do zaangażowania się w określone aktywności; zgromadzone informacje pomogą jednostce podejmować świadome decyzje oraz przyczynią się do skryzjalizowania światopoglądu. Zobowiązanie prowadzi przede wszystkim do uzyskania poczucia ciągłości siebie w czasie i przestrzeni również poprzez przyjęcie na siebie odpowiedzialności za bliskie i dalsze decyzje i poczynania oraz świadomego inwestowania swojej energii w określony obszar praktyczny lub mentalny. Zobowiązanie więc składa się z dwóch elementów – osobistego zaangażowania w działania wynikające z dokonanych wyborów oraz gotowość i zgoda na przyjęcie konsekwencji z nimi związanych (Brzezińska, 2017, s. 54-55; Marcia, 1966, s. 551-553).

W procesie rozwoju tożsamości znaczny udział ma indywidualna, kształtująca się od dzieciństwa gotowość jednostki do zmiany. Istnieje zależność pomiędzy wysokim poziomem gotowości do zmiany a dwoma statusami tożsamości – moratorium i tożsamości osiągniętej, a więc wysoka gotowość na zmiany uruchamia działania o charakterze eksploracyjnym. Tendencja ta kształtuje się znaczenie wcześniej, niż pojawia się zadanie rozwojowe związane z formowaniem się tożsamości. Brzezińska twierdzi, iż w związku z tym forma tożsamości funkcjonuje w załączkowej postaci już od wczesnego dzieciństwa (Brzezińska, 2017, s. 55; Anthis i LaVoie, 2006, s. 209-219).

Koncepcja Marcii stała się bazowa dla wielu późniejszych badań, które rozwijały ją i modyfikowały. Zdobyła duże poparcie ze względu na zwrócenie uwagi na statusy tożsamości oraz znaczenie eksploracji i zobowiązania, które przyczyniają się do rozwoju procesu kształtowania tożsamości u adolescentów. Nie wyjaśniała wszystkich wątpliwości, ale stanowiła wystarczającą bazę do rozwijania badań związanych z kształtowaniem się tożsamości jednostki. Kontynuatorzy chętniej z niej korzystali i udoskonalali, co zostanie opisane poniżej.

Teoria Jamesa E. Marcii w wyniku badań okazała się niewystarczająca do wyjaśnienia w jaki sposób tożsamość zostaje osiągnięta i utrzymana. Z racji tego, iż proces kształtowania się tożsamości jest dynamiczny, ulega on nie tylko rozwojowi, ale i regresji pod wpływem nowych czynników zewnętrznych lub celów, do których dąży jednostka. Tożsamość nie jest „[...] czymś ustalonym i „gotowym”, stale podlega zmianom, jest ciągle przebudowywana i modyfikowana pod wpływem nowych doświadczeń” (Brzezińska, 2017, s. 55) w każdym etapie życia. Pod wpływem sytuacji krytycznych oraz istotnych decyzji, przed którymi staje jednostka, tożsamość może ulec zmianie zarówno w kierunku rozwoju, jak i regresu do poprzednich etapów.

Waterman w swoim artykule wyodrębnia takie elementy związane z tożsamością, jak: a) silne i wyklarowane poczucie własnej tożsamości, b) obecność zobowiązań dotyczących celów, wartości i przekonań, c) obecność aktywności skierowanych na realizację zobowiązań, d) rozważenie zakresu alternatyw tożsamości, e) stopień samoakceptacji, f) poczucie jednostkowej wyjątkowości, g) ufność związaną ze swoją przyszłością (Waterman, 1982, s. 341-342).

Koncepcję Jamesa E. Marcii rozwinął Alan S. Waterman, który twierdził, iż na rodzaj i charakter zmian statusu tożsamości wpływa jakość otoczenia społecznego jednostki, a w szczególności:

- przyzwolenie na poszukiwanie i eksperymentowanie (eksplorację),
- przyzwolenie i tworzenie okazji do dokonywania wyborów,
- zachęcanie do nich w różnych sytuacjach,

- oczekiwanie gotowości do ponoszenia odpowiedzialności za własne wybory (Brzezińska, 2017, s. 56).

Waterman, uwzględniając zarówno progresywny, jak i regresywny charakter zmian, wyodrębnił etapy zbieżne do tych, które Marcia przedstawił w swojej koncepcji. Są to: (1) tożsamość rozproszona na początku etapu dorastania, (2) tożsamość nadana i/lub (3) moratoryjna oraz (4) tożsamość osiągnięta pod koniec etapu dorastania (Brzezińska, 2017, s. 56). Proces progresywny obejmuje przejście z tożsamości rozproszonej do nadanej, a następnie do osiągniętej; proces regresywny jest odwrotny i dotyczy „spadku” z tożsamości osiągniętej do moratoryjnej, a na końcu do rozproszonej. Jedną z możliwości jest także stagnacja, czyli pozostawanie zbyt długo w jednym ze statusów tożsamości. Może to być spowodowane brakiem okazji do nowych eksploracji, brakiem możliwości podejmowania zobowiązań (ograniczenie możliwości wyboru) lub obiema sytuacjami jednocześnie (Brzezińska, 2017, s. 56). Dążenie do tożsamości osiągniętej nie jest więc jednotorowe i kształtuje się w zależności od tego, co aktualnie dzieje się w otoczeniu dorastającego oraz jakie posiada on kompetencje. Każdy z tych elementów może pomóc lub przeszkodzić w zdobywaniu tożsamości osiągniętej.

Anna Izabela Brzezińska przedstawiła w swej pracy *Tożsamość u progu dorosłości* schemat oddający proces formowania się tożsamości w koncepcji Alana S. Watermana. Schemat ten dokładnie tłumaczy procesy progresywne oraz regresywne zachodzące pomiędzy poszczególnymi statusami tożsamości (Brzezińska, 2017, s. 56).

Statusy tożsamości (Waterman, 1982, s. 341-342):

Tożsamość rozproszona. Adolescencja to okres, w którym u młodego człowieka następuje wiele zmian fizycznych i psychicznych, dochodzi również do dużej labilności emocjonalnej. Jeśli zmiany takie zostaną uznane przez adolescenta za niepunktualne (występujące za późno lub zbyt wcześnie) osoba taka będzie starała się funkcjonować dokładnie tak, jak wcześniej; jest to jeden ze sposobów na radzenie sobie z nieodwołalnie następującymi zmianami, z którymi wiąże się dorastanie. W tym okresie może pojawić się wiele działań niezrozumiałych dla otoczenia; młody człowiek może skupić się na sobie lub na hedonizmie i osiągnięciu szybkiej satysfakcji. Taki stan rzeczy nazywany jest za Marcją tożsamością rozproszoną i przypada na wiek 12 – 14 lat (Brzezińska, 2017, s. 56-58).

Tożsamość rozproszona charakteryzuje się przede wszystkim a) moralnością na poziomie prekonwencjonalnym, b) statusem intymności na poziomie izolacji, c) niskim etapem rozwoju ego na skali Loevinger (Socha i Skoczek, 2000, s. 85-100) oraz d) wczesny statusem rozwoju psychospołecznego (Waterman, 1999, s. 601).

To, co daje młodemu człowiekowi poczucie bezpieczeństwa jest jego więź ze środowiskiem. Istotne są wytworzone w nim ramy, które jasno pokazują nastolatкови co jest dozwolone, a co nie. Zasady tworzą poczucie bezpieczeństwa i stanowią dla dojrzewającej jednostki rusztowanie, na którym może ona oprzeć chwiejny i niestabilny obraz samego siebie. Brzezińska podkreśla jednak, iż istotne są także rozwijane we wcześniejszych etapach zasoby umiejętności interpersonalnych, które „[...] pozwalają na utrzymywanie więzi z rodzicami i innymi dorosłymi, ale – co ważniejsze w tym burzliwym etapie życia – stanowią podstawę ustalenia i utrzymania swojego miejsca w grupie oraz nawiązywania pierwszych bliskich (preintymnych) związków z osobami płci przeciwnej” (Brzezińska, 2017, s. 58). Kiedy środowisko jest stabilne i wspierające dochodzi do czasowego przejścia proponowanej przez innych i „gotowej” tożsamości. Zmniejsza to poczucie dyskomfortu i rozproszenia. Jeśli jednak środowisko nie daje młodemu człowiekowi jasnych zasad i zdaje się rozproszone, adolescent czuje się zagubiony i osamotniony, co może doprowadzić do stagnacji i pozostaniu w tożsamości rozproszonej.

Przyzwolenie na eksperymentowanie może doprowadzić do pominięcia fazy tożsamości nadanej i wkroczenie od razu w moratorium. Ubóstwo lub jednorodność proponowanych przez innych rozwiązań może jednak doprowadzić do powrócenia do stanu tożsamości rozproszonej i rozpoczęcia od początku procesu formowania się tożsamości przez adolescenta.

Tożsamość nadana (lub lustrzana, przybrana, przejęta). Poczucie bycia w rozproszeniu jest uciążliwe dla odczuwającej je osoby, ale również dla jej środowiska. Jednostka taka zaczyna poszukiwać czegoś, co może wypełnić i ustabilizować obraz samego siebie, który tkwi w nieładzie. Charakterystyczną cechą dla tego etapu jest poszukiwanie grup lub znaczących osób, które zdejną z adolescenta odpowiedzialność i ciężar związany z przymusem kształtowania siebie samego czy też dokonywania wyborów. Zasady i sposób postępowania charakterystyczny dla wybranej grupy jest internalizowany przez młodego człowieka, który zaczyna w sposób restrykcyjny ich przestrzegać. W swoich osądach i

działaniu jest zasadniczy i nieustępliwy, co niejednokrotnie jest kłopotliwe dla jego bliskich. Zachowania i idee te są jednak niezwerifikowane i nieprzeanalizowane przez jednostkę – zostają przejęte bez przemyślenia i zastanowienia się nad nimi. Wynika to z potrzeby ustabilizowania chwiejnego obrazu, więc wszystko, co choć trochę może pomóc w wypełnieniu i zrozumieniu chaosu jest cenne.

Cechami charakterystycznymi dla tożsamości nadanej są: a) autorytaryzm, b) więź skierowana na rodzinę lub jej członków, c) moralność na poziomie konwencjonalnym, d) konformizm i podporządkowanie większe, niż w innych statusach tożsamości oraz e) niepokój (Waterman, 1999, s. 601).

Stagnacja w tym etapie może spowodować ograniczenie wyboru, istotne więc są pytania pochodzące od osób znaczących, które zachęcą młodego człowieka do zastanowienia się nad sensem lub bezsensem i odpowiedzialnością związaną z podjętymi przez młode osoby decyzjami. Aby zapoznać się z innymi możliwościami wyboru istotna jest sieć kontaktów społecznych oraz wymiana poglądów i pomysłów na życie z innymi osobami; pomaga to spojrzeć na obraną drogę z innego punktu widzenia, co jest jednak trudne „w otoczeniu nadmiernie kontrolowanym przez dorosłych” (Brzezińska, 2017, s. 60). Ponadto „poważnym czynnikiem ryzyka jest nadmierna homogeniczność i zamkniętość otoczenia społecznego, co czasami uniemożliwia poznanie innych punktów widzenia i „zdobycie” materiału do refleksji” (Brzezińska, 2017, s. 60).

W przypadku tożsamości nadanej istotną rolę odgrywa grupa lub osoba znacząca, z której młody człowiek czerpie inspirację. Jest to etap, który cechuje się zobowiązaniem względem pewnych zasad i idei, jednak już Erikson pisał, iż „nieświadome asocjacje wyborów etnicznych z seksualnymi i moralnymi są niezbędnym elementem formowania grupy” (Erikson, 2004, s. 27). Oznacza to, iż być może już podczas etapu tożsamości nadanej występuje pewne nieświadome dążenie do dychotomii, która pozwoli na wypełnienie pustki, a która początkowo będzie przyjmować formę ograniczającą się jedynie do podziału „my-oni”. Takie rozgraniczenie, choć podstawowe, pozwoli również na podstawowe zrozumienie tego, kim jest a kim nie jest dana jednostka. Rozwinie to bardzo ogólną i płytką stabilizację, która jednak w momencie rozproszenia tożsamości wydaje się cennym elementem spajającym.

Tożsamość moratoryjna (lub odroczone). Jeśli wystąpią rozczarowanie i wątpliwości związane z wcześniejszymi wyborami, młody człowiek rozpocznie aktywne i –

co ważniejsze – samodzielne poszukiwanie alternatyw odpowiadających jego potrzebom i zainteresowaniom. Pomimo zamętu charakterystycznego dla tego etapu będzie on zmianą progresywną związaną z zaangażowanym poszukiwaniem w bliższym i dalszym środowisku. Pojawia się szybka zmiana zainteresowań, testowanie siebie pod względem psychicznym i fizycznym oraz angażowanie się w niejednokrotnie skrajne i sprzeczne ze sobą ideologie. Etap ten budzi niepokój otoczenia, jednak jest konieczny do podjęcia świadomych zobowiązań i wyborów w przyszłości. Ze względu na wzmożoną eksplorację często pojawia się także przyjęcie, tzw. tożsamości negatywnej, którą opisywał już Erikson.

Charakterystycznymi cechami dla tego statusu tożsamości są: a) lęk/niepokój, b) konflikty z rodzicami, c) niższy poziom autorytaryzmu, niż w innych statusach tożsamości oraz d) niższy poziom odczuwania psychologicznego zadowolenia niż w innych statusach (Waterman, 1999, s. 601).

Oprócz przyzwolenia na eksplorację ze strony znaczących dorosłych istotne jest również ich wsparcie i kształtowanie w adolescencji poczucia wsparcia i zaufania. Dla młodego człowieka ważne jest przekonanie, że będzie miał do kogo zwrócić się w przypadku problemów. Takie nastawienie osób dorosłych pozwoli na zrealizowanie głównego celu związanego z poszukiwaniami, czyli samodzielnego budowania (osiągania) swojej tożsamości (Brzezińska, 2017, s. 61). Do harmonijnego rozwoju tożsamości nieodzowne są również zapewnienie adolescentowi bezpieczeństwa fizycznego i psychicznego (m.in. poprzez stawianie wyraźnych granic i ustalanie zasad) oraz różnorodne i charakteryzujące się wysoką jakością oferty proponowane przez kulturę (także kultura popularna i kultura masowa), społeczeństwo i różne instytucje; prawdopodobieństwo dobrego dla siebie i wartościowego społecznie wyboru wzrasta, gdy: „1) promowane są przez kogoś, kto ma autorytet i z kim inni w danej społeczności się liczą, 2) wyrastają z akceptowanych społecznie systemów wartości i dają szansę na kooperację z innymi osobami, 3) pozwalają zarówno na realizowanie swoich osobistych potrzeb, jak i na spełnianie oczekiwań otoczenia” (Brzezińska, 2017, s. 61).

Jednym z istotnych elementów pomagających w ukształtowaniu tożsamości osiągniętej jest społeczny kontekst rozwoju, a w szczególności relacje adolescentów z osobami znaczącymi, które mogą pomagać przy modyfikowaniu postaw młodych dorosłych. Jednostka również w tym etapie może ulec stagnacji; początkowo uchylanie się od podejmowania zobowiązań jest źródłem przyjemności, jednak z czasem, kiedy rówieśnicy

mają już względnie ustabilizowane życie pod względem prywatnym i perspektyw zawodowych, przedłużające się moratorium może doprowadzić do ponownego rozproszenia i zamętu tożsamościowego (Brzezińska, 2017, s. 61).

Tożsamość osiągnięta. W wyniku przyzwolenia na eksplorację i wsparcia społecznego, młody człowiek przynajmniej wstępnie decyduje kim chce być, jaki chce być oraz co chce robić w życiu. Oznacza to przejście do ostatniego etapu, czyli kształtowania tożsamości osiągniętej oraz podjęcia zobowiązań po okresie poszukiwań. „Taka osiągnięta poprzez własne działania – orientacyjno-poszukiwawcze i decyzyjne – struktura tożsamości scala zgromadzone dotąd doświadczenia, integruje je z wcześniejszymi doświadczeniami i dzięki temu staje się mocną podstawą nowego, dojrzałego sposobu funkcjonowania” (Brzezińska, 2017, s. 62); wzrasta także świadomość posiadanych zasobów oraz ograniczeń zarówno własnych, jak i tych zewnętrznych. W związku z tym wytwarza się u młodego człowieka poczucie ciągłości w czasie i przestrzeni oraz stałość osądów niepodatna na opinie innych oraz niezależna od sytuacji zewnętrznych.

Tożsamość osiągnięta charakteryzuje się: a) wyższym poziomem rozwoju ego na skali Loevinger niż inne statusy tożsamości, b) moralnością na poziomie postkonwencjonalnym, c) wysoko rozwiniętym poziomem kultury, d) intymnością oraz e) niższym wskaźnikiem problemów psychicznych niż w innych stadiach tożsamości (Waterman, 1999, s. 601).

Koncepcja Watermana pokazuje cztery etapy kształtowania się tożsamości. Głównymi czynnikami przyczyniającymi się do zmiany i rozwoju lub regresu są poczucie niedopasowania i zamętu tożsamościowego, które zmuszają młodego człowieka do zmiany zastanego stanu rzeczy. Znamienne w tej koncepcji wydaje się zwrócenie uwagi na fakt, iż zmiany mogą mieć charakter zarówno progresywny, jak i regresywny, przyczyniający się do powrócenia do wcześniejszych etapów rozwoju tożsamości. Rozwój ten nie odbywa się liniowo i jest indywidualny dla każdej jednostki. Samo poczucie dyskomfortu jest niezbędne do uruchomienia działania adolescenta, które będzie zmierzało w kierunku zdobycia tożsamości osiągniętej. Obojętnie od tego, z jakim statusem młody człowiek wkroczy w dorosłość, istotne dla jego dalszego funkcjonowania są doświadczenia, które nabył w trakcie poszukiwania odpowiadających mu zachowań, zainteresowań czy grup społecznych. Zdobyte doświadczenia będą miały wpływ na jego funkcjonowanie w przeciągu całego życia (Brzezińska, 2017, s. 62).

2.3 Model podwójnego cyklu formowania się tożsamości według Koena Luyckxa, koncepcja zmian Johna H. Flavella oraz zróżnicowanie form tożsamości w okresie dorastania Hanocha Fluma

Model Marcii stanowił podstawę wielu badań nad tożsamością. Odwołuje się on do dwóch wymiarów (eksploracji i zobowiązania) oraz czterech statusów tożsamości (tożsamość rozproszona, nadana, moratoryjna oraz osiągnięta). Eksploracja ma związek z aktywnym poszukiwaniem przez adolescenta alternatyw odpowiednich dla jego potrzeb i zainteresowań; zobowiązania natomiast wiążą się z silną pewnością, co do podjętych decyzji i wyborów (Luyckx i inn., 2005, s. 605). Eksploracja będzie związana również z poznaniem nie tylko poszczególnych obszarów, ale również ich dokładnej specyfiki (Grotevant, 1987, s. 210-213). Ponadto, w nawiązaniu do Jordanna, Grotevant pisze o eksploracji związanej z nastawieniem jednostki na rozwiązywanie problemów, do którego wliczają się jeden lub więcej elementów, takich jak: eksperymentowanie, dociekanie, próba, badanie czy sprawdzanie hipotez (Grotevant, 1987, s. 210).

W wyniku rozdzielenia eksploracji i zobowiązania – każdego na dwa podległe komponenty – powstały cztery odrębne, ale związane ze sobą wymiary tożsamości: eksploracja wszerz i eksploracja w głąb oraz podejmowanie zobowiązań i identyfikację ze zobowiązaniami (Luyckx i inn., 2005, s. 605; Brzezińska, 2017, s. 63). Eksploracja wszerz odnosi się do gromadzenia informacji o różnych alternatywach, aby możliwe stało się dokonanie wyboru. Eksploracja w głąb ma związek z pogłębianiem informacji o dokonanym wyborze w celu ewaluacji podjętych decyzji i zmiany lub utrzymania dokonanego wyboru. Podejmowanie zobowiązań wiąże się z dokonywaniem wyborów. Identyfikacja ze zobowiązaniami ma związek ze stopniem identyfikacji z dokonanymi wyborami (Luyckx i inn., 2005, s. 606).

Koen Luyckx, Luc Goossens, Bart Soenens, Wim Beyers i Maarten Vanstenkiste podjęli w 2005 roku próbę integracji czterech wymiarów rozwoju tożsamości w model czteroczynnikowy, który ujmuje proces kształtowania się tożsamości w dwa cykle (Brzezińska, 2017, s. 63):

- cykl I, nazywany cyklem „formowania zobowiązania”, dotyczy występowania naprzemiennie dwóch procesów, obecnych w klasycznym modelu Marcii – eksploracji (nazywanej tutaj „eksploracją wszerz”) oraz podejmowania zobowiązań. Eksploracja w szerz dotyczy coraz to nowych obszarów, zatacza coraz szersze kręgi; ujemna korelacja z podejmowaniem zobowiązań może dotyczyć zamętu tożsamościowego i kryzysu, w którym znajduje się jednostka,
- cykl II, nazywany cyklem „ewaluacji zobowiązań”, dotyczy eksploracji w głąb oraz identyfikacji ze zobowiązaniami. Eksploracja w głąb dotyczy pewnych wcześniej podjętych przez jednostkę pozytywnych i negatywnych decyzji. Wzrasta tutaj korelacja pomiędzy eksploracją a identyfikowaniem ze zobowiązaniami; pojawia się także pewność związana z podjętymi wcześniej decyzjami. Im bardziej owocna jest eksploracja, tym pojawia się więcej przesłanek ku ostatecznej identyfikacji ze zobowiązaniem. Identyfikacja ze zobowiązaniem słabnie wraz z upływem czasu, dlatego też powinna być podsycana kolejnymi informacjami.

Zaobserwowano, iż istnieje korelacja pozytywna pomiędzy dwoma rodzajami eksploracji (Luyckx i inn., 2005, s. 607; Brzezińska, 2017, s. 64); obie służą pogłębianiu informacji w zakresie interesującym jednostkę.

Dalsze badania doprowadziły do stworzenia modelu pięcioczynnikowego, uwzględniającego, tzw. **eksplorację ruminacyjną**, w której działaniom orientacyjno-poszukiwawczym towarzyszą lęk i reakcje depresyjne, a nie ciekawość i otwartość poznawcza. Eksploracja ruminacyjna ma wyraźnie dezadaptacyjny, dysfunkcyjny charakter, w przeciwieństwie do eksploracji wszerz i w głąb, które mają charakter adaptacyjny i bywają określane mianem eksploracji refleksyjnej (Brzezińska, 2017, s. 64; Luyckx i inn., 2011, s. 89; Luyckx i inn., 2008 s. 58-82). W wyniku prac prowadzonych przez badaczy powstało nowe narzędzie – *Dimension of Identity Development Scale* (DIDS) (Brzezińska, 2017, s. 64-66; Ozer i in., 2019, s. 45-51).

Podstawową różnicą pomiędzy koncepcją Marcii a koncepcją Luyckxa jest to, iż Marcia przypisuje eksplorację jedynie do wczesnej fazy dorastania. Zobowiązanie zaś jest zarezerwowane dla fazy późniejszej. W przypadku koncepcji Luyckxa eksploracja i zobowiązanie to dwa złożone i niejednolite procesy, które są zależne od siebie. Przeplatają się one przez cały proces formowania się tożsamości i skutkują zdobyciem tożsamości

osiągniętej. Oba typy eksploracji są bardziej złożone na wyższym etapie tożsamości, a mniej skomplikowane na etapie niższym.

Teoria Luyckxa nie postuluje istnienia jedynie dwóch odrębnych i liniowo następujących po sobie faz w rozwoju tożsamości oraz opisuje proces kształtowania tożsamości występujący całożyciowo, w każdym etapie życia. Eksploracja i zobowiązanie występują w różnym natężeniu w różnych momentach życia; eksploracja jest najbardziej charakterystyczna dla etapu dzieciństwa i adolescencji, a zobowiązania są charakterystyczne dla okresu dojrzałości. Dla dzieciństwa typowe jest kierowanie uwagi i eksploracji na świat przedmiotów, natomiast dla adolescencji skupienie się bardziej na świecie relacji społecznych (Brzezińska, 2017, s. 67). W tej koncepcji tożsamość jest stale redefiniowana, a wraz z rozwojem wzrasta również poczucie sprawstwa danej jednostki.

John H. Flavell wyróżnił pięć rodzajów zmian zachodzących w procesie rozwoju tożsamości, które dzielą się na jeden proces główny i trzy procesy niższego rzędu zachodzące na różnych poziomach. Procesy niższego rzędu dzielą się na (Brzezińska, 2017, s. 67-69):

- I. Pierwszy proces niższego rzędu – w głównym nurcie formowania się tożsamości – stanowi sekwencję kroków podzielonych na dwa cykle, które opisują rodzaje działań i towarzyszących im odczuć, które podejmuje jednostka zaangażowana w budowanie swojej tożsamości:
 - cykl I – formowanie się zobowiązań [eksploracja wszerez → podejmowanie zobowiązań]; intensywny proces eksploracji alternatyw ideologicznych i alternatyw działania, który wiąże się z rozpoznawaniem zasobów swoich i otoczenia, służy podjęciu decyzji o wstępnym zaangażowaniu się w dane działanie. Celem jest zebranie jak największej ilości informacji, które następnie zostaną włączone w już posiadane struktury, tzw. wewnętrzne modele operacyjne, które są używane, zwłaszcza kiedy jednostka uskutecznia eksplorację wszerez. Zmiana rozwojowa występująca na tym etapie ma charakter kumulacji (asymilacja I wg klasyfikacji Flavella), ponieważ struktury poznawcze są na tyle elastyczne i pojemne, że są w stanie pomieścić nowo zdobyte doświadczenia. W miarę poszerzania kręgu eksploracji, nowe informacje i doświadczenia wypierają stare i występuje substytucja, czyli asymilacja II; →

- cykl II – ewaluacja zobowiązania [eksploracja w głąb → identyfikacja ze zobowiązaniem]; w tym cyklu eksploracja zmienia swoją formę na eksplorację w głąb, która weryfikuje wcześniej podjęte zobowiązania, pogłębia doświadczenia i dostarcza informacji na tyle nowych, że struktury umysłowe już ich nie mieszczą i ulegają modyfikacji (akomodacja I), aby wreszcie ulec dezintegracji (dekonstrukcji) i ponownej integracji. Nowa struktura posiada wszystkie stare nowe informacje zebrane podczas eksploracji w głąb; następuje w ten sposób inkluzja (akomodacja II), która wynika z przekształcenia w zasadniczy sposób istniejące dotąd wewnętrzne modele operacyjne w wyniku dostarczenia nowych informacji,

II. Drugi proces niższego rzędu ma związek ze zmianami zachodzącymi w strukturach poznawczych, które wynikają ze zdobywania nowych informacji w wyniku eksploracji, ale również analizowania, porównywania ich i zastanawiania się nad konsekwencjami podjętych wyborów. Zmiany te tworzą sekwencję rozwojową działań umysłowych i są to:

- kumulacja – porządkowanie nowych informacji i dodawanie ich do już istniejących,
- substytucja – zastępowanie starych informacji nowymi,
- modyfikacja – przekształcanie istniejących struktur poznawczych w wyniku nowych doświadczeń,
- inkluzja – łączenie i włączanie nowych i starych struktur doświadczenia do nowej całości, jaką jest nowa struktura poznawcza,

III. Trzeci proces niższego rzędu przechodzenie od asymilacji w dwóch formach (bardziej i mniej dojrzałej) do akomodacji również w dwóch formach. Mediacja, która jest piątym rodzajem zmian wyróżnionych przez Flavella, polega na tym, że wcześniejsze struktury są niezbędne jako podstawy kolejnej zmiany. Ich funkcją jest połączenie procesu asymilacji i akomodacji, a na wyższym poziomie analizy połączenie również między I a II cyklem formowania się tożsamości.

Zatem proces formowania się tożsamości w koncepcji Flavella można podzielić na cztery etapy (Brzezińska, 2017, s. 69-70):

- eksploracja wszerz – wiąże się ze zbieraniem nowych informacji, czego efektem jest kumulacja nowego doświadczenia polegająca na uporządkowaniu informacji i umieszczeniu ich w dotychczasowych schematach poznawczych (asymilacja I),
- decyzja o zaangażowaniu się w dany obszar i podjęciu zobowiązań – zebrane informacje przyczyniają się do substytucji, czyli zastąpieniu starych informacji, jako niepełnych, niezetelnych, nieadekwatnych, informacjami nowymi w już istniejących ramach schematów poznawczych (asymilacja II),
- eksploracja w głąb – analiza i weryfikacja wcześniej podjętych decyzji i informacji z danego obszaru, czego skutkiem jest modyfikacja dotychczasowych schematów poznawczych (akomodacja I),
- identyfikacja z podjętym zobowiązaniem – pozwala na zmniejszenie odczuwanego napięcia emocjonalnego i inkluzję, czyli integrację nowego i starego doświadczenia, co skutkuje nowymi schematami poznawczymi (akomodacja II).

Kolejna koncepcja została opracowana przez Hanocha Fluma i dotyczy zróżnicowania form tożsamości w okresie dorastania. Czynniki osobowe, środowiskowe oraz incydentalne mogą działać w taki sposób, iż kształtowana tożsamość będzie modyfikowana na etapie wczesnej i późnej fazy adolescencji, w taki sposób, iż:

- któryś z etapów zostanie pominięty,
- nastąpi regres do wcześniejszych etapów,
- nie dojdzie do uformowania się tożsamości osiągniętej wskutek zafiksowania na jednym z wcześniejszych etapów (Brzezińska, 2017, s. 70).

Oznacza to, iż nie wszyscy wkroczą w dorosłość metrykalną z uformowaną tożsamością osiągniętą; możliwe, iż nie wszystkie jednostki zdobędą status tożsamości osiągniętej. Ponadto, według badań Fluma (Flum, 1994), nie wszyscy doświadczą „bycia w kryzysie”, co oznacza, iż nie u wszystkich dyskomfort wywołuje potrzebę i motywację do zmiany wpływającą na proces kształtowania się tożsamości.

Według Hanocha Fluma każdy status tożsamości cechuje się pewnymi specyficznymi dla niego elementami, które składają się na profil. Elementy te mogą zostać opisane na kontinuum w wymiarach „niski” i „wysoki”, które wiążą się kolejno z niskim i wysokim rozproszeniem (Flum, 1994, s. 491).

Status	Niski poziom	Wysoki poziom
Tożsamość rozproszona	Decyzyjność Zależność od rodziców Umiejętność oparcia się grupie (konformizm)	Orientacja zewnętrzna Poleganie na rówieśnikach Orientacja asocjalna (brak zaufania)
Tożsamość nadana	Potrzeba bycia samemu	Orientacja zewnętrzna Szacunek do samego siebie Poleganie na rodzicach
Tożsamość moratoryjna	Umiejętność oparcia się grupie (konformizm)	Pomieszanie tożsamości (kryzys) Rozproszenie Potrzeba bycia samemu

Tabela 9. Cechy charakterystyczne dla profili statusów tożsamości; niski poziom związany jest z niskim poziomem rozproszenia, natomiast wysoki poziom z wysokim poziomem rozproszenia w danym etapie konstruowania tożsamości

Źródło: opracowanie własne na podstawie Flum, H. (1994). The Evolutive Style of Identity Formation. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 2, No. 4, 1994, s. 491

Badania, które przeprowadził Flum (Flum, 1994) z udziałem uczniów w wieku 14 – 18 lat doprowadziły do wyodrębnienia trzech statusów tożsamości zgodnych z koncepcją Marcii (rozproszonej, nadanej i moratoryjnej) oraz jednego nowego – „ewolucyjnego” stylu kształtowania się tożsamości. Wśród trzech grup tylko jedna doświadczyła kryzysu tożsamości – grupa o statusie moratorium. Nie wyodrębniono natomiast grupy o osiągniętym statusie tożsamości.

Uczniowie o „ewolucyjnym” stylu kształtowania się tożsamości nie doświadczyli ani poczucia tożsamościowego pomieszania ani objawów młodzieńczego buntu, a mimo to prezentowali charakterystyki podobne do statusu tożsamości osiągniętej. Cechowały ich (Brzezińska, 2017, s. 70) m.in.: słabe poczucie rozproszenia, otwartość na nowe doświadczenia, traktowanie sytuacji trudnych jako wyzwań, a nie zagrożeń, niska zależność emocjonalna od rodziców przy pozytywnych relacjach z nimi i z innymi znaczącymi dorosłymi. Analiza związku płci, wieku i statusu rodzin badanych z ich statusem tożsamości

wskazały na znaczącą rolę jakości środowiska rodzinnego i relacji z rodzicami w procesach kształtowania się tożsamości (Brzezińska, 2017, s. 71).

Inne badania Fluma wykazały, iż osoby o ewolucyjnym statusie kształtowania tożsamości cechują się wysoce pozytywnym obrazem własnej osoby (Brzezińska, 2017, s. 72). Analizując badania Hanocha Fluma nasuwa się pytanie: czy odczucie dyskomfortu jest zjawiskiem powszechnym i czy jest ono obligatoryjne w procesie kształtowania się tożsamości? Badania pokazują, że nie – zdobycie statusu tożsamości osiągniętej może wiązać się z uruchomieniem innych czynników niż poczucia tożsamościowego pomieszania.

2.4 Koncepcja tożsamości narracyjnej w ujęciu Dana McAdamsa

Punkt wyjścia tej koncepcji stanowi eriksonowski rozwojowy model tożsamości ego. McAdams przedstawia tożsamość jednostki jako formę opowieści składającej się z tła, scen, bohaterów, fabuły i tematu. W okresie adolescencji i wczesnej dorosłości młody człowiek rekonstruuje swoją przeszłość, dostrzega swoją terażniejszość oraz przewiduje swoją przyszłość w warunkach zinternalizowanej i zmieniającej się opowieści o samym sobie. Opowieść ta stanowi zintegrowaną narrację zapewniającą, że obecne życie jednostki posiada cel i odpowiedni rozwój psychospołeczny. Budowana jest na faktach biograficznych danej osoby, które podlegają znacznej selekcji w celu wytworzenia narracji zrozumiałej dla tej osoby oraz odbiorców historii. Skutkiem takich zabiegów jest wytworzenie opowieści, w której życie jest mniej lub bardziej znaczące dla jednostki oraz innych ludzi. Narracje takie stanowią psychospołeczne konstrukcje współtworzone przez jednostkę i kontekst kulturowy które osadzają życie w pewnej podstawie i nadają mu sens. Na indywidualne opowieści mają wpływ wartości, role i przekonania funkcjonujące w danej kulturze, a dotyczące płci, rasy czy klasy społecznej; tworzone są więc w pewnych ramach i pozwalają odróżnić jedną osobę od drugiej (McAdams, 2001, s. 101).

Narracje stanowiące formę rozumienia rzeczywistości posiadają uniwersalną i podstawową strukturę: bohater posiadający określone intencje napotyka na trudności, które w wyniku zdarzeń zostają bądź nie zostają przezwyciężone. Konkretnie narracje wyrażane przez poszczególne osoby mogą wyrażać tę strukturę w mniejszym lub większym stopniu, ale

zawsze stanowią jej transformację; umysłową bazą do tworzenia narracji są **schematy narracyjne**, które modelują (Trzebiński, 2002, s. 22-23):

1. Bohaterów historii występujących w danej sferze,
2. Ich wartość, czyli pozytywne i negatywne (również hipotetyczne) stany; schemat narracyjny może również wprost modelować intencje bohaterów oraz towarzyszące im plany realizacji,
3. Możliwe komplikacje, czekające bohaterów w momencie realizacji intencji i planów,
4. Uwarunkowania i szanse przezwyciężenia trudności oraz realizacji intencji.

Ludzie różnią się od siebie w narracjach, tak jak różnią się między sobą cechami, motywami czy poziomem inteligencji. Poszczególne historie mogą być porównywane i kontrastowane z uwzględnieniem ich cech szczególnych, takich jak spójność, liniowość czy poziom skomplikowania. Stanowią również podstawę jednostkowego indywidualizmu oraz przyjmowanych ról społecznych w grupach pierwotnych i wtórnych w danym kręgu kulturowym oraz danym czasie historycznym. Psycholodzy osobowości zauważają, że „opowieść” i „narracja” stanowią elementy użyteczne w przenoszeniu spójności i sensu życia (McAdams, 2001, s. 100-101).

Badacze filozofii i literatury podkreślają ścisły związek narracji z tożsamością – w ich podejściu podkreśla się przede wszystkim dążenie do zachowania ciągłości, tradycji, roli kultury i jej cywilizacyjnego przesłania oraz kondycję społeczeństwa w dobie nowoczesności; narracja jest więc zharmonizowaną opowieścią snutą w naszym (o naszym) życiu (Maciejewska, 2012, s. 62) – w takim ujęciu podkreślony jest aspekt indywidualny oraz społeczny, zakorzeniony w danej kulturze i zależny od grup, do których jednostka przynależy. Niektórzy badacze podkreślają jednak, iż jednostki nie mają dostępu do „prawdziwej” rzeczywistości, która istnieje niezależnie od nich, tworzą więc jej reprezentację, co pozwala na swobodę interpretacji rzeczywistości w sposób dostosowany do poziomu dojrzałości osobowości (Soroko, 2014, s. 16). Innymi słowy, „[...] sens nie jest nam dany w swej oczywistości, lecz zadany do interpretacji, będącej „rozumiejącym scaleniem” tego, co różnorodne, w jedną sensowną całość” (Bohuszewicz, 2013, s. 308).

Koncepcja McAdamsa skupia się na metaforze życia, jako książki, a jej kluczowy element stanowi pojęcie tożsamości narracyjnej, którą autor definiuje jako „zinternalizowaną

opowieść o życiu, która integruje odmienne elementy biografii i tym samym nadaje życiu pewien stopień jedności i prawdopodobieństwa” (Jeziński, 2010, s. 93). Tożsamość jest więc traktowana jako układ integrujący ja-w-świecie-dorosłych i według autora przejawia się w globalnie spójnej historii życia, gdzie dokonuje się jej integracja (Jeziński, 2010, s. 93-94). Konfiguracja tak rozumianej tożsamości układa się w dwa warianty integracji <<ja>>:

- 1) Synchronicznej – gdzie występuje integracja szerokiego, często skonfliktowanego, wachlarza ról i więzi społecznych, charakterystycznych dla narracji życia tu i teraz; tożsamość łączy ze sobą te odmienne role i chociaż definiowane są one jako znacząco różniące się od siebie, występując jako integralne części postrzegania siebie samego,
- 2) Diachronicznej – związanej z czasem, wiążącej to, co przeszłe, z tym co obecne.

Obligatoryjne zdaje się zintegrowanie tych dwóch rodzajów kontrastu; pomimo tego iż zazwyczaj role są różne i oddzielone od siebie w czasie, mogą stanowić harmonijną i zorganizowaną, ale tymczasową całość (McAdams, 2001, s. 102).

Kamil Jeziński uważa, iż bazując na powyższej koncepcji można wyciągnąć wniosek, iż umiejętność konstruowania dojrzałej historii życia pojawia się wraz z formowaniem się tożsamości psychospołecznej (Jeziński, 2010, s. 93-94). Badania za pomocą kwestionariusza inklinacji autonarracyjnej (IAN-R) wskazują natomiast, iż osoby „piszące do szuflady” lub podejmujące jakiegokolwiek próby pisania oraz miłośnicy gier fabularnych typu RPG posiadają wyraźnie wyższy poziom inklinacji autonarracyjnej, niż jednostki niezwiązane z tego typu zainteresowaniami (Soroko, 2013, s. 14-15).

Punkty wspólne teorii McAdamsa i Eriksona stanowią: a) uznanie za jedno z głównych zadań tożsamości integrowanie odmiennych elementów „ja” oraz b) traktowanie rozwoju psychoseksualnego oraz oczekiwań społecznych względem adolescenta jako czynników rozwojowych, dzięki którym możliwe jest stworzenie dojrzałej historii (dodany jest tutaj także kolejny czynnik w postaci rozwoju operacji formalnych). Podstawą obu ujęć jest wyłanianie się wizji swojego życia w okresie adolescencji; tożsamość rozumiana jako system zaangażowań u Eriksona stanowi niemal ten sam element, co tożsamość narracyjna w ujęciu McAdamsa (Jeziński, 2010, s. 94).

To, co różni obie teorie, to: a) w teorii psychospołecznej formowanie się tożsamości związane jest z określeniem własnych atrybutów oraz miejsca w społeczeństwie (tożsamość

tutaj zbudowana jest ze stwierdzeń typu „ja jestem X”), natomiast w ujęciu McAdamsa tożsamość pojmuje się w kategoriach narracyjnych, które składają się epizodów z życia czy wyjaśnienia i powiązania różnych wątków (historie mogą być stwierdzeniami pierwszego typu, ale zostają włączone w strukturę narracyjną, dzięki czemu mogą zostać umieszczone w spójnej historii życia, co umożliwia jednostce zrozumienie siebie, jako zmieniającego się podmiotu) oraz b) koncepcja psychospołeczna akcentuje stabilność i jedność, podczas gdy ujęcie narracyjne akcentuje utrzymanie poczucia tożsamości pomimo zmienności (tożsamość wynika nie tyle z niezmienności cech i atrybutów danej jednostki, ile ze zrozumienia tych elementów w przebiegu historii tejże osoby) (Jeziński, 2010, s. 94-95).

W myśl tej koncepcji tożsamość nie stanowi elementu, nad którym jednostki zaczynają pracować dopiero w okresie adolescencji, a który kończy się w okresie wyłaniającej się dorosłości (McAdams, 2001, s. 103).

McAdams dostrzega wagę rozwoju poznawczego w kształtowaniu się tożsamości; wskazuje, że myślenie formalne dostarcza środków do poszukiwania tożsamości, ponieważ wraz z pojawieniem się operacji formalnych człowiek nabywa umiejętności systematycznego dopasowywania szerokiej gamy scenariuszy i ideałów do własnego życia. Jeziński wysuwa hipotezę, iż historie życia zawierające rozumienie zmiany i sprzeczności we własnej osobie pojawiają się wraz z przejściem na poziom myślenia postformalnego. Myślenie formalne jest wystarczające do osiągnięcia stabilnej tożsamości psychospołecznej (Jeziński, 2010, s. 95).

Kamil Jeziński w swoich badaniach z 2010 roku uzyskał wyniki, które mogą sugerować, iż dorastanie stanowi istotny okres dla kształtowania się historii życia oraz że globalna koherencja autonarracji ma charakter wieloaspektowy (Habermas i Bluck, 2000, s. 748-769). Uzyskane wśród uczniów zróżnicowanie co do globalnej koherencji narracji sugeruje, iż przed wyłonieniem się w pełni tożsamości narracyjnej ma miejsce uformowanie konwencjonalnej spójności autobiografii bazującej na chronologicznym ułożeniu elementów życia i powierzchownym uporządkowaniu według standardowych tematów. Początkowo ten rodzaj koherencji nie wiąże się z silnym poczuciem stabilności tożsamościowej – dopiero w dalszej kolejności podejmowanie stabilnego zaangażowania wiąże się z wiązaniem epizodów za pomocą stabilnych charakterystyk (Jeziński, 2010, s. 96-102).

Urszula Tokarska wskazała wyznaczniki adaptacyjnych narracji autobiograficznych, do których należą: a) wielowątkowość (bogactwo vs schematyzm), b) spójność (integracja vs

rozproszenie, chaos), c) osobiste znaczenie (vs trywialność, pozbawienie znaczenia), d) „wewnętrzna demokracja” (dialog pomiędzy historiami), e) korespondencja (między poszczególnymi poziomami rozwoju autonarracji), f) elastyczność (transcendowanie pozycji „Ja”, otwartość na zmianę), g) dystans (w odniesieniu do możliwych wersji tej samej opowieści), h) powiązania (z mikronarracjami innych ludzi) oraz i) „wpisanie w...” (makronarracje kulturowe) (Tokarska, 2015, s. 331).

Narracja, czy też ściślej autonarracja, może stanowić strategię negocjowania tożsamości m.in. w wypadkach, w których tożsamość jednostkowa oparta na doświadczeniu ciągłości własnej biografii zostaje rozbita, a wraz z nią podważeniu ulega terazniejszość i wewnętrzne poczucie spójności, którego dotyka fragmentacja. Taka sytuacja może mieć miejsce w przypadku migracji jednostek do innych państw (Ślósarska, 2004).

Niektórzy badacze zauważają słabe strony narratywizmu, takie jak staroświecka prostota modeli narracyjnych przyjmowana przez niektórych narratywistów, etyczną problematykę tego zjawiska, przejawiającą się w prymacie wielkich narracji nad małymi czy też wywodzenie się z tradycji anty-kartezjańskiej, jednocześnie dokonując modyfikacji filozofii tożsamości znajdującej się w obrębie kartezjanizmu (Bohuszewicz, 2013, s. 310-311). Ponadto, jak wskazuje Paweł Bohuszewicz, tożsamość podmiotu w narratywizmie zagwarantowana jest poprzez umiejętność stworzenia sensotwórczej opowieści o sobie samym, dokonywana niejako poprzez częściowe wyjście ze „strumienia życia” i przedstawienia siebie przeszłego (w akcie retrospekcji) oraz przyszłego (w akcie prospekcji); takie podejście rodzi szereg problemów, ponieważ narratywizm zdaje się przeceniać (Bohuszewicz, 2013, s. 312):

1. Rolę swoistej apercpepcji transcendentalnej w kształtowaniu się tożsamości,
2. Rolę językowej artykulacji w procesie tworzenia samego siebie,
3. Możliwość przeniesienia świata rzeczywistego do świata fikcji.

Ze względu na to, iż osoby konstruują swoje narracje w celu uzyskania spójności życia, pojawił się rodzaj terapii nazywany *terapią narracyjną*, gdzie jednostka wraz z terapeutą rekonstruuje narracje, aby zmodyfikować już istniejące, które są zdezorganizowane lub niepełne/niespójne. McAdams zastanawia się, co właściwie czyni narrację spójną i czy narracja spójna jest synonimem narracji dobrej (McAdams, 2006, s. 109-110). Opowieści

istnieją po to, aby być opowiedziane. Te, które tworzą jednostki wiążą się ze społecznym kontekstem, w którym muszą być zrozumiałe przed inne osoby; jeśli opowieść nie jest zrozumiała, staje się niespójna, a przez to nieistotna i nie pojmowana w kategoriach wartościowej narracji. Jeśli w narracji brakuje powiązania pomiędzy poszczególnymi elementami albo wykonywanie działania nie mają celu, opowieść również staje się niespójna, ponieważ do niczego nie dąży i z niczego nie wynika. Istotnym elementem osobistej narracji jest również chronologia – opowieść jednostki powinna mieć początek, rozwinięcie i koniec. Charakterystyczną cechą osobistej narracji jest to, iż często to, co dla niektórych jest spójne i posiadające sens – dla innej grupy odbiorców jest niespójne lub nawet wydumane. Taka sytuacja będzie miała miejsce, np. w przypadku osób wierzących i ateistów, gdzie elementy religijne i wiara nie ma dla drugiej grupy sensu ani zastosowania w ich życiu (McAdams, 2006, s. 110-113).

Narracje pomagają wyjaśnić obecny kształt życia konstruującej je jednostki, nie można jednak oceniać ich w kategoriach prawdy i fałszu (McAdams, 2006, s. 114). Po części pokazały to badania opublikowane w 2012 roku, które dotyczyły analizy narracji osób chorych na schizofrenię przed i po wystąpieniu kryzysu psychiatrycznego; wskazały one wyraźnie zmianę w obszarze obniżenia samooceny występującej po kryzysie (Chądyńska, 2012). Narracyjny charakter badań związany jest z przedstawieniem rzeczywistości w taki sposób, w jaki widzi ją snująca opowieść osoba – stąd jej opisy i doświadczenia są prawdziwe, nawet jeśli krótkotrwałe, dlatego niemożliwe jest opisanie narracji w kategoriach prawdy lub fałszu.

Spójność i logiczność narracji nie stanowią jedynych wyznaczników dobrej historii. Okazuje się bowiem, iż niektóre narracje jednostek nie stanowią ich własnego wytworu – zostały im nadane przez inne znaczące osoby, jak np. rodziców. Powoduje to trudność z określeniem prawdziwości opowieści, nawet gdy wydają się wewnątrznie spójne i logiczne. Ponadto opowieści zawsze są budowane subiektywnie – wytwarzają je jednostki widzące świat indywidualnie. Oznacza to, iż narracje mogą być zbyt proste, aby opisać złożoną strukturę biografii jednostki (Chądyńska, 2012).

Z konstruowaniem narracji związane są dwie strategie obierane przez zaangażowane jednostki; dotyczą one pojmowania w pozytywny i negatywny sposób napotykaných sytuacji życiowych. Pierwsza strategia, nazywana oczyszczeniem (ang. *redemption sequence*), polega

na dostrzeganiu pozytywnych stron w sytuacjach ciężkich i negatywnych afektywnie. Jednostki takie wyciągają wnioski i czynią z sytuacji trudnych przeszkody do pokonania i następane kroki do osiągnięcia określonych celów. Druga strategia, nazywana zanieczyszczeniem (ang. *contamination sequence*), dotyczy zmieniania dobrych i pozytywnych afektywnie doświadczeń, w doświadczenia negatywne. Narracje budowane są na faktach z życia jednostki, ale stanowią wytwór wyobraźni i kreatywności, dokładnie w taki sam sposób, jak proza czy poezja (McAdams, 2001, s. 474-475). Oznacza to, iż nadając doświadczeniom określone etykiety, sami wytwarzamy jakość życia, w którym się znajdujemy – życie staje się dokładnie takie, jakim go widzimy.

W jednej ze swoich prac, McAdams proponuje trzy niezależne od siebie poziomy opisu samego siebie: a) czynniki osobowościowe (jak w Wielkiej Piątce), b) skategoryzowane elementy, takie jak określone cele życiowe oraz c) zintegrowana narracja samego siebie. Trzeci poziom odpowiada tożsamości, gdzie dojrzałe osoby tworzą spójną narrację, która nadaje życiu sens. Na poziomie psychospołecznym narracja składa się zarówno z faktów, jak i wizji wytworzonej indywidualnie przez jednostkę (McAdams, 1997, s. 679).

Koncepcja tożsamości narracyjnej McAdamsa opiera się na metaforze życia jako książki, wraz z bohaterami, sceną, fabułą i tematem. W swojej koncepcji autor podkreśla również wagę elementów, które umożliwiają jednostkom budowanie dobrej i spójnej narracji, a są to rozwój poznawczy oraz strategie pojmowania napotkanych sytuacji życiowych. Im wyższy rozwój poznawczy, tym łatwiej budować narrację, która dla innych ludzi i samych jednostek będzie spójna. Pozytywne podejście do napotykanym przeciwności powoduje, iż łatwiej sobie z nimi radzić, co w praktyce również przekłada się na spójność historii. Koncepcja jest szeroko rozpowszechniona ze względu na łatwość porównania jej do narracji baśni czy opowiadania – każda jednostka chce czuć się istotna i być protagonistą pewnej historii. Ma jednak i swoje słabe strony w postaci zbyt prostego rozwiązania – czy opowieści wytworzone przez jednostkę naprawdę wystarczą do opisania złożoności jej życia? Okazuje się także, iż narrację można jednostce nadać, podobnie jak dzieje się to w jednym ze statusów tożsamości. Powoduje to, iż taka narracja staje się nieprawdziwa pomimo wewnętrznej spójności, a przez to niemożliwa do zbadania i prawidłowego opisanie jako indywidualna historia jednostki.

Zdaje się, iż tożsamość narracyjna może mieć zastosowanie również w przypadku cosplayu – jeśli życie jest takie, jakim widzą go dane osoby, to połączenie pozytywnego obrazu życia wraz z odgrywanymi w cosplayu rolami, może przełożyć się na budowanie stabilnego i pozytywnego obrazu samego siebie. Nawiązywanie do ulubionych bohaterów lub porównywanie życia jednostek z życiem wybranych postaci może pomóc w pokonywaniu życiowych przeciwności i uświadomić jednostkom, iż sytuacja życiowa może ulec zmianie.

Pojawienie się kolejnych koncepcji kształtowania tożsamości lub modyfikowanie i rozszerzanie poprzednich zdaje się być związane ze zmianami społecznymi i kulturowymi, które następują we współczesnym świecie. Proces kształtowania się tożsamości nadal opiera się na eksploracji i poszukiwaniu oraz – w niektórych wypadkach – na przyjmowaniu tożsamości negatywnej, jednak stał się on bardziej skomplikowany przez szersze możliwości eksperymentowania w wyniku globalizacji i przestrzeni internetowej. Poniekąd odpowiedzią na zmiany jest koncepcja tożsamości narracyjnej, która wiąże się z cosplayem w związku z konstruowaniem na bazie narracji tożsamości jednostkowej. Sfragmentaryzowanie i mozaikowość tożsamości oraz możliwość „przymierzania” cech i historii danej postaci jest odpowiedzią na poszukiwanie siebie w wydaniu ponowoczesnej rzeczywistości.

Również tożsamość negatywna może być wykorzystywana w cosplayu poprzez wcielanie się w postaci marginalizowane – dzieje się to jednak w warunkach stosunkowo bezpiecznych i kontrolowanych przez samych zainteresowanych, a wielokrotnie również przez osoby dorosłe przyglądające się całemu procesowi. Powoduje to, iż proces kształtowania się tożsamości zostaje przeciągnięty w czasie – mnogość możliwości powoduje, iż nie da się ich szybko sprawdzić. Ponadto młodzież może czuć się przytłoczona wyborem lub unikać zobowiązań ze względu na zdawanie sobie sprawy, iż jeszcze nie wypróbowali wszystkiego, co mogli. Stąd przesunięciu w czasie ulega także realizowanie zadań rozwojowych.

Sam proces kształtowania się tożsamości współczesnych adolescentów, pomimo posiadania tych samych elementów, zdaje się być diametralnie różny, od tego ujmowanego w koncepcjach klasycznych. Może to mieć związek nie tylko z globalizacją czy mnogością możliwości, ale również ze zmianami w świadomości współczesnej młodzieży. Jednak zmiany te związane są w oczywisty sposób ze zmianami społecznymi, które wpływają na

postrzeganie jednostek w zakresie otaczającego ich świata. Niemniej jednak, proces – mimo zmian – zdaje się pozostawać zachowany, a sama tożsamość nadal stanowi rdzeń jednostki.

Rozdział III Cosplay jako zjawisko społeczne i kulturowe

Cosplay, przez wzgląd na to, iż bazuje na kulturze popularnej, stanowi zjawisko społeczne i kulturowe. Warunkowane jest także zmianami w ich obrębie. Szybko następująca globalizacja oraz rozwój Internetu przyczyniają się do rozpowszechniania i modyfikowania kultur, a co za tym idzie, również do wytwarzania coraz to nowszych produkcji kultury popularnej, które stanowią bazę dla wielu pomysłów na kostiumy. W ten sposób cosplay jednocześnie może stanowić jedną z podstaw zmian społecznych, jak i samemu ulegać tymże zmianom, warunkując się wzajemnie.

Jako zjawisko społeczne, cosplay związany jest z grupami jednostek, które będąc fanami danej produkcji, przekazują sobie na jej temat informacje, dzielą opiniami, a także decydują się na wcielenie się w rolę wybranych postaci, czasami wraz ze swoimi bliskimi znajomymi czy przyjaciółmi. W ten sposób cosplay przyczynia się do powstawania i podtrzymywania wielu więzi społecznych.

Wydaje się, iż wielu cosplayerów urzeka wielość możliwości, jakie dostarcza im cosplay w związku ze zmianą kanonicznego tekstu (Gn, 2011, s. 583-584) i dopasowaniem go do siebie. Odpowiada to potrzebom tworzenia tożsamości w sfragmentaryzowanym i mozaikowym świecie (Melosik, 2013, s. 313). Możliwość odnalezienia w kulturze popularnej postaci, która będzie bratnią duszą jednostki oraz możliwość dodatkowego „pożyczenia” jej osobowości może spowodować, iż młody człowiek poczuje się bardziej pewny siebie, a jego poszukiwanie siebie będzie pełniejsze i bardziej rozbudowane.

Cosplay stanowi więc jeden ze sposobów poszukiwania i wyrażania siebie, który umożliwia jednostce głęboką i zgodną z nią eksplorację otoczenia – zamiast marzyć o byciu kimś innym, jednostka po prostu się kimś innym staje. W związku z tym pojawia się pytanie o trwałość i zmiany w tożsamości osób zajmujących się cosplayem – czy jest możliwe to, aby być jednocześnie sobą i kimś innym? (Geissler, 2016, s. 35) Stąd zasadne wydaje się pytanie dotyczące połączenia cosplayu oraz kształtowania się tożsamości adolescentów.

3.1 Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania

Cambridge Dictionary definiuje cosplay jako „hobby polegające na przebieraniu się i udawaniu, że jest się postacią z filmu, programu telewizyjnego, komiksu itd.”²³; termin ten pochodzi z Japonii, gdzie funkcjonuje jako *kosupure*, co stanowi zbitkę wyrazowy słów „costume” - コス (kosu) oraz „play” - プレ (pure) (Wrona, 2020, s. 385). Theresa Winge uważa, iż drugi człon terminu może odnosić się również do „role-play” (Winge, 2006, s. 65).

Nicolle Lamerichs wskazuje, iż cosplay materialnie przejawia się głównie na konwentach²⁴ i *eventach*²⁵ i polega głównie na przedstawieniu postaci za pomocą własnoręcznie wykonanego kostiumu bazującego na kulturze popularnej; kostium i późniejsze przedstawienie postaci stanowią fizyczną manifestację immersji związanej z fikcyjnymi uniwersami ukazanymi za pomocą telewizji, komiksu, Internetu, animacji i wielu innych. Głównym celem cosplayu jest wyglądanie jak wybrana postać, a więc możliwie jak najlepsze jej odwzorowanie za pomocą kostiumu, peruk, makijażu, rekwizytów i wielu innych elementów (Lamerichs, 2014, s. 113).

Cosplay jest nierozzerwalnie związany z **kulturą popularną** (Dudek, 2003, s. 87; Strinati, 1998, za: Pawlus, 2015, s. 48), która stanowi podstawowe źródło, z którego cosplayerzy czerpią swoje pomysły na wcielanie się w postaci i wykonywanie kostiumów oraz rekwizytów, które ich do tych postaci upodabniają.

Jordan Kass Lome uważa, iż cosplay jest sztuką transformacji, która wspomaga wykreowaną jednostkową tożsamość, jednak pod warunkiem, że jednostka akceptuje swoje ciało; zauważa również, iż cosplay powoduje, że jednostki są bardziej pewne siebie – swojego ciała, swojej seksualności oraz zdolności fizycznych, bez względu na to, ile czasu i pieniędzy włożyły w tę aktywność. W cosplayu jednostki nie tylko tworzą sztukę, ale również się nią stają; niektórzy wykorzystują postaci pochodzące z kultury popularnej, inni wymyślają swoje

23 Oryginalna definicja w języku angielskim, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cosplay>, dostęp: 17.06.2020 r., godz.: 12:41

24 *Konwent* – *dobryslownik.pl* definiuje konwent jako <<zjazd miłośników fantastyki, gier fabularnych, komiksu, anime itp., zwykle obfitujący również w spotkania ze znanymi autorami i wydarzenia artystyczne >>, za: <https://dobryslownik.pl/slowo/konwent/22605/#znaczenie-238484>, dostęp: 13.07.2020 r., godz.: 14:12

25 *Event* – *dobryslownik.pl* definiuje *event* jako <<zorganizowane wydarzenie służące jakiemuś celowi, łączące zwykle elementy zabawy, rekreacji i nauki, mające opracowany program, angażujące wykonawców, sponsorów, patronów, media itp.>>, za: <https://dobryslownik.pl/slowo/event/218491/>, dostęp: 13.07.2020 r., godz.: 14:15

własne. Cosplay fizycznie zostaje zmanifestowany zazwyczaj na konwentach, podczas których cosplayerzy gromadzą się i wchodzą ze sobą w interakcje, a reakcja fanów prowadzi do zwiększenia popularności cosplayerów i rozwoju ich kariery zawodowej; można stwierdzić, iż na **kulturę cosplayu** składają się takie elementy jak tradycje, produkty i idee czy pomysły, które w rezultacie pomagają jednostce we wzmocnieniu swojej mentalnej i fizycznej pewności siebie. Cosplay może zmienić tradycyjne postrzeganie przebierania się i przenieść środek ciężkości badań z samego aktu również na postaci, w które wcielają się jednostki (Lome, 2016).

Joel Gn zaznacza, iż cosplay nie stanowi nowego zjawiska, ponieważ wśród fanów danych uniwersów zawsze występował jakiś poziom odgrywania roli i immersji; początkowo cosplay był pojmowany przez niektórych jako aktywność patologiczna ze względu na wykorzystywanie kostiumów jako *alter ego*, co miało stanowić prekursor zaburzeń seksualnych i osobowościowych – teoria ta nie została jednak potwierdzona. Cosplay jako aktywność zmienia radykalnie znaczenie fana ze względu na to, iż fan staje się aktywnym wytwórcą lub manipulatorem zmieniającym oryginalny, kanoniczny tekst kultury. Z jednej strony to fizyczna manifestacja postaci, która powoduje jej wyemancypowanie z danego tekstu kultury i stanowi medium, za pośrednictwem którego cosplayer może odgrywać inne role, scenariusze i możliwości; z drugiej strony specyfika cosplayu jako praktyki implikuje swoistą konsumpcję wizerunku postaci nawet w przypadku różnic. Jest to więc nie tylko liberalne odczytanie tekstu kultury, ale również czyni z cosplayu przyjemną i wykorzystującą ciało aktywność, która ma potencjał zmienienia się w „prawdziwy spektakl” bez znamion dewiacji lub patologii (Gn, 2011, s. 583-584).

Craig Norris i Jason Bainbridge przekonują, iż cosplay w swojej czystej formie jest tożsamy z wystąpieniem artystycznym skupiającym się na *habitusie*²⁶ wybranej postaci poprzez kostium, akcesoria, gesty i podejście; nie jest to więcej tylko przebieranie się, ale wcielanie się w daną postać fizycznie i psychicznie. Kluczowa jest więc koncepcja **odgrywania**, odczytania wieku, płci i rasy, z których następuje powrót po zakończeniu wcielania się w rolę (Norris i Bainbridge, 2009, s. 1).

26 *Habitus* – Słownik Języka Polskiego PWN definiuje habitus jako <<ogół właściwości osobnika składający się na jego wygląd i zachowanie>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/habitus;2559806.html>, dostęp: 28.06.2020 r., godz.: 13:02

Anne Peirson-Smith analizując cosplay wschodnioazjatycki zauważa, iż ma on związek z globalizacją, mieszaniem się kultur i wpływów społecznych, które wspierają fantastyczną reprezentację siebie, jej kształtowanie się i komunikowanie podkreślane przez fantazyjne kostiumy; aktywność ta wzrasta do rangi wytwarzania w przestrzeni miejskiej grup społecznych o charakterze neoplemiennym (Peirson-Smith, 2013, s. 79). Wydaje się, iż cecha ta jest charakterystyczna dla cosplayu ogólnie, więc na potrzeby badań nie będzie ona ograniczana wyłącznie do cosplayu wschodnioazjatyckiego.

Termin *play* zazwyczaj odnoszony jest do dziecięcych zabaw, dlatego cosplay jawi się jako forma **eskapizmu** i wolności od obowiązków, która oddziela go od rzeczywistości, klasyfikując wyłącznie jako zabawę; wychodząc naprzeciw takiemu podejściu, cosplayerzy starają się pokazać, iż jest to nie tylko zabawa, a wynik fantazji i rzeczywistości, co z kolei nasuwa pewien paradoks: jeśli cosplay to zarówno rzeczywistość, jak i wyobrażenie, to jak jednostka może być zarówno sobą i kimś innym? (Geissler, 2016, s. 35) Następuje więc „rozmycie” granicy pomiędzy grą a rzeczywistością w wyniku przejścia osobowości odgrywanego bohatera (McGeehon, 2018, s. 1).

Suzanne Scott zauważa, iż cosplay stanowi formę mimicznej twórczości fanów, czyli replikowania tego, co dostrzegają na ekranie, jednak nie powinno być to odczytywane w sposób radykalny czy prowokacyjny; nie stanowi to także transformacji obiektu *fandomu*²⁷ (Hills, 2010, za: Scott, 2015, s. 146) – jako aktywność plasuje się więc gdzieś pomiędzy.

Biorąc pod uwagę role-play jako istotny element cosplayu i mimiczną twórczość fanów, można zauważyć tzw. *mimikrę*, czyli skupienie na samej przyjemności płynącej z odgrywania roli, wspomaganej zabawkami i improwizacją; zazwyczaj jest ona specyficzna dla okresu wieku dziecięcego, w którym dzieci podczas zabaw kostiumowych starają się przekonać siebie i nas samych, że są kimś innym, niż w rzeczywistości (Caillois, 1958, za: Reggion, 2007, s. 3-4). W przypadku cosplayu mimikra nie zawęży się jedynie do dzieci – będzie występowała u cosplayerów obojętnie od wieku.

Ubranie fantazyjnego kostiumu wiąże się z symboliczną transformacją tożsamości, która umożliwia zaprezentowanie tejże tożsamości w nowej formie, która możliwa do

27 *Fandom* może zostać zdefiniowany jako „przestrzeń entuzjastów” (zobacz więcej: Ito, M., Okabe, D., Tsuji, I., *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, 2012) lub jako „[...] szczególnie rodzaj wystąpienia, eksplorowany na rozmaite sposoby przez jego członków, którzy poszukują tożsamości i nadają mu własnych warstw znaczeniowych”, za: Duchesne, 2005, za: Rahman, O., “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity [w:] *Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture*, 2012, s. 318

uzyskania jest tylko i wyłącznie poprzez odegranie pewnej roli z nią związanej (Peirson-Smith, 2013, s. 79).

Cosplay związany jest z wieloma innymi aktywnościami, takimi jak maskarady, karaoke czy pozowanie do zdjęć wraz z innymi *otaku*²⁸, którzy również ubierają się i zachowują jak postaci z anime, mang czy gier komputerowych (Winge, 2006, s. 65).

Przebieranie się stanowi pewnego rodzaju rytuał identyfikujący jednostkę z daną postacią lub sposób na oznaczenie i uporządkowanie jej przynależności do danego *fandomu*; ilość czasu i zaangażowania w kostium i upodobnienie się ma celu pokazanie innym jak „bardzo serio” traktuje się danego bohatera lub uniwersum, z którego pochodzi. Jednak cosplay zdaje się być czymś więcej – może mieć istotne znaczenie również dla płci jednostki, zarówno w obrębie ról płciowych i społecznych, jak i występujących nieprawidłowości i nieadekwatności (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3); temat ten zostanie rozszerzony w dalszych rozdziałach.

Niektórzy autorzy wskazują, iż istotnymi elementami cosplayu jest podobieństwo do postaci, w którą jednostka chce się wcielić oraz jakość wykonanego kostiumu i wystąpienia; kostium nie musi być wykonany własnoręcznie, jednak uwagę zawsze zwracają zbroje, ponieważ są one trudne do wykonania, przez co stają się symbolem czasochłonności i zaawansowania (de Groot, 2019).

Zmiana swojego wyglądu na poziomie materialnym poprzez kostium zdaje się posiadać dwie nadrzędne funkcje, które powodują, iż cosplayerzy są zarówno harmonijnie zintegrowani ze światem fantazji, jak i w pewien sposób oderwani od rutynowej rzeczywistości społecznej (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82):

1. Zakomunikowanie odrębności i różności od nie-cosplayerów,
2. Zakomunikowanie przynależności do cosplayowego *fandomu*.

W Japonii cosplay ograniczony jest do specyficznych miejsc takich jak obszary konwentów i *eventów* albo specyficzne obszary miejskie, m.in. *Yoyogi Park* czy *Harajuku*

28 Termin *otaku* można zrozumieć w tym kontekście dwojako: 1. W Ameryce Północnej *otaku* nawiązuje do fana mangi i anime, jednak rozumianego jako ekstremum/skrajność, a więc kojarzonego pejoratywnie, 2. W Japonii *otaku* jest rozumiane jako zwrot honorowy, używany w stosunku do bliskiego przyjaciela, za: Winge, T., *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* [w:] *Mechademia*, 2006, s. 75; na potrzeby pracy doktorskiej *otaku* będzie rozumiane zgodnie z pierwszą definicją

(Lamerichs, 2013, s. 167); jest to pokłosie lat 90. XX wieku, podczas których cosplay wyłonił się w Japonii jako subkultura popularnej mody ulicznej (Hill, 2017).

Norris i Bainbridge wskazali, iż cosplay w Australii jest silnie związany z przemysłem (stanowi jego produkt), na co zwracają uwagę również fani; autorzy podzielili go na trzy węzły, z których każdy ma dla cosplayerów inne, ale równie ważne, role i kulturowe znaczenie oraz wpływ na kulturę cosplayu (Norris i Bainbridge, 2009, s. 2):

1. Detaliści głównego nurtu (*mainstream retailer*) – różnego rodzaju sieci sklepów, które pomagają w rozpowszechnianiu cosplayu jednocześnie zniekształcając jego cel i znaczenie,
2. Nisza (*niche industry*) – ma związek z tzw. *otaku-wear*; nie tylko zajmuje się dystrybucją, ale pomaga również w projektowaniu kostiumów, czyli w pewnym stopniu odpowiada również za powstanie stylów kostiumów,
3. Branża rękodzielnicza (*cottage industry*) – kostiumy są projektowane i produkowane dla lokalnych fanów, co pozwala organizatorom konwentów zebrać większą ilość cosplayerów w jednym miejscu.

Wydaje się więc, iż cosplay jest to aktywność polegająca przede wszystkim na wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej; niejednokrotnie dochodzi tutaj do odgrywania zachowania i charakteru, utożsamiania się z nią. Podstawę stanowi kostium oraz makijaż, które upodabniają nas do danego bohatera i pozwalają stworzyć iluzję obcowania z nim innym ludziom wokół. Często jest również wyrazem przynależności do danej grupy lub *fandomu* (Wrona, 2019, s. 66).

Dzięki powiązaniu z kulturą popularną, cosplay może zostać skategoryzowany jako pochodzący z fantastyki, romansu, science fiction, mitologii, fetyszystyczny, gotycki, słodki itd. (Rahman, 2012, s. 318) Warto jednak zauważyć, iż wielu autorów podkreśla, że tzw. *lolity* nie są klasyfikowane jako cosplay, ponieważ nie dochodzi do odgrywania roli, które w tej aktywności zdaje się być kluczowe. *Lolity* definiowane są jako osobna subkultura (Rahman, 2012, s. 318).

Tak więc wybór postaci nie ogranicza się jedynie do mangi, anime czy gier wideo – szeroki wachlarz możliwości obejmuje nie tylko gatunki takie jak romans, horror czy science fiction, ale również zespoły muzyczne i pojedynczych wykonawców (Rahman, 2012, s. 318).

Wśród wyróżnionych na stronach internetowych rodzajów cosplayu możemy znaleźć takie jak: *genderbent* (zamiana płci postaci – męskie postaci zamieniane są na ich żeńskie odpowiedniki i odwrotnie, np. *Harley Quinn* w wersji męskiej), shumanizowane (**znane również pod pojęciem *gijinka* lub *moe antropomorphism***; shumanizowane zwierzęce lub zwierzęcopodobne postaci, np. *Pokemony*, *Sonic The Hedgehog* lub *My Little Pony*), zainspirowane *fanartem*²⁹, *mash-up* (wykorzystanie elementów pochodzących z dwóch postaci w tym samym momencie, np. postaci pochodzącej z *Gwiezdných Wojen* i *Toy Story*), pochodzące z alternatywnego uniwersum (prawie wszystkie elementy są kanoniczne dla danego uniwersum poza jednym, np. książki Disneya w Hogwarcie znanym z uniwersum Harry’ego Pottera) (Hoover, 2018); wyróżnione są również takie rodzaje, jak: kostiumy *nie-sexy* w wersji *sexy*, króliczki Playboya, z zamierzenia *nie-sexy*, postaci w wersji sutenera, baleriny, kostiumy w wersji strój formalny, kostiumy przerobione tak, że wyglądają na historyczne, postapokaliptyczne³⁰, *steampunk*³¹, emerytowani superbohaterowie (Harness, 2015).

Kolejnymi rodzajami cosplayu wskazywanymi na stronach internetowych są: *crossplay* (przebieranie się za postaci przeciwnej płci), *mecha* (wielkie roboty), *dolliers* (**znane również jako *kirigumi***; cosplayerzy używają masek zamiast makijażu), *furries* (osoby chodzące w futrzastych kostiumach imitujących różne gatunki zwierząt), *crossover* („zmieszanie” cosplayu z modą, np. postać pochodząca z kultury popularnej w stroju *steampunkowym*) (Amy, 2011).

29 *Fanart* – *słownik.one* definiuje *fanart* jako <<twórczość artystyczna oparta na dziełach (zazwyczaj komercyjnych) innych autorów. Wyrażenie to wywodzi się z języka angielskiego i oznacza twórczość fanów. Wszelkie grafiki, rysunki, komiksy i inne formy wizualne, w których występują postacie, miejsca, przedmioty stworzone przez kogoś innego, są *fanartem* [..]>>, za: <https://www.slownik.one/FANART>, dostęp: 14.07.2020 r., godz.: 12:19

30 *Postapokaliptyczny* – *glosbe.com* definiuje postapokaliptyczny jako <<taki, który nastąpił po apokalipsie, wydarzeniu katastroficznym>>, za: <https://pl.glosbe.com/pl/pl/postapokaliptyczny>, dostęp: 14.07.2020 r., godz.: 12:28

31 *Steampunk* – *Cambridge Dictionary* definiuje *steampunk* jako <<książki albo filmy dotyczące wyimaginowanych czasów, w których maszyny działają dzięki parze nie zaś za pośrednictwem nowoczesnych metod i silników; może to być również nurt w modzie bazujący na nich>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/steampunk>, dostęp: 14.07.2020 r., godz.: 12:38; jest to więc **historia alternatywna**

Ze względu na duże zainteresowanie cosplayem również cosplayerzy doczekali się typologii; uwzględnione są takie typy cosplayerów, jak: kochający zabawę, kompetytywny, „wszystko albo nic” (występują wyłącznie na dużych *eventach*), crossplayer, *sexy* (zawsze występuje w seksualizujących kostiumach), model (bierze udział wyłącznie w sesjach fotograficznych), narcystyczny, *fanservice*³², nieśmiały, super przyjacielski, krytykujący (zawsze innych cosplayerów), szukający uwagi, fotograf (pomimo ubrania kostiumu jedynie robi zdjęcia), wytwórca kostiumów (zajmujący się tworzeniem kostiumów dla innych), niszczyciel (nie wychodzi mu żaden kostium, który wykona) (BigFoot, 2014).

Inna typologia została przedstawiona na stronie internetowej *aminoapps.com*; wyróżnia ona takie typy jak: budowniczy (wykonujący wiele elementów kostiumów i ich rekwizytów; zazwyczaj ich kostiumy są nieporęczne, ciężkie i trudne w wykonaniu, a często uniemożliwiają korzystanie z toalety lub pożywanie się), *bish*³³, fabrykatorzy (*fabrics*; osoby szyjące kostiumy, zazwyczaj posiadają wysokie umiejętności), teatralni (wcielający się w rolę), śmieszki/żartownisie (*LULz*; zwolennicy szalonych aktywności, jednostki otwarte i nastawione pozytywnie) (Vicky, 2016).

Cosplay jest więc wyjątkowo zróżnicowany i wymykający się kategoryzacji; wysoka dowolność i subiektywność doborów strojów i postaci powodują, iż niemal nieprzerwanie powstają nowe rodzaje cosplayu. Komplikuje to dodatkowo fakt, iż cosplay może zawierać w sobie zarówno postaci już stworzone i funkcjonujące w kulturze popularnej, jak i ich „mieszankę” oraz całkiem nowych, wymyślonych przez cosplayera bohaterów.

W 2006 roku Theresa Winge wyodrębniła cztery istotne komponenty cosplayu; wchodzą one ze sobą w interakcje a powiązania między nimi są istotnym elementem, który wyraźnie pokazuje, iż cosplay stanowi aktywność społeczną. Początkowo komponenty te były wyodrębnione jedynie dla cosplayu dotyczącego mangi i anime, jednak ich uniwersalność sprawia, że na potrzeby pracy doktorskiej będą one odnosić się także do innych rodzajów

32 *Fanservice* – *glosbe.com* definiuje *fanservice* jako <<element stworzony przez twórców, który zazwyczaj ma zabarwienie seksualne, ale nie ma wyraźnego powiązania z główną linią fabularną; tworzony jest ku uciesze odbiorców>>, za: <https://pl.glosbe.com/en/pl/fanservice>, dostęp: 14.07.2020 r., godz.: 12:34

33 *Bish* (znany również jako *bishōnen*) – *yourdictionary.com* definiuje *bish* jako <<azjatycki młody chłopiec, o pięknej, estetycznej aparycji przypominającej kobietę, stąd jego piękno wykracza poza kanon płciowy albo seksualny; zazwyczaj można odnaleźć takich bohaterów w mandze itp.>>, za: <https://www.yourdictionary.com/bishonen>, dostęp: 15.07.2020 r., godz.: 19:08

cosplayu (Winge, 2006, s. 67). Komponenty te to: **cosplayer**, **otoczenie społeczne**, **postać i role-play** oraz **kostium** (Wrona, 2019, s. 191-199).

Skupiając się na doborze postaci w cosplayu można wyodrębnić jego cztery rodzaje (Wrona, 2019, s. 196-197):

1. Bohater negatywny – sytuacja taka występuje, gdy jednostka wciela się w postać jednoznacznie lub z pozoru negatywną; postaci takie nie zawsze są jednak odbierane wyłącznie negatywnie – często następuje odwołanie do ich przeszłości. Wcielenie się w taką postać zaspokaja potrzebę nonkonformizmu i postępowania niezgodnie z przyjętymi normami, co może jednostkom wydawać się atrakcyjne; stanowią też podstawę do chwilowego „wejścia” w tożsamość negatywną (Erikson, 2004, s. 128),
2. Bohater pozytywny – wybranie takiego bohatera może być wynikiem chęci posiadania pewnych cech, które ten bohater reprezentuje (odwaga, honorowość, altruizm); bohaterowie tacy zazwyczaj postawieni są przed wyborem pomiędzy dobrem a złem, jednak w rezultacie zawsze wybierają dobro,
3. Bohater tła – postać, która nie ma wyraźnych cech – ani dobrych, ani złych – stanowi jedynie tło do tego, co dzieje się w fabule; wybór takich postaci występuje rzadko, ponieważ zazwyczaj preferowane są bardziej „wyraźne” postaci,
4. Bohater ambiwalentny – nie można jednoznacznie określić tych postaci jako dobrych lub złych – często są one postawione przed wyborem „mniejszego lub większego zła”; na swojej drodze borykają się z wieloma trudnymi moralnie sytuacjami i nie zawsze wybierają wyłącznie dobro. Tacy bohaterowie są chętnie wybierani, ponieważ cosplayerzy mają możliwość wolnego decydowania o poczynaniach danych postaci, w które się wcielają, z całą gamą skutków i odpowiedzialności za podjęte decyzje; tacy bohaterowie często działają według kodeksu wynikającego z przynależności do danej grupy. Zazwyczaj posiadają również pozytywne cechy charakteru, jak odwaga, męstwo, niezłomność itp.; przykładami takich postaci mogą być *Geralt z Rivii* oraz *kapitan Jack Sparrow*.

Cosplayerzy biorą pod uwagę wiele kryteriów, na podstawie których rozważają wcielenie się w daną postać; możliwe jest jednak wyodrębnienie trzech rodzajów kryteriów (Wrona, 2020, s. 85):

1. Kryterium naturalności – przejawia się w doborze postaci ze względu na określoną figurę lub wygląd zewnętrzny, który jest zbieżny do cosplayera; niejednokrotnie postaci są wybierane tak, aby dobrze komponowały się z wyglądem zewnętrznym osoby, która się w nie wciela. Najczęściej jednak możliwe jest dopasowanie swojego wyglądu do wyglądu postaci za pomocą elementów takich jak peruki, gorsety czy buty na obcasie lub posiadane rekwizyty,
2. Kryterium zainteresowania – wybór postaci następuje nie tylko ze względu na wygląd zewnętrzny, ale również charakterystyczne cechy charakteru posiadane przez daną postać. Możliwe konfiguracje tego kryterium to:
 - a) wybór pozytywny – cechy charakteru wybranej postaci są zbieżne do cech charakteru cosplayera, dlatego też cosplayer nie musi odgrywać roli – względnie pozostaje sobą,
 - b) wybór negatywny – dobór postaci z takimi cechami, których nie posiada dany cosplayer, np. osoba nieśmiała dobiera postać ekspresywną,
3. Kryterium przynależności do grupy cosplayowej lub LARPowej³⁴ – wynika z bycia członkiem grupy, która wyznacza sobie cele i zasady oraz czas pojawienia się; członkowie grupy umawiają się na odgrywanie poszczególnych postaci lub mają z góry ustalone role, w które się wcielają podczas cyklicznych *eventów*:
 - a) cosplayowe pary – będą to osoby, które odgrywają postaci pochodzące z jednego uniwersum; częstą konfiguracją jest *Joker* i *Harley Quinn* pochodzący z uniwersum *Batmana* lub *Szturmowcy* z uniwersum *Gwiezdnych Wojen*.

Biorąc pod uwagę postać, w jaką chcą się wcielić cosplayerzy, rozważają oni wiele czynników, w tym wygląd i cechy charakteru; częstym elementem podlegającym ocenie jest również historia życia danej postaci. Niemniej jednak, wybór postaci jest wysoce subiektywny, nawet w przypadku grup czy par cosplayowych.

Pierwsze ślady cosplayu można znaleźć już w 1908 roku. Wcześniejsze przywdziewanie kostiumów zazwyczaj miało związek wyłącznie z kulturą karnawału, balami maskowymi, Halloween lub spotkaniami kostiumowymi, co odróżnia je od cosplayu w ten

34 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay a kultura młodzieżowa*

sposób, iż cosplay wykorzystuje kulturę popularną do tworzenia kostiumów, co nie miało miejsca przed 1908 rokiem. Wykorzystanie postaci *Mr. Skygacka* i *Miss Dillpickles* stało się więc przełomowe. Upřednie wykorzystanie kostiumów związane było *stricte* z wierzeniami lub kulturą elit (skupiano się na postaciach z podań/legend lub dobrze poznanych bohaterach literatury).

Poniższa tabela została skonstruowana na bazie artykułu *Historia cosplayu* (Wrona, 2019, s. 65-79); jest to syntetyczne ujęcie historii cosplayu – większą ilość informacji można znaleźć w artykule. Niektóre z pozycji zostały dodane ze względu na dotarcie do informacji lub zauważenie, iż dane wydarzenia mogły mieć wpływ na rozwój historii cosplayu.

Rok	Wydarzenie	Informacje dodatkowe
1908	Państwo William Fell z Cincinnati w Ohio wcielają się w postaci <i>Mr. Skygack</i> i <i>Miss Dillpickles</i> z komiksu autorstwa A.D. Condo; początek kostiumowego <i>fandomu</i>	Lata trzydzieste XX wieku to czas rozwoju komiksu (<i>Golden Age of Comics</i>) oraz zmian w modzie; zasady dotyczące ubioru stały się mniej restrykcyjne, co pozwoliło uczestnikom zaprezentować się w kostiumach; kostiumy superbohaterów pojawiły się jednak znacznie później
1910	Anonimowa kobieta zajmuje pierwsze miejsce w konkursie organizowanym podczas balu maskowego w Tacomie w stanie Waszyngton; ta sama kobieta pożycza kostium przyjacielowi w celu dopracowania występu figurowego na łyżwach – ubrany w kostium zostaje aresztowany pod zarzutem publicznego przebierania się, a następnie zostaje zwolniony z więzienia za kaucją w wysokości 10 dolarów	
1939	Pierwszy <i>World Science Fiction Convention</i> (Nycon albo Pierwszy Worldcon); po raz pierwszy uczestnicy pojawiają się w kostiumach (Forrest J. Ackerman oraz Myrtle R. Douglas)	
1940	Drugi Worldcon w Chicago, zaprezentowano znacznie więcej kostiumów niż w roku poprzednim	W latach czterdziestych XX wieku wzrosła popularność kostiumów, ale nie ma wiele udokumentowanych przebrań z tego okresu; w modzie wzorowano się na <i>Broadwayu</i> , więc mniej interesowano się kostiumami
1941	W fanzinie ³⁵ <i>Southern Star</i> opublikowano krótki artykuł przyszłego fizyka nuklearnego Milтона Rothmana; opisywał w nim kostiumy, które zaobserwował na konwencie	
1954	Forrest J. Ackerman tworzy termin <i>sci-fi</i>	Lata pięćdziesiąte XX wieku charakteryzują się jeszcze większym złagodzeniem reguł dotyczących ubioru, niż miało to miejsce w latach trzydziestych; ubiór staje się elementem konsumpcjonizmu i produkcji masowej, jednak ma na celu podkreślenie statusu i indywidualności jednostki; popularne stały się kostiumy historyczne (starożytni Egipcjanie, rdzenni Amerykanie); rozkwit zainteresowania cosplayem, jednak najbardziej popularne kostiumy z gatunku science
1955	Powstaje pierwsza maskotka w Disney World; dostrzeżenie potencjału kostiumów	
1956	Forrest J. Ackerman powraca na konwent jako reporter piszący dla fanzinu <i>Fantastic Universe</i> ; Olga Ley zdobywa nagrodę w konkursie na najpiękniejszy kostium	
Koniec lat 50.	Olga Ley prezentuje serię oszałamiających kostiumów, dzięki czemu zdobywa tytuł	

35 *Fanzine* – magazyn tworzony przez fanów dla fanów (za: Wrona D., *Historia cosplayu* [w:] Rzeszowskie Studia Socjologiczne nr 11, s. 67)

	pierwszego wielkiego cosplayera ; Lin Carter jest uważany za kolejnego cosplayera robiącego wrażenie, ponieważ na wszystkich konwentach pojawia się we wspaniałych togach	fiction
1960	Dick i Pat Lupoff prezentują kostiumy <i>Kapitana i Mary Marvel</i> podczas osiemnastego <i>World Science Fiction Convention</i>	<p>W latach sześćdziesiątych XX wieku kontynuowano trendy z lat pięćdziesiątych, jednak zainteresowano się również okresem średniowiecza; cosplay zdobywał coraz większą liczbę fanów, zaczęły pojawiać się również kostiumy kobiece, a dzięki naciskowi na indywidualizm i „brytyjskiej inwazji” zaczęto odkrywać większe partie ciała (zarówno w kostiumach męskich, jak i żeńskich)</p>
1962	E.E. „Doc” Smith wystąpił jako <i>Northwest Smith</i> autorstwa C. L. Moore’a podczas dwudziestego <i>Worlds Science Fiction Convention</i> ; Fritz Leiber występuje jako jego własna postać <i>Mind Spider</i>	
1963	Bruce Pelz występuje jako <i>Fafhrd</i> z książki autorstwa Fritza Leibera; kostium jest jednym z najbardziej kreatywnych, jakie do tej pory zaprezentowano; następuje zauważenie, iż cosplay to czasochłonne zainteresowanie, ponieważ cosplayerzy spędzają długie tygodnie a nawet miesiące na przygotowaniu kostiumów	
1966	Larry Niven prezentuje kostium <i>Implosion in a Time Machine</i>	
1967	Isaac Asimov przedstawia się jako pisarz Harlan Ellison – w rewanżu Ellison występuje jako Asimov; na Worldconie pojawiają się fani serii <i>Star Trek (The Trekkies)</i> – siedmiu z nich przebiera się za <i>Mr. Spocka</i> , ponieważ sądzili, że nie przebierze się za niego nikt inny	
1969	Karen i Astrid Anderson prezentują najlepszy kostium pierwszych czterdziestu lat historii cosplayu – <i>The Bat and the Bitten</i> ; podjęcie decyzji o ograniczeniu zasad dotyczących rekwizytów, ponieważ wiele z nich zagrażało bezpieczeństwu widzów i uczestników	
Lata 60.	David Gerrold wykonuje striptiz, prezentując osiem kobiecych piersi	
Lata 60. i początek 70.	Jon i Joni Stopa wygrywają niezliczone ilości konkursów; podczas <i>Discon I</i> prezentują kostium <i>Sukkub i Inkub</i>	
1970	Pierwszy <i>Comic-Con</i> w US Grant Hotel w San Diego; cosplay nie odgrywa znaczącej roli	
1971	Podczas Worldconu pojawiają się osoby w „ nagich kostiumach ”	
1972	Larry Niven odwiedza LACon w kostiumie <i>Implosion in a Time Machine</i> ; cosplayer prezentuje wymyśloną przez siebie postać <i>The Turd</i> (podczas występu był wysmarowany masłem orzechowym, które zaczęło się nagrzewać od oświetlenia – spowodowało to rozplnięcie się masła, nieprzyjemny zapach, zniszczenie zasłon i dywanów; od tego roku zabroniono w konkursach cosplay używania masła orzechowego w ten sposób)	W latach siedemdziesiątych XX wieku maskarady

<p>1974</p>	<p>Jon i Joni Stopa dołączają do swojego kostiumu <i>Feniksa</i> córkę Debbie; Kris Lundi prezentuje <i>Harpie</i>; Clark Ashton Smith prezentuje <i>The White Sybil and the Ice Demon</i>; jeden z konkursów cosplay rozciąga się na ponad sześć godzin, co było spowodowane odśpiewaniem przez cosplayerów piosenki z <i>Czarnoksiężnika z krainy Oz</i> oraz oddzielnymi występami trzech tancerek brzucha prezentujących swoje układy (od tego roku ograniczono występy do jednej minuty); Comic-Con organizuje swoją wersję konkursu cosplay; cosplay na Worldconie staje się tak popularny, że tego roku jest około setki osób w kostiumach</p>	<p>zmieniły się z tańców i zabaw w oficjalne konkursy cosplay; moda stała się bardziej kolorowa i swobodna, przy czym odznaczała się stylem <i>unisex</i>; w związku z rozpowszechnieniem się kultury popularnej coraz częściej można było dostrzec kostiumy bohaterów; cosplayerzy stali się bardziej otwarci i chętni do kontaktu interpersonalnego; <i>Star Trek</i> i <i>Gwiezdne Wojny</i> stały się popularne, podobnie jak „nagie kostiumy”</p>
<p>1975</p>	<p>W gazecie <i>Frankfurter Allgemeine Zeitung</i> pojawia się artykuł o konwentach; powstanie <i>The Rocky Horror Picture Show</i>; pojawienie się w Japonii mang i anime; pierwsza edycja japońskiego konwentu <i>Comiket</i> (miał miejsce w stolicy Japonii, Tokio; nie przyciągnął zbyt wielu zainteresowanych, ale sukcesywnie się rozrastał od tamtego czasu i obecnie jest organizowany dwa razy do roku)</p>	
<p>1977</p>	<p>Emisja <i>Gwiezdných Wojen</i></p>	
<p>1978</p>	<p>Powstanie mangi <i>Urusei Yatsura</i></p>	
<p>1979</p>	<p>Powstanie anime <i>Mobile Suit Gundam</i></p>	
<p>1980</p>	<p>Ostatni raz kostium zakłada Mike Resnick; kilka osób decyduje się przebrać za postaci z mangi i anime i wystąpić na Comic-conie w San Diego</p>	<p>W latach osiemdziesiątych XX wieku rozpowszechniły się japońskie animacje a coraz większą popularność zdobywały <i>Gwiezdne Wojny</i>;</p>
<p>1982</p>	<p>Konkurs cosplay na Worldconie staje się tak popularny, iż zdecydowano podzielić go na trzy kategorie: nowicjusz, czeladnik i mistrz (podział ten obowiązuje do dziś); w Japonii powstaje zespół <i>X Japan</i>, prekursor ruchu w muzyce nazywanego <i>visual kei</i></p>	
<p>1983</p>	<p>Pierwszy <i>Costume-Con</i> w San Diego; emisja filmu</p>	

	<i>Gwiezdne Wojny: Powrót Jedi</i>	moda kobieca stała się bardziej restrykcyjna ze względu na pracę zarobkową, a moda męska stała się wygodniejsza i bardziej codzienna; zaczęło powstawać więcej stylów ubierania się odpowiadające indywidualnym preferencjom oraz zaczęto akceptować „napuszone” fryzury, zarówno w życiu codziennym, jak i w cosplayu; w związku z powstaniem MTV zaczęto popularyzować przedmioty i stroje młodzieżowe, co przyczyniło się do rozprzestrzenienia cosplayu
1984	Takahashi Nobuyuki pojawia się na Worldconie – po powrocie do Japonii pisze artykuł zachęcający rodaków do brania udziału w maskaradach; Nobuyuki tworzy słowo cosplay ; popularność zdobywają manga i anime <i>Captain Tsubasa</i>	
1985	Powstanie <i>The International Costumers' Guild</i> (ICG)	
1986	<i>LA Times</i> opisuje w artykule maskaradę na Worldconie jako wielki pokaz mody, w którym biorą udział osoby robiące kostiumy tak dobre, że mogłyby zostać użyte do filmów z budżetem w wysokości 38 milionów dolarów oraz nowicjusze, którzy do swoich kostiumów używają minimum materiałów; dla podkreślenia rozwoju zjawiska w artykule użyto słowa cosplay	
1992	Emisja w Japonii pierwszego odcinka anime <i>Sailor Moon</i>	
1996	Na kanale NBC wyemitowano odcinek sitcomu <i>Friends (Przyjaciele)</i> , w którym Ross zwierza się swojej ówczesnej partnerce ze swoich fantazji seksualnych, które nawiązują do <i>Księżniczki Lei</i> z filmu <i>Gwiezdne Wojny: Powrót Jedi</i> ; ukazanie cosplayu w serialu telewizyjnym, który miał szerokie grono odbiorców spowodowało, iż cosplay nieodłącznie stał się elementem kultury popularnej	Lata dziewięćdziesiąte XX wieku obfitują w pomysły na kostiumy ze względu na popularyzację cosplayu; cosplay zostaje utożsamiony z kulturą geeków; zaczęto importować z Japonii mangi i anime, stąd wzrost kostiumów w oparciu o nie; nadal popularni byli superbohaterowie oraz kostiumy ze świata fantastyki i science fiction; rozkwit przeżywały stroje typu <i>mecha</i> oraz komercyjny cosplay ; podczas tej dekady styl ubioru był podyktowany przez muzykę (hip-hop i styl grunge) a więc moda przybrała ekstrawagancki wygląd
1998	W Akihabarze w Tokio powstaje pierwsza <i>Maid Cafe</i>	
1999	W Akihabarze w Tokio powstaje pierwsza <i>Cosplay Cafe</i> ; wokalista zespołu <i>Malice Mizer</i> (nurt <i>viual kei</i>) zakłada markę ubrań Moi-même-Moitié	
2003	W Japonii powstaje dwutygodnik <i>Dengeki Leyers</i>	
2007	Przedsiębiorstwo <i>Crypton</i> wypuszcza na rynek swój syntezator śpiewu (<i>vocaloid</i>) <i>Hatsune Miku</i> ; wydanie polskiej gry Wiedźmin (The Witcher) ^{36 37}	
2009	Podczas <i>San Diego Comic Con</i> zostaje sfotografowana cosplayerka Jessica Nigri w stroju <i>Sexy Pikachu</i>	
2011	Wydanie polskiej gry Wiedźmin 2: Zabójcy królów	

36 Informacja o grze nie pojawiła się w artykule – zostaje ona dodana ze względu na dostrzeżenie, iż prawdopodobnie miała wpływ na rozpowszechnienie się kostiumów z uniwersum **Wiedźmina** zaprezentowanego pierwotnie w serii książek pisarza Andrzeja Sapkowskiego; <https://lubimyczytac.pl/autor/3291/andrzej-sapkowski>, dostęp: 10.06.2020 r., godz.: 13:22

37 Informacje na temat gry **Wiedźmin (The Witcher)**, <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher/z01348>, dostęp: 10.06.2020 r., godz.: 13:25

	<i>(The Witcher 2: Assassins of Kings)</i> ³⁸	
2013	Emisja programu <i>Heroes of Cosplay</i> na antenie stacji <i>Syfy</i>	
2014	Stworzenie aplikacji <i>Cosplanner</i> ³⁹	
2015	Wydanie polskiej gry <i>Wiedźmin 3: Dzikie Gon (The Witcher 3: Wild Hunt)</i> ⁴⁰	
2016 - 2017	Rosyjska łyżwiarka figurowa Evgenia Medvedeva prezentuje podczas <i>Dreams on Ice</i> występ nawiązujący do anime <i>Sailor Moon</i> ⁴¹ (Kuryu, 2016)	
2017	W Japonii powstaje projekt muzyczny pod nazwą <i>Hypnosis Mic</i>	
2019	W grze komputerowej <i>Death Stranding</i> pojawia się postać nazywana <i>Cosplayerką</i> ; w opisie zadania znajdują się jej przemyślenia odnośnie cosplayu ⁴² ⁴³ ; emisja serialu <i>Wiedźmin (The Witcher)</i> na Netflix ⁴⁴ ⁴⁵	

Tabela 10. Syntetyczne ujęcie historii cosplayu

Źródło: opracowanie własne na podstawie Wrona, D., 2019. *Historia cosplayu*, w: Rzeszowskie Studia Socjologiczne nr 11, s. 65-79

- 38 Informacja o grze nie pojawiła się w artykule – zostaje ona dodana ze względu na dostrzeżenie, iż prawdopodobnie miała wpływ na rozpowszechnienie się kostiumów z uniwersum *Wiedźmina* zaprezentowanego pierwotnie w serii książek pisarza Andrzeja Sapkowskiego; informacje na temat gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów (The Witcher 2: Assassins of Kings)*, <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-2-assassins-of-kings/zf384>, dostęp: 10.06.2020 r., godz.: 13:32
- 39 Informacja o aplikacji nie pojawiła się w artykule – zostaje ona dodana ze względu na dotarcie do nowych informacji związanych z historią cosplayu; <http://www.cosplanner.net>, dostęp: 08.06.2020 r., godz.: 16:27
- 40 Informacja o grze nie pojawiła się w artykule – zostaje ona dodana ze względu a dostrzeżenie, iż prawdopodobnie miała wpływ na rozpowszechnienie się kostiumów z uniwersum *Wiedźmina* zaprezentowanego pierwotnie w serii książek pisarza Andrzeja Sapkowskiego; informacje na temat gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon (The Witcher 3: Wild Hunt)*, <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-3-wild-hunt/z83579>, dostęp: 08.06.2020 r., godz.: 13:42
- 41 Informacja o występie Evgenii Medvedewej nie pojawił się w artykule – zostaje ona dodana ze względu na dotarcie do nowych informacji związanych z historią cosplayu; <https://www.youtube.com/watch?v=XSkWZINRd0U>, dostęp: 08.06.2020 r., godz.: 16:49
- 42 Informacja o postaci *Cosplayerki* nie pojawiła się w artykule, ponieważ w momencie oddania go nie było jeszcze premiery gry *Death Stranding* – pojawiła się ona 8.11.2019 roku (<https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=2132>, dostęp: 08.06.2020 r., godz.: 16:54); <https://www.eurogamer.pl/articles/2019-11-13-death-stranding-zlecenie-37-zestaw-do-szycia-cosplayerka>, dostęp: 08.06.2020 r., godz.: 16:32
- 43 Załącznik 1
- 44 *Netflix* – na stronie internetowej help.netflix.com/pl/ znajduje się następujący opis: Netflix to usługa przesyłania strumieniowego, dzięki której użytkownicy mogą korzystać z szerokiej oferty nagradzanych filmów, seriali, programów oraz dokumentów za pośrednictwem tysięcy urządzeń połączonych z internetem, za: <https://help.netflix.com/pl/node/412>, dostęp: 15.07.2020 r., godz.: 19:31
- 45 Informacja o serialu nie pojawiła się w artykule, ponieważ w momencie oddania go nie było jeszcze premiery serialu *Wiedźmin (The Witcher)* – pojawił się na Netflixie 20.12.2019 roku, <https://www.filmweb.pl/serial/Wiedźmin-2019-724464/episode/1/list>, dostęp: 10.06.2020 r., godz.: 13:41

Pomimo tego, iż historia cosplayu obecnie ma sto dwanaście lat, nadal zdaje się być zjawiskiem słabo poznanym; co roku jednak rozszerzamy wiedzę na ten temat oraz pojawiają się nowe istotne momenty, które świadczą o popularyzacji tejże aktywności. W trakcie przeszło stu lat zaszło wiele zmian w obrębie mody oraz postrzegania kultury popularnej i jej rozwoju; sam termin *cosplay* jest nowszy, jednak zawężenie zjawiska do ostatnich czterdziestu lat nie stanowi wystarczającego opisu i wyczerpującej charakterystyki. Samo odgrywanie ról i przywdziewanie kostiumów nie jest aktywnością niepoznaną, ale ich związek z kulturą popularną zaczyna się na początku XX wieku (Wrona, 2019, s. 66).

W powyższej tabeli koncentruję się głównie na wydarzenia związanych z Japonią i Ameryką, ponieważ początkowo to tam cosplay rozwijał się najbardziej dynamicznie; fenomen ten nie ogranicza się jednak wyłącznie do tych dwóch państw – obecnie stanowi składnik wielu innych kultur narodowych, co wynika m.in. z procesów globalizacyjnych. Znajdują się tutaj również informacje, które nie dotyczą *stricto* cosplayu (informacje o nim w środkach masowego przekazu), jednak zostały one przeze mnie ujęte, ponieważ przyczynił się do jego rozpowszechnienia (Wrona, 2019, s. 74).

Współcześnie społeczno-kulturowe uwarunkowania cosplayu zdają się wynikać z trzech głównych źródeł (Wrona, 2018, s. 37-59):

- I. Kultury karnawału i widowisk – nieodzowne dla zrozumienia kultury karnawału i widowisk zdają się być przede wszystkim maski, które występują w wielu kulturach; Karl Kerényi w swojej artykule *Człowiek i maska* przedstawia etymologię masek w naszym kręgu kulturowym w następujący sposób: „Wszystkie zaś rodzaje masek łączy jeden sekret, jedna wspólna funkcja, dla której człowiek stworzył owo pierwotne narzędzie [...] maska Dionizosa, prototyp wszystkich innych rodzajów masek – tragicznej, komicznej i tej z dramatu satyrowego – była nieodłącznie związana z dziką przyrodą” (Kerényi, 2005, s. 647 – 648). Oznacza to, iż pierwotnie maski związane były z naturą, która niejako zostaje postawiona w sprzeczności z cywilizacją; w toku rozwoju cywilizacji i społeczeństw nastąpiło jednak pewne przesunięcie z pierwotnej funkcji maski do tej dzisiejszej, o czym również pisze autor: „Tak jak natura czy nawet stan dzikości towarzyszyły masce, tak też maska od zawsze towarzyszyła człowiekowi. Oba związki są archaiczne, pochodzą z czasów tzw. człowieka

naturalnego co uprawnia nas do określania masek jako „pierwotnego narzędzia”. Przy czym prafunkcja tego narzędzia była zupełnie inna, niż mogłoby się wydawać (...) Człowiek współczesny pragnie „zdejmąć maskę”, aby nareszcie „być sobą”. Zdarza się też, że ktoś „zdejmie maskę” w innym znaczeniu, a wtedy – cóż za okropny widok! Naszym oczom ukazuje się niecywilizowana, nieludzka i wroga ludziom istota. Najogólniej rzecz biorąc, sądzimy współcześnie, że maska służy ukryciu tego, kto ją nosi. Rzeczywiście, dzieje się tak w przypadku przestępcy. A gdy, nawiązując do archaicznej tradycji, maskujemy się w karnawale, nagle stajemy się dzikusami, którymi nigdy nie odważymy się być bez przebrania. Tak więc maski, zarówno metaforyczne, jak i materialne, pełnią dziś funkcję wyłącznie negatywną. Współczesna kultura zredukowała je do narzędzi służących skrywaniu się. Jest to tylko poboczna ich funkcja” (Kerényi, 2005, s. 648). Biorąc pod uwagę cosplay, stanowi on aktywność, dzięki której jednostka może nareszcie „być sobą”, co paradoksalnie sprawia, że pomimo ubrania maski, tak naprawdę ją zrzuca.

Kolejnym istotnym elementem kultury karnawału zdaje się być kostium rozumiany zazwyczaj jako uzupełnienie jednostki, które pozwala jej działać poza zwyczajowymi, codziennymi rolami i aktywnościami społecznymi; uprzednio zarezerwowany był tylko i wyłącznie dla teatru, ludowych lub innych festiwali, ceremonii i rytuałów (Roach-Higgins i Eicher, 1995, za: Peirson-Smith, 2013, s. 78). Aktywność odgrywania roli może rozpocząć się wraz z odrzuceniem zwyczajowego stroju i włożeniem tego innego, fantazyjnego, ponieważ stanowi to podstawowe działanie – odgrywanie zaczyna się tam, gdzie pozbywamy się znanych i specyficznych dla nas ról; kostium stanowi magiczny instrument (Stone, 1995, za: Peirson-Smith, 2013, s. 79), za pośrednictwem którego zdobywamy zazwyczaj nieosiągalne dla nas możliwości.

Norbert Schindler opisuje karnawał w następujący sposób: „Karnawał nie jest więc tylko nieporządkiem przeciwstawionym porządkowi normalnego życia ale dopiero razem z nim stanowi cały porządek. Ukazuje drugą stronę wszystkich rzeczy, definiujących się przez jej wyeliminowanie, i w ten sposób uwidacznia pary przeciwieństw [...] ze strukturalnego punktu widzenia "świat na opak" jest wszystkim, tylko nie czymś w rodzaju rewolucji społecznej: wszystkie pary przeciwieństw są bowiem sobie równe, relatywizują się nawzajem, ucieleśniają tylko pewien określony

segment powszedniego doświadczenia, którego cały wachlarz rozpościera się tu przed nami - takie po prostu jest życie. To odwrócenie trzeba sobie wyobrazić nie tylko w pionie, lecz zarazem jako ruch we wszystkich kierunkach. U osób, które na podstawie codziennych doświadczeń wchodzą w przeciwne role, opuszczają swoje miejsce i przemierzają w tę i z powrotem całą tę drogę między przeciwległymi biegunami, dochodzi do swego rodzaju zagęszczenia powszednich postrzeżeń, co "rozgrzewa krew", a podprogowa tendencja, aby wraz z własną rolą odrzucić wszystkie inne, kryje w sobie "moment niepokorności", niepoddający się kalkulacji i przez to budzący podejrzliwość władz, które go starannie izolują" (Schindler, 2005, s. 397). W związku z cytatem cosplay jawi się niejako jako swego rodzaju „wypadnięcie w formy”, możliwość złamania zasad, stania się tym, kim nie można być na co dzień; daje on więc możliwość swoistego nonkonformizmu i stosunkowo bezpiecznego wykorzystania tożsamości negatywnej. Elementem problematycznym może być jednak to, iż karnawał jest zarezerwowany jedynie dla pewnego okresu w trakcie roku, natomiast wiele *eventów* i konwentów odbywa się niezależnie od pory roku, co powoduje, iż czas wykorzystania cosplayu wydłuża się, nie jest więc limitowany i ograniczony jedynie do wskazanych w trakcie roku dni; ułożenie świąt i karnawału niejako systematyzuje ludzkie życie, natomiast widok kostiumów w trakcie roku defragmentuje ułożony dotychczas plan i ponownie powoduje wspomniane już „wypadnięcie z formy”.

- II. Gier fabularnych – według definicji, gry fabularne to „towarzyska rozgrywka w wyobraźni. Uczestnicy zabawy wcielają się w wymyślone role. Jeden z grających wymyśla scenariusz”⁴⁶; istotnym elementem jest *rozgrywka w wyobraźni*, która niejako przypomina cosplay – w obu przypadkach następuje przeniesienie postaci z wymyślanego świata do rzeczywistości (w przypadku cosplayu za pomocą kostiumu i rekwizytów, w przypadku gier fabularnych za pomocą kartki papieru i kości) oraz odgrywanie roli. Popularność gier fabularnych bazuje m.in. na możliwości wyboru – każdy gracz podejmuje indywidualnie wybory i mierzy się z ich konsekwencjami, stąd gry fabularne przypominają wybór postaci ambiwalentnej, dzięki której cosplayer/gracz ponosi konsekwencje swoich wyborów; jest to powiązane również z selektywną afiliacją oraz indywidualnością (Pilarska, 2012, s. 18-

46 Definicja ta pochodzi bezpośrednio z polskiej strony internetowej związanej z grami fabularnymi, <http://www.gryfabularne.pl>, dostęp: 15.07.2020 r., godz.: 20:04

24). Gry fabularne mogą również zostać ujęte jako **symulacja rzeczywistości** i wykorzystane w opanowywaniu nowych umiejętności, podobnie jak cosplay (Wrona, 2019, s. 191-199); jak podkreślają psychologowie (Pawel, 2020; Wrona, 2018, s. 50):

- a) rozrywki – podobnie jak znajomych – potrzebujemy przez całe życie, jednak częstotliwość tego zapotrzebowania w ciągu życia będzie się różnić; może to wynikać ze stresorów i sposobów radzenia sobie z nimi, zainteresowań, wychowania itd. W tym ujęciu gry fabularne stanowią jeden z rodzajów rozrywki, którym mogą zainteresować się jednostki,
- b) bardzo silna fascynacja jedną dziedziną jest typowa dla wielu osób, najczęściej w wieku nastoletnim, jednak nie tylko; w ten sposób adolescenci szukają swojego sposobu na życie, umożliwia im to zobaczenie siebie w innym świetle i budowanie tożsamości,
- c) po jakimś czasie gry fabularne, podobnie jak cosplay, mogą przyjąć formę zawodu, dlatego też warto w nie zainwestować.

Rozkwit gier fabularnych jest datowany na lata 70. XX wieku, stąd najprawdopodobniej nie stanowią one podstawy cosplayu od samego początku jego powstania, jednak ze względu na wcielanie się w rolę mogły przyczynić się do jego popularyzacji w momencie, w którym cosplay był już znaną aktywnością,

III. Kultury Japonii – najbardziej charakterystycznymi elementami kultury Japonii rozpoznawanymi na całym świecie są *manga* oraz *anime*; ich popularność związana jest z tym, iż powstało wiele rodzajów zarówno mangi, jak i anime, które poruszają różnorodne tematy (romans, horror, okruchy życia), a więc każda osoba jest w stanie znaleźć odpowiadającą jej animację lub komiks. Ponadto to, co japońskie, wydaje się egzotyczne/niecodzienne, dlatego generuje popyt; obecnie manga i anime przejmują niejako rolę baśni – istnieją w nich przesłania i kulturowo uwarunkowane lub uniwersalne systemy wartości, które zdają się być w ten sposób przekazywane z pokolenia na pokolenie. Związek mangi i anime z kulturą popularną powoduje, iż stanowią one podstawę, na bazie której cosplayerzy tworzą kostiumy i wcielają się w rolę (w dalszej części rozdziału przytaczam badania, według których wielu cosplayerów wybiera postaci pochodzące z mangi i anime); eksport tego typu komiksów i animacji sprawia, iż przez niektórych badaczy Japonia zaczęła być postrzegana jako

nowe centrum globalizacji (stąd tym bardziej zasadne jest mówienie o **tożsamości japońskiej** lub **zjaponizowanej**⁴⁷).

Obecnie każde z powyższych źródeł w pewien sposób związane jest z kulturą popularną i odegrało rolę w powstaniu i rozprzestrzenieniu się cosplayu jako światowej aktywności, jednak kultura Japonii oraz gry fabularne mogą stanowić podstawę jedynie współczesnego cosplayu, nie natomiast pierwszych jego oznak sięgających początku XX wieku.

Współcześnie istotne źródło wiadomości odnoszących się do cosplayu stanowi Internet, który zdaje się być głównym medium, za pośrednictwem którego cosplay jest rozpowszechniany. Wynika to z obecności wielu stron internetowych, grup, forów itp., zainteresowanych właśnie tą aktywnością. Ponadto publikowane są artykuły i informacje dotyczące cosplayu w wielu serwisach internetowych dotyczących wiadomości bieżących, nauki, finansów, ekonomii, szkolnictwa i wielu innych. Poniżej znajduje się analiza niektórych z najbardziej interesujących informacji znalezionych przeze mnie na stronach internetowych; wydaje się, iż analiza zjawiska cosplayu nie może zostać dopełniona bez sprawdzenia źródeł internetowych, ponieważ to właśnie tam znajdują się informacje, do których nie znajdę dostępu nigdzie indziej.

Strona internetowa *The Gamer* w 2017 roku zwróciła uwagę na następujące negatywne elementy związane z cosplayem⁴⁸:

1. Nie-Cosplayerzy będą mówić ci, co jest nie tak z twoim kostiumem,
2. Ludzie NIENAWIDZĄ cosplayerów zarabiających pieniądze na robieniu kostiumów,
3. Robienie CZEGOKOLWIEK nosząc wielki kostium jest PROBLEMATYCZNE,
4. Ludzie robią zdjęcia, kiedy nie jesteś na to gotowy,
5. Stracisz dużo pieniędzy, obojętnie od tego, jak prosty jest twój kostium,

⁴⁷ Zobacz więcej w rozdziale *Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej*

⁴⁸ Cosplayem zainteresowane są nie tylko strony dotyczące *stricte* cosplayu, ale również innych tematów, <https://www.thegamer.com/the-15-worst-things-about-being-a-cosplay-model>, dostęp: 17.06.2020 r., godz.: 13:01

6. Ulegniesz różnego rodzaju wypadkom i zranieniom robiąc kostium,
7. Będziesz porównywany z innymi cosplayerami, którzy zrobili taki sam kostium, jak ty,
8. Środowisko cosplayowe może być toksyczne,
9. Możesz mieć do czynienia z cosplayowym molestowaniem, nękaniami i terroryzowaniem,
10. Coś ZAWSZE pójdzie nie tak w ostatnim momencie,
11. Ludzie zatracają się w dążeniu do sławy,
12. Ludzie będą pytać czy możesz wykonać kostiumy za darmo lub po zaniżonej cenie,
13. Problemy z pokojami hotelowymi mogą stać się prawdziwym koszmarem,
14. Ludzie zawsze mają swoje opinie,
15. Cosplay jest STRESUJĄCY.

Wiele problemów związanych z subkulturą czy środowiskiem cosplayu nie jest wskazanych lub nie mówi się o nich otwarcie, nawet pomimo nagminnie zdarzającego się molestowania seksualnego; ponadto cosplayerzy spotykają się z brakiem zrozumienia ze strony ludzi niezainteresowanych lub nieznających tej aktywności. Istotnym problemem jest również seksualizacja, która wiąże się z tworzeniem w kulturze popularnej postaci, które przyczyniają się do powstawania nierealnych i niewłaściwych standardów wyglądu ciała, zarówno męskiego, jak i kobiecego (Murnaghan, 2019). Być może występuje więcej problemów czy też negatywnych elementów związanych z cosplayem.

Strona internetowa *EZCosplay.com* zrzesza miłośników cosplayu, zajmuje się także szyciem kostiumów, *tutorialami*⁴⁹ oraz udostępnianiem zdjęć chętnych cosplayerów w cotygodniowym albumie; reklamuje się przy tym hasłem *Everyone can cosplay!*⁵⁰. Ze

49 *Tutorial* – *programista-it.pl* definiuje tutorial jako 1. przeważnie faza/misja w grze, gdzie komputer uczy nas poruszania się w świecie danej gry (obsługa, klawiszologia, funkcja danego przedmiotu i tym podobne). Taki trening przed prawdziwą rozgrywką, 2. **tekst napisany poprzez specjalistę z jakiejś dziedziny w formie kursu albo przykładu wykonania czegoś**, na przykład tekst napisany przez crackera, opisujący model zabezpieczeń w jakimś programie i sposób na ich złamanie. **Teksty tego typu mają charakter edukacyjny i służą poprawie stanu wiedzy z określonej dziedziny**, za: <https://programista-it.pl/internetowy/tutorial.aspx>, dostęp: 17.06.2020 r., godz.: 13:28

50 Strona internetowa dzieli sprzedawane kostiumy na kategorie dotyczące poszczególnych produkcji popkulturowych, <https://www.ezcosplay.com/about-us>, dostęp: 17.06.2020 r., godz.: 13:19

względu na specyfikację tej aktywności i jej negatywne strony zasadne jest zadanie pytania – czy faktycznie jest tak, iż każdy może zostać cosplayerem?

Oprócz niebezpieczeństw, cosplay stanowi również pewną „wolną strefę” realizacji samego siebie i swojej aktywności – umożliwia swobodny rozwój kreatywności, realizacji fantazji i marzeń, a w niektórych przypadkach stanowi punkt wyjścia do aktywności zawodowej; młodzież tworząc kostiumy, rekwizyty i makijaże uczy się umiejętności niezbędnych do zostania rekwizytorem lub makijażystą (Quindt, 2017).

Cosplay, jako forma eskapizmu, może przyczynić się nie tylko do „ucieczki” od prozy życia, ale również do złagodzenia i lepszego radzenia sobie z objawami depresji (Ferrer, 2014); ponadto powoduje, iż jednostki nie obawiają się nawiązywać relacji interpersonalnych z innymi ludźmi, a samo wcielanie się w postaci pokazuje, że można dążyć do zmiany na lepsze niepożądanych lub słabo uwydatnionych cech charakteru osoby (Mongan, 2015).

Podczas analizowania związku cosplayu i zdrowia psychicznego znaleziony został *fanpage* na portalu *Facebook*, który nazywa się ***Cosplay and Mental Health*** i zajmuje się rozprzestrzenianiem informacji na temat zdrowia psychicznego i pozytywnego podejścia do życia; jednocześnie jednak w informacji zaznaczone jest, iż nie jest to zastępstwo dla lekarza lub leków – funkcjonuje więc jako blog rozwoju osobistego lub grupa wsparcia⁵¹.

Podczas **Yorkshire Cosplay Con** stworzono specjalną strefę ***Cosplay and Mental Health Workshop***, w której doświadczeni cosplayerzy opowiadali o swoich doświadczeniach i pomagali jednostkom z zaburzeniami i chorobami psychicznymi; przekonywali oni i pokazywali, że cosplay może pomóc w radzeniu sobie z trudnościami i wpływać pozytywnie na samoocenę. Wśród poruszanych tematów znalazły się takie, jak⁵²:

1. Fobia przed podróżami,
2. Fobia społeczna podczas konwentu,

51 Strona może propagować dbanie o jednostkowe zdrowie psychiczne, a przez cosplay informacje te będą łatwiej dostępne i bardziej zrozumiałe dla odbiorców, https://www.facebook.com/cosplayandmentalhealth/?ref=page_internal, dostęp: 18.06.2020 r., godz.: 14:45

52 Strefa porusza wiele wątków realnie dotyczących cosplayerów, stąd wykorzystanie jej na innych konwentach mogłoby być pomocne dla osób zaangażowanych w tę aktywność, <https://www.yorkshircosplayconvention.co.uk/event/guest.php?g=cosplay-and-mental-health>, dostęp: 18.06.2020, godz.: 14:54

3. Fenomen depresji pokonwentowej⁵³,
4. Zarządzanie/radzenie sobie ze stresem,
5. Radzenie sobie z tłumem i hałasem.

Wywiady i obserwacje cosplayerów i osób zainteresowanych cosplayem wskazują na to, iż cosplay ma pozytywny wpływ na zdrowie psychiczne osób zajmujących się tą aktywnością (Shania, 2019); może być postrzegany również jako możliwość bycia/pokazania się takim, jakim jednostka faktycznie jest, bez krępujących zasad i wstydu związanego z tym, w jaki sposób postrzegają ją inni ludzie (Mongan, 2015).

Podczas analizowania stron internetowych znaleziony został zapis odnoszący się do **socjologii cosplayu**, która powstała prawdopodobnie ze względu na coraz większe zainteresowanie tą aktywnością; naukowcy i laicy zauważają potrzebę badania cosplayu, stąd coraz więcej dziedzin się nim zajmuje. Niestety autor artykułu zauważa, iż cosplay, czy raczej subkultura cosplayu, stanowi środowisko segregujące i bardziej przypominające zamkniętą klikę, niż grupę osób otwartą na nowe jednostki⁵⁴.

Dane wskazują, iż rynek sprzedaży kostiumów (*costume play*) w samej Japonii (*domestic shipment*) w roku 2018 osiągnął wartość około 34 miliardów jenów, co jest tendencją spadkową w stosunku do roku 2016 (Diep, 2020).

Bez wątpienia cosplay stanowi czasochłonne i drogie hobby, jednak oprócz tego przez wzrost zainteresowania nim zdaje się napędzać gospodarkę nie tylko ze względu na zakup kosztownych materiałów czy gotowych kostiumów, ale również poprzez organizowanie coraz większej ilości konwentów związanych tylko częściowo z cosplayem lub nastawionych

53 *Depresja pokonwentowa* – *urbandictionary.com* definiuje depresję pokonwentową jako <<zła kondycja fizyczna i psychiczna osób, które były obecne na konwencie. Zazwyczaj ma to związek z powrotem do normalnego funkcjonowania po weekendzie, podczas którego doświadczają wiele zabawy i relaksu lub w wyniku uświadomienia sobie, iż nawiązane przyjaźnie ograniczają się jedynie do spotykania na konwentach; objawami depresji pokonwentowej mogą być: lenistwo, prokrastynacja, wycofanie, spadek zainteresowania, rozdrażnienie, bujanie w obłokach. Remedium stanowią spotkania z przyjaciółmi lub czekanie na kolejny konwent podczas skupienia na przygotowywaniu stroju lub planowaniu zajęć do wykonania podczas następnego razu>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=post-con%20depression>, dostęp: 25.07.2020 r., godz.: 13:44

54 Temat ten zostanie rozszerzony w dalszych rozdziałach; <https://ccc101blog.wordpress.com/2019/01/02/the-sociology-of-cosplay-yes-its-self-segregated-and-liquish/>, dostęp: 25.07.2020 r., godz.: 14:20

typowo na niego (*cosplay con*). Według badań jeden konwent jest w stanie wygenerować zyski nawet w wysokości około 1 312 500 dolarów amerykańskich; co roku organizowanych jest nawet 360 konwentów, co daje łączną wartość wygenerowanych zysków w wysokości 472 500 000 dolarów amerykańskich (Powell, 2010). Oznacza to, iż cosplay jest aktywnością dochodową nie tylko w obrębie samych kostiumów czy rekwizytów, ale również ze względu na otoczenie społeczne, które jest nierozdzielnie z cosplayem związane.

W roku 2014 pojawiły się głosy, które zwracały uwagę na to, iż cosplay może stanowić zagrożenie dla stabilności ekonomii państw, w których dynamicznie się rozwija. Wielu młodych Japończyków i Amerykanów postanowiło wykorzystać cosplay jako faktyczną formę eskapizmu, która doprowadza niejako do „oderwania od rzeczywistości” a przez to powoduje problemy ze znalezieniem pracy i finansowym uniezależnieniem się od rodziców; sytuacja ta związana jest z recesją gospodarczą – wielu młodych, nawet dobrze wykształconych ludzi, nie jest w stanie znaleźć dla siebie pracy przez co odizolowują się od rzeczywistości i spędzają czas w wymyślonych światach – tam, gdzie są bohaterami i jednostkami, które mają wartość i coś znaczą (Pethokoukis, 2015). Występuje więc problem związany z niepunktualnością zadań rozwojowych⁵⁵, który jednocześnie nasuwa pewne pytanie – czy cosplay faktycznie jest aktywnością bezpieczną czy pociąga za sobą niebezpieczeństwo odrealnienia i uzależnienia?

Ekonomicznie cosplay posiada zarówno pozytywne, jak i negatywne strony – jest w stanie zarówno rozwinąć gospodarkę w rejonie dóbr i usług, jak i spowolnić ją w tych i innych obszarach; zagadnienie to wymaga więcej badań na gruncie innej dziedziny lub interdyscyplinarnie.

Na stronie internetowej *Cal's Crafts* w roku 2017 ukazały się badania przeprowadzone przez autorkę strony – wzięło w nich udział 296 respondentów (*Cal's Crafts*, 2017). Najwięcej respondentów czerpie swoje pomysły na kostiumy z gier komputerowych (209 osób, 70.6 %) i anime (198 osób, 66.9%); przeważająca większość osób zajmuje się cosplayem od 3 – 5 lat (33.4%), trochę mniej od 6 – 10 lat (28.4%). Najwięcej osób zainteresowało się cosplayem w wyniku uczęszczania na konwenty (32.4%) lub ze względu na przyjaciół (20.3%); pomysły na pierwsze kostiumy były czerpane w przeważającej ilości z

55 Zobacz więcej w rozdziale *Punktualność i niepunktualność zadań rozwojowych*

anime (50.7%). Cosplayerzy najchętniej wykonują kostiumy pochodzące z gier komputerowych (209 osób, 70.6%) oraz anime (198 osób, 66.9%), co pokrywa się w pełni z wynikami z pierwszego pytania; w pytaniu o to, co najbardziej respondenci lubią w cosplayu odpowiedzi są nieczytelne, dlatego ich nie uwzględniam. Respondenci zapytani o to gdzie i w jaki sposób szukają informacji odnośnie wykonywania po raz pierwszy elementów strojów lub rekwizytów w przeważającej ilości odpowiadają, iż wpisują zapytanie w wyszukiwarce Google (77.7%); w przeciągu roku cosplayerz wykonują zazwyczaj 1 – 2 kostiumy (42.9%), jednak niektórym udaje się wytworzyć 3 – 4 (32.1%) - rzadko zdarza się większa liczba kostiumów wykonywanych na rok. Zazwyczaj wykonanie kostiumu kosztuje średnio pomiędzy 101 – 200 dolarów amerykańskich (32.1%), jednak w przypadku 27.7% respondentów wykonanie kostiumu pochłania średnio nawet 201 – 400 dolarów; najdroższy kostium wykonany przez pytanych cosplayerów kosztował w granicach 201 – 400 dolarów (36.1%) lub nawet 401 – 600 dolarów (21.6%). W pytaniu o koszty związane z sesjami fotograficznymi w ciągu roku ponad 1/3 cosplayerów stwierdziła, iż nie ponosi takich kosztów w ogóle (38.9%) a 33.1% stwierdziła, że są to koszty nieliczne, poniżej 60 dolarów; czynnością, której wykonania cosplayerzy są najbardziej pewnie jest szycie (222 osoby, 75%) a następnie nakładanie makijażu (136 osób, 45.9%). Wyniki w pytaniu o to, których wykonywanych przez siebie aktywności cosplayerzy są najmniej pewni są nie do końca czytelne, dlatego zostają przeze mnie pominięte.

Badania te potwierdzają wiele elementów, na które zarówno badacze, jak i laicy, zwracają uwagę – cosplay z pewnością jest czasochłonny i kosztowny. Ponadto istotne jest otoczenie społeczne, ponieważ to dzięki niemu ludzie zaczynają interesować się cosplayem. Jednym z głównych mediów, z którego cosplayerzy czerpią pomysły na kostiumy jest anime, co świadczy o rozpowszechnieniu się kultury Japonii i jej wpływu na cosplay. Jeśli chodzi o długość czasu, w którym jednostki są zaangażowane w cosplay, to najwięcej osób zajmuje się nim około 3 – 5 lat, a później ilość sukcesywnie zaczyna spadać, co może oznaczać, iż cosplay stanowi dla większości ludzi hobby na określony czas, nie zaś aktywność, z którą wiąże przyszłość prywatną lub zawodową.

3.2 Cosplay a kultura młodzieżowa

W szerokim rozumieniu **kultura młodzieżowa** to sposób, w jaki młodzi ludzie doświadczają społeczeństwa i jak wyrażają te doświadczenia w różnych stylach życia, zazwyczaj w czasie wolnym lub na styku wielu różnych instytucjonalnych form; w węższym znaczeniu **kultura młodzieżowa** nawiązuje do powstałych **młodzieżowych mikrospołeczności**, charakteryzujących się pewną swobodą i niezależnością od „świata dorosłych”, zapewniając w ten sposób przestrzeń i czas tylko dla młodych ludzi. Jest ona heterogeniczna i trudna do zdefiniowania pod względem granic wiekowych, ponieważ występuje w różnych kręgach kulturowych; początek datuje się na okres po II Wojnie Światowej i od tego czasu podejście do kultury młodzieżowej zmieniło się z pejoratywnego na neutralne lub w niektórych regionach świata na pozytywne. Funkcjonuje ona pomiędzy **kulturą wysoką** i **niską**, a kształtowanie tożsamości odbywa się zazwyczaj na styku kilku różnych wpływów kulturowych i popkulturowych, dlatego też kultura młodzieżowa może być rozpatrywana zarówno z punktu widzenia **warunków społecznych** jak i **kulturowych**. Możliwe jest również wyodrębnienie m.in. takich kultur młodzieżowych jak: instytucjonalne (*institutional youth culture(s)*), komercyjne (*commercial youth culture(s)*) oraz alternatywne (*alternative youth culture(s)*) (Nofre, 2012, s. 1-2).

Aktywność w grupie rówieśników stanowi istotny nurt socjalizacji jednostek, podczas którego wyodrębnia się podział na my (młodzież) i oni (dorośli); w tym czasie rozwija się kultura młodzieżowa, która może przyjąć trzy formy: subkultury, kontrkultury lub kultury alternatywnej (Sowa-Behrane, 2015, s. 10).

Ze względu na globalizację i dostęp do Internetu być może będzie jeszcze trudniej zdefiniować lub określić kulturę młodzieżową, ponieważ obecnie funkcjonuje w literaturze pojęcie **globalnego nastolatka**, na które zwracałam uwagę w rozdziale *Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej*. Przenikające się kultury i systemy wartości przekładają się na nowe wzorce tożsamościowe współczesnej młodzieży, co komplikuje ich kategoryzację i badanie.

We współczesnych społeczeństwach przenikają się tendencje kolektywistyczne i indywidualistyczne, których wyrazem zdaje się być nowy rodzaj wspólnotowości, jakim jest

neoplemienność, stanowiąca przejście od społeczeństwa do wspólnoty; nie jest to nowy rodzaj związków społecznych, ale nowy sposób organizacji grup ludzkich, wyrażający się w pewnych cechach dystynktywnych, którymi są m.in.: charakterystyczna estetyka wyrażająca się w poczuciu wspólnoty, etyka obecna w więzi zbiorowej oraz zwyczaj obecny w neoplemiennym życiu codziennym (Pigla, 2012).

Neoplemiona można ująć w kontekście wspólnoty pasji i przenieść je na grunt zderzeń cywilizacji w obrębie jednego narodu (Rykiel, 2017, s. 51).

Niektórzy badacze łączą koncepcję neoplemion ze swoistą **nietożsamością** jednostek – neoplemienność może zostać połączona z subwersywnym potencjałem karnawału, jako mocą emancypacyjną zdefiniowaną na nowo w kategoriach „wspólnoty, która nadchodzi”, nie zaś jednostkowych; takie wspólnoty pozbawione byłyby wszelkiej istoty, gdzie nie da się odróżnić tego, co wspólne i tego, co właściwe. Zatem, to co szczególne i to co ogólne, staje się nieodróżnialne, a więc na tle wspólnot nie można wyodrębnić jednostek, ale również nie można odróżnić jednostki od wspólnoty (Matysek-Imielińska, 2010, s. 201).

Subkultury młodzieżowe, w tym subkultura cosplayu, zdają się łączyć z drugim ujęciem neoplemion, czyli wspólnotą pasji, która w rezultacie doprowadza do zderzeń cywilizacji w obrębie jednego, spójnego narodu. Koncepcja nietożsamości jednostek i niemożność oddzielenia jednostki od grupy może natomiast tłumaczyć m.in. kwestię **depresji po-konwentowej**.

Pierwotnie subkultury były opisywane jako grupy jednostek prezentujących odmienne od społeczeństwa formy kultury, które pozwalały im się odróżnić od mas; takie rozumienie subkultur pojawiło się w latach 20. XX wieku i początkowo było pejoratywne ze względu na powiązanie subkultur z grupami o charakterze przestępczym. Wynika to z faktu, iż uprzednio subkultury były związane niemal wyłącznie z Afroamerykanami, którzy wykazywali zachowania dewiacyjne; w związku z tym uczeni zaproponowali nowe podejście do kwestii subkultur i dewiacji jako wynikających ze środowiska jednostki, nie zaś wyłącznie z jej indywidualnych wrodzonych cech (Mason-Bertrand, 2018, s. 35).

Oryginalny model subkultury charakteryzuje ją jako spójną/zwartą grupę, która posiada współdzieloną historię, etniczność i socjo-ekonomiczny status w społeczeństwie (Hebdige, 1979, za: Hill, 2017, s. 4); nie może być on więc zastosowany zarówno do subkultury cosplayu, jak i wielu innych, współczesnych subkultur. Wynika to z faktu, iż cosplayerzy są częścią większej subkultury zainteresowanej science fiction, fantastyką, grami wideo czy tzw. **japanimation**⁵⁶, dlatego też zwraca się uwagę, iż cosplay stanowi część **subkultury nerdów** lub **fandomu nerdów**⁵⁷ (Hill, 2017, s. 4).

Fandom nerdów definiowany jest jako zbiorczy termin zawierający w sobie grupy zainteresowane science fiction, fantastyką, komiksami, grami wideo, grami karcianymi lub planszowymi, anime i mangą (Hill, 2017, s. 4); członkowie zazwyczaj są zainteresowani wieloma środkami przekazu i rodzajami, które pokrywają się, a struktura grup jest podobna, obojętnie od tego, w którym miejscu świata się one znajdują. Fandom stanowi jedno z wielu miejsc, w obrębie którego młodzi ludzie mogą zredukować stres i presję społeczną, zapewniają w ten sposób możliwość eskapizmu i tworzą *bezpieczną strefę*, dla ludzi z całego globu; stanowi również aktywność stawianą przeciwko kulturze wyższej i jej hegemonii (Hill, 2017, s. 4-5).

Kultura fanów (**fan culture**) zdaje się być ciężka do zdefiniowania ze względu na wielość i rozległość centrów zainteresowań ludzi z nią związanych; **fandom** jest więc multikulturowym terytorium, które każdy z fanów opisuje w unikatowy, indywidualny sposób wraz z unikatowymi i indywidualnymi celami, cechami istotnymi i kontekstem. Istotne jest to, iż wielu młodych ludzi przynależy do różnych fandomów, ponieważ przynależność ta jest związana z szerszym kontekstem, jakim jest **kultura młodzieżowa** w ogóle; pomimo rozpowszechnienia fandomów nadal są one uważane za predyktor zaburzeń i dysfunkcji. Dzieje się tak poniekąd dlatego, że subkultura hip-hopu czy mangi i anime kojarzona jest negatywnie, jako patologiczna, uwikłana w narkotyki, obsceniczna i przemocowa (Chen, 2007, s. 14).

56 *Japanimation* może zostać zdefiniowane jako zbiorczy termin zawierający w sobie japońskie animacje (**anime**), komiksy (**manga**) i gry wideo (za: Hill N. L., *Embodying Cosplay: Fandom Communities in the USA*, praca magisterska, Georgia State University, 2017, s. 4)

57 *Nerd* może zostać zdefiniowany jako osoba, która zachowuje się dziwnie w otoczeniu innych ludzi; zazwyczaj posiada niemodne ubrania, fryzurę itp. oraz interesuje się przedmiotami ścisłymi, komputerami itd.; zazwyczaj jest to określenie pejoratywne, jednak obecnie nabiera pozytywnego wydźwięku (za: Kendall, 1999; za: Hill N. L., *Embodying Cosplay: Fandom Communities in the USA*, praca magisterska, Georgia State University, 2017, s. 4)

Subkultura jawi się jako forma kulturowego oporu, która zmieniając dominującą ideologię może być postrzegana jako element radykalny; w takim ujęciu fandom będzie rozumiany jako przestrzeń, która odpowiada na kulturę popularną i częściową ją modyfikuje dzięki aktywności fanów. Subkultura cosplayu nierozdzielnie związana jest z „przestrzenią rytuałów”, jeśli zostanie porównana do festiwali i świąt rytualnych (Lamerichs, 2014, s. 117); jest to możliwe, dzięki zwróceniu uwagi na fakt, iż festiwale i święta rytualne stanowią przestrzeń teatralną, w obrębie której jednostki indywidualnie i bezinteresownie decydują się na odgrywanie ról i wchodzenie w interakcje z innymi, co nasuwa skojarzenie z kulturą karnawału (Clupper, 2007, za: Lamerichs, 2014, s. 117).

Cosplay jako subkultura zdaje się nie wynikać z jednego źródła, ze względu na wielość możliwości, na bazie których cosplayerzy tworzą swoje kostiumy; wydaje się, iż nie jest także skupiona wyłącznie na kulturowym oporze. Obecny fandom zdaje się być powiązany z przemysłem i konsumeryzmem, co poniekąd powoduje, iż subkultury są kształtowane nie tylko przez jednostki do nich przynależące i wyraz ich oporu, ale paradoksalnie przez kulturę masową i światowe przedsiębiorstwa. W rezultacie fandom, konsumpcjonizm, nisze, przedsiębiorstwa i wiele innych podmiotów i zjawisk są ze sobą powiązane siecią wzajemnych dóbr i usług – fandom może więc jawić się jako produkt konsumpcjonizmu (Norris i Bainbridge, 2009).

Nicolle Lamerichs podkreśla, iż fandom jest specyficzny, ponieważ nie można ująć go w klasycznym rozumieniu globalizacji i jej rozprzestrzenienia – fandom to pewnego rodzaju przestrzeń lokalna, która w wyniku rozwoju i rozprzestrzenienia stworzyła nowe wersje i przekształcenia oryginalnego rozumienia. Skutkiem tego jest wyodrębnienie się różnych rodzajów fandomów w zależności od państwa, w którym funkcjonują; nie jest również rozumiany jako ogólny globalny fenomen, ale jako zbiór różniących się, heterogenicznych cech i wartości oraz grup (Lamerichs, 2013, s. 155-156).

Pod wpływem teorii postmodernistycznych w latach 80. XX wieku zaczęto zastanawiać się na nowo nad subkulturami i zwrócono uwagę na język, jakim posługuje się społeczeństwo oraz jaki funkcjonuje w obrębie subkultur; zaczęto zadawać pytania o zasady klasyfikacji oraz o napięcia i przeciwieństwa, takie jak męskie *versus* żeńskie, hetero *versus* homoseksualne czy też klasa niższa *versus* klasa wyższa. Przedefiniowanie subkultury

spowodowało, iż stała się ona rozległa i niejednorodna – jednostki mogą być częścią subkultury i w niej uczestniczyć zarówno oglądając programy telewizyjne, jak i wchodząc z innymi w interakcje podczas *eventów*; powoduje to, iż niektórzy, pomimo przynależności do wybranej subkultury pozostają niezauważeni, co zawęża również możliwość badań (Hoff, 2012, s. 153).

Post-subkulturowe teorie zwróciły uwagę na fakt, iż kobiety stają się aktywnymi członkami subkultur wraz z ich odczuciami i aktywnościami wewnątrz nich; w latach 90. XX wieku powiązano subkultury z neoplemiennością, co implikuje istnienie mniejszych sieci społecznych wewnątrz dużego, ogólnego społeczeństwa ludzi. Subkultury uległy kolejnym przekształceniom i rozwojowi wraz z powszechnym dostępem do Internetu, ponieważ nie były już ograniczone jedynie do obszarów lokalnych (Hill, 2017, s. 13).

Obecnie podkreśla się również, iż subkultury nie stanowią tylko i wyłącznie wyrazu buntu i przeciwstawienia się panującym w społeczeństwie wartościom, a sposób, dzięki któremu młodzi ludzie podkreślają swój sposób bycia i swoje zainteresowania; niemożliwe więc zdaje się być zredukowanie ich do jednego wymiaru, ponieważ w dużej części to właśnie w nich odbywa się kształtowanie współczesnych tożsamości młodzieży (Mason-Bertrand, 2018, s. 40).

Podobnie jak z cosplayem, z kulturą fanów również związane jest to, iż są oni nie tylko biernymi odbiorcami tekstu kultury, ale aktywnymi uczestnikami, którzy wykorzystują te konsumpcyjne teksty w celu stworzenia nowych; są oni więc tak samo odbiorcami, jak i twórcami, którzy przekształcają kreatywnie kanoniczne wytwory; w związku z tym niektórzy badacze zauważyli potrzebę badania wytworów azjatyckich kultur (z naciskiem na kulturę Japonii ze względu na anime i mangę) w celu zrozumienia, jak fenomen ten wpływa na kulturę zachodnią i zachodnich odbiorców (Chen, 2007, s. 14-15).

Nicolle Lamerichs zwraca uwagę na fenomen, jakim jest **cosplay music video (CMV)**, czyli nagrania krótkich występów cosplayerów z podkładem muzycznym, zazwyczaj nagrywanych na *eventach* (Barbosa Dos Santos, 2017, s. 92); chociaż CMV bazują na kanonicznych tekstach kultury i związanych z nimi bohaterami, ich właściwym celem jest udokumentowanie i zwizualizowanie kultury cosplayu. Jako wytwór fanów dają wgląd w istotność wielokulturowości, a ze względu na rozwój technologii i przemieszanie kultur nie są

ograniczone jedynie do poszczególnych subkultur; użytkownicy i odbiorcy takich filmów wchodzi ze sobą w interakcje poprzez dodawanie filmików do playlist i komentowanie ich. CMV zdają się być przeddefiniowaniem i rozpowszechnieniem tradycyjnego wystąpienia cosplayerów, oferując w ten sposób stworzenie nowych opowieści, które oprócz tego, że należą do pewnego kanonu, stanowią również przedstawienie tożsamości fanów i fandomu (Lamerichs, 2015).

Jak podkreśla Edmund Hoff, wielu cosplayerów identyfikuje się jako *otaku* jednocześnie pozostając spójnymi z tożsamością cosplayera; wynika to po części z tego, iż wiele subkultur jest silnie związanych z mangą i anime. Japońscy badacze podkreślają jednak, iż użycie terminu „subkultura” w odniesieniu do *otaku* jest niewłaściwa, ponieważ jest formą kulturowego orientalizmu, czegoś, co powstało na Zachodzie do określania pewnych grup; zjawisko *otaku* powinno być więc ujęte holistycznie, bez konieczności wiązania go z zachodnim rozumieniem subkultur (Hoff, 2012, s. 155-156).

Dzięki subkulturze i uczestnictwie w konwentach i *eventach* cosplayerzy są w stanie nauczyć się i poznać nowe rzeczy – według badań, elementami przez nich przyswojonymi są: wiedza praktyczna związana z tym, w jaki sposób tworzyć kostiumy i rekwizyty; nawiązywanie nowych znajomości i przyjaźni oraz zaznajomienie się z zasadami, w jaki sposób powinni zachowywać się w społeczeństwie; zwiększenie wrażliwości na to, w jaki sposób pokazywać się i interpretować swoje własne zachowanie i osobowość; zwiększenie znajomości tego, jak zachowują się ludzie i jakie są ich stany mentalne i psychologiczne; czasowe zrzucenie z siebie obciążenia i odpowiedzialności towarzyszących im w realnym życiu; odczuwanie przyjemności płynącej z nieskrępowanej fantazji i wyobraźni; poznanie lepiej samego siebie; nabycie pewności siebie w prezentowaniu siebie innym ludziom (Chen, 2007, s. 20).

Subkultura cosplayu nie posiada utrwalonych zasad i reguł – są one modyfikowane i tworzone na bieżąco, co powoduje, iż możliwe jest powstanie wielu typów cosplayerów; stałe napięcie i niejednorodność w obrębie tejże subkultury zdaje się być jej cechą charakterystyczną, ponieważ jej granice wytwarzane są w wyniku mediacji znaczeń (Lamerichs, 2014, s. 122-123).

Rozległość i dynamiczny rozwój zainteresowania kulturą popularną, a przez to tworzenie fandomów i rozwój związanej z nimi subkultury młodzieżowej implikuje konieczność zwrócenia uwagi na **kulturę popularną**, która stanowi podstawę wielu projektów, nie tylko w zakresie cosplayu. Problemem jest natomiast fakt, iż biorąc pod uwagę rozległość, przedmiotem badania może stać się tak naprawdę wszystko; jednym z zaproponowanych rozwiązań jest zwrócenie uwagi na to, co wytwarzają adolescenti – miałyby to zwrócić szczególną uwagę na ich potrzeby, pragnienia i podejście do życia, co spowodowałoby zrozumienie przez nauczycieli ich indywidualnych preferencji. Takie podejście spowodowałoby, iż w centrum zainteresowania będą nie tylko przedmioty badań, ale sami nastolatki, którzy tworzą i żyją w ten sposób (Chen, 2007, s. 22).

Niektórzy badacze podkreślają, iż badanie subkultur stało się jedną z metod badania społeczeństwa, zwłaszcza ze względu na post-subkultury, które obecnie nie przypominają już tego, co za subkultury było uznawane jeszcze w latach 80. XX; pomimo tego subkultury czy też post-subkultury nie są w stanie istnieć bez społeczeństwa – są jego częścią, jednym z wycinków i możliwych jednostkowych wyborów (Hoff, 2012, s. 151-153).

Badania opublikowane w 2018 roku pokazują różnice pomiędzy fanami anime, którzy są cosplayerami i nie-cosplayerami; różnice te są widoczne nawet pomimo przynależności do tego samego fandomu. Do przebadania ich użyto Pięciodzennikowego Modelu Osobowości, nazywanego także Wielką Piątką; cosplayerzy wykazywali wyższe wyniki w takich obszarach jak ekstrawersja, ugodowość, sumienność i otwartość. Wartością, w której wyższe wyniki wykazywali nie-cosplayerzy była stabilność emocjonalna. Wyniki te mogą wskazywać, iż cosplayerzy otrzymują wyższe wyniki, ponieważ wiąże się to z ich motywacją do wykonywania kostiumów oraz uczęszczania na konwenty, gdzie wchodzi w wiele interakcji międzyludzkich; cosplayerzy wykazują jednocześnie wyższy poziom neurotyzmu, co może wskazywać, iż bywają oni bardziej „złączeni” z pewnymi postaciami niż nie-cosplayerzy. Może to wynikać z faktu większej immersji i odgrywania roli, gdzie niemal fizycznie zbliżają się do wybranych postaci. Badania implikują wnioski, iż fani będący i nie będący cosplayerami różnią się między sobą w takich obszarach jak kreatywność, odgrywanie roli i poziom relacji interpersonalnych (Reysen i in., 2018, s. 46-53).

Inne badania wykazały, iż cosplayerzy często decydują się na skoordynowanie swoich kostiumów z innymi cosplayerami – praktycznie połowa cosplayerów (48%) decydowała się na taki krok 2 – 5 razy do roku, co podkreśla, iż cosplay stanowi **społeczną aktywność**, a więc związaną i odbywającą się m.in. za pośrednictwem fandomu (Rosenberg i Letamendi, 2013, s. 15-16).

Badania te pokazują, iż subkultura cosplayu jest niejednorodna i niespójna, dlatego określanie jej ujęciem tradycyjnego rozumienia subkultury zawodzi.

W subkulturze cosplayu uwagę zwraca fakt, iż jej nieodłącznym elementem jest powstawanie klik i wewnętrzna segregacja. Nie da się tego uniknąć ze względu na to, iż subkultura jest heterogeniczna, składa się z wielu mniejszych grup preferujących dane uniwersum lub danego bohatera; ujmując socjologicznie ten element, niektórzy badacze zauważają, iż to, jakie będą funkcjonowały więzi pomiędzy poszczególnymi cosplayerami, jest silnie skorelowane z wyborem kostiumu. Powoduje to niejednokrotnie izolowanie pewnego typu grup od innych; izolacja ta jednak niekoniecznie ma charakter personalny ani nie przetrada się żadne formy przemocy czy też prześladowania – cosplayerzy wybierając określony kostium podlegają niejako autoizolacji, która wynika z ich personalnego wyboru⁵⁸.

Pisząc o tożsamości językowej zwróciłam uwagę na socjolekt, który zdaje się przyczyniać do pogłębienia poczucia tożsamości grupowej u osób funkcjonujących w wielu grupach, w tym subkulturach i subkulturze cosplayu włącznie; dzieje się tak ze względu na (Kajtoch, 2000, s. 215-216):

- 1) Możliwość nazwania (a przez to wyodrębnienia ogółu zjawisk) elementów wyglądu i trybu życia charakterystycznych dla subkultury oraz prowadzenia dyskursu o ulubionej muzyce (i innych zainteresowaniach),
- 2) Wyodrębnienie swojej grupy i siebie (jako jej części) spośród innych analogicznych, ale również zaznaczenie ogólnośrodowiskowej solidarności,

58 Subkultura cosplayu bywa segregująca i tworząca wewnętrzne kliki, <https://ccc101blog.wordpress.com/2019/01/02/the-sociology-of-cosplay-yes-its-self-segregated-and-liquish/>, dostęp: 31.07.2020 r., godz.: 10:37

- 3) Zaznaczenie – poprzez używanie jednych zwrotów a unikanie innych – swojej negatywnej postawy wobec świata dorosłych i innych subkultur,
- 4) Zaznaczenie i utrwalenie swoistego światopoglądu poprzez konstruowanie tekstów, w których zawiera się pewne wartościowanie rzeczywistości i dowodzi istnienia między nimi pewnych związków, co doprowadza do mniej lub bardziej świadomego manipulowania znaczeniami.

Niektóre strony internetowe wskazują na istnienie specyficznego języka, którym posługują się cosplayerzy; według *mentalfloss.com* istotne terminy, które funkcjonują w subkulturze cosplayu to: manga, anime, cosplay, layer (japońskie slangowe określenie cosplayera), furry, otaku, *chibi* (słodka, dziecięca wersja postaci z anime), depresja po-konwentowa (utożsamiana tutaj z terminem *con-plaque*) oraz *glomping* (termin zapożyczony z anime; oznacza akcję, podczas której jedna osoba szybko i wręcz desperacko przytula się do drugiej podczas konwentów). Zaleca się, aby osoby odwiedzające *eventy* i konwenty zapoznały się z tym słownictwem przed wyjazdem, aby posługiwać się tym samym językiem z obecnymi tam osobami (Tung, 2015).

Z kolei strona internetowa *cosplayshopper.com* stworzyła podręczny słownik terminów używanych w subkulturze cosplayu⁵⁹. Wiele słów pochodzi bezpośrednio z języka japońskiego, co świadczy o tym, iż subkultura cosplayu i subkultura mangi i anime (określana często zbiorczym terminem jako **subkultura anime** (Lamerichs, 2013, s. 155) są sobie bliskie i wzajemnie się przenikają.

Inne aktywności wykorzystujące kostiumy i częściowo funkcjonujące w kulturze młodzieżowej to **LARP** oraz **rekonstrukcja historyczna**. **LARP**, czyli *Live Action Role Play*, jest definiowany jako rodzaj gry parateatralnej organizowanej dla rozrywki, a więc o charakterze czysto ludycznym; w języku polskim funkcjonuje również nazwa **teatralna gra fabularna**, co odróżnia ją od RPG rozumianego jako narracyjna gra fabularna. Wielu badaczy zauważyło użyteczność LARPów w przestrzeni edukacyjnej, w której uczniowie mogliby wcielić się w role w ramach przygotowanych scenariuszy, zaprojektowanych w celu kształcenia motywowanego wewnątrznie, a także uczenia określonej wiedzy osadzonej w

59 Subkultura cosplayu, tak jak inne subkultury, posiada wewnętrzny słownik i socjolekt, którym posługują się osoby będące w subkulturze, <https://www.cosplayshopper.com/blog/cosplay?terms/>, dostęp: 30.07.2020 r., godz.: 13:20

pewnym kontekście; LARP wykazuje podobieństwo do takich technik edukacyjnych jak drama szkolna i gra symulacyjna (Mochocki, 2009; Mochocki, 2017).

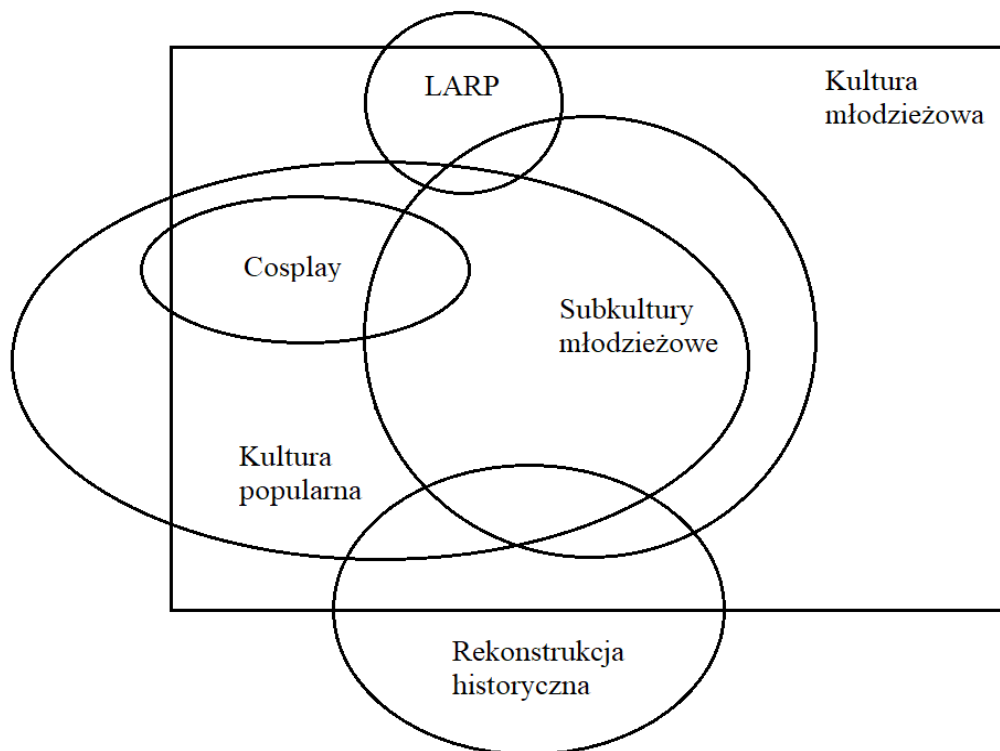
Ze względu na wcielanie się w rolę i podkreślanie przez cosplayerów nabywanie umiejętności miękkich podczas *eventów* i konwentów, być może cosplay również mógłby przyczynić się do powstania programów edukacyjnych bazujących na kostiumach i odgrywaniu roli.

Rekonstrukcja historyczna definiowana jest jako „[...] działania, podczas których ich uczestnicy w odpowiednich strojach, przy użyciu artefaktów z danej epoki (czy to oryginalnych, czy też wytworzonych współcześnie) odtwarzają (rekonstruują) konkretne zdarzenia z przeszłości (często bitwy) lub też wybrane aspekty życia w danym okresie historycznym” (Stulgis, 2013, s. 135). Inną definicję podaje Jacek Gulanowski: „odtworzeniem >>żywej historii<< nazywamy proces wielowątkowego i wielopoziomowego rekonstruowania sposobu życia ludzi w przeszłości, na podstawie interpretacji zachowanych zabytków i źródeł historyczno-archeologicznych” (Szajewski, 2010, za: Gulanowski, 2011); odtwarzanie jest tutaj rozumiane jako rekonstruowanie. Kamila Baraniecka-Olszewska zauważa, iż obecnie ruch rekonstrukcji historycznej przenika się ze współczesnymi aspektami kultury, takimi jak religia, kultura popularna i fantastyka oraz taniec i sztuki wizualne (Baraniecka-Olszewska, 2015, s. 88).

Jacek Gulanowski podkreśla, iż rekonstrukcja historyczna wiąże się z wieloma problemami, które utrudniają przeniesienie jej na grunt pedagogiki, m.in. różnica pomiędzy odgrywaniem roli a „prawdziwym” życiem, postrzeganie świata, problem prawdopodobności związany z kulturą materialną i duchową minionych epok, religia i polityczność (Gulanowski, 2011).

Wydaje się więc, iż wykorzystanie LARPów, rekonstrukcji historycznych i cosplayu w edukacji jest skomplikowane, ale nie niemożliwe; jako stosunkowo nowe media przekazu aktywności te w pedagogice będą wiązać się z wieloma nowymi i wyjątkowymi dla nich problemami. Mogą jednak stanowić alternatywę dla tradycyjnego ujęcia szkoły i encyklopedyzmu, który potępiany, jest jednak wciąż obecny w wielu placówkach; być może uczniowie będą przychylni odgrywaniu roli i rekonstruowaniu, jako nowym technikom wykorzystywanym przez nauczycieli.

Podczas analizowania tekstów odnoszących się do cosplayu natrafiłam na artykuły dotyczące dwóch form cosplayu wiążące się ze swoistą hybrydą kultur i mediów: **hijab cosplay** (Rastati, 2015, s. 371) oraz **cosplay nazistowski** w Japonii (Jaworowicz-Zimny, 2018, s. 1 – 16). Pojawia się w tym momencie pytanie o to, jak daleko sięga cosplay i gdzie można postawić granicę, która będzie różnicowała go od rekonstrukcji historycznej; czy hijab cosplay stanowi kolejny rodzaj cosplayu, podobnie jak *gijinki* i *furries* czy jest to nowo stworzony cosplay islamski? Jeśli różnicujemy w ten sposób cosplay, to czy możliwe jest wyodrębnienie cosplayu polskiego, niemieckiego, norweskiego itp. czy mówimy o jednym cosplayu w różnych wersjach narodowych lub tworzonych przez ludzi bez zwrócenia uwagi na ich narodowość? Zagadnienia te wymagają przebadania i obserwacji, w jaki sposób się rozwijają, aby było możliwe opisanie i skategoryzowanie ich.



Schemat 1. Umiejscowienie cosplayu jako subkultury w przestrzeni społecznej oraz zaakcentowanie jej związków z kulturą popularną, kulturą młodzieżową, LARPem i rekonstrukcją

Źródło: opracowanie własne

Subkultura cosplayu stanowi jedną z możliwych do wybrania przez młodych ludzi subkultur młodzieżowych funkcjonujących wewnątrz kultury popularnej i kultury młodzieżowej; nie jest ona jednak ograniczona wyłącznie do adolescentów, ponieważ wielu dorosłych również podejmuje się tworzenia kostiumów i odgrywania roli (Wrona, 2020, s. 385-400). W ostatnich latach pojawia się wiele nowych rodzajów cosplayu i wiele hybrydowych rodzajów aktywności, które przenikają się lub dzielą takimi elementami jak odgrywanie roli czy wykorzystanie kostiumów; pomimo podobieństwa aktywności te jednak nadal wyraźnie się od siebie różnią i zazwyczaj niemożliwe jest pomylenie ich ze sobą.

Jednoznaczne określenie ram wiekowych czy statusu socjo-ekonomicznego jest skomplikowane, ponieważ subkultura cosplayu jest heterogeniczna i zróżnicowana nie tylko pod względem tych dwóch wskaźników; zdaje się również, iż charakteryzuje się segregacją i izolowaniem niektórych grup i jednostek, jednak najczęściej jest to związane z indywidualnym wyborem kostiumu.

Cosplay jako subkultura ma wielu zwolenników na całym świecie; ze względu na ciągły rozrost, brak wyraźnie zarysowanych zasad i tworzenie ich na bazie mediacji znaczeń powstają wciąż nowe rodzaje cosplayu i formy wyrazu, takie jak CMV. Subkultura cosplayu zdobywa wciąż nowych członków ze względu na powszechny dostęp do Internetu i spopularyzowanie konwentów i *eventów*, podczas których laicy spotykają się z cosplayem po raz pierwszy; zdaje się również, iż możliwe jest przeniesienie niektórych elementów z cosplayu i jej subkultury do środowiska edukacyjnego, co mogłoby usprawnić i uprzyjemnić naukę zarówno uczniom, jak i nauczycielom.

3.3 Istota ciała, płci i seksualności w cosplayu

Męskość, kobiecość i seksualność funkcjonowały przez długi czas w ujęciu wyłącznie biologicznym. Wraz z przemianami społecznymi rozpoczęto postrzeganie tych terminów w kontekście ponowoczesnym, w którym ich obraz odbierany jest holistycznie, wraz z historycznymi i społecznymi sposobami ich konstruowania; nie oznacza to jednak, iż charakter biologiczny tych terminów przestaje mieć znaczenie – biologia jest bardzo ważnym punktem wyjścia, którego nie można lekceważyć, jednak to właśnie czynniki

kulturowe i społeczne umieszczają cechy biologiczne w kontekście „tu i teraz” (Melosik, 2014, s. 9-10).

Dlatego też obecnie w dyskusjach nad płcią przyjmuje się dwie teorie – jedna z nich zakłada, iż jest ona kształtowana i przekazywana przez społeczeństwo na drodze socjalizacji, dzięki czemu powstają wzorce kobiecości i męskości dostosowane do konkretnej kultury; druga teoria, tzw. esencjalizm, mówi, iż kobiecość i męskość pochodzą od cech naturalnych/biologicznych, a więc określa je specyficzny zestaw genów, układów chromosomów i hormonów (Zalewska, 2014, s. 97).

Niektórzy badacze podkreślają jednak, iż męskość i kobiecość stanowią proces, podczas którego jednostki gromadzą kategorie postrzegania świata i uczą się nadawania znaczeń doświadczeniom życiowym; ciało staje się możliwe do „odczytywania” ze względu na wpisywanie w nie różnych konfiguracji społecznie konstruowanych znaczeń męskości i kobiecości – ciało staje się tekstem. Należy jednak zdawać sobie sprawę, iż obowiązujące w danej epoce czy czasie ciało nie jest uniwersalne i niezmienne – po jakimś czasie traci swój status i zostaje zastąpione nowym, ulepszonym; kultura popularna kształtuje modne przekonania na temat ciała a przy sprzyjających okolicznościach model ciała, który odszedł może powrócić w przyszłości do kanonu obowiązującego piękna (Melosik, 2014, s. 11-12).

Analizując teksty związane z płcią i cosplayem natrafiłam na artykuł Mari Kotani o tytule *Doll Beauties and Cosplay*. Kotani poddaje w nim analizie książkę i film *Żony ze Stepford*, zwracając uwagę na to, jak wielki wpływ miały one na myśl feministyczną, ponieważ spojrzenie na kobiety jak na lalki było niewyobrażalne nawet w świecie fikcji; **piękno lalki** niesie ze sobą to samo przesłanie, które niósł *Pinokio* – chęć zostania człowiekiem. Prawdziwym człowiekiem. Metafora lalki, robota czy zwierzęcia opisywała położenie kobiety w systemie patriarchalnym. Idąc dalej, metafora lalki oznaczała również śmierć. *Żony ze Stepford* dotyczą sytuacji, która daleka jest od feministycznych i liberalnych wartości przedstawianych już w latach 70. XX wieku, a obecnych i rozwijanych do dziś (Kotani, 2007, s. 49-50).

Należy jednak zwrócić uwagę na to, iż współczesną wersją kobiety jest pojęcie piękna, w którym feministki dopatrują się podstawowego instrumentu opresji kobiet – wiedza o tym, co oznacza „być kobietą” jest społecznie konstruowana, nie jest więc ani obiektywna

ani ideologicznie „niewinna”; stosowane od wieków sposoby stawania się „coraz bardziej kobietą” podkreślają jej podporządkowanie i dyscyplinują ciało zgodnie ze społecznie przyjętymi normami (Melosik, 2014, s. 21-22).

Żony ze Stepford w wersji filmowej z 2004 roku, obrazują przyjemność stania się lalką – dzieje się tak nawet pomimo tego, iż główna bohaterka przed przeprowadzką do Stepford jest wyemancypowaną i niezależną finansowo kobietą, prowadzącą własny program telewizyjny, w którym pary wyglądające na idealne poddawane są różnym próbom; przesłanie tego programu jest takie, iż jest wiele przyjemniejszych sposobów spędzenia życia, niż małżeństwo. Pokazuje również emancypację seksualną kobiet, która w niektórych sytuacjach może zostać wydobyta tylko za pomocą ekstremalnych metod; przeprowadzka głównej bohaterki do Stepford przypomina zabawę w domek dla lalek – piękne budynki, piękne kobiety i wchodzenie w rolę, wraz z fałszem takiego rozwiązania (Kotani, 2007, s. 51-53).

Możliwe, iż ukazany jest tutaj również inny rodzaj przyjemności – przyjemność płynąca z narcystycznej identyfikacji i zamknięcia znaczeń, która wiąże się z erotyzacją konsumpcji i seksualnym uprzedmiotowieniem kobiet, gdzie wcielanie się w rolę obiektu męskiego spojrzenia uszczęśliwia kobiety, jeśli przynosi im to sukces (Melosik, 2014, s. 39).

Film *Żony ze Stepford* w wersji z 2004 roku zwraca uwagę na przyjemność pochodzącą z kobiecości i kobiecej roli w społeczeństwie – ukazuje, iż być może feminizm i droga kariery zawodowej, które wybiera wiele kobiet nie jest jedynym sposobem życia we współczesnym świecie; wizja ta jest odmienna od tej, która funkcjonowała jeszcze w latach 70. XX wieku, kiedy kobiety rozgoryczone brakiem możliwości robienia kariery zawodowej postulowały chęć uczestniczenia w pracy zarobkowej. Miała na to wpływ II Wojna Światowa, podczas której kobiety wraz z mężczyznami pracowały zawodowo ze względu na zapotrzebowanie ekonomiczne i gospodarcze – po zakończeniu wojny wiele młodych kobiet zostało zmuszonych do powrotu do roli pani domu, co ich nie satysfakcjonowało. Lalki Barbie kupowane córkom stały się więc symbolem feminizmu i sukcesu, do którego dziewczynki w przyszłości powinny dążyć (Kotani, 2007).

Niejąko podobny motyw związany z metaforą lalki możliwy jest do dostrzeżenia w anime *Ghost in the Shell*⁶⁰, zwłaszcza w utworze końcowym sezonu *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, w którym na początku drugiej zwrotki wykonawca Scott Matthew

60 Informacje na temat anime *Ghost in the shell*, https://myanimelist.net/anime/43/Koukaku_Kidouai, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 14:29

śpiewa „And is she really human? She’s just so something new [...]”⁶¹; zważywszy na tematykę anime tekst utworu zdaje się nawiązywać nie tylko do *cyborgizacji*⁶² ciała, ale również do kobiecości i męskości w kontekście przekraczania granic płciowych, o czym mogą świadczyć słowa **is she really human?**, które stanowią pytanie otwarte do interpretacji.

Wracając jednak do lalki Barbie, jej prototypem była Lili, komiksowa bohaterka stworzona przez Reinharda Beuthiena dla *Bild-Zeitung*; firma Mattel Inc. stworzyła blondwłosą lalkę w oparciu o komiksową bohaterkę, jednak z zastrzeżeniem, iż nie była to zabawka dla dzieci – stanowiła pornograficzną karykaturę, przedmiot o charakterze gagu dla mężczyzn. Ruth Handler z Mattel Inc. widziała, jak zmienia się Barbie i jak ostatecznie staje się zabawka dla dzieci – początkowo jednak przypominała swój pierwowzór, Lili; zanim Barbie trafiła do powszechnego użytku, lalki dla dzieci były miękkie, stanowiły przytulankę. Barbie była inna, ze swoją dorosłą fizjonomią i modą stanowiła przedsmak świata dorosłych; poddając analizie jej ciało i kobiecość można jednak zauważyć, iż Barbie stanowi wzór kobiecego piękna. Niektórzy badacze zajmujący się tą tematyką zauważają jednak, iż lalka ta zbudowana jest pod względem fizjonomii jak transwestyta, co powoduje, iż nie jest ona wyidealizowanym obrazem piękna dorosłej kobiety, a bardziej przypomina obcego/kosmitę z gynoidalnym typem sylwetki, co stanowi esencję **cosplayowego ciała** (Kotani, 2007, s. 54).

Niektórzy badacze skupiają się na tym, w jaki sposób cosplay wzmacnia i utwierdza jednostki w ich płci biologicznej, nie natomiast na tym, w jaki sposób cosplay może zostać wykorzystany m.in. przez osoby LGBT – Broussard zauważył, iż niektórzy mężczyźni poprzez męskie kostiumy wzmacniają swoją maskulinizację i ukazują swoje męskie ciała; kostiumy związane z ideałem „prawdziwego mężczyzny” bezpośrednio związane są również z kobietami, których zdobywanie zdefiniowane jest jako męska czynność (Broussard, 2009, za: Lamerichs, 2018, s. 210); wielu mężczyzn w kobiecych kostiumach spotyka się z tym, iż są określani lub definiowani jako homoseksualni – ponadto, wykonywane przez nich parodie damskich kostiumów często są niezrozumiane, a ich męskie cechy takie jak bujne owłosienie ciała odbierane jest jako coś osobliwego, niewłaściwego i nie pasującego do danego kostiumu

61 Tekst utworu wykorzystanego jako utwór końcowy do anime *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, <https://www.google.com/search?client=opera&q=lithium+flower+lyrics&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 14:42

62 Cyborgizacja – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje *cyborgizację* jako <<zastępowanie narządów człowieka albo zwierzęcia urządzeniami mechanicznymi>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/cyborgizacja;2553920.html>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 15:16

(Lamerichs, 2018, s. 210). Męski crossplay odbierany jest zazwyczaj jako parodia kobiecości, nie zaś jako działanie „na serio”, ponieważ zdaje się nie pasować do ustabilizowanej heteroseksualnej narracji (Mason-Bertrand, 2018, s. 169-171; 173). Jak jednak podkreśla Zbyszko Melosik, obecnie również mężczyźni tworzą swój wizerunek przez pryzmat ciała (Melosik, 2014, s. 149), dlatego męski crossplay w niektórych grupach staje się coraz bardziej akceptowalny, dając mężczyznom możliwość dowolnego konstruowania tego, kim są.

Cosplay to aktywność, podczas której ciało jest jednocześnie redukowane, jak i wzmacniane poprzez akt odegrania roli, w którym ciało nie stanowi prostego nośnika ani medium za pośrednictwem którego cosplayer pokazuje zamiłowanie do danej postaci – raz odegrana postać pozostaje z cosplayerem jako element jego tożsamości; przygotowanie do roli może objąć zmianę ciała nie tylko poprzez repliki, peruki czy makijaż, ale również poprzez ćwiczenia fizyczne, które umożliwią danej osobie upodobnienie się do wybranej postaci. Tak zmienione ciało staje się dla cosplayerów realne, wraz z rekwizytami, które w rzeczywistości do ciała nie należą, nie stanowią jego części; w wyniku takiego podejścia cosplayerzy doświadczają zarówno **uprzedmiotowienia podmiotu** jak i **upodmiotowienia przedmiotu** jakim jest ciało nadające aktywności nie tylko charakteru teatralnego, ale również niezwykle intymnego i personalnego (Lamerichs, 2018, s. 214-215).

Jak podkreśla Zbyszko Melosik, ze względu na skupienie się na pięknie fizycznym, wiele kobiet redukowanych jest do fizyczności nie tylko przez osoby trzecie, ale również przez siebie same (Melosik, 2014, s. 25-26); cosplay, jako aktywność jednocześnie redukująca i wzmacniająca rolę ciała, może stanowić sposób na „ucieczkę” od społecznego redukowania kobiet wyłącznie do roli przedmiotu – zwraca im to możliwość dowolnego wykorzystywania swojego ciała, bez narażenia się na niedostosowanie do norm.

Współcześnie ludzie coraz częściej postrzegani są przez pryzmat swoich ciał, a wraz z powstaniem kultury hedonistycznej ciało stało się integralnym aspektem jaźni – przesunięcie akcentów spowodowało, iż tożsamość staje się ciałem a przez to jak ono staje się plastyczna, kowalna i podatna; sytuacja ta potwierdza i niejako wzmacnia Kartezjański dualizm umysł–ciało, który reprezentowany jest przez podejście „ja i moje ciało” (Melosik, 2014, s. 18-19). Obecnie ciało funkcjonuje nie jako „ciało modernistyczne”, ale jako konsument efemerycznych doznań i przeżyć zmysłowych (Kowalski, 2020, s. 240).

Kostiumy pozwalają na przekroczenie granic płci (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3), dlatego reguły dotyczące płci biologicznej i kulturowej zdają się nie tyle nie obowiązywać w subkulturze cosplayu, ile być w jakiś sposób złagodzone, co daje cosplayerom pewien zakres wolności w odgrywanych rolach (Mason-Bertrand, 2018, s. 163). Jednak zdaje się, iż nawet tutaj osoby zajmujące się cosplayem nie są całkowicie wolne od spojrzeń i oceny – sytuacja ta przypomina **panopticum**, gdzie jednostki stale są obserwowane i porównywane do kulturowo funkcjonujących wzorów zgodnych z płcią (Melosik, 2014, s. 29-30).

Mirosław Kowalski i Daniel Falcman zwracają uwagę na pojęcie pozamoralności, które odnosi się do ogółu „społecznych działań oraz sytuacji, które w przeszłości były tematami refleksji moralnej, jednak nie są tematami refleksji moralnej dla współczesnych aktorów społecznych” (Kowalski i Falcman, 2013, s. 123), co koresponduje ze złagodzeniem zasad, które ma miejsce nie tylko w cosplayu, ale również w obecnym społeczeństwie. Cosplayerzy mogą pozwolić sobie na przekraczanie granic płci, ponieważ zmienione zasady dotyczące płciowości, seksualności i ciała pozwalają im na szerszą eksplorację i wychodzenie poza dychotomię płci.

Bryan Jenkins podkreśla, iż subkultura cosplayu, nadal momentami wyśmiewana i marginalizowana, jest w swej istocie segregująca, co przekłada się na rasizm i seksizm wewnątrz niej – przestrzenie konwentowe i subkultura geeków nadal pojmowane są jako obszary białych mężczyzn (Jenkins, 2020, s. 157); zdaje się, iż są one przez nich zdominowane, nawet pomimo faktu, iż od lat 80. XX wieku wzrosła liczba kobiet przynależących do subkultur. Taki opis sytuacji jest zaskakujący, ponieważ w potocznym rozumieniu subkultura cosplayu zdaje się być opisywana, jako zdominowana przez kobiety. Wynika to m.in. z amerykańskiej kultury cosplayu, gdzie podkreśla się udział kobiet w tej aktywności – pozwala im to na epatowanie swoją seksualnością bez znamion perwersji czy narracji patriarchalnej, a więc w sposób ironiczny i prześmiewający takowe tendencje; możliwe staje się więc poznawanie i bawienie się swoją seksualnością za pośrednictwem fandomu lub subkultury (Lamerichs, 2015).

Obecnie jednak należy zastanowić się nad tym, czy faktycznie przestrzenie konwentowe i subkultura geeków pozostają obszarami białych mężczyzn – coraz częściej mamy do czynienia z inwersją ról płciowych, które przejawiają się nie tylko w traktowaniu

męskich ciał jako obiektów seksualnych, ale również w układzie dominacji i uległości (Melosik, 2014, s. 149-153); takie ujęcie tematu sprawia, iż zostaje przeniesiony środek ciężkości w relacjach kobiet i mężczyzn, a co za tym idzie, następują zmiany również w rolach społecznych i zainteresowaniach.

Adele Celia Mason-Bertrand analizując teksty innych badaczy zauważa jednak, iż o ile crossplay jest bardziej akceptowany w przypadku kobiet, niż mężczyzn, to wiele kobiet, które decyduje się na tego typu aktywność, odbierana jest przez postronnych obserwatorów jako homoseksualna, nawet jeśli nie ma ku temu wyraźnych pobudek poza kostiumem (Mason-Bertrand, 2018, s. 177).

Może to być związane m.in. z tym, iż uprzednio ubiór i jego styl związany był nie tylko ze statusem społecznym, ale również odzwierciedlał „dany przez Boga, naturalny porządek”, który dzielił ludzi na dominujących i podporządkowanych także w sferze płci; znajdowało to wydzźwięk także w niewygodnych kobiecych strojach, które ograniczały jej możliwości pracy i wykonywania nawet prostych aktywności (Melosik, 2014, s. 85-87). Takie podejście do kwestii ubioru i zaobserwowanie zmian w zakresie mody, zdaje się poniekąd tłumaczyć to, iż crossplay jest bardziej akceptowalny w przypadku kobiet, niż mężczyzn.

Jak podkreśla Debapriya Choudhury, cosplay stanowi pewną wyjątkową i intymną relację pomiędzy cosplayerem a portretowaną przez niego postacią, a więc również pomiędzy cosplayerem a jego kostiumem – powstała relacja zależna jest jednakże od sposobu narracji wykorzystywanego w danym tekście kultury; dynamiczna tożsamość fana powstaje w wyniku interakcji zarówno z wybranym bohaterem, jak i historią, w której jest on osadzony – odgrywanie i wcielanie się w postać poprzez kostium może więc stanowić ukazanie swojego prawdziwego Ja, jednocześnie przypominając relację pomiędzy graczem a postacią w grze (*lucid identity* lub *projective identity*⁶³) (Choudhury, 2012).

Suzanne Scott zauważa na przykładzie *Heroes of Cosplay*, że cosplay zostaje w niektórych momentach pozbawiony ludyczności – opisywany jest jako aktywność, która skierowana jest głównie do osób zaawansowanych i „weteranów”; podkreśla również, iż program ten spowodował myślenie o kobietach cosplayerach, jako o kimś, kto nigdy w pełni

63 Projective identity związana jest z dwojakim rozumieniem pojęcia **projekcja**, gdzie oznacza ono zarówno nałożenie celów i cech jednostki na fikcyjnego bohatera jak i odczuwanie, że fikcyjny bohater jest jedną z form tożsamości danej jednostki z wyłączeniem specjalnych, nieistniejących poza daną grą umiejętności (za: Gee J. P., *What video games have to teach us about learning and literacy*, s. 55)

nie będzie w stanie współzawodniczyć z mężczyznami ani stać się profesjonalistami. Wynika to z polaryzacji płci⁶⁴ oraz stereotypowego podejścia do kobiecości i męskości, według którego mężczyźni lepiej radzą sobie z zagadnieniami technicznymi i ścisłymi, niż kobiety; takie ujęcie reprodukuje kulturowe stereotypy dotyczące obu płci (Scott, 2015).

Postaci kobiece przedstawiane w kulturze popularnej, na których wzorują się cosplayerki, często są skąpo odziane i posiadają niewłaściwe proporcje ciała. Powoduje to, iż kobieta, która zdecyduje się wcielić w taką postać może być narażona na nieodpowiednie męskie zainteresowanie a także niechciany dotyk fizyczny. Bryan Jenkins wskazuje również, iż kobiety są bardziej narażone na tzw. *body shaming*^{65 66}, niż ich męscy koledzy cosplayerzy; pomimo tego, wypadki seksizmu w cosplayu często nie są udostępniane w mediach i szeroko komentowane. Wynikiem wielu nieprzyjemnych sytuacji mających miejsce na konwentach i *eventach* jest hasło *Cosplay is not consent* (Jenkins, 2020, s. 158), występujące w języku polskim jako *Cosplay to nie zgoda* (Małyśa, 2019; Zagalski, 2019).

Niektóre cosplayerki podkreślają jednak, iż wcielanie się w seksualizowane postacie wzmacnia je i umożliwia poczucie się pewnie w pokazywaniu swojego ciała i uwielbienia wybranej postaci; pomimo wyzywających kostiumów bohaterki kultury popularnej często odznaczają się takimi cechami jak siła, odwaga, inteligencja czy śmiałość, a więc atrakcyjny wygląd stanowi tylko część tego, kim ta postać jest. Wybieranie seksualizowanych kostiumów powoduje często pojawianie się podejrzeń o bycie *fake geek girl*, które odnosi się do oskarżania niektórych kobiet o to, iż faktycznie nie interesują się kulturą popularną, a jedynie udają zainteresowanie w celu zwrócenia na siebie uwagi mężczyzn, którzy dominują fandy i subkultury (Lamp, 2018, s. 3-4).

Strach przed wzrostem seksualizowanych kostiumów wiąże się poniekąd z **teorią uprzedmiotowienia**, która mówi o tym, iż jednostki zostają oceniane i wartościowane na

64 Polaryzacja płci związana jest z przedstawianiem kobiet i mężczyzn w opozycji ze względu na aspekty biologiczne i kulturowe; tradycyjna polaryzacja płciowa gruntuje się w przekonaniu o wyższej randze mężczyzny i tego, co męskie, natomiast odwrócona polaryzacja płciowa wyższą rangę przypisuje kobietom i temu, co kobiece (zobacz więcej: Ecler-Nocoń B., *Mężczyzna i kobieta w opozycji – różność w naturze, polaryzacja w kulturze Rozważania na przykładzie tekstów kultury* [w:] Chowanna 2016, T.2 (47), s. 61-79)

65 *Body shaming* – *Cambridge Dictionary* definiuje *body shaming* jako <<krytykowanie kogoś w oparciu o kształt, rozmiar czy wygląd jego ciała>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/body-shaming>, dostęp: 22.08.2020 r., godz.: 17:11

66 *Body shaming* może bezpośrednio wiązać się z **tyranią szczupłego ciała**, którą opisuje m.in. Zbyszko Melosik; zobacz więcej: Melosik Z., *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*, s. 45-72

podstawie wyglądu fizycznego a nie posiadanych przez nie cech. Najczęściej przypisuje się to mężczyznom, którzy mają widzieć kobiety wyłącznie jako obiekty posiadania/pożądania, co powoduje, iż w sposób ciągły oczekuje się od kobiet wyglądania w taki sposób, aby zadowolić mężczyzn; może to spowodować pojawianie się **samo-uprzedmiotowienia** u kobiet, które postrzegają swoje ciało w kategoriach tego, jak byłoby postrzegane przez innych, zgodnie ze społecznym kanonem piękna (Fredrickson i Roberts, 1997, za: Lamp, 2018, s. 4-5). Uprzedmiotowienie kobiet wynika z wielu źródeł, takich jak reklamy skupiające się na poszczególnych częściach kobiecych ciał czy media społecznościowe ukazujące kobiety w wyzywających strojach (Collins, 2011; Daniels i in., 2016; Stankiewicz i Rosselli, 2008; Vance i in., 2015, za: Lamp, 2018, s. 4).

Podobnym do **samo-uprzedmiotowienia** jest **samo-seksualizacja**, która jednak skupia się na tym, iż kobiety seksualizują się w celu zdobycia społecznej wartości – uczą się więc, że aby być wartościowe w społeczeństwie, muszą być *sexy*, zwłaszcza w męskim odbiorze (Ruckel i Hill, 2017 za: Lamp, 2018, s. 5).

Bryan Jenkins przeprowadził badania za pomocą kwestionariusza, w których wzięło udział 11 osób. Łączna ilość pytań wynosiła 17 i dotyczyła indywidualnych doświadczeń i motywacji związanych z cosplayem. Wśród 11 osób 7 określiło się jako kobiety, 2 jako mężczyźni, 1 jako trans oraz 1 jako genderqueer⁶⁷. Tylko jedna osoba nie uczęszczała na konwenty; 7 osób deklarowało poczucie przywiązania do społeczności cosplayu, 4 osoby deklarowało, iż takiego poczucia nie odczuwa. 5 osób doświadczyło seksizmu, z czego 3 osoby określiło się wcześniej jako kobiety, 1 jako trans oraz 1 jako genderqueer. Jednocześnie 10 na 11 osób zadeklarowało, iż wierzy, że w społeczności cosplayu istnieje zarówno rasizm jak i seksizm (Jenkins, 2020, s. 162 – 169). Badania te mogą dowodzić, iż istotnie subkultura cosplayu nadal definiowana jest w sposób, który przywodzi na myśl wspomnianą wcześniej dominację białych mężczyzn, zwłaszcza gdy porównamy również wyniki tych badań w zakresie płci, rasy i doświadczenia rasizmu – obie osoby, które deklarowały się jako

67 *Genderqueer* dotyczy jednostek, które chcą posiadać możliwość szerszego identyfikowania się w kontekście tożsamości seksualnej; jest to termin, który dotyczy seksualności w zakresie tej samej płci, seksualności *transgender* czy seksualności alternatywnych. Dzięki zbiorczemu terminowi możliwe staje się opisanie osób niebinarnych, nienormatywnych w zakresie seksualności, co pozwala na usytuowanie ich pomiędzy tradycyjnymi kategoriami tożsamości czy preferencji seksualnych; daje to również możliwość przededefiniowania seksualności z zastanego i tradycyjnego rozumienia jako przynależności do konkretnej grupy (za: Jacobs K., *Impersonating and performing queer sexuality in the Cosplay zone* [w:] *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10, Issue 2, November 2013, s. 22-23)

mężczyźni, zadeklarowali się również jako czarnoskórzy, a jeden z nich doświadczył rasizmu (Jenkins, 2020, s. 163).

Badania Adele Celi Mason-Bertrand wykazały, iż cosplay może przyczynić się do „ucieczki” z kategorii etniczności (czy też koloru skóry, jak zamiennie określali to badani) poprzez zmodyfikowanie koloru skóry, który odbierany jest, jako cecha charakterystyczna i niemal niezmienna dla danej jednostki, co powoduje, iż granice koloru skóry są nienaruszalne i stałe; badani określali, iż przeciwnie jest z płcią biologiczną i kulturową, których ramy określane są jako płynne, a sama płć – jako podlegająca zmianie w pewnych przypadkach medycznych – nie stanowi tak integralnego i nienaruszalnego elementu jak etniczność jednostki (Mason-Bertrand, 2018, s. 180-182). Być może dlatego cosplay w obrębie płci nie jest odbierany jako forma eskapizmu. Jak jednak podkreśla Zbyszko Melosik, chirurgia plastyczna jest w stanie przekraczać granice nie tylko płciowości, ale również etniczności (Melosik, 2014, s. 72-73), co oznacza, iż nawet ta kategoria przestaje być charakterystyczna i niezmienna dla danej jednostki.

W badaniach Sophi Lamp opublikowanych w 2018 roku wyniki wykazały, iż kobiety, które angażują się w bardziej seksualizowany cosplay odczuwają większe poczucie sprawstwa i siły w swoim życiu. Ponadto, kobiety decydujące się na taki rodzaj cosplayu, wykazują przyjemność z bycia seksualizowanymi; związane było to również z tym, iż wierzyły w to, że ich wartość pochodzi bezpośrednio z posiadanej przez nie seksualności. Jednocześnie nie było to związane z wiarą, iż to seksualność stanowi źródło ich siły. Pomimo tego, kobiety te wierzyły, iż inne kobiety, które angażują się w seksualizowane kostiumy, czerpią siłę z prezentowanej przez nie seksualności; kobiety, które angażowały się w seksualizowane kostiumy poddawały swoje ciało obserwacji w ich codziennym życiu, kiedy nie nosiły kostiumów. Jednocześnie nie potwierdziło się, jakby cosplayerki związane z takimi kostiumami wykazywały szczególne zainteresowanie *body shaming* (Lamp, 2018, s. 18-21). Nicolle Lamerichs zwraca jednak uwagę, iż cosplayerzy obu płci zazwyczaj mający liberalne podejście do płci biologicznej i kulturowej, wykazują się dbałością w przestrzeganiu wieku i rozmiaru w wyborze postaci (Lamerichs, 2014, s. 128).

Badania kobiet wybierających seksualizowane kostiumy pokazały, iż przywiązują one większą wagę do obserwacji swojego ciała w kostiumie, niż bez niego – w trakcie codziennego funkcjonowania (z jednoczesnym zauważeniem, iż cosplayerki w

seksualizowanych kostiumach w ogóle wykazują większe przywiązanie do obserwacji swojego ciała, niż cosplayerki, które nie wybierają takich strojów; interakcja pomiędzy strojami seksualizowanymi a obserwacją ciała była wskazana jako za niska, aby była znacząca); kobiety te wykazały większe poczucie sprawstwa i siły w kostiumie, niż w swoim codziennym życiu bez kostiumu. Osoby wybierające seksualizowane kostiumy wykazywały wyższe poczucie sprawstwa i siły w ogóle, w przeciwieństwie do osób, które takich kostiumów nie wybierały. Wyniki wykazały również, iż kobiety pozytywniej podchodziły do seksualizacji i odczuwały z niej przyjemność, kiedy były w kostiumach, niż kiedy były bez nich; jednocześnie kobiety wybierające bardziej seksualizowane kostiumy wykazywały większą przyjemność z bycia seksualizowanymi, niż te które takich kostiumów nie wybierały (Lamp, 2018, s. 24-26).

Badania Christophera M. Lucasa wskazały, iż mężczyźni wykazują na konwentach i *eventach* tendencje do przekraczania granic i molestowania seksualnego kobiet, które posiadają seksualizowane kostiumy; jednocześnie badani nie zgadzają się z tym, iż kobiety wybierające takie stroje są winne molestowaniu – winę ponosi mężczyzna dokonujący molestowania i nieprawidłowego zachowania (Lucas, 2018, s. 79-80).

Nie oznacza to jednak, iż mężczyźni nie borykają się z niewłaściwymi proporcjami ciała postaci prezentowanych w kulturze popularnej; może to również oznaczać, iż także doświadczają seksizmu, jednak w mniejszym stopniu. Przykładami postaci, które mają niewłaściwe proporcje ciała mogą być *Kratos* z serii gier *God of War*, *Dante* z serii gier *Devil May Cry* czy *Geralt z Rivii* z książek Andrzeja Sapkowskiego, serii gier oraz seriali, o tytule *Wiedźmin*. Wydaje się jednak, iż nadal stanowi to dużo mniejszy problem, niż w przypadku kobiet. Niektórzy badacze wiążą te elementy z **kulturą gwałtu**, która z jednej strony normalizuje przemoc seksualną wobec kobiet, jednocześnie nie dostrzegając normalizowania innych typów przemocy wobec mężczyzn – podejście takie bazuje często na toksycznych normach męskości dodatkowo je utrwalając i pogłębiając stereotypy; ponadto niejako ułatwia oskarżenie mężczyzn o gwałt, jednocześnie utrudniając mężczyznom zgłoszenie molestowania seksualnego lub gwałtu dokonanego na nich (Lucas, 2018, s. 12-19).

Katrien Jacobs przeprowadziła badania w Chinach, Hong Kongu i Tajwanie, podczas których niektórzy z respondentów używali angielskiego słowa *queerness* do opisanie terminu

seksualności LGBT; chińskim odpowiednikiem tego sformułowania jest słowo *tongzhi*. Niektórzy bardziej zaawansowani cosplayerzy zaznaczali, iż dzięki cosplayowi zmieniło się ich podejście do romantyzmu i seksualności, jednak ma to bardziej aspekt spełniania fantazji, niż sposobu wyrażania siebie w zakresie tożsamościowym; autorka jednocześnie wyraża nadzieję, iż adolescenti zaangażowani w cosplay staną się bardziej tolerancyjni i skierowani na różnorodność seksualną niż heteronormatywność (Jacobs, 2013, s. 23-24).

Zachary McGeehon wskazuje, iż cosplayerzy częściej zaznaczają, iż ich orientacja jest biseksualna lub homoseksualna w stosunku do nie-cosplayerów; cosplayerzy wykazują się także większą ilością przyjaciół i bardziej stabilnymi relacjami interpersonalnymi, niż nie-cosplayerzy. Badania McGeehon pokazują, iż jednym z istotnych elementów wykonywania cosplayu jest motywacja seksualna/fetyszystyczna, która umożliwia jednostkom realizowanie fantazji i nieskrępowane wyrażanie swojej seksualności; niektórzy badani zaznaczają jednak, iż cosplay naraża jednostki na seksizm i molestowanie seksualne (McGeehon, 2018). Henrik Bonnichsen przeprowadził badania, które wykazały, iż subkultura anime, a więc również osoby do niej przynależące, tolerują i są otwarte na kontakty z jednostkami biseksualnymi i homoseksualnym uczestniczącymi wraz z nimi w tejże subkulturze. Osoby badane wyraziły jednak obawy, iż bycie bi- lub homoseksualnym jest obecnie jedynie trendem – dobrze jest być nieheteronormatywnym, a więc jednostki mogą się identyfikować jako nieheteronormatywne tylko ze względu na bycie w centrum zainteresowania i uzyskiwanie poparcia innych (Bonnichsen, 2011, s. 48).

Adele Celia Mason-Bertrand zauważa, iż cosplay pomimo bycia formą eskapizmu nie do końca pozwala uczestnikom na wychodzenie poza dychotomię płci – cosplayerzy obu płci decydujący się na crossplay często nie znajdują zrozumienia nie tylko od jednostek, które znajdują się poza subkulturą cosplayu, ale również od ludzi zajmujących się tą aktywnością; ponadto, sami cosplayerzy zaznaczają, iż ukrycie swojej płci biologicznej za pomocą rekwizytów i kostiumów często nie jest skuteczne – widoczne są elementy ciała, które sugerują innym, jakiej płci jest dany cosplayer (Mason-Bertrand, 2018, s. 160-163).

Naukowcy posiłkują się zapożyczoną z antropologii kulturowej teorią obrzędów przejścia⁶⁸ w celu opisanie i zrozumienia czasowego i prowizorycznego przekraczania granic seksualności i płciowości, które zdają się być niejako wymuszone przez kulturę popularną,

68 Teoria ta zostanie dokładniej opisana w kolejnych rozdziałach

czy ściślej ujmując – *visual fantasy culture* oraz *animation art*; elementy te mają ukazywać dwie odmienne przyjemności: przyjemność unikania oraz przyjemność transgresji. Transgresja, ze względu na powiązanie z teorią obrzędów przejścia, odbywa się „w miejscu bez miejsca i czasie bez czasu”, pozwalając jednocześnie na tymczasowe obserwowanie i stanie się „seksualnym podmiotem” swoich fantazji i zainteresowań, nawet jeśli w realnym życiu nie mają one nic wspólnego z fizyczną manifestacją miłości i standardowym zachowaniem jednostki (Jacobs, 2013, s. 29-30).

Po części może to być związane z rozprzestrzeniającym się w obrębie przemysłu i społeczności ACG (Animation, Comics and Games) terminem *kawaii*, który nawiązuje do dziecięcych i pre-seksualnych form wstydlivosti i zakłopotania; zmienia w ten sposób również znaczenie takich terminów jak żałosny, wrażliwy, podatny na wpływy, przemiły/uroczy czy mały. Zazwyczaj termin ten związany jest ze zwierzętami lub obiektami konsumeryzmu takimi jak *Hello Kitty* czy *Pokemony*, przy których wykorzystywana jest ludzka słabość do antropomorfizowania; oznacza to, iż wiele postaci tworzonych jest w taki sposób, aby były one słodkie w celu zwiększenia zainteresowania ludzi (Gn, 2011, s. 584).

Wiele kobiet zainteresowanych *yaoi*⁶⁹ pytanych o orientację seksualną odpowiada, że są heteroseksualne, nawet pomimo zainteresowania miłością męsko-męską; Katrien Jacobs podkreśla, iż taka sytuacja może mieć miejsce ze względu na transgresję, która umożliwia seksualne pojmowanie obiektu swojego zainteresowania wraz z innymi członkami subkultur. Jednocześnie cosplayerzy pytani o seksualność zdają się nie być entuzjastyczni lub podchodzą do tego tematu lekceważąco, ponieważ cosplay dla wielu osób zdaje się nie być sposobem na ukazania swojej tożsamości czy orientacji seksualnej, a rodzajem gry i roli, które można odrzucić bez konsekwencji albo wyciągania wniosków. W badaniach Jacobs opublikowanych w 2013 roku można znaleźć wypowiedź jednego z cosplayerów, który zaznacza, iż cross-play jest powszechniejszy w ich grupie wśród homoseksualnych kobiet i mężczyzn niż wśród mężczyzn i kobiet heteroseksualnych; badania te dotyczą cosplayerów z Chin, Hong Kongu i Tajwanu, więc być może jest to cecha charakterystyczna tylko dla tej grupy cosplayerów (Jacobs, 2013, s. 30-32).

69 *Yaoi* – *Obserwatorium Językowe Uniwersytetu Warszawskiego* definiuje *yaoi* jako <<japoński komiks (manga) lub film animowany (anime) o związkach homoseksualnych mężczyzn, zawierający sceny erotyczne>>, za: <https://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/yaoi.html>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 17:07

Jak podkreśla Joel Gn, cosplayerzy, w odróżnieniu od *drag queen*⁷⁰ czy *kabuki*⁷¹ działają często poza dychotomią płci biologicznej ze względu na wcielanie się w kosmitów, elfy czy zwierzęta, które rozumiane są, jako fikcyjne stworzenia; pomimo antropomorfizmu cechy płciowe określane są tylko poprzez tekst kulturowy, z którego dane stworzenia pochodzą (Gn, 2011, s. 589). Niektórzy badacze podkreślają jednak, iż cosplay podobny jest do *drag queen* właśnie w obrębie swoistej gry/zabawy płcią kulturową z tą różnicą, iż *drag queen* ograniczony jest do zasad związanych z płcią żeńską przez co może stanowić parodię feminizmu – cosplay natomiast przekracza granicę płciowości. Nicolle Lamerichs zwraca uwagę, iż crossplay momentami podobny jest do *drag queen* ze względu na wcielanie się w postaci przeciwnej płci i ludyczność tego zachowania; różni się jednak w obrębie motywacji, które kierują crossplayerami – crossplay może być nie tylko parodią, ale również może wyrażać zainteresowanie czy zachwyt daną postacią (Lamerichs, 2018, s. 211-212).

Cosplay *kirigumi*⁷² może zostać uznany za fetyszystyczny, ponieważ, jak podkreśla Katrien Jacobs, zazwyczaj praktykują go mężczyźni, którzy sami siebie odróżniają od wszystkich innych rodzajów cosplayu, ponieważ otwarcie wyrażają swoje zainteresowanie fetyszem kostiumowym jako alternatywną wersją seksualności, jednocześnie uznając przebieranie się za postaci przeciwnej płci (*cross-dressing*) za element przyjemności seksualnej; mężczyźni zajmujący się *kirigumi* są bardzo stanowczy w niezgadaniu się na fotografowanie w ich biologicznej męskiej formie (Jacobs, 2013, s. 38-39).

Należy jednak zwrócić uwagę, iż elementy uznane za fetyszystyczne czy niewłaściwe/dziwne w kontekście płci i seksualność nie muszą takie być, jeśli zostaną uznane za element cosplay – staną się jednym z cech specyficznych dla tego typu aktywności, bez znamion patologii czy dewiacji; zdaje się być to porównywalne do subwersywnego potencjału

70 *Drag queen* – Słownik Języka Polskiego PWN definiuje *drag queen* jako <<mężczyzna, który za pomocą mocnego makijażu, efektownej fryzury i ubrania gra na klubowej scenie kobiet>>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/drag-queen;2555408.html>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 17:10

71 *Kabuki* wywodzi się z kobiecych występów muzycznych powiązanych z dramatyзмом i makijażem; w roku 1629 zostały zakazane kobietom przez szogunat Tokugawa – role kobiece zostały przejęte przez mężczyzn. Współcześnie *kabuki* kojarzone jest głównie z ekskluzywną formą męskiej sztuki (za: Varley, 2000, za: Gn J., Queer simulation: The practise, performance and pleasure of cosplay [w:] Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 25, No. 4, August 2011, s. 592)

72 Katrien Jacobs w swej pracy *Impersonating and performing queer sexuality in the Cosplay zone* używa nazwy *kigurumi*, co jest błędem, ponieważ *kigurumi* jest rozumiane jako <<przebranie w formie kombinezonu, najczęściej przedstawiające postać zwierzęcą, używane również jako piżama>>, za: <https://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/kigurumi.html>, dostęp: 23.08.2020 r., godz.: 18:05; ze względu na definicję i zdjęcia nie ma jednak wątpliwości, iż autorka opisuje *kirigumi*

karnawału, w którym zasady są naginane i to, co uznawane za marginalne, na moment może stać się tym, co dopuszczalne i tolerowane (Mason-Bertrand, 2018, s. 165-166).

Z terminem *kawaii* związane jest tzw. *youjika*, czyli infantylnizowanie kultury japońskiej; może to zostać powiązane z niekompletną tożsamością lub pewnego rodzaju nieokreślonością seksualności względem tradycyjnego japońskiego rozumienia androgynii⁷³; od lat 90. XX wieku nastąpiło w Japonii zafascynowanie zseksualizowanym i ambiwalentnym ciałem, co znalazło odzwierciedlenie we współczesnych animacjach. *Genderbent* zostaje przedstawione nie tylko jako zmiana płci biologicznej, ale może przejawiać się w zmianie bohatera na jego bardziej infantylną lub przeciwnie – bardziej seksualną – formę; przekraczanie granic płci kulturowej pokazane jest m.in. w animacjach typu *lolicon*⁷⁴, gdzie kompleks lolity obrazowany przez atrakcyjną i seksualizowaną młodą bohaterkę jest maskulinizowany przez atletyczną budowę ciała i prężny umysł (Gn, 2011, s. 586). Cosplay może więc stanowić sposób na przełamanie pewnego rodzaju mitów społecznych utrwalających tradycyjne ujęcie płci i ról społecznych (Gn, 2011, s. 590)⁷⁵.

73 Japońskie tradycyjne rozumienie androgynii ma związek z procesem *henjo nanshi*, który można zdefiniować jako przemianę kobiecego ciała w ciało męskie; w ortodoksyjnej buddyjskiej doktrynie ciało kobiece pojmowane jest jako niższa forma egzystencji, niż ciało męskie i jako takie może osiągnąć pożądaną formę tylko w wypadku całkowitej transformacji w płęć przeciwną. Zmiana wywołana poprzez *henjo nanshi* obejmuje zarówno zmianę w obrębie genitaliów, jak i ról społecznych dopasowanych do danej jednostki (za: Robertson, 1992, za: Gn J., *Queer simulation: The practise, performance and pleasure of cosplay* [w:] *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 25, No. 4, August 2011, s. 592)

74 Zazwyczaj **lolicon** rozumiany jest jako odmiana *hentai* (anime lub manga o tematyce erotycznej), w którym występują dziewczynki przed okresem dojrzewania lub tuż po jego rozpoczęciu; nazwa gatunku pochodzi od kompleksu lolity (za: Burdzik T., *Hentai – erotyka z mangi i anime* [w:] *Kultura i Edukacja* 2014, nr 3 (103)); jak jednak wskazuje *anime-wiki.pl* lolicon w Japonii odnosi się do ulokowania swoich uczuć w osobie młodej dziewczynki lub kobiety na takiej stylizowanej, za: <http://anime-wiki.pl/wiki/Lolicon>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 17:51. W Polsce od ponad 10 lat pojawiają się na internetowych forach pytania czy lolicon jest w Polsce zgodny z prawem: <https://forumprawne.org/prawo-karne-wykonawcze/206086-lolicon-prawo-jeszcze-raz.html>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 17:57; <http://www.forum.gildia.pl/index.php?topic=24978.1395>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 17:58. Według informacji z 2019 roku ONZ zaangażowało się w sprawę zakazania lolicon w związku z zaostreniem ograniczeń i zakazu wykorzystywania dzieci oraz rozprzestrzeniania takich treści: <https://pl.oneangrygamer.net/2019/02/un-proponuje-inicjatywe-zakazujaca-loli-shota-oraz-nieletnich-rysunkow-i-kreskowek/77229/>, dostęp: 19.09.2020 r., godz.: 18:01

75 Jak podkreśla Joel Gn, jednym z mitów funkcjonujących do dzisiaj w Japonii jest mit idealnej kobiety sankcjonujący jej poddanie mężczyźnie; pochodzi on z okresu Meiji, gdzie funkcjonował jako część kodu kulturowego. Termin *ryo sei kenbo* (dobra żona, rozważna matka) wiąże się z przedstawieniem kobiety jako wartościowego seksualnego zasobu, który ograniczał kobiety do funkcjonowania wyłącznie w warunkach małżeństwa i domu; we wczesnych latach okresu Meiji obejmował on nauczanie panien z klasy średniej i wyższej (za: Takahashi, 2008, za: Gn J., *Queer simulation: The practise, performance and pleasure of cosplay* [w:] *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 25, No. 4, August 2011, s. 592)

Przykładem znanego anime wychodzącego poza dychotomię płci i związanych z tym ról społecznych jest *Jojo's Bizzare Adventure*⁷⁶, które charakteryzuje się tym, że mężczyźni ukazywani są w kobiecych pozach i ubraniach, które również nawiązują do kobiecej mody (Ferdinand, 2017). Zwrócenie uwagi na takie elementy powoduje wśród niektórych fanów wyraźny dyskomfort ze względu na to, iż *Jojo's Bizzare Adventure* odbierane jest wyłącznie jako alegoria męskości, która w niektórych momentach może być toksyczna⁷⁷. Nie zmienia to jednak faktu, iż zarówno kobiety, jak i mężczyźni chętnie wcielają się w postaci pochodzące z tego anime.

Pomimo tego, iż cosplay nie stanowi permanentnej ucieczki od płci i ról społecznych, przynosi niektórym jednostkom ulgę, która pozwala im funkcjonować w warunkach codziennej rutyny, gdzie role społecznej dostosowane są do płci biologicznej; czyni to z tej aktywności Wolną Strefę, gdzie spełniane zostają nie tylko fantazje jednostek, ale również może dojść do zaprzestania odgrywania określonej roli (Mason-Bertrand, 2018, s. 164-165).

Warty zauważenia zdaje się fakt, iż seksualność i seks w Japonii są traktowane jako poważny temat, dlatego badanie takich zjawisk jak np. *maid cafe*⁷⁸ interpretowane jest jako obszar, który nie przystoi poważnym naukowcom; w Japonii marginalizowane są również kobiety i dzieci, co przekłada się na braki w badaniach dotyczących tych grup społecznych (Sharp, 2011, s. 61). Powoduje to, iż wiele elementów kultury japońskiej badanych jest przez obcokrajowców.

Jak zaznaczają Ito i Crutcher, *maid cafe* i cosplay mają pewny wspólny element, którym jest przekraczanie granic płci – w przypadku *maid cafe* objawia się to w przyjmowaniu zarówno przez mężczyzn, jak i kobiety typowo kobiecego zachowania, jakim jest bycie potulnym, posłusznym i cichym; związane jest to z odgrywaną rolą, jaką jest bycie służbą (Ito i Crutcher, 2014, za: Lucas, 2018, s. 10).

76 Informacje na temat anime *Jojo's Bizzare Adventure*,

https://myanimelist.net/anime/14719/JoJo_no_Kimyou_na_Bouken_TV, dostęp: 21.09.2020 r., godz.: 13:34

77 Toksyczność ta przejawia się m.in. na stronach internetowych i forach, na których użytkownicy wchodzą ze sobą w dyskusję,

https://www.reddit.com/r/ShitPostCrusaders/comments/a28av9/jojos_isnt_gay_at_all_go_kill_urself/,
dostęp: 21.09.2020 r., godz.: 13:46

78 Maid cafe stanowią nowoczesny rodzaj biznesu, który skierowany jest w stronę stworzenia emocjonalnej więzi z klientem poprzez wcielanie się kelnerów i kelnerek w postaci pokojówek i służących oraz odgrywanie tej roli przed klientami; klienci również często wcielają się w dominujące role. Ponadto, klienci płacą nie tylko za podane jedzenie i napoje, ale przede wszystkim za interakcje z pokojówkami, za:
<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/what-are-maid-cafes>, dostęp: 21.09.2020 r., godz.: 13:30

Paradoksalnie kultura Japonii wywierająca wpływ na kulturę Zachodu powoduje niejednokrotnie, iż męski crossplay jest coraz bardziej akceptowany i budzi zainteresowanie wielu kobiet, w przeciwieństwie do crossplayu kobiecego, który nie budzi aż takiego zainteresowania żadnej płci; może to wynikać m.in. z faktu, iż kobiety na Zachodzie przejmują męski styl ubioru i zachowania, dlatego też ich crossplay często nie jest niczym niezwykłym. Ponadto *yaoi*, będący jednym z typów mangi oraz anime i dopuszczający miłość męsko-męską jako jeden z możliwych kierunków cosplayu, zwraca uwagę na mężczyzn filigranowych i delikatnych, co może wpływać na popularność męskiego crossplayu; w samej Japonii jednak homoseksualizm nie jest odbierany pozytywnie i często interpretowany jest jako parodia. Należy jednak zauważyć, iż ze względu różnych kręgów kulturowych to, co na Zachodzie jest interpretowane jako akt homoseksualny, w Japonii może nie być tak odbierane (Mason-Bertrand, 2018, s. 176-180; 184).

Kobiecość i męskość są wyznaczone przez interakcje natury i kultury, jednak kultura może sprawić, iż cechy biologiczne stanowiące wyróżnik płci rozpraszają się lub podlegają inwersji; biologiczna kobieta i biologiczny mężczyzna stają się przedstawicielami tych płci w momencie, w którym egzemplifikują społeczne znaczenie tego, co w danym społeczeństwie znaczy bycie kobietą lub mężczyzną. Znaczenia te jednak często są niejednoznaczne i zmienne w czasie, stąd ciało nie istnieje wyłącznie jako biologiczna całość, a zawsze jest definiowane przez kulturowe i społeczne procesy – wiedza o tym, jakie powinno być ma charakter dyscyplinujący i normatywny (Melosik, 2014, s. 10-11; 13).

Cosplay zdaje się być aktywnością, która dla wielu ludzi funkcjonuje pomiędzy płcią biologiczną i binarnymi orientacjami seksualnymi a fantazjami i tym, co niebinarne; jak podkreśla seksuolog Tamako Saito „już czas zacząć myśleć pozytywnie o immersji młodych ludzi związanej z seksualnymi fantazjami pochodzącymi z kultury popularnej i portali społecznościowych jako o nowym typie seksualnej tożsamości” (Saito, za: Lucas, 2018, s. 42). Joel Gn w swoim artykule zwraca uwagę na fakt, iż cosplay jako pewnego rodzaju występ/przedstawienie nie stanowi strategii, która miałaby pozwolić oswobodzić się ciału ze strategii reprodukcyjnych – należałoby pojmować go raczej w kontekście praktyki związanej z ulokowaniem jednostki w systemie zazębiających się i kolektywnych schematów i obrazów (Gn, 2011, s. 589); ponadto, podobnie jak *drag queen* może stanowić miejsce, gdzie możliwe

staje się parodiowanie przebrzmiałej i skamieniałej narracji medycznych aspektów płci i seksualności bazujących na morfologicznych cechach idealnego ciała (Gn, 2011, s. 590).

Nicolle Lamerichs zaznacza, iż potencjał cosplayu znajduje się w jego estetyce i możliwości postępowania według własnych zasad, nie zaś w upolitycznieniu (Lamerichs, 2018, s. 213), co jest istotne zwłaszcza w kontekście płci; jednak to, jak zostanie odebrany cosplay związane jest tylko i wyłącznie z indywidualnymi cechami jednostki – w tym kontekście crossplay może zarówno umożliwić wyjście poza dychotomię płci, jak i stanowić tylko sposób na zabawę czy eksperymentowanie, z tym, iż niektórzy cosplayerzy pomimo crossplayu zachowują cechy i sposób zachowania specyficzne dla swojej płci (Mason-Bertrand, 2018, s. 166-169).

3.4 Maski i rytuały przejścia oraz ich występowanie w cosplayu

Maska w psychologii ujmowana jest w dwojaki sposób: jako składnik psychiki oraz jako określonego rodzaju zachowania; w pierwszym ujęciu stanowi bufor pomiędzy strukturą Ja a światem społecznym. W drugim zaś utożsamia się ją z zachowaniami autoprezentacyjnymi, regulowanymi kulturowo-społecznymi normami (dotyczącymi ekspresji emocjonalnej, płci czy etniczności) oraz polegającymi na stwarzaniu pozorów niezgodnych z Ja danej osoby. Ujmowanie maski, jako elementu psychiki nie wyklucza utożsamiania jej z zachowaniami; w genezie jej powstania ma udział wiele czynników, m.in. biologiczne, egzystencjalne, indywidualne czy sytuacyjne (Tylikowska, 2005, s. 188-196).

Maska pojmowana jako zachowania ma za zadanie ukrywanie lub ujawnianie jakichś indywidualnych właściwości – stanowi więc formę ekspresji. Oprócz tego można wyodrębnić jeszcze trzy inne funkcje maski: ochronną, instrumentalną oraz przystosowawczą (nadrzędną względem pozostałych); są to funkcje zasadnicze, nadrzędne wobec zadania ukrywania lub ujawniania (Tylikowska, 2005, s. 196).

Maski mogą łączyć się z rolami społecznymi, które mogą być rozumiane jako „zdefiniowany i społecznie określony, spójny wewnętrznie zespół przepisów i oczekiwań dotyczących pożądanego zachowania jednostek w konkretnych sytuacjach, związanych z ich pozycjami społecznymi, a także zbiór podstawowych przywilejów, obowiązków i praw, które

są społecznie przypisane do pozycji w grupie; jednostka może pełnić wiele ról społecznych jednocześnie, np. ojca, męża, pracownika itp.” (Olechnicki i Załęcki, 2004, s. 179).

Rozumienie roli na poziomie osobowościowym wskazuje na dwa poziomy jej wyróżnienia: normatywny (zinternalizowanie normy roli i wyobrażenie o sposobach zachowania, wynikających z faktu zajmowania określonej pozycji i przestrzegania norm) oraz behawioralny (odgrywanie roli i odniesienie do zachowań, które są wyznaczone przez koncepcję roli i jej nakazy) (Kutrowska, 2008, s. 54). Role społeczne podkreślają ścisły związek pomiędzy tożsamością jednostki oraz przynależnością do szerszych struktur społecznych (Olubiński, 1990, s. 268).

Zarówno maski, jak i role społeczne w przypadku cosplayu mogą być rozumiane w kontekście **subwersywnego potencjału karnawału**, który po części został omówiony w poprzednich rozdziałach.

W klasycznym ujęciu Arnolda van Gennepa rytuały przejścia rozumiane są jako „sekwencje obrzędowe, które towarzyszą przechodzeniu z jednego stanu do innego, z jednego świata (w ujęciu kosmicznym lub społecznym) do drugiego” (Van Gennep, 2006, za: Jaskulska, 2013, s. 80), a więc dotyczą wszystkich dziedzin życia ludzkiego, w których pojawia się zmiana – poczynając od zmian biologicznych i związanych z nimi zmian statusu społecznego (awansowanie w hierarchii, przystępowanie do grup rówieśniczych/wiekowych, płciowych czy zawodowych) aż do zmian w przestrzeni, przekraczania granic terytorialnych i wielu innych (Tokarska-Bakir, 2006, za: Van Gennep, 2006, s. 7). W tym ujęciu również cosplay może być pojmowany jako rytuał przejścia.

Jednym ze sposobów uczestniczenia w rytuałach przejścia są baśnie, które łączą w sobie dwie przestrzenie przejść rytualnych: droga, którą pokonuje bohater oraz przestrzeń doświadczeń pozatekstowych, a więc przestrzeń doświadczeń czytelnika lub osoby, której baśń jest przekazywana. Jak jednak podkreśla Sylwia Jaskulska, rytuały były odbierane jako aktywności, które wyrażone są czynem, stąd początkowo wynikały trudności z ujęcia baśni jako rytuałów przejścia; biorąc jednak pod uwagę fakt, iż baśnie można odczytywać jako metaforę rozwoju człowieka i różnych ścieżek tego rozwoju, mogą one zostać ujęte jako obszar dokonywania się faktycznej zmiany w odbiorcy (Jaskulska, 2016, s. 47). W takim wypadku cosplay stanowi element funkcjonujący pomiędzy baśnią a faktycznym,

klasycznym, rytuałem przejścia – dokonuje się na bazie pewnego wytworzonego tekstu kultury, podczas którego jednostka doświadcza różnych przygód i zmian, a więc wyraża to czynem.

Kolejnym sposobem może być oglądanie seriali, ze względu na cztery odmiany przyjmowania formy rytualnej przez komunikację medialną: (1) współuczestniczenie w rytuale (transmisja mszy pogrzebowej lub ślubnej osoby znanej), (2) oglądanie programów w telewizji lub Internecie samo w sobie jest rytuałem (stały punkt dnia, grupowe oglądanie seriali czy transmisji sportowych), (3) rytualne są przekazy medialne (media stanowią przestrzeń zrytualizowaną) oraz (4) media stają się współczesną religią (Rothenbuhler, 2003, za: Jaskulska, 2017, s. 165).

Seriale mogą stanowić jedno ze źródeł, z których młodzi ludzie mogą czerpać pomysły na kostiumy. Jak wskazywała w 2007 roku Anna Wiśniewska, według danych statystycznych aż 32,1% oglądających seriale stanowili dzieci i studenci (Jaraczewska, 2005, za: Wiśniewska, 2007, s. 182); obecnie te wartości mogą być większe ze względu na serwisy streamingowe, takie jak *Netflix*. Strona internetowa *businessofapps.com*, która opublikowała statystyki *Netflixa*, wskazuje, iż 18% subskrybentów to ludzie w wieku od 18 do 34 lat, zaznaczając jednocześnie, iż wielu młodych ludzi subskrybuje więcej niż jeden serwis streamingowy (Iqbal, 2020). Za popularnością seriali przemawia fakt, iż ich bohaterowie to jednostki, z którymi dzieci i młodzież mogą się utożsamić i wiele od nich nauczyć (Wiśniewska, 2007, s. 187), a w przypadku szczególnego zainteresowania postacią, nawet wcielić się w nią za pomocą cosplayu.

Van Gennep opisał trzy fazy obrzędów przejścia: preliminalną (wyłączenie), liminalną (stan przejściowy) oraz postliminalną (włączenie) (Van Gennep, 2006); kontynuator myśli van Gennepa – Victor Turner – postrzegał rytuały, jako element nie tylko utrwalania rzeczywistości, ale również jej przemiany, a życie społeczne miało stanowić dynamiczne procesy pomiędzy siłami społecznymi. Można wyodrębnić dwa podejścia do rytuałów przejścia: wąskie, dotyczące jedynie sfery religijnej (*sacrum*) oraz szerokie, dotyczące rzeczywistości społecznej (*profanum*) (Jaskulska, 2013, s. 81-82).

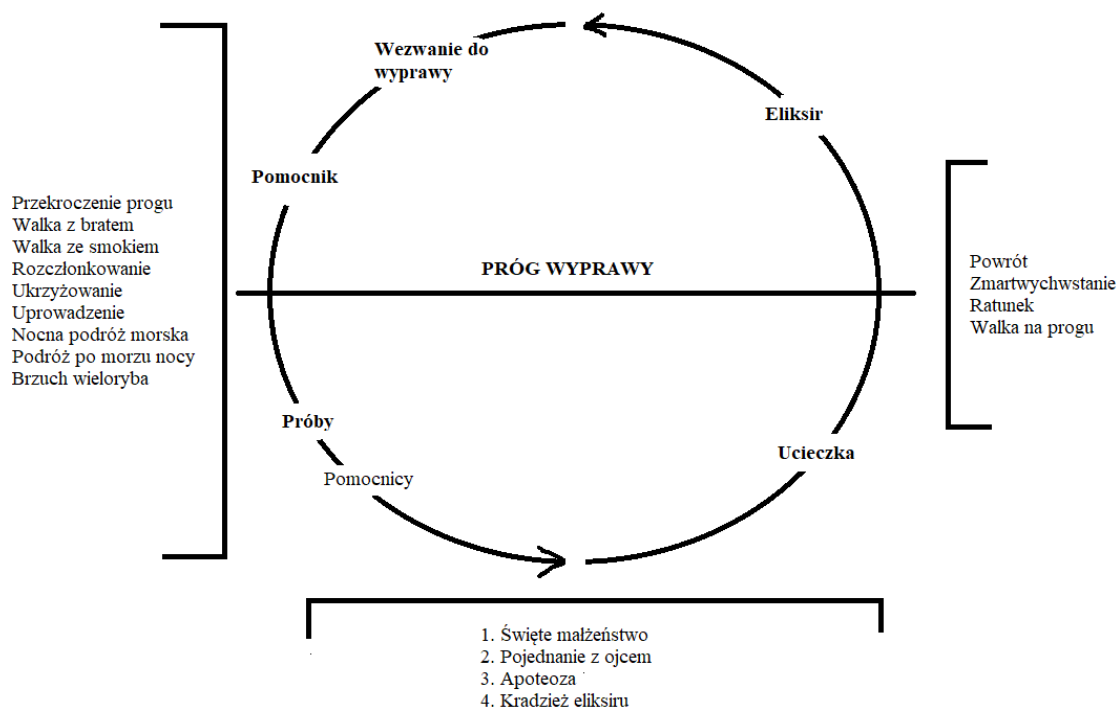
Pochodzenie i ewolucja rytuałów związana jest z codzienną ludzką egzystencją; można odnaleźć je na każdym etapie życia człowieka, gdzie pomagają znaleźć wyjście z

trudnej sytuacji i pokonać kryzys. Podczas nich jednostka obcuje z nadprzyrodzonymi lub tajemnymi i idealnymi wartościami i formami (Motyl, 2014, s. 65; 68).

Rytuały dotyczą zarówno tego, co społeczne i co jednostkowe – służą podtrzymywaniu struktury społecznej i pomagają jednostce się w niej orientować; dają również poczucie panowania nad zmiennością i strachem oraz pełnią funkcje komunikacyjne (Jaskulska, 2013, s. 84-85).

We współczesnych społeczeństwach brak jednoznacznych kryteriów osiągnięcia dorosłości, jednak pomimo tego można zaobserwować pewne zjawiska, które przypominają w jakiś sposób rytuały przejścia lub ich składowe. Jest to jeden z powodów, dla których niektórzy badacze starają się wykazać, iż okres **stającej się dorosłości**, zaproponowany przez Jeffrey'a J. Arnetta, posiada pewne cechy rozbudowanej fazy liminalnej w ujęciu Arnoldda van Gennepa (Lipska i Zagórska, 2011, s. 9-10).

Zdaje się, iż cosplay jako proces, może zostać przedstawiony (zarówno symbolicznie, jak i dosłownie) za pomocą schematu **podróży bohatera**. W 1997 roku ukazała się w polskiej wersji językowej książka *Bohater o tysiącu twarzy* Josepha Campbella, w której autor poddaje analizie mity pochodzące z różnych kultur i na tej podstawie dowodzi, iż wszystkie mity dotyczące bohaterów posiadają te same elementy, które mogą zostać przedstawione za pośrednictwem schematu. Autor w swoich analizach odwołuje się również do freudowskich koncepcji.



Schemat 2. Schematyczne przedstawienie **podróży bohatera**

Opracowanie: Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, s. 183

Mityczna podróż bohatera oparta na trójelementowym schemacie rytuału przejścia jest dziś wszechobecna w wytworach kultury popularnej, które zdają się być skonstruowane na jej podstawie. Odpowiedzialna jest za to uniwersalność tego archetypowego schematu oraz element odwiecznej ludzkiej potrzeby tworzenia i słuchania opowieści (Ciołkiewicz, 2013, s. 146-148).

Podróż bohatera rozpoczyna się niejako od wezwania przez życie do podjęcia przez niego niezwykłych zadań; podczas wędrówki bohater mierzy się z wewnętrznymi i zewnętrznymi przeszkodami – doświadcza prób i trudności, ale na swej drodze spotyka również jednostki, które są mu przychylne i udzielają pomocy (mentor/doradca,

sprzymierzeniec). W konsekwencji uczy się nowych umiejętności, nabywa zdolności, które może wykorzystać do mierzenia się z kolejnymi przeciwnościami losu, przekraczając w ten sposób swoje ograniczenia. Pomimo tego, bohater nie zmienia się w nikogo innego, nowego czy obcego swojej naturze, ale staje się w szczególnym sensie tym, kim jest – ciąg zdarzeń stanowi potencjalne rozwinięcie tego, co już istnieje obecnie (Gierlińska, 2016, s. 86; 88).

Po ukończeniu podróży pojawiają się trudności związane z tym, iż bohater przeżył niezwykle przygody, zdobył nową wiedzę i poznał nowe wymiary świata – po tych doświadczeniach może stracić on chęć do powrotu do swojego starego życia; inną trudnością jest to, że wspólnota może odbierać go, jako kogoś obcego. Pomimo tych trudności, bohater jednak powraca do wspólnoty i cykl zostaje dopełniony (Ciołkiewicz, 2013, s. 146-149).

Wybory moralne stawiane przed bohaterem mają charakter heroiczny, ponieważ bohater działa pomimo swojego lęku – cechuje się odwagą, mądrością, dobrocią, sprawiedliwością, humanitaryzmem i wstrzemięźliwością, dzięki którym przekracza swoje ograniczenia. Ze względu na to oraz fakt, iż czyny te dokonywane są ze względu na dobro kogoś innego (dobro ogółu) a nie dobro jednostki, powoduje, że są **transcendujące**. Zdaje się również, iż zwieńczeniem bohaterskiej wyprawy jest pogodzenie indywidualnej świadomości z kosmiczną wolą (Gierlińska, 2016, s. 86-87).

Co jednak w przypadku, kiedy pogodzenie takie jest niemożliwe? Odpowiedź stanowi **bohater negatywny** lub **ambivalentny**, który opisywany jest często jako jednostka zmuszona do czynienia rzeczy złych przez sytuację, w której się znajduje – uzyskuje w ten sposób możliwość popełniania błędów i mylenia się, co niejednokrotnie przyciąga cosplayerów bardziej, niż niedościgniony i idealny model herosa (Wrona, 2020, s. 81-92).

Należy jednak zwrócić uwagę, iż mitologiczna ścieżka podróży bohatera stara się uszanować wartości i wezwanie obecne w życiu każdego człowieka – zakłada się, iż każda trudność czy przeszkoda może stanowić szansę na odnalezienie i dogłębne dookreślenie powołania jednostki także poprzez odnalezienie zasobów w sobie i zewnętrznym polu, które pomogą mu przebyć podróż (Gilligan i Dilts, 2010, s. 5).

Wyruszenie w podróż można nazwać zarówno **doświadczeniem granicznym** jak i swoistym **rytuałem przejścia** – pełnią one te samą rolę: doprowadzają do wewnętrznej lub

zewewnętrznej przemiany uczestnika tego doświadczenia lub rytuału (Gierlińska, 2016, s. 89). Następuje więc poszerzenie klasycznego wzoru spotykanego w obrzędach przejścia: oddzielenie – inicjacja – powrót, który można nazwać jądrem **monomitu**, który stanowi pewnego rodzaju uniwersalną opowieść o podróży bohatera, składającą się z kilku niezmiennych elementów, możliwych do odnalezienia w mitach różnych kultur (Ciołkiewicz, 2013, s. 146-148). Jednostka rozpoczyna podróż będąc w „pudełku tożsamości” zgodnym z wartościami dominującymi w danej kulturze, dlatego też podróż tę można porównać do (1) życia w ogrodzie, (2) wygnania na pustynię oraz (3) powrotu do ogrodu z nowymi umiejętnościami (Gilligan i Dilts, 2010, s. 6).

Poszukiwanie inspiracji w bohaterach i ujmowanie swojego życia w narracji, która może stać się kanwą mitycznej opowieści bohatera obecna jest w każdej fazie życia człowieka – nie jest ona więc specyficzna tylko dla okresu dzieciństwa lub adolescencji; możliwe staje się więc wykorzystanie mitycznej podróży bohatera w edukacyjnych propozycjach kierowanych zarówno do dzieci i młodzieży, jak i osób dorosłych. „Banalność dobra” sprawia, iż każdy człowiek może zostać bohaterem (Gierlińska, 2016, s. 84; 87).

Droga bohatera w przypadku cosplayu ma znaczenie zarówno symboliczne, jak i dosłowne ze względu na wcielanie się w postać – w ten sposób cosplayer pokonuje drogę od fascynacji cosplayem aż do dokonania czynności oraz, stając się wybraną postacią, pokonuje drogę, jako bohater, w którego się wciela. Dokonuje się to **dosłownie** (przechodzenie od fascynacji i amatorstwa, aż do uczestniczenia w aktywności i w niektórych przypadkach zawodowstwa) oraz **symbolicznie** (początek podróży jako wybrany bohater, przechodzenie przez poszczególne etapy i zakończenie drogi w punkcie wyjścia, ale z nowo nabytymi umiejętnościami). Powoduje to, iż dochodzi do swoistej hybrydy świata fikcji reprezentowanego przez dany tekst kulturowy i świata rzeczywistego, z którego pochodzi dany cosplayer. Droga taka może wyglądać następująco (Campbell, 1997, s. 49-182):

- 1) Zwykły świat,
- 2) Wezwanie do wyprawy – może rozpocząć się pozornie od czystego przypadku lub głupiego błędu; jednostka – pozornie wbrew swojej woli – może zostać uwikłana w stosunki z siłami, których nie rozumie. Jak zaznacza Campbell, Freud zwrócił uwagę, iż „głupie błędy” są rezultatem stłumionych pragnień i konfliktów; bez względu

jednak na to, w jakim okresie życia pojawi się wezwanie do wyprawy, zawsze stanowi zwiastun przemiany, która dokona się w danej jednostce. Takiej wyprawie może towarzyszyć lęk i niepewność, ale często związana jest z głębiną nieświadomości, w której ulokowane są odtrącone, zapomniane lub nieuświadomione elementy jestestwa jednostki. Dochodzi do spontanicznego pojawienia się w psychice gotowości do zmiany, czemu często towarzyszą zwiastuny, np. pod postacią snu; elementy mające ówczasnie znaczenie mogą przestać być znaczące, natomiast może ujawnić się to, co dotychczas było skryte przed świadomością jednostki. W przypadku cosplayerów takim wezwaniem do wyprawy może być przypadkowe zetknięcie się z cosplayerami podczas *eventu* lub konwentu i fascynacja nimi oraz nie do końca uświadomione braki i słabe strony, które mogą zostać wypełnione lub zmodyfikowane pod wpływem tej aktywności,

- 3) Odrzucenie wyzwania (sprzeciwianie się wezwaniu) – odmowa wyrzeczenia się tego, co według jednostki leży w jej dobrze pojętym interesie; przyszłość traktowana jest w kategoriach zatrzymania i utrwalenia aktualnego systemu wartości – występuje fiksacja, jednostka nie jest w stanie wyzbyć się swojego dziecięcego ego, wraz ze związkami emocjonalnymi i ideałami. Jednostka staje się niezdolna do przekroczenia granicy, jednak wahanie się nie jest jednoznaczne ze zgubą – niektóre osoby potrafią odkryć sposób wydostania się z sytuacji pozornie bez wyjścia. W przypadku cosplayerów, mogą się oni obawiać „tego, co powiedzą inni”, występuje więc lęk przed oceną społeczną, lub obawiać się, że nie mają wystarczających umiejętności, które pomogłyby im w tworzeniu kostiumów i rekwizytów czy wcielaniu się w rolę,
- 4) Spotkanie z Mentorem (pomoc sił nadprzyrodzonych) – osoby, które nie odrzuciły wyzwania spotkają na swej drodze pomoc, często jest to staruszek lub staruszka, co może symbolizować nie różnicę wieku, a różnicę w doświadczeniu pomiędzy zaczynającym podróż, a doradzającym. Postaci takie przedstawiają życzliwą, dającą poczucie bezpieczeństwa, moc przeznaczenia. Bohater rozpoczynający podróż odczuwa wsparcie w pokonywaniu kolejnych przeszkód i utwierdza się coraz bardziej w słuszności podjętych działań; Mentor jest jednostką, która z jednej strony zapewnia poczucie bezpieczeństwa, a z drugiej sprowadza bohatera w niebezpieczne rejony, w których zniszczeniu lub modyfikacji ulegają dotychczasowe systemy wartości. Opiekun taki może pojawić się również przed osobami, które nie odpowiedziały na

wezwanie do wyprawy, a więc ich „przeznaczenie” zaczyna się spełniać bez woli zainteresowanej jednostki; czasami osoby takie otrzymują wsparcie od bliskich czy lokalnej społeczności. W przypadku cosplayerów, taka sytuacja może mieć miejsce, gdy zafascynowani cosplayem zdobywają na jego temat informacje i nawiązują kontakt z zaawansowanymi cosplayerami, którzy utwierdzają ich w słuszności podjęcia takich decyzji,

- 5) Przekroczenie progu – za owym progiem leży to, co nieznanne, przerażające i niepewne – niektóre jednostki nie będą w stanie przekroczyć granicy z powodu obawy o utracenie bezpieczeństwa; jak podkreśla Campbell, nieznanne tereny są miejscem, gdzie jednostka lokuje niczym nieskrępowane projekcje treści podświadomości, naturalna jest więc obawa jednostek, przed wkroczeniem na nie. Strażnicy granicy jawią się jako istoty niebezpieczne, jednak ryzyko zmniejsza się w chwili, w której jednostka wie, na jakich zasadach się opierają i jak sobie z nimi radzić; jednak pomimo gotowości do przekroczenia granicy, brak rozwagi może spowodować, iż bohater nie podoła stawianym przed nim zadaniom i polegnie. Może nastąpić oderwanie od swojego ego; w przypadku cosplayera sytuacja może wyglądać tak, iż czuje się on niepewnie ze względu na obce środowisko i zasady w nim panujące. Przekroczeniem progu może być pokonanie niepewności, co do adekwatności konstruowanego kostiumu i przyjętej roli; strażnikiem granicy może być innym cosplayer, który zdaje się wrogo nastawiony i segregujący. Przekroczeniem granicy będzie również podjęcie decyzji o zaangażowaniu się w cosplay,
- 6) Próby, sprzymierzeńcy, wrogowie – po przekroczeniu granicy bohater musi poruszać się po krajobrazie pełnym marzeń sennych, jest więc nierzeczywisty w stosunku do tego, co dotychczas poznane; zostaje poddany niesamowitym próbom i wyzwaniom. Podróż do niezwykłego świata związana jest z niesamowitymi, symbolicznymi postaciami; jest to etap „oczyszczenia jaźni”, czyli proces rozwiewania, przekraczania albo przeobrażania obrazów z dzieciństwa. W niesamowitych kształtach bohater odnajduje wskazówki, co zrobić, aby dostąpić zbawienia, a same próby mogą być związane ze szczególnymi trudnościami psychologicznymi (pokonywanie ich w samotności, indywidualnie, z niepewnymi rozwiązaniami, ponieważ mądrość przodków nie do końca dostarcza odpowiedzi na trudności i nurtujące pytania); każdy triumf przybliży bohatera do ostatecznego wtajemniczenia i olśnienia, pojawia się

jednak pytanie, czy dotychczasowe ego może zostać wydane na ulegnięcie rozpadowi? W przypadku cosplayera ten etap może ujawnić się podczas próbnego wcielenia się w wybraną postać lub przystąpienia do przygotowania kostiumu i wcielenia się w rolę, które wymagają wytrwałości i niezniechęcania się. W swoim skomplikowaniu, odczuciach i przechodzeniu przez kolejne fazy istotnie przypominają one próby,

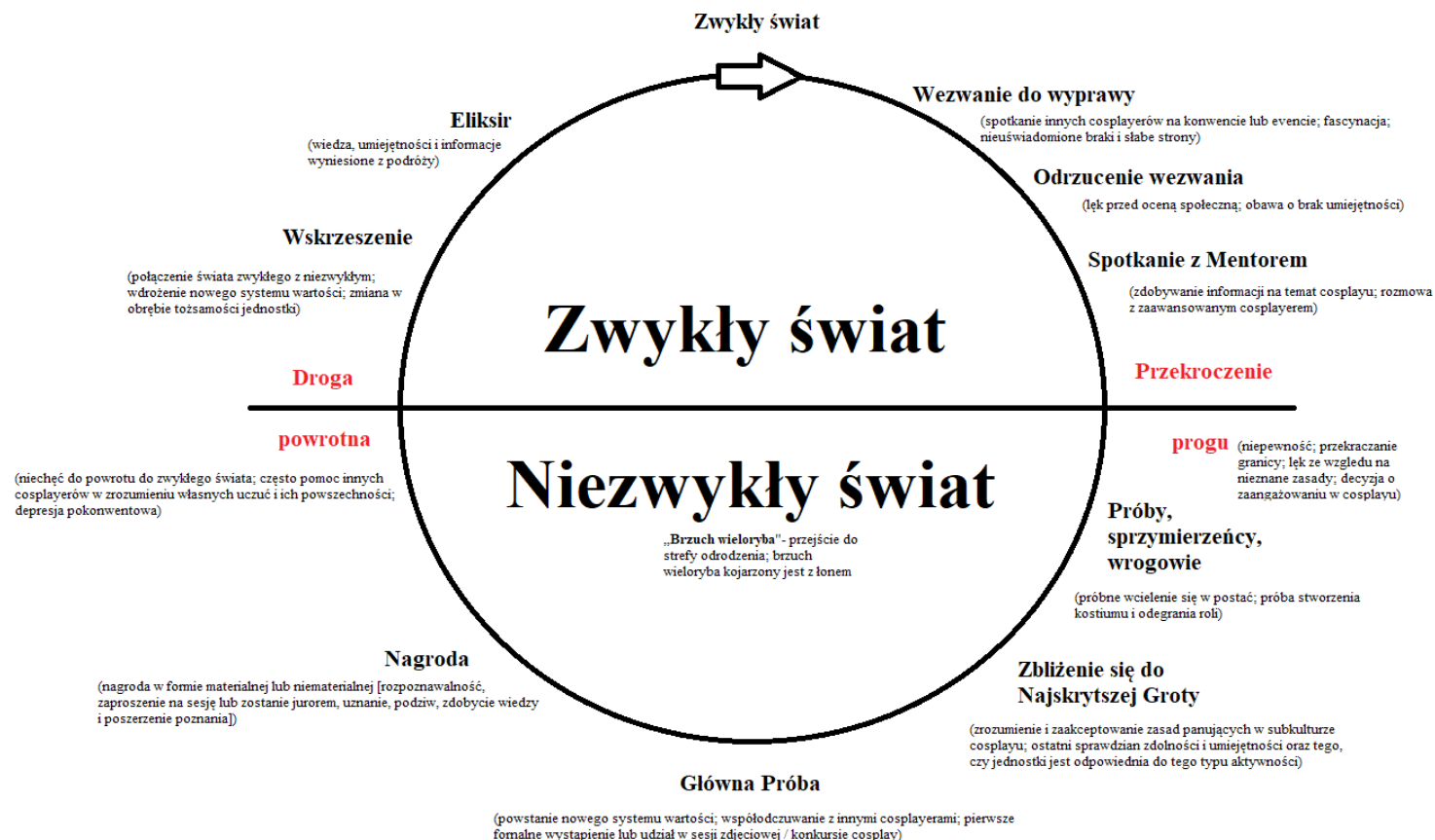
- 7) Zbliżenie się do Najskrytszej Groty (spotkanie z boginią, pojednanie z ojcem) – moment przełomu; jak podkreśla Campbell, u podstaw *spotkania z boginią* leży obraz matki towarzyszący jednostce od dziecka. W obrazowym języku mitologii kobieta stanowi całość tego, co można poznać; w czasie przechodzenia przez kolejne próby, postać kobieca również ulega zmianie, ale nie może być ona nigdy potężniejsza od bohatera pokonującego drogę. Może jednak obiecywać wznoszenie się wyżej i dojrzenie tego, co obecnie pozostaje ukryte. Jeśli bohater jest w stanie pojąć ją bez niewłaściwego niepokoju, może stać się królem, wymaga to jednak łagodności serca; spotkanie takie jest ostatecznym sprawdzianem talentu bohatera, a małżeństwo z nią stanowi symbol panowania bohatera nad życiem. *Pojednanie z ojcem* dotyczy po części odrzucenia lub zmodyfikowania dotychczasowego *Id* oraz *Superego*; występuje potrzeba doświadczenia nadziei i pokrzepienia ze strony osób trzecich. Etap ten zawiera w sobie przestrożę odnoszącą się do tego, co dzieje się z jednostkami nieprzygotowanymi do próby; wprowadzenie kandydata w tajniki aktywności, zawodu, przekazanie tajemnicy przez ojca itp. Następuje przekroczenie granicy przerażenia, jednak jednostka, która dojrzała do przejścia próby z rozkoszą znosi problemy pojawiające się na jej drodze do celu. W przypadku cosplayera etap ten może dotyczyć zrozumienia tego, w jaki sposób funkcjonują zasady w subkulturze cosplayu, a więc również dostosowanie się do nich i naginanie ich, panując w ten sposób nad swoim życiem; jest to również ostatnia próba tego, czy dana jednostka faktycznie chce zainteresować się cosplayem i czy podoła tej aktywności,
- 8) Główna Próba – wyjście poza ostatnią granicę, pokonanie murów – jednostka zaczyna myśleć nie tylko o samej sobie, ale również o innych ludziach; próba oczyszczenia siebie i świata. Uwolnienie się od przesądów i stereotypów narzuconych przez krąg kulturowy, z którego pochodzi dany człowiek; po przejściu próby odradza się kimś większym, niż był dotychczas (poprzez zdobycie nowych umiejętności i sposobów radzenia sobie z problemami). Zanika lęk i pragnienie, ponieważ to bohater staje się

tym, czego się obawiał i czego pragnął; pozbycie się niskich pobudek, co doprowadza do ustalenia nowego ego, skierowanego na to, co zewnętrzne i co wewnętrzne, co w rezultacie prowadzi do nirwany. Rozbite zostają przeciwieństwa. Cosplayer może w tej fazie pogodzić ze sobą pozornie sprzeczne wartości, tworząc z nich swój nowy system; odczuwa także powiązanie z innymi ludźmi doświadczającymi podobnych emocji. Zanik lęku i minięcie stresu związanego z niepewnością tego, jak zostanie przyjęty przez innych; taka sytuacja może mieć miejsce w momencie, w którym po raz pierwszy występuje on na evencie lub konwencji albo bierze udział w sesji zdjęciowej czy konkursie cosplay,

- 9) Nagroda – funkcjonowanie umysłu na bazie dziecięcych wyobrażeń, symboli i mitologii, co z jednej strony ułatwia działanie, z drugiej – w przypadku niemożności wyjścia poza nie – staje się pułapką; wykorzystywanie humoru, jako sposobu na przeniesienie się „poza”. Nagroda występuje w formie łaski bogów, często zdobytej podstępem, lub doświadczenia poznania, które uszlachetnia. Źle zrozumiana nagroda obejmuje bogactwo lub marzenie o cielesnej nieśmiertelności i niezniszczalności ciała; przekraczanie swoich ograniczeń oznacza rozwój duchowości i rozszerzającą się świadomość. Nie jest to więc zazwyczaj nagroda w formie materialnej; cosplayerzy mogą doświadczyć tutaj nie tylko wygrania konkursów cosplay, ale również uznania czy podziwu oraz zdobyć wiedzę potrzebną do konstruowania kolejnych kostiumów. Jeśli będą się sprawdzać, mogą zdobyć tytuły, propozycje sesji zdjęciowych lub dostawać zaproszenia do bycia jednym z jurorów w konkursach,
- 10) Droga powrotna (odmowa powrotu, magiczna ucieczka, pomoc z zewnątrz, przejście przez ostatni próg) – pojawiają się wątpliwości odnośnie powrotu do zwykłego świata oraz osoby pomagające lub przeszkadzające w powrocie; czasami potrzebna jest osoba z zewnątrz, aby bohater mógł powrócić do swojego świata. Te dwa światy mogą zostać przedstawione jedynie, jako całkowicie przeciwstawne; niezwykły świat budzi grozę ze względu na zmianę ego jednostki oraz jej systemu wartości – nauki i dobra przyniesione z niezwykłego świata szybko zostają zracjonalizowane i rośnie zapotrzebowanie na kolejnego bohatera. Pojawia się więc pytanie – po co powracać do takiego świata? Aby przetrzymać powrót, bohater musi przeciwstawić się naporowi zwykłego świata; nie każdego czeka przeznaczenie, jedynie tego, kto odważy się przekroczyć granicę. W przypadku cosplayera może mieć to miejsce, kiedy kończy się

event lub konwent – zazwyczaj zwyczajne życie wydaje się nudne i trywialne, stąd problem z powrotem do niego po kilku dniach wrażeń i niezwykłych sytuacji. W przypadku niektórych osób dochodzi do tzw. depresji pokonwentowej,

- 11) Wskreszenie (mistrz dwóch światów) – zdolność powrotu bez naruszenia zasad panujących w obu światach nie jest powszechna – wykazują się nią jedynie bohaterowie; w rezultacie prowadzi to do opracowania i wdrożenia nowego systemu wartości. Dochodzi do odrzucenia indywidualnych ograniczeń i pojawia się zgoda na modyfikację lub unicestwienie ego – tylko w ten sposób jednostka jest w stanie się odrodzić; cosplayerzy mogą umiejętnie połączyć w ten sposób swoje zwyczajne życie, pełne trosk i obowiązków, z życiem niezwykłym, skupionym na odgrywaniu roli, przygotowywaniu rekwizytów, a w rezultacie – stawianiu się kimś innym, jednocześnie będąc sobą. Dochodzi do zmiany lub ponownego wykreowania tożsamości jednostki,
- 12) Elikzir (wolność życia) – po przejściu prób jednostce łatwo popaść w samozachwyt, ponieważ odbiera się ona sama, jako ktoś wyjątkowy; przejście przez niesamowite doświadczenia ma w sobie wartość poprzez zdobycie wiedzy, która wykracza poza dotychczas posiadaną. Cosplayer więc nie wynosi ze swych doświadczeń nagród materialnych (poza nagrodami w konkursach lub upominkami), *eliksir*, który przynosi do zwyczajnego świata to wiedza, umiejętności i informacje przydatne do konstruowania kostiumów i bycia lepszym cosplayerem, a w niektórych wypadkach – bycia lepszym człowiekiem (gdy dojdzie do przejęcia pewnych cech od odgrywanej postaci).



Schemat 3. **Podróż Cosplayera**. Schematyczne przedstawienie **podróży bohatera** w przypadku ujęcia cosplayu jako procesu

Źródło: opracowanie własne (schemat zmodyfikowany⁷⁹)

Zobacz opis schematycznego przedstawienia **podróży bohatera** w przypadku ujęcia cosplayu jako procesu w

Załączniku 3 w *Wykazie załączników*

Wszechobecny mit o drodze bohatera ma za zadanie służyć zarówno kobietom, jak i mężczyznom, jako ogólny wzorzec, obojętnie od tego, gdzie ci ludzie znajdują się na skali społecznej czy zawodowej. Dlatego wyrażany jest w terminach o najszerszym znaczeniu;

79 Schemat ten został zmodyfikowany na podstawie dwóch źródeł: internetowego, znajdującego się pod adresem https://lh3.googleusercontent.com/proxy/kBRlOm-HnthBDFR8-PVFUIt119-W3ZGC_sws22wzcpMTxWhT6O-7vA7zHKEC0tI6PAYqVFaf5sks5oHP3RzrZEAosRUGpw, dostęp: 03.10.2020 r., godz.: 12:28, oraz książki Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*

człowiek musi sam odkryć to, gdzie obecnie się znajduje i pozwolić na to, aby mit ten prowadził go poza dotychczasowe ograniczenia (Campbell, 1997, s. 95).

Przedstawiona powyżej konstrukcja **drogi cosplayera** jest hipotetyczna – prawdopodobnie nie wszyscy cosplayerzy przez nią przechodzą lub nie wszyscy przechodzą przez wszystkie etapy. Wydaje się jednak, iż dokonuje się w nich pewna zmiana – czy to w obrębie zainteresowań czy struktury tożsamości. Cosplay stanowi jednak specyficzny przypadek, jeśli ująć go w kategoriach procesu, ponieważ dotyczy wcielania się w rolę i przejmowania, nawet krótkotrwałego, innej tożsamości, co w skutkach prowadzić może do powstania nowej tożsamości, zbudowanej na bazie rzeczywistej i fikcyjnej, wykorzystywanej jedynie w niektórych wypadkach. Stąd zasadne wydaje się przedstawienie tego procesu w formie drogi bohatera, gdyż – istotnie – mamy do czynienia z bohaterem, który boryka się z wieloma problemami i zazwyczaj pokonuje je, wychodząc zwycięsko i ucząc się nowych rzeczy.

Cosplay ze względu na swoją specyfikę stanowi aktywność społeczną i kulturową, która związana może być także ze współcześnie rozumianymi rytuałami przejścia. Przywdziewanie masek i strojów umożliwia jednostce wykorzystanie subwersywnego potencjału karnawału, dzięki któremu, to co zakryte, zostaje pokazane – człowiek przywdziewając maskę, ukazuje swoją prawdziwą twarz bez obawy o krytykę ze strony osób postronnych. Może to stanowić jeden z powodów stale rozwijającej się popularności cosplayu.

Ujęcie cosplayu w kontekście drogi cosplayera stworzonej na bazie drogi bohatera autorstwa Campbella ukazuje cosplay dwojako – zarówno metaforycznie jak i dosłownie. Cosplayerzy wcielając się w postać mogą pokonywać drogę bohatera zarówno, jako ta postać (realizując i odwzorowując jej cechy charakteru oraz funkcjonowanie ukazane w produkcji popkulturowej), jak i oni sami (mierząc się z problemami występującymi w wyniku tworzenia kostiumów i próby odegrania charakteru postaci).

Cosplay stanowi również aktywność, która jest ściśle powiązana z ciałem jednostki w wyniku wykorzystania go jako narzędzia do stania się wybraną postacią. W związku z tym cosplay może być związany z samopoczuciem jednostki oraz z samoakceptacją zarówno cech charakteru, jak i elementów ciała, na których punkcie dana osoba może posiadać kompleksy.

Jednocześnie możliwe jest dzięki temu przekraczanie granic płciowości, dzięki czemu niektórzy cosplayerzy mogą bez skrępowania wybierać postaci o dowolnej płci lub jej kanonicznie nieposiadającej (kosmici/obcy).

Powyższa część pracy doktorskiej, będąca częścią teoretyczną, porusza tematykę tożsamości, jej rozwoju oraz cosplayu jako zjawiska społeczno-kulturowego. Jest to istotne w kontekście zauważenia powiązań tożsamości i procesu jej kształtowania się oraz cosplayu, który umożliwiając pogłębioną eksplorację umożliwia również sprawdzenie się młodego cosplayera w różnych rolach i sytuacjach społecznych. Używanie w ten sposób cosplayu przypomina niejako „przymierzanie” różnorodnych cech postaci, a także spróbowanie się w jej roli oraz historii życia. Dostarcza to wielu kompleksowych doświadczeń oraz podstaw, które mogą zostać następnie użyte w procesie kształtowania się tożsamości.

Niezaprzeczalną zaletą cosplayu jest to, iż adolescenti sami wybierają sobie postać, która może stać się ich nauczycielem i autorytetem – w ten sposób jest to zgodne z nimi, a więc chętnie przyjmowane i akceptowane. Gdyby sytuacja ta miała miejsce w związku z ingerencją osób dorosłych, pomysł taki mógłby zostać odrzucony lub skrytykowany. Nie oznacza to, iż cosplay nie może stać się pomostem pomiędzy adolescentami a osobami dorosłymi – dzięki pedagogice kultury popularnej (Jakubowski, 2016, s. 18 – 24) cosplay może zostać wykorzystany jako jedna z aktywności wspomagających komunikację interpersonalną.

Naturalnie pojawia się jednak pytanie czy cosplay nie stanowi niebezpieczeństwa w związku z głęboką ingerencją w rdzeń jednostki w procesie stawiania się postacią, w którym jednostka jest jednocześnie sobą i kimś innym (Geissler, 2016, s. 35). Obawa ta wydaje się słuszna, jeśli zostanie wzięta pod uwagę możliwość uzależnienia od cosplayu lub niemożność oddzielenia fikcji od rzeczywistości. Wydaje się jednak, iż cosplay posiada więcej pozytywnych niż negatywnych aspektów w związku z kształtowaniem stabilnej samooceny jednostki i wyzwalaniem jej poprzez przekraczanie granic płci czy etniczności (Mason-Bertrand, 2018, s. 180-182).

W związku z powiązaniem cosplayu nie tylko z pogłębioną eksploracją, ale również z rytuałami przejścia, wydaje się zasadne zastanowienie nad tym czy i w jaki sposób cosplay może być powiązany z kształtowaniem się tożsamości adolescentów.

Rozdział IV Podstawy metodologiczne badań własnych

Pedagogika, jako nauka, jawi się jako dyscyplina humanistyczna oraz społeczna, co zostało podkreślone m.in. przez Komitet Nauk Pedagogicznych wchodzący w skład Polskiej Akademii Nauk. W Uchwale nr 3(5)/2012 Przewodniczący Komitetu Nauk Pedagogicznych Prof. zw. dr hab. Bogusław Śliwerski wskazuje, iż „pedagogika należy przede wszystkim do nauk humanistycznych, a jedynie w części swoich dociekań i aplikacji praktycznych do nauk społecznych. Jej przedmiot badań jest umiejscowiony zarówno w obszarze idei (ideały, normy, powinności), jak i praktyk społecznych. Pedagogika jako nauka o wychowaniu i kształceniu łączy dwie perspektywy: humanistyczną, koncentrującą się na istocie wychowania, nauczania i uczenia się oraz społeczną dotyczącą środowisk wychowawczych, systemów instytucji oświatowych i opiekuńczych, ich funkcji i znaczenia w rozwoju człowieka”⁸⁰. W związku z tym, również subdyscypliny pedagogiki, takie jak pedagogika kultury popularnej, posiadają charakter humanistyczny i społeczny.

Jak wspomina Earl Babbie, „teorie nauk społecznych zajmują się więc na ogół zbiorowymi, a nie indywidualnymi zachowaniami. Ich celem jest wyjaśnienie, dlaczego zagregowane wzorce zachowań wykazują taką regularność, nawet gdy uczestniczące w nich osoby mogą zmieniać się w czasie” (Babbie, 2004, str. 40).

Humanistyczny oraz społeczny aspekt pedagogiki związany jest z tym, iż badania odbywane na gruncie jej i jej subdyscyplin stosunkowo często przyjmują charakter badań jakościowych, które umożliwiają jakościowy opis i analizę badanych faktów, zjawisk i procesów, co odbywa się zazwyczaj w formie narracyjnej lub eseistycznej, często uzupełniającej, a nie wykluczającej, badania ilościowe; ponadto stanowią zazwyczaj opis lub interpretację pewnego ciągu zdarzeń, a także subiektywnych doświadczeń i odczuć zarówno osób badanych, jak i przeprowadzających badanie (Łobocki, 2001, s. 86).

Ponadto, „istotę ich upatruje się nade wszystko nie tyle w wyjaśnianiu badanych zjawisk, czyli w ustalaniu występujących wśród nich powiązań przyczynowo-skutkowych (co jest głównym przedmiotem badań ilościowych), ile w rozumieniu i interpretacji

80 Uchwała nr 3(5)/2012 Komitetu Nauk Pedagogicznych Polskiej Akademii Nauk z dnia 31.01.2012 r. w sprawie Kalendarium i dokumentacji korespondencji w sprawie wniosku Komitetu Nauk Pedagogicznych Polskiej Akademii Nauk do Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego o przywrócenie pedagogiki do obszaru i dziedziny nauk humanistycznych (zobacz więcej: Rocznik Pedagogiczny 36/2013, <https://journals.pan.pl/Content/82455/PDF/131-142.pdf>, dostęp: 26.02.2023 r., godz.: 14:12)

interesujących badacza zjawisk (...) rozumienie badanego zjawiska oznacza tu tyle samo, co (...) „zobaczyć” je z perspektywy osób, których ono dotyczy (...)” (Łobocki, 2001, s. 86).

Ponieważ kształtowanie się tożsamości jednostki stanowi proces, do którego dochodzi w kontakcie z otoczeniem – zarówno poprzez eksplorowanie dostępnych możliwości, jak i kontakt z innymi ludźmi – możliwe staje się przyjrzenie mu z perspektywy subiektywnych doświadczeń jednostki, która znajduje się w tymże procesie. Ze względu na możliwy związek cosplayu z kształtowaniem się tożsamości, wybór badań jakościowych umożliwi wgląd w to, jak osoby badane postrzegają cosplay dla kształtowania się własnej tożsamości.

4.1 Przedmiot i cel badania

Przedmiot badań definiowany jest przez badaczy w różnoraki sposób – jako „ściśle zdefiniowany wycinek rzeczywistości społeczno-przyrodniczej, stanowiący obiekt zainteresowań poznawczych określonej dyscypliny naukowej” (Puślecki, 1985, s. 3) lub jako „wszystko, co składa się na tak zwaną rzeczywistość społeczną, a więc zbiorowości i zbiory społeczne, instytucje społeczne, procesy i zjawiska społeczne” (Sztumski, 1995, s. 7). Tadeusz Pilch zwraca uwagę na to, iż „przedmiotem badania naukowego mogą być tylko obiektywnie istniejące, poddające się pomiarowi zjawiska (...) w badaniach jakościowych natomiast możliwe jest podjęcie tematów wykraczających poza to co obiektywne i mierzalne co pozwala na podejmowanie problematyki związanej z ocenami, wartościami, przeżyciami” (Pilch, 1998, s. 57). Przedmiotem moich badań jest postrzeganie roli cosplayu w kształtowaniu się tożsamości przez młode kobiety zaangażowane w cosplay.

Badania, nie tylko społeczne, mogą służyć wielu celom, ale najczęstsze i najbardziej użyteczne z nich, to (Babbie, 2004, s. 110-113):

- eksploracja – zagłębienie się w jakiś temat, gdy przedmiot badań jest stosunkowo nowy,
- opis – badacz obserwuje, a następnie opisuje to, co zaobserwował; obserwacja naukowa jest staranna i przemyślana, a co za tym idzie, opis naukowy jest trafniejszy i dokładniejszy, niż zwykły opis,

- wyjaśnienie – nie odpowiada jedynie na pytania co, gdzie, kiedy i jak, ale również – dlaczego.

Ze względu na to, iż cosplay stanowi stosunkowo słabo poznane przez naukę zjawisko oraz może wiązać się z kształtowaniem tożsamości w okresie adolescencji, każdy z powyższych celów byłby odpowiedni. Można zatem wskazać, iż celem badań jest zbadanie tego, jak adolescentki zaangażowane w cosplay postrzegają rolę cosplayu w kształtowaniu się własnej tożsamości.

Z obserwacji zjawiska i aspektów z nim związanych wynika, iż coraz więcej osób interesuje się cosplayem, biorąc w nim bezpośrednio udział lub angażując się w sesje fotograficzne czy „śledzenie” w przestrzeni internetowej swoich idoli. W związku ze wzrastającym zainteresowaniem, należałoby przyjrzeć się temu, w jaki sposób cosplay, a ściślej, uczestnictwo w nim, postrzegane jest przez cosplayerów jako wiążące się z kształtowaniem ich tożsamości.

Cosplay jako zjawisko społeczne jest stosunkowo słabo poznane, zarówno w Polsce, jak i za granicą (Wrona, 2019, s. 65). Jednak wydaje się, iż z roku na rok wzrasta ilość tekstów naukowych dotyczących tej tematyki, co wskazuje na zainteresowanie zjawiskiem ze strony badaczy. Do cosplayu badacze podchodzą zarówno z punktu widzenia psychologii (Chen, 2007, s. 20), socjologii¹, kultury popularnej (Gn, 2011, s. 583-584), antropologii (Jacobs, 2013, s. 29-30) czy nauki o kostiumach (Roach-Higgins i Eicher, 1995, za: Peirson-Smith, 2013, s. 78; Stone, 1995, za: Peirson-Smith, 2013, s. 79) – wydaje się więc, iż temat ten może zostać poruszony na gruncie wielu dyscyplin naukowych, a badania go dotyczące są interdyscyplinarne. Wynika to z faktu, iż niemożliwe wydaje się mówienie o cosplayu, bez uwzględnienia kostiumów czy psychologicznych motywów stojących za wyborem danej postaci.

Stosunkowo mało źródeł porusza szczegółowo zagadnienie tożsamości w cosplayu (Lamerichs, 2018, s. 214-215; Jacobs, 2013, s. 23-24). Jest ono przedstawiane, jako jeden z elementów, jednak zazwyczaj funkcjonuje niejako obok innych ważniejszych wyznaczników. Zdaje się również, iż brak jest tekstów traktujących *stricte* o tożsamości adolescentów w cosplayu. Może to jednak oznaczać, iż występuje swoista „luka” w wiedzy, którą poniższe badania mogłyby częściowo wypełnić lub stanowić podwalinę pod nowy kierunek badań.

Pojawia się natomiast coraz więcej źródeł dotyczących motywacji (Reysen i in., 2018, s. 46-53) czy seksualności (m.in. Kotani, 2007, s. 54; Broussard, 2009, za: Lamerichs, 2018, s. 210; Jacobs, 2013, s. 23-24) w cosplayu, a więc dostrzegane są coraz to nowsze aspekty, z którymi cosplay może się wiązać. Ze względu na ilość generowanych dochodów ze sprzedaży kostiumów i organizowania konwentów i *eventów*, cosplay stał się również nową siłą ekonomiczną (Diep, 2020). Równocześnie więc stał się obiektem kolejnej dziedziny, szeroko rozumianej jako ekonomia. Również długość funkcjonowania zjawiska, która obecnie sięga 112 lat (Wrona, 2019, s. 65-79), umożliwi badania go historykom zainteresowanym kulturą popularną lub przemianami w obrębie mody.

Informacje o cosplayu pojawiające się w kulturze popularnej (serial, anime⁸¹, gra wideo) oraz w pornografii (cosplay fetyszystyczny) (Rahman, 2012, s. 318) powodują, iż coraz większa liczba osób zapoznaje się z tym terminem. Informacje te mogą być jednak nieprawdziwe, wybrakowane lub wprost zakłamywane po to, aby zwiększyć zainteresowanie nie tyle danym zjawiskiem, ile danym medium, w którym pojawiły się te informacje. Niemniej jednak, przyczynia się to do rozpowszechnienia terminu *cosplay*, jak i samego zjawiska. Być może ze względu na masowy przekaz tego, czym jest cosplay, nadal jest on traktowany wyłącznie, jako część kultury *geeków*, a przez to może być odbierany pejoratywnie, jako coś, co zostało posunięte za daleko w uwielbieniu danego bohatera. Ze względu na negatywne ustosunkowanie się osób postronnych do zjawiska cosplayu, cosplayerzy nazywani są *przebierańcami* lub określani jako nie przystający do szeroko pojętej normy. Przekonanie takie może być krzywdzące, zwłaszcza dla młodych ludzi, którzy kształtują swoją tożsamość i wybierają drogę, którą chcą podążać w życiu.

W związku z powyższym i tym, iż w cosplayu dana osoba jest jednocześnie sobą i kimś innym (Geissler, 2016, s. 35), pojawia się – być może słuszna – obawa o wpływ cosplayu na zdrowie psychiczne zajmujących się nim jednostek (Gn, 2011, s. 583-584). Temat ten został poruszony po części w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*, jednak wydaje się, iż należałoby poświęcić mu więcej uwagi.

81 Temat cosplayu został poruszony m.in. w anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru (My Dress-Up Darling)*, https://myanimelist.net/anime/48736/Sono_Bisque_Doll_wa_Koi_wo_Suru, dostęp: 02.06.2023 r., godz.: 16:16; nie został to przedstawione w tabeli w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*, ponieważ w trakcie pisania rozdziału anime nie zostało jeszcze wyemitowane

Cosplay, który może być odbierany zarówno symbolicznie (wcielanie się w postaci, bycie częścią fandomu), jak i dosłownie (zbiór umiejętności i aktywności), może mieć związek z kształtowaniem się tożsamości jednostki, zarówno w zakresie jednostkowym, jak i grupowym.

4.2 Problemy badawcze

Problemy badawcze to pytania lub zespół pytań, określające jakość i rozmiar pewnej niewiedzy, na które poszukiwane są odpowiedzi na drodze badań naukowych, a więc głównie poprzez własny wysiłek badacza, nie zaś poprzez gotowe odpowiedzi uzyskiwane od innego człowieka (Łobocki, 2001, s. 103-104).

Problem badawczy przedstawiony w poniższej pracy doktorskiej analizowany jest w kontekście różnych rodzajów tożsamości oraz jej przemian związanych z czynnikami osobowościowymi i społeczno-kulturowymi oraz kultury popularnej, mającej wpływ na adolescentów. Można więc określić, iż w przypadku mojej pracy problemami badawczymi będą:

- A) Problem główny: Jak adolescentki zaangażowane w cosplay postrzegają rolę cosplayu w kształtowaniu własnej tożsamości?
- B) Problemy szczegółowe:
 - a) Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują kulturze popularnej dla kształtowania się własnej tożsamości?
 - b) Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania się własnej tożsamości indywidualnej?
 - c) Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej?
 - d) Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych?

- e) Jakie adolescentki zaangażowane w cosplay dostrzegają korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej?
- f) Jakie adolescentki zaangażowane w cosplay dostrzegają negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej?

Wyodrębnione problemy badawcze dotyczą różnych obszarów funkcjonowania człowieka. Obszary te wydają się istotne ze względu na wiek respondentek, które przywiązują istotną wagę nie tylko do poszukiwania odpowiedzi na pytanie *kim jestem?* ale również do uczestnictwa w grupie rówieśniczej. Poruszane problemy dotyczą również aspektów związanych z płcią, co wynika z rozważań przedstawionych w części teoretycznej.

Takie ujęcie problemów badawczych pozwoli na szersze spojrzenie na badany temat, który wykracza poza ujęcie go jedynie jako zainteresowanie lub sztukę. Ponadto, może przyczynić się do odkrycia nowych aspektów w danym obszarze funkcjonowania adolescentów.

Nie postawiono hipotez, co jest zgodne z zasadami badań jakościowych – jak podkreśla Tadeusz Pilch, „podejście jakościowe zmusza badacza do rezygnacji z hipotez badawczych i zakłada swoistą bezzałożeniowość nt. natury badanego zjawiska, wynikającą nie z braku jakichkolwiek założeń badacza, lecz z programowo przez niego przyjętej postawy „naiwnej poznawczo”. Istnienie hipotezy określa bowiem kierunek naszych poszukiwań, a tym samym ogranicza możliwość oglądalności badanego zjawiska, redukuje je bowiem do uświadomionych poprzez badacza wątków, może przy tym pomijać całe spektrum zagadnień, z których badacz nie zdawał sobie sprawy” (Pilch, 1998, s. 57).

4.3 Metody zbierania i analizy danych

W tym projekcie wybrane zostało **zbiorowe studium przypadku**, które jest powszechnie stosowane w badaniach edukacyjnych. **Studium przypadku** skupia się na jednym lub kilku przykładach pewnego zjawiska społecznego, przy czym termin ten stosowany jest niezwykle szeroko – „przypadkiem” może być zarówno jakaś grupa ludzi, jak i okres. Zasadniczą cechą studium przypadku jest więc ograniczenie uwagi do konkretnego przykładu danego zjawiska; celem tej metody jest opis, a w przypadku pogłębionego studium, również wyjaśnienie badanego zjawiska (Babbie, 2004, s. 320).

Wydaje się, iż ze względu na specyfikę wybranej tematyki, najbardziej trafny będzie wybór **zbiorowego studium przypadku**, które skupia się na zrozumieniu podobieństw i różnic pomiędzy nimi. Kiedy zainteresowanie konkretnym przypadkiem jest znikome, równoległemu badaniu poddaje się ich kilka w celu lepszego poznania zjawiska, populacji lub ogólnego stanu rzeczy; badacz dokonuje ich wyboru, kierując się potencjalnością lepszego poznania i zrozumienia szerszego zjawiska oraz, być może, stworzenia teorii jego dotyczącej (Stake, 2009, za: Jankowiak, 2017, s. 178).

Krzysztof Konecki wskazał na wyodrębnienie **wielokrotnego studium przypadku** (*collective case study*), podczas którego badacze studiują kilka przypadków jednocześnie w celu zbadania jakiegoś zjawiska, zbiorowości lub ogólnych uwarunkowań zjawiska. Instrumentalne studium zostało tutaj poszerzone do reprezentacji kilku przypadków; przypadki wybrane są w taki sposób, aby lepiej zrozumieć lub stworzyć lepsze teoretyczne uogólnienia o jeszcze większej liczbie przypadków. Uogólnienia te są jednak teoretyczne, nie odnoszące się do ogólnej populacji (Stake, 1994, za: Konecki, 2000, s. 127-128) – „wiedza uzyskana w trakcie badania przypadku pozwala nam jedynie na stwierdzenie, że „tak bywa”, a nie że „tak jest” ” (Bauman i Pilch, 2001, s. 300).

Metoda zbierania danych oparta jest o **indywidualny wywiad pogłębiony**, który był nagrywany, co pozwoliło na uchwycenie autentycznego języka, którym posługują się cosplayerzy (**socjolekt**). Wywiady najczęściej realizowane są w formie osobistych spotkań (Babbie, 2004, s. 290), co pozwala na zaobserwowanie zachowania respondenta, a następnie jego analizę i interpretację, jednak ze względu na pandemię SARS-CoV-2, forma osobistych spotkań została ograniczona do kontaktu przez komunikatory takie jakie *Skype*.

Indywidualny wywiad pogłębiony cechuje się tym, iż badacz przychodzi do badanego z dokładną świadomością tego, czego chciałby się dowiedzieć, może nawet mieć opracowaną listę pytań, jednak kolejność ich zadania zależy od kontekstu i nastroju, który wytwarza się podczas badania; badacz nie ustala przed badaniem dokładnego brzmienia pytań, natomiast wyraźnie określa ich problematykę. Takie podejście wynika z tego, iż nie wiadomo, które obszary zostaną odkryte podczas wywiadu i które z nich staną się inspirujące; przygotowane wcześniej pytania są pomocne dla badacza i świadczą o jego przygotowaniu, ale nie stanowią żelaznych wytycznych, których podczas wywiadu musi przestrzegać.

Otwarty wywiad pogłębiony ma charakter rozmowy, w której badany opowiada o swoim życiu. Badanych traktuje się podmiotowo, zakładając, iż są oni odpowiedzialni za to, co mówią. W niektórych wypadkach wywiad może przeciągnąć się na wiele godzin, o czym należy uprzedzić badanego (Bauman, 1998, s. 64-65).

W podobny sposób Krzysztof Konecki opisuje **wywiad swobodny**, nazywany również otwartym wywiadem etnograficznym, który cechuje się tym, iż przeprowadzający go ma swobodę w aranżowaniu sekcji pytań i formułowania ich w zależności od sytuacji wywiadu; przed przystąpieniem do wywiadu badacz powinien skonstruować listę poszukiwanych informacji, które z jakiegoś powodu są dla niego istotne ze względu na badany problem. W trakcie wywiadu badacz powinien być otwarty na nowe informacje i okoliczności; przeprowadzający wywiad może zmieniać pytania i dostosowywać ich język do respondenta (język wywiadu swobodnego przypomina mowę potoczną, nie jest on sformalizowany lub ujednolicony dla wszystkich respondentów) (Konecki, 2000, s. 169).

Podobne cechy posiada opisany przez Earla Babbiego **wywiad jakościowy**, który stanowi interakcję pomiędzy prowadzącym wywiad i respondentem; prowadzący posiada ogólny plan badania, ale nie jest to konkretny zestaw pytań, który należy zadać w konkretnym porządku i z użyciem konkretnego słownictwa, dzięki czemu wywiad powinien przebiegać bezproblemowo. Wywiad jakościowy stanowi w zasadzie rozmowę, która ma ogólny kierunek nadany przez prowadzącego; kładzie on również szczególny nacisk na interesujące go treści (Babbie, 2004, s. 327).

W przypadku poniższych badań wywiad został **częściowo ustrukturyzowany** poprzez przygotowanie listy pytań⁸², dzięki czemu możliwe było odniesienie się do nich. Język pytań był na bieżąco modyfikowany i dostosowywany do respondenta. Ze względu na dokonane modyfikacje, przyjęta technika to **otwarty wywiad pogłębiony częściowo ustrukturyzowany**. Wywiad przypominał rozmowę, co umożliwiło nawiązanie więzi z badanym i wytworzenie swobodnej atmosfery, dzięki której możliwe stało się uzyskanie większej liczby informacji, niż w przypadku wywiadu ściśle ustrukturyzowanego, który nie pozostawiałby miejsca na tematy poboczne. Dzięki takiemu podejściu możliwe było dostrzeżenie tego, co w innych okolicznościach mogłoby pozostać marginalizowane i uznane za błahe.

82 Lista pytań wywiadu znajduje się w **załączniku 2**

Analiza danych uzyskanych w trakcie badania przyjmują formę **analizy jakościowej**, która nie skupia się na sprowadzaniu danych do formatu liczbowego, natomiast posiada ściśle powiązanie z teorią; teorie najlepiej odzwierciedlają to, w jaki sposób rozumiana jest otaczająca jednostki rzeczywistość, a im bardziej badania potwierdzają związek pomiędzy poszczególnymi elementami, tym bardziej badacze nabierają pewności, iż ich sposób rozumienia świata odpowiada rzeczywistości społecznej (Babbie, 2004, s. 400). Celem analizy danych jest więc odkrywanie w nich prawidłowości, które będą wskazywać na teoretyczne wyjaśnienie życia społecznego (Babbie, 2004, s. 407).

Niektórzy badacze wskazują, iż analiza jakościowa to przede wszystkim kwestia interpretacji oraz swoistego tłumaczeniach danych, a więc jest procesem wymagającym wyobraźni, a także opartym w pewien sposób na przypuszczeniach (Mishler, 1986; Riessman, 1993; Denzin, 1997; Giorgi i Giorgi, 2003, za: Gibbs, 2015, s. 20).

Metodami analizy danych było kodowanie, kategoryzacja i interpretacja. **Kodowanie** jest to „klasyfikowanie lub kategoryzowanie pojedynczych fragmentów danych, połączone z jakimś systemem ich odszukiwania” (Babbie, 2004, s. 406). W analizie jakościowej główną zasadą kodowania danych jakościowych jest *pojęcie*, które w zależności od tematu będzie się zmieniać w ramach danego dokumentu, a same teksty mogą mieć odmienne długości (Babbie, 2004, s. 407). Nieodzwonne jest stworzenie kategorii kodowych, czyli stworzenie kodów, które mogą przyjmować dwie formy:

- kodowanie danych dla przetestowania hipotez, które wynikają z wcześniej przyjętej teorii (Glaser i Strauss, 1967, za: Babbie, 2004, s. 408),
- nazywanie i kategoryzowanie zjawisk poprzez dokładne badanie danych; podzielenie danych na rozłączne części, dokładne zbadanie i porównanie pod względem ich podobieństw i różnic a następnie stawianie pytań, dotyczących zjawiska wyłaniającego się z badań; sprawdzanie i eksplorowanie kolejnych założeń dotyczących zjawiska, co prowadzi do nowych odkryć (kodowanie otwarte) (Strauss i Corbin, 1990, za: Babbie, 2004, s. 408).

Metoda analizy przyjmuje formę **kodowania otwartego**.

Kategoryzacja może zostać określona jako przypisywanie etykiet fragmentom tekstu, co wymaga świadomości, iż w tekście znajdują się nie tylko różne przykłady pewnych

zjawisk, ale również punktem odniesienia mogą być różne rodzaje tych zjawisk (Gibbs, 2015, s. 81).

Badania jakościowe jawią się jako kwestia **interpretacji** działań i wypowiedzi badanych, która dokonywana jest przez badacza, w związku z czym stanowi pewną formę konstruowania rzeczywistości (Gibbs, 2015, s. 30).

Dane uzyskane w trakcie przeprowadzania wywiadu pogłębionego, a następnie jego transkrypcji, zostały zakodowane i skategoryzowane. Kategorie zostały przyporządkowane do problemów szczegółowych, co pozwoliło na stworzenie podrozdziałów, w których przedstawione zostały w formie cytatów słowa respondentek. Wskazane cytaty zostały opisane i odniesione do części teoretycznej pracy doktorskiej, co pozwoliło na stworzenie dyskusji oraz porównanie teorii z danymi.

4.4 Dobór próby i terenu badań

Z punktu widzenia przyjętych założeń badawczych w odpowiednim doborze próby istotną rolę pełniły *eventy* i konwenty, Internet oraz, ze względu na specyfikę środowiska, sieć wspólnych kontaktów. Ze względu na pandemię spowodowaną wirusem SARS-CoV-2 dostęp do respondentów na *eventach* i konwentach był utrudniony lub niemożliwy, a więc dobór próby został ograniczony wyłącznie do Internetu i sieci wspólnych kontaktów. Ze względu na wiek respondentów konieczne było również uzyskanie zgody rodziców lub opiekunów prawnych przed przystąpieniem do wywiadów.

Organizowane zazwyczaj w miastach *eventy* i konwenty stanowią miejsca, gdzie gromadzą się cosplayerzy z całego kraju. Nawiązują oni relacje, wspólnie bawią się i spędzają czas; zazwyczaj cechują się otwartością ze względu na przyjemny nastrój, który odczuwają podczas takich spotkań. Nowe znajomości, które udało im się nawiązać, mogą kontynuować za pomocą Internetu, np. poprzez używanie mediów społecznościowych. Ponadto w Internecie tworzone są grupy hobbystyczne dotyczące cosplayu oraz funkcjonują blogi, fora, konta, kanały i strony internetowe założone przez cosplayerów z myślą o fanach ich twórczości. Na takich stronach internetowych czy kontaktach pojawiają się zdjęcia cosplayerów oraz niejednokrotnie rady odnośnie wykonania rekwizytów czy kostiumów. W ten sposób

wytwarza się również sieć wspólnych kontaktów, która została wykorzystana do doboru respondentów.

W badaniach jakościowych metody mogą być bardziej celowe, a zatem bardziej elastyczne i uwzględniające fakt, iż cechy demograficzne (płeć, wiek, zawód) pomagają w dostrzeżeniu różnorodności w obrębie badanego obszaru i odtworzeniu tej różnorodności w próbie (Flick, 2012, s. 56-57). Dobór próby badawczej powinien więc zostać skonstruowany w taki sposób, aby odzwierciedlał badany obszar. W przypadku polskiego cosplayu występuje przewaga kobiet zajmujących się tą aktywnością (Liszko, 2020), są to jednak dane zbiorcze, bez podziału na wiek. Oznacza to, iż cosplay jest silnie sfeminizowany i z tego powodu w badaniach wzięły udział wyłącznie same kobiety.

Ze względu na specyfikę środowiska oraz wiek respondentów projekt badań ma charakter swobodny, który stosowany jest zazwyczaj do zjawisk słabo poznanych, gdzie konstrukty i pojęcia nie są jeszcze do końca opracowane. Opierają się na elastycznych procedurach metodologicznych i mniejszym dookreśleniu pod względem pojęciowym (Miles i Huberman, 2000, za: Flick, 2012, s. 57-58). Cosplay jest zjawiskiem słabo poznany na terenie Polski, dlatego taka forma projektu wydaje się odpowiednia do jego zbadania.

Wybraną metodą doboru próby jest **wybór informatorów**, który cechuje się tym, iż informator jest członkiem grupy, o której może się bezpośrednio wypowiadać; zazwyczaj badacz dobiera informatorów typowych dla danej grupy, jednak współpracę z badaczem z zewnątrz podejmują zazwyczaj jednostki nietypowe lub marginalizowane (Babbie, 2004, s. 207). Aby zminimalizować wybór jednostek nietypowych lub marginalizowanych właściwe było przedstawienie się potencjalnym respondentkom nie tylko jako badaczka, ale również jako cosplayerka i fanka kultury popularnej, którą jestem prywatnie. Umożliwiło to nawiązanie kontaktu i zdobycie zaufania respondentek na tyle, aby zachęcić jednostki typowe do udzielenia wywiadu. Ponadto, jako osoba należąca do subkultury cosplayu operowałam tym samym językiem, co respondentki oraz przeżywałam podobne sytuacje, co zapewniło nam wzajemne zrozumienie, zarówno w zakresie odczuć pozytywnych, jak i napotykanym problemów.

Ze względu na specyfikę podejmowanego przeze mnie tematu, poszukiwanie respondentów nie zostało ograniczone do żadnego regionu – w związku z pandemią SARS-CoV-2 obecnie zapowiedziano niewielką liczbę konwentów i *eventów* mających odbyć się w

2021 roku⁸³, więc wykorzystane zostały źródła dostępne za pośrednictwem Internetu, takie jak fora, blogi czy strony internetowe. Jednym z miejsc, w których poszukiwałam respondentów był *fanpage* na portalu *Facebook – Cosplay Polska*⁸⁴. Wybór tego *fanpage*'a podyktowany był ilością osób, które go polubiły – niemal 12 000 – co zwiększało prawdopodobieństwo znalezienia respondentów chętnych do wzięcia udziału w badaniu. Ze względu na posiadaną prywatną sieć kontaktów, znajomi cosplayerzy wskazywali potencjalne chętne osoby do wzięcia udziału w badaniu.

Zarówno na świecie, jak i w Polsce, cosplay jest aktywnością silnie sfeminozowaną (Liszko, 2020), co przekłada się to na dobór osób badanych – wszystkie osoby badane były kobietami w wieku od piętnastu do dziewiętnastu lat:

G, 17 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się także graniem na gitarze oraz robieniem figurek.

A, 17 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się malowaniem oraz *customowaniem*⁸⁵ różnorodnych rzeczy (szafki, ubrania).

W, 19 lat, osoba pracująca; dotychczas wykonała ponad dwadzieścia kostiumów.

G, 16 lat, uczennica szkoły średniej; cosplayem interesuje się od piętnastego roku życia. Dotychczas wykonała około dwudziestu kostiumów.

H, 16 lat, uczennica szkoły średniej; cosplayem interesuje się od dwunastego roku życia.

M, 18 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się rysowaniem i wykonywaniem manualnie różnorodnych przedmiotów i aktywności. Cosplayem interesuje się od czternastego roku życia. Dotychczas wykonała około dziesięciu kostiumów.

83 Konwenty zapowiedziane na 2021 rok, <https://konwenty.info/konwenty/?rok=2021>, dostęp: 27.11.2020 r., godz.: 14:39; <https://funinpoland.pl/konwenty/>, dostęp: 27.11.2020 r., godz.: 14:41

84 Związana z tym *fanpage*m jest grupa, również funkcjonująca na portalu *Facebook* <https://www.facebook.com/Polska.Cosplay/>, dostęp: 27.11.2020 r., godz.: 14:48

85 *Customować* – *Cambridge Dictionary* definiuje *custom* jako <<wykonane dla konkretnej osoby w celu kupienia przez tę osobę; specjalnie zaprojektowane dla konkretnej osoby w jakimś celu>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/custom>, dostęp: 11.03.2023 r., godz.: 15:58; w tym wypadku oznacza to, iż respondentka dokonuje zmian w już istniejących rzeczach

D, 17 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się zbieraniem mang oraz *merchu*⁸⁶ z gier, w które gra. Cosplayem interesuje się od czternastego roku życia. Dotychczas wykonała około trzydziestu kostiumów.

J, 17 lat, uczennica szkoły średniej; interesuje się cosplayem od około piętnastego roku życia. Dotychczas wykonała około piętnastu kostiumów.

N, 16 lat, uczennica szkoły średniej; cosplayem interesuje się od około trzynastego roku życia.

A, 18 lat, studentka; oprócz cosplayu interesuje się grą na kilku instrumentach i śpiewem (klasycznie i operowo). Cosplayem interesuje się od czternastego roku życia.

L, 16 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się tym, co dzieje się w fandomie cosplyu, w związku z czym ogląda seriale, anime i bajki. Ponadto interesuje się rysowaniem, muzyką uliczną i popkulturą Japonii, grafiką komputerową i reklamą oraz „starymi rzeczami” (stare obrazy, stara muzyka), polityką/geopolityką i feminizmem, modelingiem, oglądaniem soczewek oraz koronkami. Cosplayem interesuje się od dwunastego roku życia.

J, 18 lat, uczennica szkoły średniej; oprócz cosplayu interesuje się obrabianiem zdjęć, grafiką komputerową, malowaniem, szyciem mniejsze rzeczy i układaniem peruk oraz fryzjerstwem. Dotychczas wcieliła się w około trzydzieści postaci.

R, 18 lat, uczennica szkoły średniej; cosplayem interesuje się od czternastego roku życia. Dotychczas wykonała trzy kostiumy.

M, 17 lat, uczennica szkoły średniej; interesuje się rysowaniem; dotychczas zrobiła około dwudziestu cosplayów.

Respondentki wskazywały na wiek, w którym zainteresowały się cosplayem – nie jest to jednak jednoznaczne z wykonaniem pierwszych kostiumów. Wskazywana liczba wykonanych kostiumów lub postaci, w które się wcieliły, wynosi od trzech do ponad trzydziestu. W przeważającej liczbie respondentki są uczennicami szkoły średniej. Ich

86 *Merch* – *Cambridge Dictionary* zwraca uwagę, iż *merch* to zwrot nieformalny, skrót od *merchandise*, który definiuje jako <<dobry, które są kupowane i sprzedawane>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/merch>, dostęp: 22.10.2022 r., godz.: 15:53; <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/merchandise>, dostęp: 22.10.2022 r., godz.: 15:53

zainteresowania oscylują zazwyczaj wokół kultury popularnej i aktywności manualnych (rękodzieło, malowanie/rysowanie), wskazują jednak również inne hobby.

Respondentki pytane o źródła inspiracji, zarówno swojej, jak i osób postronnych, a także wskazując przykłady, podawały:

- anime – Boku no Hero Academia (My Hero Academia), Bungou Stray Dogs, Charlotte, Danganronpa, Darling in the Franxx, Death Note, Ensemble Stars, Haikyuu!!, Howl no Ugoku Shiro (Ruchomy zamek Hauru), Jojo's Bizzare Adventure (Jojo), Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer), Love Life!, Mo Dao Zu Shi (anime pochodzenia chińskiego), Noragami, Pokemon, Re: Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu (Re: Zero), Shingeki no Kyojin (Attack on Titan/Atak Tytanów), Sk8 the Infinite, Sword Art Online (SAO), Tokyo Ghoul, Yuri!!! On ICE,
- animacje – Kim Kolwiek, Muminki, Nowe szaty króla,
- gry – Doom, Genshin Impact, League of Legends, Mass Effect, Minecraft, Mortal Kombat, Mystic Messenger, Skyrim, Undertale, Wiedźmin,
- filmy/seriale – Gra o tron, Piraci z Karaibów,
- inne/zbiorcze – Asterix, Batman, *Drag Queen*, Dream SMP, Ennead, Hatsune Miku, *Nightcore*.

W przeważającej ilości cosplayerki wskazywały, iż ich kostiumy pochodzą przede wszystkim z anime, co koresponduje z postulowaną przeze mnie tożsamością zjaponizowaną⁸⁷. Następną liczną grupą są gry, a po nich produkcje popkulturowe, które określiłam mianem *inne/zbiorcze*. W związku z tym, iż większość gier oraz produkcji w kategorii *inne/zbiorcze* są pochodzenia zachodniego (Europa, Ameryka) wskazuje to na utrzymujący się trend popularności produkcji zachodnich oraz ich związku z kształtowaniem tożsamości młodzieży.

87 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*

4.5 Etyczne aspekty badań własnych

Ze względu na to, iż badanie dotyczy adolescentów, a więc zazwyczaj osób niepełnoletnich, konieczne było uzyskanie zgody na przeprowadzenie badania od **Komisji Etycznej Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im Adama Mickiewicza w Poznaniu ds. badań naukowych**. Specyfika wywiadu (wywiad pogłębiony) oraz badane obszary (role płciowe, negatywne strony cosplayu) mogą stanowić potencjalne elementy ryzyka, w związku z czym wiek respondentów został zawężony do przedziału piętnasty – dziewiętnasty rok życia.

Określenie *cosplayer* może być niejasne w ujęciu doświadczenia jednostek – cosplayerów można podzielić na nowicjuszy, czeladników i mistrzów⁸⁸, jednak zazwyczaj ilość wykonanych kostiumów i odwiedzonych konwentów i *eventów* jest umowna w dopasowywaniu do stopnia. Ze względu na to pod uwagę zostały wzięte osoby, które wykonały co najmniej dwa kostiumy, aby wykluczyć incydentalność aktywności.

Ze względu na tematykę badań, kryterium wyłączenia stanowił wiek badanych osób – badane były jedynie osoby od piętnastego do dziewiętnastego roku życia – oraz ilość wykonanych kostiumów (jeśli jednostka wykonała tylko jeden, nie była uwzględniona w dopuszczeniu do badań). Ponadto badanie uwzględniało pełną dobrowolność, zarówno na etapie rekrutacji jak i w trakcie jego trwania, co oznacza, iż dana osoba mogła zrezygnować z udziału w badaniu na każdym jego etapie, a rodzice/opiekunowie prawni mogą cofnąć zgodę na udział dziecka.

W celu znalezienia osób chętnych do wzięcia udziału w badaniu, opublikowany został post/ogłoszenie z prośbą o udostępnienie informacji o planowanym badaniu. Po nawiązaniu kontaktu z zainteresowanymi, którzy chcieli poddać się badaniu, podane zostały informacje dotyczące: celu badania, sposobu jego przeprowadzania i praw uczestników badania, dotyczących dobrowolności i możliwości wycofania się w każdym momencie bez podania przyczyny. Po uzyskaniu wstępnej zgody na badanie przekazane zostały „Informacje dla uczestników badania” (załącznik 4) oraz formularz dobrowolnej i świadomej zgody uczestników badania naukowego dla uczestnika i rodzica/prawnego opiekuna (załącznik 5). Po przekazaniu dokumentów rodzicom/prawnym opiekunom została zaproponowana

88 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*

możliwość rozmowy, w której przedstawiony zostałby ponownie cel badania, sposób jego przeprowadzania i prawa uczestników dotyczące dobrowolności i możliwości wycofania się w każdym momencie bez podania przyczyny. Osoby, które wyraziły chęć udziału w badaniu i podpisały zgody na udział (a także zgody podpisali ich rodzice/prawni opiekunowie, jeśli było to konieczne) zostały poproszone o indywidualne umówienie się na spotkanie w dogodnym dla nich terminie. Spotkania odbywały się za pośrednictwem komunikatorów internetowych, aby zachować reżim sanitarny i nie narażać uczestników badania na zarażenie wirusem.

4.6 Analiza badań własnych

Podczas przeprowadzanych wywiadów respondentki używały socjolektu, który jest specyficzny nie tylko dla cosplayerów, ale również dla osób zainteresowanych szeroko pojętą kulturą popularną. Stąd stosunkowo często pojawiały się słowa zamienne lub wskazane w części teoretycznej terminy były zamiennie używane, jednak definiowane w ten sam sposób. Takimi terminami są *subkultura cosplayu* i *fandom* oraz *konwenty* i *eventy* – terminy te są bliskoznaczne, stąd nie zmieniają one kontekstu wypowiedzi ani nie powodują, iż staje się on niezrozumiały. Należy jednak zwrócić uwagę, że *konwent* może być rozumiany jako *event*, jednakże *event* nie jest jednoznaczny z *konwentem*. W trakcie dokonywania analizy zamiennie używanymi terminami są *cosplayerki*, *dziewczyny*, *uczestniczki* oraz *respondentki* (*cosplayerka*, *dziewczyna*, *uczestniczka* oraz *respondentka*).

Na podstawie podanych przez cosplayerki informacji powstały kategorie, które następnie zostały przyporządkowane do wskazanych w rozdziale metodologicznym problemów szczegółowych. Występujące poniżej rozdziały noszą nazwy odpowiadające tymże problemom i je rozwijają. Wskazane w metodologii problemy szczegółowe oraz opracowane w oparciu o nie rozdziały pokrywają się tematycznie z elementami poruszonymi w rozdziałach teoretycznych.

Rozdział V Znaczenie kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek

Ze względu na to, iż cosplay jest aktywnością związaną z kulturą popularną, w moich badaniach pojawiło się pytanie dotyczące tego, jakie znaczenie dla kształtowania się tożsamości młodzieży ma kultura popularna. Na podstawie odpowiedzi respondentek wyodrębniono następujące kategorie dotyczące powyższego zagadnienia: a) kultura popularna jako możliwość uczestniczenia w czymś, co jest na topie, b) kultura popularna jako możliwość oderwania się od rzeczywistości poprzez eksplorowanie alternatywnych światów, c) kultura popularna jako bycie częścią *fandomu* oraz d) kultura popularna jako inspiracja do eksperymentowania z rolami.

Pytanie dotyczące tego, *czym dla respondentek jest kultura popularna* okazało się pytaniem, na które uczestniczki odpowiadały najmniej chętnie. Może to być związane z tym, iż respondentki na co dzień partycypują w kulturze popularnej, są w niej zanurzone i jest ona dla nich naturalnym elementem otaczającej rzeczywistości, przez co zostaje potraktowana jako pewna stałość, nie wymagająca definicji lub rozumiana sama przez się. Takie rozumienie kultury popularnej jest dodatkowo wzmacniane przez fakt, iż w większości również znajomi respondentek partycypują z nimi w tej samej subkulturze, dlatego też nie wymaga ona definiowania.

Problem ze zdefiniowaniem kultury popularnej nie oznacza jednak, iż respondentki są biernymi odbiorcami gotowych konsumpcyjnych treści i produktów – zdają się być one świadome tego, co otacza je w kulturze popularnej oraz *fandomie*. Ponadto poszukują one elementów odpowiednich dla siebie i krytycznie przyglądają się tym, które docierają do nich jako produkt gotowy.

Ze względu na specyfikę cosplayu, temat kultury popularnej obecny jest niemal przez cały czas trwania wywiadów, stąd nie ogranicza się on jedynie do pytania *czym dla respondentek jest kultura popularna*. W trakcie wywiadów respondentki swobodnie poruszają się po meandrach znaczeniowych i tematycznych kultury popularnej, nawet jeśli nie są w stanie jej zdefiniować.

Pomimo tego, iż wyodrębniłam cztery kategorie, wydaje się, iż dodatkowo dzielą się one tematycznie na materialne (dotyczące ludzi i produktów: *fandom* i partycypowanie w

tym, co jest na topie) oraz niematerialne (dotyczące doświadczeń: eksploracja alternatywnych światów oraz eksperymentowanie w rolami). Są to więc dwa wymiary znaczenia, które respondentki nadają kulturze popularnej dla kształtowania własnej tożsamości.

Ze względu na niewielką ilość odpowiedzi udzielonych przez respondentki, wyodrębniona liczba kategorii jest ograniczona. Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują kulturze popularnej dla kształtowania się własnej tożsamości?* i stanowi na niego odpowiedź.

5.1 Kultura popularna jako możliwość uczestniczenia w czymś, co jest na topie

Niektóre z respondentek podkreślały, iż kultura popularna jest czymś, co jest szeroko dostępne, powszechnie znane i na topie. Jednymi z istotnych jej cech było to, iż jest ona egalitarna i jest jej dużo w przestrzeni publicznej, a więc stanowi element, z którym stykają się osoby z różnych grup społecznych:

„Hmmm... Ciężkie pytanie, prawdę powiedziawszy, pierwszy raz się spotykam z tym terminem tak naprawdę. Ale jeśli bym miała powiedzieć to właśnie takie... Coś, co aktualnie jest na topie, co ludzie lubią robić” (G, 17 lat)

„Kultura popularna dla mnie, to jest kultura szeroko dostępna, w którą każdy może wejść, o której każdy może sprawdzić informacje odnośnie danej kultury. Kultura, która zrzesza różne osoby, o różnych poglądach i która nie powinna mieć negatywnych skutków dla osób należących do tej kultury. I no... Szeroko dostępna. Po prostu rzeczy popularne, tak?” (A, 17 lat)

„Myślę, że bardzo łatwo mogę powiedzieć, że opiera się na trendach zwłaszcza między młodzieżą, młodszych dorosłych. Oczywiście starsi też, ale mówię to o bardziej głównej formie odbiorców, że na przykład w pewnym momencie jest coś co jest bardziej popularne to na przykład seriale, ktoś udostępnia jakieś filmiki, tego typu rzeczy. Takie rzeczy, które obecnie trendują⁸⁹, które się przyjmą do młodzieży i tak na taką masową skalę mogę to powiedzieć, bo odnosimy się tutaj ogólnie, także tak jak na przykład nowe popularne aplikacje jak na przykład *Tik Tok*⁹⁰, który podczas kwarantanny popularnością zrobił tak czy jakieś inne rzeczy” (L, 16 lat)

89 *Trendować* – czasownik utworzony od angielskiego słowa *trend* (używanego również w języku polskim) oznaczający „być modnym, być popularnym” [przypis autorki]

90 TikTok jest to platforma dla krótkich filmów nagrywanych za pomocą urządzeń mobilnych, <https://www.tiktok.com/about?lang=pl-PL>, dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 16:11

„Ale jeżeli o to chodzi, to kultura popularna wiąże się z tym, że jest jej więcej. Czasami niektórzy robią to nie hobbystycznie, ale żeby być sławnym albo żeby coś z tego mieć, zarabiać. Z tym się właśnie wiąże to, że coś popularnego ma swoje wady – zawsze, kiedy coś się staje popularne, ma swoje wady i zalety” (J, 18 lat)

Jednym z istotnych elementów pojawiających się w wypowiedziach respondentek jest kwestia związana z tym, iż kultura popularna to pewnego rodzaju aktywność, którą ludzie lubią wykonywać. Pojawiło się więc kryterium lubienia, a więc i przyjemności płynącej z partycypowania w tejże kulturze. Oznacza to, iż jest ona dobrowolna i wykonywana hobbystycznie, chociaż są od tego wyjątki – jak podkreśla jedna z respondentek, ze względu na partycypowanie w kulturze popularnej można uzyskać korzyści materialne, a więc może ona pełnić również funkcję zarobkową.

Oprócz tego, iż kultura popularna jest szeroko dostępna, stosunkowo łatwo można zdobyć informacje na temat jej lub jej wytworów. Źródło informacji stanowią inni ludzie partycypujący w niej, którzy za pośrednictwem m.in. Internetu dzielą się ze sobą tymi informacjami. Ponieważ są to osoby, które zajmują się nią na co dzień i stanowi ona ich hobby, również ich język jest stosunkowo prosty i zrozumiały – stanowi socjolekt. Ze względu na prostotę przekazywania informacji oraz ilość wytworów, kultura popularna stanowi atrakcyjny obiekt zainteresowania, który w tym wypadku ma wymiar bardziej materialny.

Ze względu na to, iż kultura popularna jest egalitarna, wśród jej fanów znajdują się osoby o różnorodnych poglądach, co może być problematyczne ze względu na polaryzację tychże poglądów lub ich skrajne natężenie pojawiające się w przestrzeni grupy. Istnienie różnych, często przeciwstawnych poglądów, jest normą w dużych skupiskach osób, jednak ze względu na wiek niektórych osób partycypujących w kulturze popularnej może to być problem z powodu niemożności opierania się niewłaściwym treściom lub nieumiejętności rozwiązywania konfliktów. Jak podkreśla jedna z respondentek, kultura popularna nie powinna nieść ze sobą negatywnych skutków dla osób w niej uczestniczących, co wydaje się istotne zwłaszcza ze względu na to, iż często są to osoby młode.

Jedna z respondentek zauważa jednak, iż wytwarzane w kulturze popularnej trendy skierowane są przede wszystkim do osób młodszych i młodych dorosłych – to te osoby

partycypujące w kulturze popularnej stają się *targetem*⁹¹, dla którego projektowane są nowe produkcje i *merch*. Ponadto ta sama respondentka zauważa w swojej wypowiedzi, iż do kultury popularnej zaliczyć można również popularne aplikacje, takie jak *TikTok*, poszerzając w ten sposób jej definicję w stosunku do wypowiedzi innych respondentek. Być może inne respondentki nie zwróciły na to uwagi, ponieważ ponownie rozumiane jest samo przez się, że kanałem przekazu i rozprzestrzeniania kultury popularnej jest obecnie Internet i związane z nim aplikacje. Oczywiście nie jest to jedyny kanał dystrybucji, jednak zdecydowanie łatwiej i szybciej rozprzestrzenia się ona obecnie, ponieważ wszystko znajduje się niejako w jednym miejscu – w przestrzeni internetowej mamy natychmiastowy dostęp do anime, mangi, gier, komiksów i wielu innych produktów kultury popularnej.

Inna cosplayerka zwróciła uwagę na to, iż popularność kultury popularnej powoduje, że ma ona zarówno pozytywne, jak i negatywne strony, jednak respondentka przyjmuje to, jak oczywistość, fakt, ponieważ po prostu tak się dzieje, kiedy jakiś element staje się popularny.

Wszystkie respondentki zdają się zauważać, iż kultura popularna nierozzerwalnie związana jest z konsumpcjonizmem, co wyraża się w wypowiedziach o szerokiej dostępności, popularności, *targecie* czy funkcji zarobkowej. Stąd poniekąd nasuwa się wniosek, iż nie są one tylko biernymi odbiorcami kultury popularnej, ale zdają sobie sprawę z tego, jakie elementy i mechanizmy w niej występują.

5.2 Kultura popularna jako możliwość oderwania się od rzeczywistości poprzez eksplorowanie alternatywnych światów

Dla części respondentek kultura popularna jest elementem, który pozwala im na oderwanie od rzeczywistości. Stanowi więc ona formę ekspizmu (Geissler, 2016, s. 35), który w tym wypadku będzie rozumiany w sposób pozytywny, jako aktywność pozwalająca na zrelaksowanie się i redukcję stresu, nie zaś permanentną ucieczkę od rzeczywistości czy obowiązków. Tak rozumiana kultura popularna staje się więc narzędziem do radzenia sobie z napięciami dnia codziennego. Jak wypowiadają się respondentki:

91 *Target* – Słownik Języka Polskiego PWN definiuje *target* jako <<docelowa, z punktu widzenia producenta, grupa odbiorców >>, za: <https://sjp.pwn.pl/sjp/target;2577603.html>, dostęp: 16.06.2022 r., godz.: 14:45

„Dla mnie jest to taki, można by powiedzieć, mały kolorowy świat. Pełen właśnie takiej magii, takich rzeczy – jakby to powiedzieć – dziwnych dla większości społeczeństwa. Takich oderwanych od rzeczywistości, ale nie wszyscy są takimi przyziemnymi typami i potrzebują czasami oderwać się od rzeczywistości, to jest właśnie popkultura (...) Na pewno pozwala mi się oderwać od takiej szarej rzeczywistości typu praca / szkoła, bo przyjdę zmęczona po pracy i mogę obejrzeć jakiś fantastyczny film czy powiedzmy zagrać w jakąś grę. Więc to daje oderwanie od rzeczywistości, od takich typowych, codziennych problemów” (W, 19 l)

„No jest taką odskocznią od rzeczywistości, czymś, przy czym mogę się zrelaksować, zapomnieć o codziennych problemach. I wczuć się też w czyjąś historię, historię bohatera” (G, 16 l)

Jedna z respondentek zwraca uwagę, iż kultura popularna jest związana z rzeczami, które są „dziwne dla większości społeczeństwa”, co może wynikać ze stale obecnego przeświadczenia, iż jest ona związana wyłącznie z subkulturą geeków i nie funkcjonuje jako tzw. *mainstream*⁹². Ze względu na powyższe przeświadczenie funkcjonujące w społeczeństwie, niektóre osoby interesujące się kulturą popularną mogą być marginalizowane, nawet jeśli obecnie kultura popularna upowszechniła się i czerpie wzorce z tzw. kultury wysokiej. Jest to pewnego rodzaju niebezpieczeństwo związane z uczuciem napięcia i niezrozumienia, które mogą pojawić się w momencie marginalizowania lub wykluczania osoby z grupy rówieśniczej. Jest ono jednak zazwyczaj minimalizowane poprzez poszukiwanie i znajomości z osobami, które również kulturą popularną są zainteresowane.

Jednocześnie ta sama respondentka zwraca uwagę, iż niektórzy ludzie po prostu potrzebują takiego typu oderwania od rzeczywistości, normalizując w ten sposób zanurzenie się w kulturze popularnej. Świadomość tego, iż jest to „coś normalnego” dodatkowo może obniżyć wspomniane przeze mnie powyżej napięcie.

Druga dziewczyna podkreśla kwestię nie tylko oderwania od rzeczywistości, ale również wczucia się w historię bohatera, z którym z jakichś powodów można się utożsamić. Ułatwia to eksplorowanie alternatywnych światów ze względu na pojawiającą się immersję. Jeśli zaś dochodzi do utożsamienia się z postacią, osoba, która tego dokonuje, jest w stanie wiele się od niej nauczyć poprzez dostrzeganie podobieństwa oraz sprawdzanie, jak dana postać radzi sobie z trudami życia codziennego. Może to również wiązać się z redukcją stresu

92 *Mainstream* – *Słownik Języka Polskiego* definiuje *mainstream* jako <<główny nurt czegoś, najbardziej popularna forma działania lub myślenia>>, za: <https://sjp.pl/mainstream#:~:text=%27Mainstream%27%20to%20dobry%20synonim%20dla,R%C3%B3wnie%C5%B7%20uczeni%C3%9C%20studenci%2C%20esci%C3%9Cci>, dostęp: 14.06.2022 r., godz.: 14:39

i napięcia, który towarzyszy jednostkom na co dzień, ponieważ mogą one poczuć się zrozumiane lub przepracować w stosunkowo bezpieczny sposób nurtujące je problemy. W takim wypadku będzie stanowił to niejako rodzaj symulacji rzeczywistości (Wrona, 2019, s. 191-199) lub gry symulacyjnej (Mochocki, 2009, s. 177-189; Mochocki, 2017, s. 29-36).

W powyższych wypowiedziach respondentek obecna jest narracja, która wskazuje, iż kultura popularna stanowi bezpieczną „odskocznnię” od rutyny dnia codziennego, nawet jeśli nie wydaje się ona powszechnie stosowana. Ponadto nie jawi się ona jedynie jako bierny reduktor stresu, ale również jako przestrzeń bezpiecznej symulacji, a więc jako obszar, który również w sposób aktywny pomaga zredukować stres i napięcie.

5.3 Kultura popularna jako bycie częścią *fandomu*

Dla części respondentek kultura popularna związana jest z byciem częścią *fandomu*, a więc z kontaktami interpersonalnymi i możliwością poznania ludzi o takich samych zainteresowaniach:

„Yyyyy, no kurczę... No to te wszystkie jakieś anime, gry, wszystko, co ma swój *fandom*” (H, 16 lat)

„Jakby zbiorem osób, które interesują się jakąś konkretną rzeczą” (M, 18 lat)

„Na pewno rozrywką w pewnym sensie, możliwością poznania nowych osób” (D, 17 lat)

„Zależy w sumie, z którego punktu się na to patrzy, ale no ja to rozumiem tak, że to są wszystkie serie, popularne, tak? Za którymi ludzie przepadają. Takie publikowane serie, anime, gry, tego typu. A kultura sama w sobie to ten tak zwany *fandom*, wszyscy ludzie, którzy się interesują tym” (A, 18 lat)

Jedna z cosplayerek podkreśla, iż kultura popularna to wszystko, co ma swój *fandom*, a więc nie muszą to być elementy powszechnie znane – mniej znane produkcje również mogą posiadać swój *fandom*. Tworzy to niszę, w której każdy może znaleźć coś dla siebie. Ponadto *fandom* nie jest rozumiany wyłącznie szeroko (*fandom* anime), ale również wąsko, jako

fandom danej produkcji (*fandom Sailor Moon*) czy *fandom* postaci (*fandom Usagi Tsukino*). Pozwala to na znalezienie osób z podobnymi zainteresowaniami, co minimalizuje niebezpieczeństwo bycia wykluczonym. Mówiąc o *fandomie*, respondentki podkreślają jego szczególną wartość w poszukiwaniu i znajdowaniu osób, które interesują się tym samym, co one.

Inna respondentka niejako zwraca uwagę na fakt, iż bez zaistnienia produkcji popkulturowych nie byłoby ich *fandomu*. Uwaga ta jest istotna w kontekście ilości pojawiających się produkcji oraz dowolności wyboru – przez to, iż kultura popularna jest egalitarna, każdy jest w stanie znaleźć w niej coś dla siebie. Powoduje to, iż zainteresowanie kulturą popularną wywołuje nadzieję graniczącą z pewnością, że gdzieś wewnątrz niej muszą znajdować się osoby podobne do nich, myślące w ten sam sposób oraz wyznające podobne wartości. To również będzie minimalizowało prawdopodobieństwo wykluczenia oraz może zniwelować stres wynikający z przekonania, że dana osoba jest inna niż wszyscy inni i przez to pozostaje niezrozumiana.

5.4 Kultura popularna jako inspiracja do eksperymentowania z rolami

Jedna z dziewczyn zauważa, iż kultura popularna związana jest z eksperymentowaniem z rolami społecznymi lub tymi, które można odegrać utożsamiając się z wybranymi postaciami. Jej znaczenie ma więc charakter niematerialny. Ponadto stanowi inspirację do tworzenia rzeczy takich samych lub w podobnym stylu jak te, które pojawiły się w jakiejś produkcji:

„No moim zdaniem tak, bo jednak czerpie się z niego wiele inspiracji. Gdybym nie zobaczyła na plakacie, że model miał taką czy inną maskę, to bym nie wpadła na pomysł, żeby taką zrobić, a tak ją przerobić czy nie zrobić czegoś innego w podobnym stylu. A to, że ktoś zrobił *fanart*, gdzie postać była inaczej ubrana, to mam zaraz „A dobra, to jeszcze można zrobić tu, to zrobić tak i będzie inna bluza”. Więc moim zdaniem tak – to odgrywa ważną rolę, bo na tym też się skupia to, co ja lubię, to moje hobby, też malowanie, bo każdy mój obraz to to nie było tak, że ja siedziałam i nagle wpadłam na pomysł, co zrobić, tylko potrzebowałam jakiejś inspiracji do tego, a to dostarcza kultura popularna” (A, 17 lat)

Podkreśla, iż kultura popularna wiąże się z jej zainteresowaniami i stanowi inspirację, bez której jej obrazy by nie powstały. Kultura popularna może więc działać jak katalizator, dzięki któremu rozwijają się talenty i kreatywność osób, które są nią zainteresowane. Jest to również powiązane z eksperymentowaniem z rolami społecznymi – poprzez kulturę popularną młodzież może odkrywać swoje talenty, takie jak talent malarski czy pisarski, które bez odpowiedniej inspiracji mogłyby zostać nieodkryte. Nie jest to jedyny sposób odkrywania siebie i swoich talentów, jednak respondentka wyraźnie nawiązuje do tego, iż to właśnie kultura popularna wzmaga jej kreatywność a przez to pozwala jej się rozwijać.

Powyżej wspomniana została również kwestia eksperymentowania z rolami, w które młodzież może się wcielać bazując na popkulturowych postaciach. Respondentka nie podkreśla tego, jednak nawiązuje do wykorzystywania elementów z produkcji kultury popularnej w celu ich odtworzenia lub wykonania czegoś w podobnym stylu. Może to stanowić podstawę, na bazie której respondentka oraz inne osoby będą poszukiwać własnego stylu, eksperymentując z tym, który widziały w anime, grach czy serialach. Pozwala to poszerzyć zakres możliwości oraz trafniej dobrać styl dla siebie.

Z racji tego, iż styl ubioru często związany jest z grupą społeczną, do której osoba przynależy, poszukiwanie i próbowanie w zakresie stylu stanowi również poszukiwanie i próbowanie w zakresie ról społecznych. Dlatego też kultura popularna stanowi inspirację do eksperymentowania z rolami.

5.5 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek

W wypowiedziach cosplayerek pojawiły się różne kategorie, które ukazuje poniższa tabela (Tabela 11).

Kultura popularna jako możliwość uczestniczenia w czymś, co jest na topie
Kultura popularna jako możliwość oderwania się od rzeczywistości poprzez eksplorowanie alternatywnych światów
Kultura popularna jako bycie częścią <i>fandomu</i>
Kultura popularna jako inspiracja do eksperymentowania z rolami

Tabela 11. Znaczenie kultury popularnej dla kształtowania się tożsamości adolescentek

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

W powyższych wypowiedziach respondentek przewijają się tematy dotyczące nie tylko materialnego znaczenia kultury popularnej, ale również te dotyczące samorozwoju. Dla części z nich istotnym elementem są inni ludzie, dzięki którym w ogóle istnieją *fandomy* czy kultura popularna – wykazuje to, iż w myśleniu respondentek oba te elementy są silnie ze sobą powiązane. Wydaje się to naturalną konsekwencją, ponieważ kultura popularna tworzona jest przez ludzi dla ludzi, bez których nie mogłaby zaistnieć. Naturalną cechą kultury popularnej, a także jej fanów jest to, iż dowolnie interpretują oni popkulturowe produkty i na ich bazie tworzą nowe, które również mają szansę zaistnieć i trafić do szerokiego grona odbiorców (Gn, 2011, s. 583-584). Koresponduje to z wypowiedziami respondentek.

Nicole Lamerichs zauważa, iż cosplay materialnie przejawia się głównie na *eventach* i konwentach (Lamerichs, 2014, s. 113), co wybrzmiewa w wypowiedziach respondentek. Jordan Kass Lome skupia się natomiast na opisanu kultury cosplayu, która w pewien sposób pomaga jednostkom się rozwijać poprzez wzmocnienie mentalnej i fizycznej pewności siebie, a także na rozwoju kariery zawodowej cosplayerów w wyniku kontaktu z innymi ludźmi (Lome, 2016). W wypowiedziach respondentek cosplay daje im nie tylko przynależność do określonej grupy i kontakt z ludźmi, ale również możliwość znalezienia inspiracji do eksperymentowania z rolami. Potwierdza to elementy wskazane przez innych badaczy.

Kultura popularna stanowi również podstawę, na bazie której respondentki poszukują treści dla siebie odpowiednich. Dzięki praktycznie nieograniczonej bazie pomysłów i gotowych postaw, rozwiązań, dowolnie mogą one sprawdzać się w wybranych rolach lub poprzez symulację rzeczywistości radzić sobie z problemami (Wrona, 2019, s. 191-199). Jest to więc obszar, który pozwala na samopoznanie i samorozwój. Stąd wydaje się, iż respondentki są świadome tego, jakie mechanizmy i elementy należą do kultury popularnej i się z nią wiążą, nawet jeśli nie są one w stanie poprawnie jej zdefiniować. Zaprzecza to niejako postulowanemu przez Melosika i Szkudlarka permanentnemu poczuciu nieadekwatności tożsamości konsumenta (Melosik i Szkudlarek, 2010, s. 25); jeśli cosplayerzy są konsumentami kultury popularnej, ale zdają sobie sprawę z jej mechanizmów, ich tożsamość nie będzie przypominała tożsamości konsumenta, która wymaga ciągłej zmiany

i podążania za trendami, nawet, jeśli kultura popularna daje możliwość uczestniczenia w tym, co jest aktualnie na topie. Tożsamość utworzona w taki sposób, nawet sfragmentaryzowana i mozaikowa (Melosik, 2013, s. 313), będzie stabilniejsza, niż tożsamość konsumenta i nie będzie jej towarzyszył permanentny stan konsumpcyjnego niepokoju związany z nieadekwatnością posiadanej tożsamości (Melosik, 2003, s. 20).

Ponadto, kultura popularna czerpie wiele wzorców z kultury wysokiej, przez co ilość zagadnień i skomplikowanych, moralnych oraz opiniotwórczych treści jest znacznie większa i prostsza do przekazania młodym ludziom, niż w przypadku, kiedy skupilibyśmy się wyłącznie na kulturze wysokiej. Sam przekaz tychże treści dostosowany jest również do specyficznego odbiorcy, jakim jest fan danej produkcji i jest przez to prostszy i bardziej czytelny w odbiorze, umożliwiając młodemu odbiorcy prawidłowe ich zrozumienie oraz krytyczną analizę. Na tych aspektach skupia się także Jakubowski, tłumacząc tym samym potrzebę zauważenia kultury popularnej, jak medium posiadające wychowawczy sens (Jakubowski, 2016, s. 18-24). Respondentki zwracają uwagę, iż kultura popularna stanowi przestrzeń, w którą „każdy może wejść”. Może to wynikać z prostego i czytelnego przekazu, który dostosowany jest do odbiorcy w taki sposób, że może on łatwo zrozumieć nawet stosunkowo trudne treści.

Kultura popularna stanowi także formę eskapizmu, co pojawia się w wypowiedziach respondentek, jednak termin ten rozumiany jest pozytywnie, jako oderwanie od rzeczywistości bez zapominania o obowiązkach. Zaprzecza to eskapizmowi tradycyjnie rozumianemu w sposób negatywny (Geissler, 2016, s. 35; Pethokoukis, 2015) i wskazuje, iż jest on formą rozrywki i radzenia sobie z trudami dnia codziennego, na co wskazują również niektórzy badacze (Ferrer, 2014; Hill, 2017, s. 4-5).

W związku z powyższym, kultura popularna istotnie może stanowić jedno ze źródeł, które pomagają młodemu człowiekowi kształtować swoją tożsamość w okresie dorastania.

Rozdział VI Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek

Cosplay bezpośrednio wywodzi się z kultury popularnej – z niej cosplayerzy czerpią inspiracje na kostiumy i postaci, w które będą chcieli się wcielić. Jednak cosplay jest wyjątkową aktywnością ze względu na to, iż wcielając się w postać, cosplayer niejako jest sobą i kimś innym w tym samym momencie. Poprzez wcielanie się w postać i utożsamianie z nią, może dochodzić nie tylko do przejmowania pewnych cech czy sposobów postępowania postaci, o czym mówiły respondentki w podrozdziale *Korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej*, ale również do kreowania nowej tożsamości niejako w wyniku „zmieszania” dwóch odrębnych, znajdujących się w jednej chwili w jednej osobie.

Szeroko rozpowszechniona kultura popularna prawdopodobnie może być związana z kształtowaniem się tożsamości młodzieży w wyniku szerokiej i stosunkowo łatwej dostępności do niej – podaje ona adolescentom „gotowe matryce tożsamości” (Gromkowska, 1999, s. 36), które mogą zostać lepiej zinternalizowane, jeśli weźmiemy pod uwagę wcielanie się w postać. Młody odbiorca kultury, wybierający bohatera, z którym się utożsamia, może przejąć elementy jego charakteru. W ten sposób postać staje się nie tylko nauczycielem, ale również „gotową matrycą tożsamości” dostosowaną bezpośrednio do odbiorcy. Przypomina to mikropersonalizację gotowego produktu skierowanego do mas (Melosik, 2016, s. 40-41).

Cosplay ze względu na swoją specyfikę stanowi bezpieczną przestrzeń, w której adolescentki mogą dokonywać eksploracji i popełniać błędy – w formie fikcyjnej, która nie będzie miała przełożenia na ich codzienne funkcjonowanie, ponieważ wzorują się na postaci lub ją odgrywają. Mogą w ten sposób również uniknąć błędów, które mogłyby się pojawić w związku z podejmowaniem nieodpowiednich decyzji. Również wcielanie się w postaci marginalizowane może pełnić funkcję przyjmowania tożsamości negatywnej (Erikson, 2004, s. 128), z tym, iż dzieje się to w stosunkowo bezpiecznych warunkach. Przypomina to symulację rzeczywistości (Wrona, 2019, s. 191-199), która odbywa się na zasadach wybranych przez młodego cosplayera, a przez to może być przez niego lepiej przeprowadzona, a otrzymane nauki lepiej zinternalizowane – wynika to z wyboru, którego dokonuje sam adolescent, ponosząc konsekwencje objętej drogi.

Podrozdział ten jest obszerny, ponieważ dotyczy tego, co respondentki o sobie myślą i jak odczuwają swoją sytuację. Cosplay związany z wieloma pobocznymi aktywnościami jest stale obecny w ich życiu i odgrywa w nim istotną rolę ze względów niematerialnych (wcielanie się w postać, utożsamianie się z postacią, kontakty interpersonalne) oraz niejako materialnych, czyli tych dotyczących wykonywania kostiumów i rekwizytów.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące kategorie wraz z podkategoriami, które zostaną wskazane i opisane poniżej: a) aktywność cosplayerki w działaniu, b) źródło motywacji osobistej, c) moja codzienność i przyszłość, d) doświadczenie czegoś nowego, e) przymierzanie różnych charakterystyk, f) mimikra czy pozostanie sobą?, g) wyjście z roli czy wymieszanie?, h) pomiędzy wsparciem dla kształtowania się tożsamości przez cosplay a negatywnym nastawieniem ze strony rodziny oraz i) *boost*⁹³ do samooceny.

Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania się własnej świadomości jednostkowej?* i stanowi na niego odpowiedź.

6.1 Aktywność cosplayerki w działaniu

Cosplay związany jest z wieloma aktywnościami, takimi jak sesje fotograficzne, wykonywanie kostiumów czy wybieranie swoich ulubionych postaci. Stanowi także odskocznnię od codzienności, która pozwala redukować stres oraz radzić sobie z wyzwaniami dnia codziennego, m.in. poprzez symulowanie rzeczywistości. W związku z ilością wykonywanych aktywności, cosplayerzy realizują się przede wszystkim w działaniu, co pozwala im na nawiązanie nowych kontaktów, znalezienie źródeł inspiracji, ale również samopoznanie, a przez to zauważenie swoich mocnych stron i ograniczeń.

Na podstawie odpowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) aktywne poznawanie siebie i swoich ograniczeń, b) wiele źródeł inspiracji, c) wybór ulubionej postaci oraz d) wkład własny czy kupno?

93 *Boost* – *Cambride Dictionary* definiuje *boost* jako <<poprawienie lub wzrost czegoś>>, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/boost>, za: dostęp: 26.09.2022 r., godz.: 15:32; w tym aspekcie oznacza wzrost samooceny

6.1.1 Aktywne poznawanie siebie i swoich ograniczeń

Istotnym elementem kształtowania się tożsamości wydaje się poznanie swoich słabych i mocnych stron. Może to pozwolić na uniknięcie frustracji związanych z podejmowaniem się niedopasowanych do jednostki aktywności. W wyniku wcielenia się w postać osoba może również zyskać wgląd, a przez to lepiej zrozumieć siebie i problemy, z którymi się boryka. Podobnie podczas przyjęcia tożsamości negatywnej w wyniku wcielenia się w postać jednostka może lepiej zrozumieć grupy marginalizowane oraz ich motywacje do podejmowania takich, a nie innych decyzji (Erikson, 2004, s. 128; Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281):

„Były, tylko ja znam swoje możliwości. Nie chciałam od razu rzucić się na głęboką wodę, gdzie się utopię, sparzę i już nie będę chciała do tego wracać. Chciałam wybrać takie postacie, które ja znam, znam długo i które są dość proste do zrobienia, które nie będą ode mnie wymagały nie wiadomo czego, bo i tak nie byłabym pewna, że to wyjdzie. Dlatego nie chciałam się rzucić na głęboką wodę i nie chciałam, na przykład robić *Chunyi z Bungo Stray Dogs*, bo to by był bardziej skomplikowany cosplay, więcej by ode mnie wymagał. Wolałam zacząć od czegoś prostszego” (A, 17 lat)

Wspominane zostało o wyborze postaci – nie chciała wcielać się w zbyt skomplikowaną, ponieważ mogłaby sobie nie poradzić z obecnie posiadanymi umiejętnościami, a przez to zrazić się do cosplayu i go porzucić. Ponadto podkreśla, iż istotne było to, aby wybrana postać była jej dobrze znana.

„Raczej nie, no bo zdaję sobie sprawę, że jakieś postacie na przykład z idolek no idealne są, po prostu żadnej skazy, no to nie będę tak wyglądać. Zawsze coś jest tam nie tak, więc nie próbuje jakoś bardzo się do tego upodobnić. Jakichś tam drastycznych rzeczy stosować, po prostu żeby lepiej wyglądać niż na co dzień” (M, 18 lat)

Dziewczyna podkreśla, iż obecnie nie stosuje żadnych drastycznych metod, aby upodobnić się do postaci – zdaje sobie sprawę, że wskazane przez nią idolki są idealne, a ona nigdy nie osiągnie takiego stanu. Wynika to z najprawdopodobniej z realnej i obiektywnej oceny sytuacji i świadomości różnicy pomiędzy fikcją a rzeczywistością.

„Ja sama jestem taką osobą która żeby podejść do kogoś nawet jak są takie konwenty i poprosić o zdjęcie to muszę się najpierw pół godziny do tego zbierać, potem „Nie, dobra, podejdź. To tylko zdjęcie”” (J, 17 lat)

Kolejna respondentka wspomina o swoich problemach występujących w kontaktach interpersonalnych – zauważając je może skupić się np. na dążeniu do uzyskania pracy, w której nie będzie narażona na kontakt ze zbyt dużą ilością ludzi.

„Z *Death Nota Misa Misa*. I to był cosplay, krótko w nim byłam, bo to było chyba na pierwszy dzień *Animatsuri*, w piątek chyba, czyli – zaczynał się późno, a ja też nie mogłam zostać do nocy – dosłownie kilka godzin (...) Ale nie czułam się w nim najlepiej (...)” (N, 16 lat)

Uczestniczka wspomina o sytuacji, która uświadomiła jej, co lubi – pierwszego dnia *Animatsuri* wcielała się w postać *Misy Misy*⁹⁴, która jednak nie do końca jej odpowiadała. Prawdopodobnie bez wcielenia się w wyżej wymienioną postać cosplayerka nie byłaby pewna czy styl gotycki jej odpowiada. Miało to związek ze specyfiką postaci, w które się wcielała.

„Ja wiem, że też nie wszyscy chcą słuchać o cosplayu i nie ma osobom tak naprawdę dalszym od ciebie, których średnio tak interesuję twoja persona jakby wciskać im coś czego niekoniecznie chcą, bo nie ma w tym sensu. Przynajmniej ja tak uważam. Trzeba sobie dać tę przestrzeń kiedy jedna osoba nie chce cię bardziej poznać to nie ma sensu jej o tym mówić, przynajmniej dla mnie” (L, 16 lat)

Cosplayerka wspomina o świadomości tego, że nie wszyscy interesują się cosplayem, stąd nie ma powodu mówić o nim wszystkim znanym osobom. Wypowiedź respondentki wskazuje na samoświadomość w zakresie swoich zachowań oraz stawiania granic.

Wypowiedzi respondentek związane są nie tylko ze świadomością własnych ograniczeń, ale również z ograniczeniami środowisk, w których funkcjonują. Zdaje się to świadczyć o ich głębokim wglądzie i samoświadomości oraz o odbiorze otaczającej rzeczywistości w sposób na tyle realistyczny, na ile pozwala na to etap rozwoju, w którym się znajdują i poziom posiadanych informacji. Ponadto, wypowiedzi respondentek wydają się nie

94 Postać z anime i mangi *Death Note*, https://myanimelist.net/anime/1535/Death_Note, dostęp: 03.06.2023 r., godz.: 18:34

wskazywać na defragmentację tożsamości – wypowiedzi wydają się spójne, a przez to baza wykorzystywana do kształtowania tożsamości stabilna.

6.1.2 Wiele źródeł inspiracji

Kultura popularna stanowi rozległy temat, ponieważ mieszczą się w nim seriale, gry, animacje, anime czy filmy, nawet jeśli wydają się one być niszowe. Powoduje to, iż poszukując źródła inspiracji, cosplayer napotyka na wiele tematów, które mogły pozostawać nieznanne przez niego do tej pory, a przez to ubogacąc go lub wskazywać kierunek rozwoju. Stąd cosplay może przyczynić się do kształtowania się tożsamości w wyniku samopoznania i rozwoju innych zainteresowań:

„Tak, ale ostatnio myślałam, żeby się przerzucić jeszcze na coś innego. W sensie ogólnie zaczynałam wszystko od *Jojo*, bo głównie moje cosplaysy się kręcą wokół tego, bo to jednak moja ulubiona seria – no, co poradzę? Ale myślałam, żeby iść w stronę też trochę gier, głównie gier. Seriali nie, bo seriali tak za bardzo nie oglądam, szczerze mówiąc, ale może jeszcze coś z filmów... Ale najbardziej myślałam o grach, szczególnie o *Wiedźminie (...)*” (G, 17 lat)

Jako główna inspiracja wskazana została seria anime i mangi *Jojo's Bizarre Adventure*, jednak cosplayerka chciałaby spróbować również zrobić kostium z gry *Wiedźmin*.

„Tak, głównie z anime” (A, 17 lat)

Anime zostało wskazane ponownie, jak główne źródło inspiracji.

„No myślę, że tutaj jeszcze mangi, bo niektóre nie są jeszcze zanimowane. Dlatego to też na to stawiam. Chociaż jeszcze nie próbowałam z seriali, filmów. Jeszcze nie miałam takiej możliwości” (G, 16 lat)

W przypadku tej respondentki również najczęściej wykorzystywane jest anime i manga – nie próbowała natomiast postaci z seriali i filmów.

„No więc przede wszystkim anime. Oglądałyśmy anime od jakiegoś dziesiątego roku życia. I wtedy też pojechałyśmy na pierwszy konwent (...) Więc robiłyśmy z anime, ale też z *Undetale* (...) Raz pojechałyśmy też na *Cytadelę* do Warszawy, to robiłyśmy akurat takie w pełni wymyślone, *steampunkowe*, postapo [postapokaliptyczne – przypis autorki] przebrania” (H, 16 lat)

Następna respondentka również wskazuje anime, które ogląda ze swoją cosplayową parą odkąd miały po dziesięć lat. Robiły we dwie także postaci z gry oraz w pełni wymyślone przez siebie postaci w stylistyce *steampunkowej* oraz *postapokaliptycznej*.

„Głównie z anime, ale też miałam jakieś z gier albo ogólnie z filmów czy coś” (M, 18 lat)

W największym stopniu źródłem inspiracji są japońskie animacje., ale również filmy i gry.

„Nie no, tam przeważnie w tych grach i anime nie ma jakichś skomplikowanych strojów. Są zazwyczaj mundurki albo stroje do tańczenia” (D, 17 lat)

Następna cosplayerka wybiera gry i anime z zaznaczeniem tego, iż przeważnie wybiera takie, w których są mundurki albo stroje do tańczenia – są to stosunkowo nietrudne do wykonania kostiumy, a część z nich wygląda na tyle realistycznie, że można kupić ich części w zwykłych sklepach odzieżowych.

„Zdarzały się z jakichś seriali, ale tak właśnie bardziej z anime” (J, 17 lat)

Tutaj również najczęściej wybierane było anime, chociaż zdarzały się także postaci z seriali.

„Zazwyczaj z anime, ale to nie jest tak, że te anime, które oglądałam, ale szukam postaci, które do siebie pasują, bo zazwyczaj robię z koleżanką i to jest jakiś *ship*⁹⁵, że chłop i babą albo właśnie para albo przyjaciele. Coś, co pasuje do siebie i

95 *Ship* – *Urban Dictionary* definiuje *ship* jako <<zazwyczaj oznacza to, iż osoba *shippująca* chce, aby dwie osoby zaczęły ze sobą randkować, całować się lub mieć romantyczną/seksualną relację, ewentualnie wszystkie powyższe; zazwyczaj jeśli dwie osoby zaczynają wchodzić ze sobą w takie relacje, osoba *shippująca* je odczuwa radość i uśmiecha się, kiedy zaczynają wykonywać one ze sobą te aktywności>>, za:

właśnie do nas, jako do osób, żeby to nie było mega trudne. Ale też się zdarza, że ona proponuje jakieś postacie, a ja, nawet jak nie oglądałam danego anime, to i tak spoko. Ważne, żeby wyszło” (N, 16 lat)

Kolejna respondentka podczas oglądania anime szuka postaci, w które mogłaby się wcielić ze swoją cosplayową parą. Zaznacza jednak, iż jest to trudne.

„Głównie właśnie z serii, z których dana postać jest. Jak oglądam na przykład film i postać mi się spodoba albo jak gram w grę i mi się jakiś *design*⁹⁶ spodoba, to też mogę się zdecydować „O, to jest fajne, to mogę zrobić” (...) Ze wszystkiego tak w sumie. Z takich filmowych, serialowych strojów to *Dennerys* z *Gry o tron*...” (A, 18 lat)

Dziewczyna posiada rozległe źródła inspiracji – nie ogranicza się do gier, sięga również do seriali i filmów.

„Tak, zdecydowanie głównie z anime. Ja dopiero grać w gry powoli zaczynam i po prostu jakoś nigdy tego nie robiłam. Nie wiem czasem się trafi z jakiejś bajki, czasem się trafi z jakiejś kreskówki, nawet się zdarzy z gry na przykład *Genshin*, nie? Albo jakieś inne rzeczy, ale głównie zdecydowanie anime” (L, 16 lat)

Cosplayerka zaznacza, iż wciela się głównie w postaci z anime, jednak zdarzają się również animacje zachodnie. Ponadto, zaczyna grać w gry, więc wcieliła się już w postać z gry *Genshin Impact*.

„Powiem tak, jeżeli chodzi o początek mojego cosplayu, to to było anime. Bardziej anime to było i w sumie się bardziej na nim skupiałam. Czasem się na grach skupiałam, tutaj z *LOLa*, ale bardziej anime. Teraz szczerze mówiąc mam taki zastój w anime, więc większość postaci, które obecnie robię, to są między innymi z gry, z mangi, które są akurat mniej znane, ale mi się jakby bardzo spodobaly. I właśnie się skupiam na tym. Czasami dam jakieś *instanty*⁹⁷ z animowanej serii albo filmu. Ale bardziej się skupiam na grach” (J, 18 lat)

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ship>, dostęp: 25.08..2022 r., godz.: 12:16; dotyczyć to może zarówno osób realnych, jak i postaci z serialu czy anime

96 W języku polskim funkcjonuje także spolszczony termin *dizajn*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/design>, dostęp: 22.10.2022 r., godz.: 16:30

97 *Instant* – *Urban Dictionary* definiuje *instant* jako <<dziejące się natychmiast, bez zwłoki; krótki czas>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/instant>, dostęp: 22.10.2022 r., godz.: 16:21; w tym wypadku są to kostiumy robione szybko, np. w trakcie zajęć; może to być również ubranie samej peruki i zrobienie makijażu, w których cosplayerzy robią zdjęcia i umieszczają na swoich mediach społecznościowych – może to być w formie stworzenia tematycznego kolażu lub indywidualnie przebierając się za jakąś postać

Uczestniczka wskazuje na anime i gry, jako źródło inspiracji do wcielania się w rolę. Korzysta również z mniej znanych mang.

„Przeróżne rzeczy. Mam kilka cosplayów z gier, kilka z anime. Różnie. Zależy, co mi się przypodoba, nie?” (R, 18 lat)

Wskazane zostało, iż źródło jej inspiracji jest zależne od tego, co jej się w danym momencie spodoba – może to być gra, może to być anime.

„Głównie z anime, niektóre może z gier – *Genshin Impact*. Ale mam jeszcze niektóre z *Dream SMP*, które mi idą teraz głównie (...) Większość jest z anime, więc...” (M, 17 lat)

Uczestniczka również wskazuje na anime, jako główne źródło inspiracji. Mówi jednak także o projekcie *streamera*⁹⁸, który stworzy *Dream SMP*⁹⁹.

Niemal wszystkie respondentki jako źródło swojej inspiracji wskazały anime. Koresponduje to po części z przytoczonymi przeze mnie danymi dotyczącymi popularności kierunków studiów w ostatnich dziesięciu latach – filologia japońska (funkcjonująca również jako japonistyka) jest kierunkiem popularny, na którym przeważnie jest kilka chętnych osób na jedno miejsce. Może to wynikać z szerokiej dostępności i rosnącej popularności japońskich animacji i komiksów, tzw. anime i mangi. Może to również oznaczać, iż istotnie mogła pojawić się **tożsamość japońska (zjaponizowana)**, której istnienie postulowałam w rozdziale *Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej*.

Może to także oznaczać, iż nie tylko elementy zachodniego stylu życia, ale również wschodniego, zaczynają być włączane do tożsamości młodzieży jako jeden z wariantów tego,

98 *Streamer* – *Urban Dictionary* definiuje *streamera* jako <<ktoś, kto dokonuje transmisji na żywo gier wideo lub innych aktywności; zabawiający *streamerzy* mogą zarabiać pieniądze poprzez donacje widzów lub sprzedając i promując produkty podczas streamowania (transmisji na żywo); popularnych *streamerów* może oglądać nawet 20 000 widzów podczas streama; *streamer* zazwyczaj mówi do widzów za pośrednictwem kamerki i mikrofonu, a widzowie odpowiadają mu poprzez specjalnie dedykowany dla nich czat>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Streamer>, dostęp: 25.09.2022 r., godz.: 12:32

99 *Dream SMP*, formalnie zwany *Dream Team SMP*, jest prywatną grą w formie survival multiplayer (wieloosobowa gra bazująca na przetrwaniu), stworzoną na serwerze gry *Minecraft*. Graja w nią *Dream Team* oraz ich zaprzyjaźnione osoby. Zyskała popularność przez umożliwienie graczom wcielania się w rolę w improwizowanej fabule posiadającej sprzymierzeńców, wojny, ery, fakty i osobne postaci, za: https://dreamteam.fandom.com/wiki/Dream_SMP, dostęp: 25.09.2022 r., godz.: 12:44

kim staną się w przyszłości i tego, jakie decyzje podejmą oraz jaką pracę będą wykonywać. Wskazuje to na potrzebę zwrócenia uwagi na kulturę popularną Japonii ze względu na to, że wartości i światopogląd przedstawiane w anime i mandze mogą odbiegać od wartości i światopoglądów prezentowanych przez świat zachodni. Nie oznacza jednak, iż będą one działały dekonstruująco czy destabilizująco na zachodnie społeczeństwa. Zrozumienie ich może natomiast przyczynić się do lepszego zrozumienia adolescentów zagłębiających się w japońską kulturę popularną.

6.1.3 Wybór ulubionej postaci

Dla niektórych respondentek cosplay oznacza możliwość wcielenia się w ulubioną postać – może to przyjmować formę zrealizowania marzenia. Nie oznacza jednak, iż cosplayerzy wcielają się tylko w jedną wybraną postać:

„Bardzo lubię antagonistów ogólnie w seriach. Zazwyczaj jest to moja ulubiona postać. *Boku no Hero Academia* jest wyjątkiem, gdzie to właśnie bohaterowie są moją ulubioną postacią. Myślałam nad *Dabbim* z *Boku no Hero Academia* (...) Ale myślałam nad zrobieniem – tutaj już nie z anime, a z gry – z *Genshina* zrobić też właśnie jednego z antagonistów (...) Ale antagonistów lubię i to są zazwyczaj bohaterowie moi ulubieni z danych rzeczy. Też z *Boku no Hero Academia* ponieważ bohaterem, ponieważ antagonistą jest też *Hawks* i jest też on, zalicza się on do tych postaci, które bardziej lubię. Już pomijając fakt, że ja głównego bohatera nie lubię, ale to już inna rzecz” (A, 17 lat)

Uczestniczka zbiorczo podkreśla, iż jednymi z jej ulubionych postaci są antagoniści.

„Na pewno była to determinacja. *Anastazja* była właśnie bardzo zdeterminowaną kobietą, walczącą o swoje, walczącą o marzenia, więc determinacja na sto procent. Takie zaangażowanie się w sprawę, że potrafiła poświęcić wszystko, żeby osiągnąć swój cel. I to chyba tyle. Nie dawała się wszystkim przeciwnościom losu, które ją spotykały. Potrafiła być nadal dzielna, nie poddawać się nigdy” (W, 19 lat)

Pytana o ulubioną postać, w którą się wcielała, cosplayerka podaje *Anastazję* – bohaterkę filmu animowanego *Anastazja*. Podkreśla, iż postać cechowała się determinacją i potrafiła wiele poświęcić, aby osiągnąć cel.

„Doceniam ją za to, jaka jest i jak się prezentuje w ty całym świecie. Jednak jest dumą kobiet (...) Ona była wyjątkową osobą, której sytuację byłam w stanie zrozumieć” (G, 16 lat)

Respondentka wspomina o postaci *Jolyn* z anime i mangi *Jojo's Bizzare Adventure*. Podkreśla, iż *Jolyn* jest dumną i wyjątkową kobietą, której sytuację jest w stanie zrozumieć.

„Przez długi czas właśnie *Yuno*. Czulałam się w niej dobrze, ale to pewnie dlatego, że jakoś najbardziej się do tego przyłożyłam. No to nie był ten początek tylko taki środek i z nią mam najwięcej zdjęć i jakoś nie wiem... Dobrze w tym wyglądałam po prostu i się dobrze czulałam” (M, 18 lat)

W tym wypadku wcielenie się w ulubioną postać wynikało z tego, iż dobrze czuła się w jej kostiumie, dobrze w nim wyglądała oraz włożyła wysiłek w jego przygotowanie.

„Jest urocza. Jest przede wszystkim mądra, bo jest bioalchemikiem. I ogólnie to może nie ma zbyt ciekawej historii, bo jeszcze nie wiadomo o niej zbyt dużo, ale bardzo podobają mi się w niej elementy zwierzęce, bo ona ma takie jakby uszka i uwielbiam postacie z uszkami na przykład. I po prostu zakochałam się” (R, 18 lat)

Wskazana została postać z gry *Genshin Impact*, w której urzekły ją elementy zwierzęce kostium oraz to, że postać jest urocza i mądra.

„Myślę, że głównie dlatego, że nad nią spędziłam najwięcej czasu i pieniędzy. Głównie czasu, bo większość rzeczy faktycznie robiłam ręcznie. Więc myślę, że to była faktycznie kwestia tego, że poświęciłam mu tę uwagę. Mam nawet książkę do tego cosplayu, którą też zrobiłam ręcznie. Nawet ma napisane faktycznie w środku to, co on miał w tej książce, tylko że on miał po angielsku, a ja to zrobiłam w języku *enermanów*, bo sama postać jest w połowie *Enermanem*¹⁰⁰. Także tak (...) No ja uwielbiam tą osobę, ale... Zrobiłam ten cosplay, ponieważ uwielbiam tę osobę, ale jest ulubiona, bo po prostu poświęciłam na nią czas” (M, 17 lat)

Respondentka wskazuje, iż jej ulubioną postacią, w którą się wcieliła był *Enerman* – włożyła w przygotowanie jego kostiumu najwięcej czasu i pieniędzy.

100 *Enermani* są rasą pochodzącą z projektu *Dream SMP* [przypis autorki]

Respondentki pytane o ulubioną postać, w którą się wcielały udzielały różnorodnych odpowiedzi – część z nich polubiła najpierw postać, a dopiero następnie się w nią wcieliła. Część opowiadała o swoich odczuciach dotyczących tego, że wcielały się w różne postaci, ale jedna z nich jest ich ulubioną i wyjątkową ze względu na to, że przyłożyły się do stworzenia kostiumu. W ten sposób respondentki wskazują na różne motywacje oraz na indywidualne, złożone odczucia dotyczące wyboru postaci, w którą chcą się wcielić.

6.1.4 Wkład własny czy kupno?

Niektóre respondentki wypowiadały się, iż ważny jest dla nich wkład własny podczas konstruowania stroju. Większość jednak zamawia kostiumy, jeśli są zbyt trudne do wykonania lub jeśli nadarzy się ku temu okazja:

„Głównie dlatego po prostu, że jak ja bym założyła strój, który na przykład kupiłam na *Aliexpress*¹⁰¹, perukę od razu docelowo ułożoną i tak dalej, to ja bym się nie czuła w tym naprawdę dobrze, bo ja nie czuję tam swojego wkładu, oprócz tego, że nie wiem, że zrobię sobie makijaż drobny (...) No właśnie tak, po prostu nie czułabym swojego wkładu w tym. No że siedzę w tym kostiumie, ale tak naprawdę nic z niego nie zrobiłam... Trochę by mi to nie pasowało, tak szczerze powiedziawszy” (G, 17 lat)

Respondentka wskazuje, iż nie czułaby się naprawdę dobrze w kupnym kostiumie i ułożonej docelowo peruce, ponieważ nie czułaby w tym własnego wkładu.

„Stroje staram się zamawiać już gotowe, ale jeśli nie ma takiej możliwości, bądź środków, to próbuję to wykonać sama ze swoich ubrań bądź ubrań jeszcze dokupowanych z materiałów” (G, 16 lat)

Uczestniczka stara się zamawiać stroje w całości, jeśli jednak nie ma takich możliwości, np. finansowych, to wykonuje elementy samodzielnie.

101 *Aliexpress* jest działalnością zajmującą się e-handlem, czyli sprzedażą produktów w Internecie na bazie B2B („business to business”; umowa pomiędzy dwoma lub więcej podmiotami gospodarczymi, np. przedsiębiorstwem, a jednoosobową działalnością gospodarczą). Jest to handel detaliczny z różnorodną ofertą, za: <https://ecommerce-platforms.com/glossary/what-is-aliexpress>, dostęp: 26.09.2022 r., godz.: 15:07; cosplayerzy korzystają z *Aliexpress* ze względu na dostępność produktów takich jak peruki czy całe kostiumy oraz stosunkowo przystępną cenę

„Znaczący różnicą jest taka właśnie różnica, że ja nie mam czegoś takiego, że muszę na przykład właśnie coś uszyć tylko jeżeli już się tam zbiorę w jakiś sposób no to na przykład w tej chwili mam cztery stroje wydaje mi się takie kupione, a reszta to jest takie bardziej, że staram się po prostu chodzić bardziej po jakichś właśnie lumpach i znaleźć właśnie jak najbardziej pasujący strój i wtedy właśnie dopiero wtedy robię faktycznie jakiś cosplay” (J, 18 lat)

Cosplayerka zazwyczaj zamawia swoje stroje, jednak zdarza się, iż wybiera się do *secondhandów* i kupuje ubrania, które później może wykorzystać w danym kostiumie.

„Zależy w sumie od postaci, bo jeśli jest jakaś postać, która się w sumie nadaje tylko na jakąś sesję, niż do której mam jakąś taką sympatię, to faktycznie wolę kupić, żeby oszczędzić czas. Albo jak coś jest skomplikowane i ma dużo szycia – bo nie przepadam za szyciem – ale jednak większa satysfakcja jest zawsze, jak się ten strój robi, moim zdaniem” (A, 18 lat)

Wskazane zostało, iż według niej więcej satysfakcji przynosi wykonanie stroju samodzielnie. Jeśli jednak strój jest tylko na sesję i nie czuje do postaci większej sympatii albo kostium jest skomplikowany i wymaga wiele szycia, to woli go kupić, aby zaoszczędzić czas oraz ze względu na to, że nie przepada za szyciem.

„Raczej kupuję, nie mam za bardzo czasu by robić sama. W sensie ja powiem tak u mnie największą radość robienia czegoś to albo stylizowanie peruk, bardzo lubię stylizować peruki” (L, 16 lat)

W większości stroje respondentki zostają zakupione, ponieważ brak jej czasu na wykonanie ich samodzielnie. Lubi natomiast stylizować peruki.

„Szczerze to bardziej zamawiam. Aktualnie się zabieram za szycie. Bo mam mało doświadczeń w cosplayu, dla mnie jeszcze dużo jest takich rzeczy a po drugie ta obawa bardziej mnie hamowała, że zmarnuję materiał. Ja na przykład szyłam mniejsze rzeczy – jak zamówiłam sukienkę i była za szeroka, to stworzyłam coś takiego, żeby mi ją zwężyło przy talii. Mniejsze rzeczy szyłam, ale takich większych cosplayi bałam się szyc” (J, 18 lat)

W tym przypadku kupowanie strojów wynika ze zbyt małego doświadczenia w cosplayu, aby samodzielnie je szyc. Ponadto cosplayerka boi się, iż zmarnuje materiał. Dotychczas uszyła jednak mniejsze elementy.

„Mam na pewno jeden – nie, dwa – całkowicie zamówione cosplaye ze stronki, oczywiście *Aliexpress*” (R, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż ma dwa stroje zamówione z *Aliexpress*, nie wspomina jednak o swoich preferencjach dotyczących pochodzenia stroju.

„Głównie kupuję, bo kompletnie nie potrafię szyć. Ale jeżeli mam je szyte to faktycznie na zamówienie albo kupuję. Aczkolwiek robię takie różne dodatki do cosplayu. Dosłownie tutaj mam maskę, którą zaczęłam robić z gliny. Robię jakieś takie dodatki i tak dalej, ale nie całe cosplaye” (M, 17 lat)

Uczestniczka mówi, że kupuje stroje, ponieważ nie potrafi szyć. Czasami jednak ktoś wykonuje je dla niej na zamówienie. Lubi natomiast wykonywać rekwizyty i małe elementy do kostiumów.

Często decyzja o zamówieniu stroju wynika ze świadomości własnych ograniczeń, o czym wypowiadały się respondentki w podrozdziale *Znajomość swoich ograniczeń*. Niektóre z cosplayerek wykonują jednak rekwizyty i niewielkie elementy, które włączają do kostiumów. Pojawiła się także wypowiedź dotycząca obawy o zepsucie materiału, z którego strój ma powstać. W tym wypadku zamówienie stroju związane jest z kosztami, jednak jednocześnie obniża możliwość popełnienia błędu lub zepsucia materiałów. Respondentki wydają się w ten sposób przewidywać trudności, jakie mogą wystąpić podczas wykonywania kostiumów.

Cosplay stanowi aktywność ulokowaną na kontinuum pomiędzy eskapizmem, a poszukiwaniem siebie. Eskapizm nie jest jednak rozumiany w sposób pejoratywny (Geissler, 2016, s. 35) – pozwala im on na oderwanie się od codzienności i na obniżenie lęku oraz niepewności. Na podstawie wypowiedzi respondentek wyłania się, iż cosplay może stanowić obszar, w którym poznają i poszukują siebie – odbywa się to w wyniku działania i związane jest ze specyfiką cosplayu jako aktywności: jego różnorodna geneza a także różnorodne umiejętności potrzebne do skonstruowania kostiumów i wcielenia się w rolę pozwalają respondentkom na poznanie siebie, swoich mocnych i słabych stron.

6.2 Źródło motywacji osobistej

Cosplay stanowi wyjątkowe źródło motywacji, ponieważ nie tylko opiera się na kulturze popularnej i sztuce, ale bezpośrednio ingeruje w tożsamość jednostki. Wybierając postać, w którą cosplayer chce się wcielić i utożsamiając się z nią dochodzi do swoistego „zmieszania” dwóch, czasem wyjątkowo odrębnych, tożsamości. Oprócz tego, że cosplayer posiada swoją motywację do kontynuowania cosplayu, może także przejąć motywację postaci w wyniku wcielenia się w nią. Nie oznacza to jednak, iż cosplayer, jako realna osoba, będzie kontynuować plany, w które zaangażowała się postać – cosplayer jako realnie istniejący człowiek mógłby natomiast podjąć decyzję o obronie istotnych dla niego wartości lub podjęciu ryzyka, tak jak robił to wybrany przez niego bohater.

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione następujące podkategorie: a) rozwój posiadanych i zdobytych umiejętności oraz b) motywacja do pracy zarobkowej.

6.2.1 Rozwój posiadanych i zdobytych umiejętności

Cosplay, jako aktywność związana ze sztuką, często wymaga od cosplayerów posiadania pewnych umiejętności, takich jak szycie, malowanie czy rzeźbienie. Ponadto, aby udoskonalać kostiumy i rekwizyty nieodzowne jest rozwijanie już posiadanych umiejętności oraz zdobywanie nowych – cosplayerzy uczą się także odgrywać role, kleić i modelować specjalną piankę czy pozować do zdjęć:

„Jeśli chodzi o to, to ja wtedy bardzo dużo tańczyłam, po kilka godzin dziennie, codziennie. I chciałam po prostu to komuś pokazać, bo jak pokazywałam znajomym albo rodzinie, to im się trochę nudziło. I myślałyśmy nad tym, co można zrobić no i ja zarzuciłam pomysł i w sumie czemu nie. I to było super, że mogłam też pokazać cosplay i pokazać też to, co robię na co dzień, żeby... No nie wiem, to mi jakąś taką satysfakcję dało. No, to było fajne” (N, 16 lat)

Uczestniczka wspomina, iż powiązała cosplay z tańcem m.in. dlatego, że sam taniec, który prezentowała rodzinie i znajomym był dla niej nudzący. Powiązanie tych dwóch

aktywności spowodowało, iż odczuła ona satysfakcję i cieszyła się, że może się komuś zaprezentować.

„Narysowanie czegoś – czasami nie mam po prostu weny. Dlatego rysowanie nie jest moim najlepszym hobby. Do wyszywania nie mam ręki. A co do cosplayu i tworzenia normalnych ciuchów, to nie mam motywacji do tworzenia normalnego ubrania. Ale czasami mam motywację do zrobienia na przykład cosplayu. Bo cosplaje mają czasami fajne elementy, które czasami bym chciała zrobić. Albo uszyć marynarkę albo zrobić tą suknię. Bo jeśli chodzi o stroje, uwielbiam suknie. Bo mogę zaszałoc z dodatkami i mogę stworzyć coś niesamowitego w tym cosplayu. Jest więcej rzeczy, których mogłabym się nauczyć, które mogłabym zrobić, niż przy normalnym hobby, na przykład rysowaniu albo haftowaniu” (R, 18 lat)

Cosplayerka wspomina, iż cosplay bardziej motywuje ją do działania, ponieważ nie jest monotony i umożliwia jej realizowanie swoich pomysłów. Inne zainteresowania wydają jej się ograniczające.

Respondentki wskazują nie tylko na już posiadane przez siebie zainteresowania i umiejętności, ale również na możliwość rozwijania się poprzez cosplay, co wynika bezpośrednio z jego specyfiki.

6.2.2 Motywacja do pracy zarobkowej

Cosplay stanowi zainteresowanie nie tylko pracochłonne i czasochłonne, ale również wymagające stosunkowo dużego nakładu finansowego. Większość respondentek jest niepełnoletnia, niemal wszystkie nadal się uczą, stąd są zależne finansowo od rodziców, którzy nie zawsze są chętni, aby kupić dzieciom peruki, materiały czy całe kostiumy. Aby posiadać finanse na cosplay, część respondentek zdecydowała się podjąć pracę zarobkową lub wykorzystać swoje umiejętności do zarobienia pieniędzy, które następnie wykorzystują do zakupu materiałów czy peruk:

„(...) moim głównym źródłem dochodu jest sprzedawanie starych rzeczy na *Vinted*¹⁰². Tak trochę nie jestem pewna, co do ich jakości, ale na przykład ostatnio uratowałam kilka peruk ze sklepów z używaną odzieżą właśnie. W jakichś koszach były, to jedna okazała się, na przykład *docelówką* [peruka ułożona od razu docelowo do danej postaci – przypis autorki] na postać z *Mystic Messengera* to ją sprzedawałam za więcej, bo była gęsta, koronkowa i się nie świeciła zupełnie. A ostatnio w ogóle, to był hit, bo znalazłam za cztery złote taką turbo poplątaną, nie dało się jej tak rozdzielić włosów, dlatego nikt jej nie chciał, ale ją wzięłam i mam ją tutaj. Zajął się nią, jest prościutka, piękna, do tego okazało się, że to jest *lace front*¹⁰³, tylko z przyciętą siateczką, więc mogę to sprzedać za jakąś konkretniejszą sumę” (G, 17 lat)

Wskazane zostało, iż jej głównym źródłem dochodu jest sprzedawanie rzeczy na *Vinted*, choć nie zawsze jest pewna ich jakości. Często sprzedaje odnowione przez siebie peruki, które znajduje w sklepach z odzieżą używaną.

„Stylizuję sama i czasami też znajomym stylizuję. Na zamówienie, powiedzmy” (D, 17 lat)

W tym wypadku respondentka stylizuje peruki na zamówienie.

„Poszłam też do pracy, żeby móc sobie kupić cosplaye, ale nie zawsze mogłam, bo szkoła i wiadomo” (J, 18 lat)

Cosplayerka podaje, iż jej motywacją do podjęcia pracy była chęć kupienia cosplayów – podkreśla jednak, iż nie zawsze może pracować, ponieważ kolidowałoby to ze szkołą.

„Znaczący, ja przez pół roku jeszcze pracowałam, więc z tego też miałam jakieś pieniądze, ale to było dosłownie raz w tygodniu, w soboty pracowałam tam po pięć godzin w *Marche w P.*. To jest tam te – jedzenie na wagę. Czyli tam pracowałam od września do końca roku... To było mniej, niż pół roku. Więc do zeszłego miesiąca tam pracowałam i miałam jakieś tam swoje pieniądze, ale w tym roku piszę maturę, więc stwierdziłam, że na te ostatnie pół roku, a pięć miesięcy bardziej to odpuszczę sobie tę pracę, żeby bardziej skupić się na tej nauce. Ale nie zmienia to faktu, że nadal kupuję masę

102 *Vinted* jest to specjalna platforma do sprzedaży ubrań przez Internet, za:

<https://businessinsider.com.pl/twoje-pieniadze/prawo-i-podatki/platforma-vinted-co-to-jest-jak-sprzedawac-na-vinted/dnmnxqp#:~:text=Vinted%20to%20specjalna%20platforma%20do,odzieży%20z%20drugiej%20ręki>., dostęp: 26.09.2022 r., godz.: 15:14

103 *Lace front*, peruki znane także pod terminem *french lace* czy *peruki lace*, są to peruki, które posiadają cienką koronkę/siateczkę umieszczoną na przedniej linii włosa peruki, za: [https://hairly.pl/poradnik/peruki-front-lace-co-to/#:~:text=Peruki%20front%20lace%20\(inne%20tłumaczenie,na%20przedniej%20linii%20włosa%20peruki](https://hairly.pl/poradnik/peruki-front-lace-co-to/#:~:text=Peruki%20front%20lace%20(inne%20tłumaczenie,na%20przedniej%20linii%20włosa%20peruki)., dostęp: 26.09.2022 r., godz.: 15:18

cosplayi z tych pieniędzy, które sobie zaoszczędziłam i tak dalej i faktycznie na to poświęcam czasu mimo wszystko” (M, 17 lat)

Podobnie jak poprzednia, respondentka podjęła pracę, jednak zrezygnowała z niej ze względu na szkołę i na czekającą ją maturę.

Połowa powyższych respondentek zajmuje się stylizowaniem/odnawianiem peruk, które stanowi pracę dorywczą. Dwie pozostałe podjęły pracę, która jednak jest utrudniona ze względu na uczęszczanie do szkoły. Wypowiedzi respondentek wskazują jednak, iż podejmują się różnych aktywności, aby zarobić pieniądze, które zostaną następnie przeznaczone na kostiumy. Oznacza to, iż cosplay motywuje nie tylko do zdobywania nowych umiejętności, ale również do pracy.

Respondentki wskazują, iż cosplay motywuje je do rozwoju w różnorodny sposób – niektóre cosplayerki podejmują pracę, inne wiążą cosplay ze swoimi zainteresowaniami. Wiele z tych elementów uczy je, jak postępować zarówno w sytuacjach społecznych i brać odpowiedzialność za swoje czyny (praca), jak i prowadzić samorozwój (powiązanie zainteresowań).

6.3 Moja codzienność i przyszłość

Cosplay, podobnie jak kultura popularna, jest dla respondentek naturalną płaszczyzną, po której się poruszają, a przez to również naturalnym elementem ich życia i funkcjonowania – zarówno obecnego, jak i wyobrażonego, dotyczącego przyszłości. Niektóre cosplayerki mają zamiar kontynuować cosplay w formie hobby, inne zaś zamierzają wykorzystać jego elementy podczas wyboru dalszej drogi edukacyjnej oraz zawodowej.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały dwie podkategorie a) ważny element mojej przyszłości oraz b) przenikanie się z życiem codziennym.

6.3.1 Ważny element mojej przyszłości

Część respondentek wskazywała, iż ma zamiar kontynuować cosplay – niektóre posiadają listę tzw. *cosplanów*, czyli cosplayów, które chciałyby wykonać w przyszłości. Ponadto część cosplayerek chciałaby wykorzystać elementy związane z cosplayem w swojej przyszłej karierze edukacyjnej i zawodowej:

„Myślę że definitywnie coś tam w przyszłości będę robić, szczególnie że patrząc na moją listę *cosplanów*, to tego trochę jest, więc trochę bym chciała sobie zrobić, więc już zrobiłam sobie taką potężną listę *cosplanów*. Trochę wykreśliłam tych, które najmniej chcę robić i właściwie przerabiałam tę listę tyle razy, że mi zostały tylko te, które bym bardzo, bardzo, bardzo chciała robić. A i tak jest ich masę, więc myślę, że... Że na pewno będę wiązać trochę przyszłość z cosplayem. Może nie jako swoją robotę czy coś takiego, za którą dostawałabym pieniądze, nie jako pracę, bo tak realistycznie patrząc, nie jestem jeszcze wystarczająco dobra, by na przykład wygrywać jakieś konkursy lub coś takiego” (G, 17 lat)

Posiadana lista *cosplanów* zawiera kostiumy, które chciałyby zrealizować w przyszłości – w drodze eliminacji pozostawiła tylko te, które naprawdę pragnie wykonać. Zwraca jednak uwagę, iż cosplay pozostanie dla niej jedynie jako hobby, ponieważ nie jest jeszcze na tyle dobra, aby czerpać korzyści finansowe z wykonanych kostiumów.

„W chwili obecnej po prostu nie mam na to czasu i muszę inne rzeczy poukładać, ale jak będę miała spokój z powrotem, to na pewno rozwinę właśnie tę postać albo zrobię kogoś innego” (A, 17 lat)

Uczestniczka pragnie kontynuować cosplay, jednak obecnie nie ma na niego czasu – powróci, kiedy jej sytuacja się ustabilizuje.

„Myślę, że jak pandemia skończy się, to chciałabym znowu zacząć jeździć na konwenty, tym razem takie większe. Nadal bym chciała tworzyć stroje, więc jeżeli pozwoli mi na to na przykład czas, to chciałabym to kontynuować” (W, 19 lat)

Respondentka chciałaby powrócić po pandemii do uczestnictwa w konwentach – tym razem w większych. Również wyraża chęć kontynuowania wykonywania kostiumów.

„Zdecydowanie bardzo chcę to kontynuować i rozwijać się, ale nie będzie to na pewno taka rzecz, którą będę wykonywać tak na cały etat. Bo jak mówiłam, jestem na medycynie i chciałabym się na tym skupić w pierwszej kolejności, ale w międzyczasie cosplaye będą jak najbardziej realizowane i jak najbardziej chcę rozwijać tę pasję i rozwijać to w sobie. Może uczyć się lepszego makijażu, lepszego stylizowania. Chciałabym się w ogóle nauczyć szyć stroje – to by w ogóle było świetne, ale na pewno będę się starała robić coś dalej (...) cosplay będzie kontynuowany i musi tutaj zostać, bo jednak jest to naprawdę taka miła rozrywka” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka również pozostawi cosplay w sferze hobby – jak sama wskazuje, nie będzie wykonywać go na pełen etat – jednak chciałaby rozwijać swoje umiejętności takie jak robienie makijażu i stylizowanie oraz nauczyć się szyć.

„Teraz po tej pandemii trochę ciężiej będzie do tego wrócić, ale wydaje mi się, że na pewno z tym całkowicie nie skończę, bo przez dłuższy czas wiązałam z tym przyszłość w większym stopniu. Może niekoniecznie z cosplayem, ale może z tą kulturą, którą poznałam też bardziej dzięki cosplayowi (...) Też myślałam o jakimś aktorstwie, czy to nie było coś, co bym chciała później robić” (H, 16 lat)

Następna cosplayerka przyznaje, iż po pandemii będzie jej ciężiej wrócić do cosplayu, jednak ma zamiar go kontynuować i przez pewien czas wiązała z nim przyszłość. Obecnie wskazuje, iż myślała o aktorstwie, które w pewien sposób może być związane z cosplayem ze względu na jego specyfikę.

„No, chciałabym no ale nie wiadomo jak to pójdzie. Jeśli będę miała taką możliwość to z pewnością będę chciała to jakoś kontynuować” (M, 18 lat)

„Myślę, że tak. Też ta stała grupka, którą założyliśmy, to jest krok naprzód. Żeby zacząć nagrywać jakieś teledyski z gier. I szyć tego więcej też na pewno” (J, 17 lat)

Dwie powyższe cosplayerki również pragną kontynuować cosplay – pierwsza jednak wskazuje, iż nie jest pewna przyszłości, a druga posiada grupkę, która – jak sama mówi – jest krokiem w przód.

„Jeżeli chodzi o mnie to nie mam czegoś takiego, że właśnie chce na przykład jakoś na tym zarabiać, że na przykład to nie będzie jakoś moją pracą, nie będę czegoś, nie wiem... Czegoś reklamować (...) Ja szczerze powiedziawszy myślę, że jeszcze będę się tym zajmować jakiś dłuższy czas, ale tak bardziej właśnie dla siebie, tak bardziej żeby sobie na przykład *Instagram*¹⁰⁴ jakoś rozwijać bardziej, żeby jeszcze poznawać ludzi (...) Bardziej myślę, że jeżeli na przykład miałabym szukać jakiejś takiej pracy już kiedyś stałej no to może ona być po prostu w jakiś sposób związana, że na przykład właśnie coś w teatrze czy będę chociażby mogła robić jakieś charakteryzacje... (...) Możliwości jest mnóstwo, prawda? Tylko trzeba znaleźć coś szczególnego dla siebie, więc myślę, że bardziej w taki sposób bym szła. Cosplay byłby dla mnie czymś takim przy okazji jak na przykład takie rysowanie czym też się zajmuję” (J, 17 lat)

Tutaj cosplay także w sferze zainteresowania, jednak cosplayerka mówi o poszukiwaniu pracy, która wiązałaby się z umiejętnościami wykorzystywanymi również w cosplayu.

„Jak najbardziej. Dopóki mi się nie znudzi” (A, 18 lat)

Uczestniczka podkreśla, iż będzie się zajmować cosplayem, dopóki jej się nie znudzi – stanowi to podkreślenie tego, iż cosplay stanowi jedynie hobby.

„Cosplayem zainteresowanie w przyszłości to na pewno planuje. Nie wiem nawet zainteresowanie fotografią, gdzie na przykład jak raz jestem na tym właśnie no grafiku na przykład potem teoretycznie będę rozwijać tego grafika i pójdę na studia fotograficzne i będę robiła jakieś kursy związane z tym, więc jakbym powiedziała, że bardzo dobrze poznaję przez cosplay, że takie rzeczy jak fotografia i tak dalej i na pewno planuję to kontynuować, sprawia mi to tyle *funu*, poznaję przez to tyle ludzi, że zdecydowanie (...) Będę to kontynuować w przyszłości na pewno. Myślę, że tak to mogę podsumować.
Cosplay jest fajny” (L, 16 lat)

Wyrażona została chęć kontynuowania cosplayu oraz wskazanie, że dzięki niemu rozwija się jako fotografka i graficzka, co może w przyszłości stać się jej pracą.

„(...) to, co wiąże z zarobkiem z cosplayu to na razie ten projekt (...) A cosplay? Zawsze będzie w moim życiu – raz mniej, raz więcej, bo wiadomo – nie zawsze będę miała czas. Ale jednak ten cosplay zrobił się dla mnie takim czymś, czym kiedyś była muzyka. W sensie dalej jest, ale uspokajał mnie, właśnie dawał taką swobodę. Robienie cosplayu, makijażu, pokazanie

104 *Instagram* jest to aplikacja dostępna na urządzenia z systemami Android i na iPhone'y, która umożliwia darmowe udostępnianie zdjęć i filmów, za: <https://help.instagram.com/424737657584573>, dostęp: 15.09.2022 r., godz.: 14:13

tego na sobie, jest naprawdę czymś ekscytującym i myślę, że aż tak szybko od tego nie odejdę, zwłaszcza, że zaczęłam projekt” (J, 18 lat)

Następna respondentka również planuje kontynuować zainteresowanie cosplayem. W związku z cosplayem rozpoczęła projekt wioski cosplayowej, o której więcej wskazane jest w podrozdziale *Nietypowe formy cosplayowej aktywności grupowej*.

„Tak, w przyszłości na pewno będę go robić, bo lubię testować nowe rzeczy – lubię eksperymentować, lubię testować to, lubię testować tamto. I przy cosplayu można się wiele nauczyć metodą prób i błędów. I już wiem co robić tak, czego nie robić albo... No i jak na razie nie mam zamiaru rezygnować ani na chwilę z cosplayu, bo jakby rozwijam się, robiąc ten cosplay. Uczę się nowych rzeczy i po prostu to mi się podoba” (R, 18 lat)

„Tak samo gdzieś tam mam całą kartkę A4 *cosplanów*. Ale zaczęłam się bardziej angażować w te rzeczy, bo to już kwestia znajomych” (M, 17 lat)

Dwie ostatnie cosplayerki wskazują, iż są chętne do kontynuowania cosplayu w przyszłości – przedostatnia cosplayerka wskazuje, że główną motywacją do kontynuowania jest to, że może się wiele z cosplayu nauczyć. Ostatnia wskazuje na posiadaną listę *cosplanów*.

Niemal wszystkie respondentki pragną kontynuować cosplay w przyszłości – większość planuje pozostawić go w sferze hobby, jednak niektóre deklarują wykorzystanie zdobytych umiejętności w przyszłej drodze zawodowej. Wypowiedzi respondentek wskazują, iż cosplay stanowi niejako podwalinę przyszłych decyzji edukacyjnych i zawodowych – zdobyte umiejętności mogą zostać rozwinięte i wykorzystane. Cosplay stanowi więc bazę, na której zostają oparte przyszłe wybory i doświadczenia, kształtując w ten sposób kierunek, w którym poruszają się cosplayerki podczas tworzenia wizji siebie i swojej przyszłości.

6.3.2 Przenikanie się z życiem codziennym

Dla części respondentek niemal niemożliwe jest rozdzielenie cosplayu – a także kultury popularnej – od codziennego funkcjonowania. Może to wynikać niejako z trzech przyczyn: a) cosplay ze względu na swoją specyfikę wykorzystuje wiele umiejętności wykorzystywanych również w codziennym funkcjonowaniu, b) cosplay jako aktywność jest pracochłonna i czasochłonna oraz c) zainteresowania respondentek, takie jak granie w gry czy oglądanie anime są nierozzerwalnie powiązane z kulturą popularną. Jak wypowiadają się respondentki:

„Albo same cosplaye, w których skład wchodzi bandaże. Dobrze jest umieć to ułożyć tak, żeby to nigdzie nie uciskało, a aby miało ładny efekt wizualny. Więc na przykład mój przyjaciel, który robił cosplay *Dazaia Osamu*, który ma dość wiele bandaży, to także pomagałam w ułożeniu tego, aby za bardzo nie ścisnął ręki, a żeby miało to w porządku efekt (...) No powiem, że ja mam u siebie apteczki prawie w każdym pokoju, w każdej torebce, plecaku są rzeczy do dezynfekcji, plastry, bandaże, także... Zdarzały mi się takie sytuacje, w których na przykład przycinając peruki gdzieś to się zacięło albo po prostu klejem na gorąco gdzieś się oparzyło, ale w moim przypadku zostało to szybko złagodzone i też były sytuacje, w których razem z przyjaciółmi robiłam takie rzeczy i to ja byłam, że tak powiem, pierwszą pomocą dla nich” (G, 16 lat)

Respondentka łączy profil medyczny klasy, do której chodzi, z cosplayem – zarówno w wersji wizualnej (wiązanie bandaży), jak i udzielania pomocy przy różnych wypadkach wynikających z wykonywania kostiumów (skaleczenie, oparzenie klejem na gorąco).

„Jestem na profilu teatralnym, więc to tak wszystko troszeczkę się łączy ze sobą, więc właśnie to jest fajniejsze, ciekawsze kiedy można odegrać, popróbować, bo to też trzeba jednak poćwiczyć coś takiego” (J, 17 lat)

Kolejna respondentka wiąże cosplay z profilem teatralnym klasy, do której uczęszcza – może w ten sposób ćwiczyć wcielanie się w rolę zarówno w szkole, jak i poza nią.

„To jest takie hobby dosyć czasochłonne i ciężko byłoby je po prostu oddzielić. I też lubię to robić – to jest taki sposób na odstresowanie dla mnie, żeby właśnie usiąść do pracy i coś sobie stworzyć, jakiś makijaż zrobić. Wydaje mi się, że mogłabym to rozdzielić, ale nie czuję potrzeby, żeby to zrobić. A odnośnie tej szkoły artystycznej to życiowo planuję iść w zupełnie inną stronę, w stronę właśnie IT, informatyki, bo to też wydaje mi się mieć dużo więcej sensu i też w miarę lubię to robić i taki mam plan. A tutaj do tej Wyższej Szkoły Artystycznej idę właśnie pod względem tego hobby. I trochę dziwne, że

wybrałam studia na hobby a pracę będę sobie robić jakby poza nią. Ale to tak wygląda, jakby to miało dużo więcej sensu pod tym względem” (A, 18 lat)

Wskazane zostało, iż cosplay stanowi dla niej sposób na odstresowanie się i jest jednym z powodów, dla których wybrała studia na Wyższej Szkole Artystycznej. Jednakże nie planuje szukać pracy związanej z cosplayem – postanowiła wybrać IT.

„(...) jestem aktualnie na kierunku w szkole „Przemysł mody”. I u mnie tworzenie nowych kreacji i takich tam, to prawie cosplay. Tylko że oni robią to w kierunku takim modowym, a ja to robię ze względu właśnie na cosplay po prostu” (R, 18 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż cosplay łączy się u niej z profilem klasy, którym jest przemysł mody.

„Ten makijaż właśnie – jak się go zaczęłam uczyć do cosplayu, to się też zaczęłam uczyć tak bardziej na co dzień, takie jakieś bardziej codzienne makijaże, nie takie, które robią cosplayerzy, ale jak podobał mi się jakiś motyw. Zaczęłam się uczyć tego makijażu (...)” (M, 17 lat)

Następuje tutaj przeniesienie umiejętności nabytych w cosplayu do codziennego funkcjonowania – rozpoczęło się od makijaży cosplayowych i dzięki temu obecnie wykonuje również makijaże codzienne.

U niemal połowy respondentek cosplay związany jest z ich codziennością – funkcjonuje jako aktywność poboczna, rodzaj odstresowania lub przenika się z nią dzięki wykorzystaniu nabytych umiejętności.

Cosplayerki pojmują swoje zainteresowanie na zasadzie kontinuum, a nie punktu w życiu – nie stanowi ono dla nich aktywności, która ma charakter przemijający wraz z okresem dorastania. Jedna z respondentek co prawda wypowiedziała się, iż będzie kontynuowała cosplay, dopóki jej się nie znudzi, jednak wybrała studia na Wyższej Szkole Artystycznej,

gdzie będzie mogła niejako nadal wiązać – lub powiązać go jeszcze silniej – cosplay z drogą edukacyjną.

Cosplay jawi się więc jako istotny element w życiu respondentek, który ma związek z ich wyborami edukacyjnymi i zawodowymi. W związku z tym zasadne wydawałoby się zwrócenie uwagi na pedagogikę kultury popularnej (Jakubowski, 2016, s. 18-24), dzięki której nauczyciele i pedagodzy mogliby osiąść nowy kanał komunikacyjny oraz w lepszy sposób zrozumieć się wzajemnie.

6.4 Doświadczenie czegoś nowego

Cosplay jest rozumiany przez respondentki, jako aktywność, która umożliwia im doświadczenie czegoś nowego. Każda z cosplayerek posiada różne wspomnienia dotyczące swoich początków z cosplayem – niektóre wspominają je jako udane, inne mówią o próbie stworzenia kostiumu niskobudżetowego, a reszta wspomina o przypadkowym początku cosplayu. Obojętnie od tego, jakie były ich pierwsze doświadczenia, wszystkie cosplayerki kontynuują cosplay również obecnie. Mogą one posiadać różnorakie motywacje – od chęci eksploracji i poznania siebie, przez chęć przynależności do subkultury cosplayu aż do odczuwania potrzeby kreowania i zmiany znaczeń.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) udany początek cosplayu jako motywacja do kontynuowania go, b) chichot losu, czyli przypadkowy początek cosplayu oraz c) *lowcost*¹⁰⁵ początek jako szansa a nie przeszkoda.

Podrozdział ten jest związany z podrozdziałem *Zainteresowanie cosplayem z powodu otoczenia*, który został ujęty w rozdziale dotyczącym tożsamości grupowej. W poniższym podrozdziale respondentki wskazują na swoje indywidualne spostrzeżenia i odczucia, które przeważyły przy wyborze cosplayu, jako zainteresowania, stąd został on umieszczony w rozdziale dotyczącym kształtowania się tożsamości jednostkowej.

¹⁰⁵ *Lowcost* oznacza niskobudżetowy; jest to słowo używane w socjolekcie cosplayerów [przypis autorki]

6.4.1 Udany początek cosplayu jako motywacja do kontynuowania go

Część respondentek wskazuje, iż ich początek cosplayu był udany, co mogło wiązać się z tym, że zdecydowały się go kontynuować:

„Głównie dlatego, że zaczęło się to troszeczkę wcześniej, dlatego że jeszcze jak *Falcon* był dwa lata temu, ten właśnie konwent lubelski, to było moje pierwsze zetknięcie z takim cosplayem. Bo wtedy poszliśmy z moim ówczesnym chłopakiem jako *Jessie* i *James* z *Pokemonów*, no i mi się to bardzo bardzo bardzo podobało. No i ogólnie chodziłam po konwencie, ludzie sobie robili ze mną zdjęcia, no i bardzo fajna sprawa...” (G, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż jej pierwszym cosplayem była postać z serii *Pokemon* – wykonała ze swoim ówczesnym chłopakiem kostiumy postaci *Jessie* i *Jamesa*. Wspomina, iż bardzo jej się to podobało, m.in. dlatego, iż obcy ludzie chcieli zrobić sobie z nią zdjęcia – najprawdopodobniej odczuła, iż jej praca została doceniona, przez co upewniła się w kontynuowaniu cosplayu.

„Taka dość nietypowa sytuacja, mianowicie – urodziny mojej przyjaciółki. Przyjaciółka jest wielką fanką gry *League of Legends* i postanowiłyśmy jej zrobić, razem z innymi przyjaciółkami, taką niespodziankę, że po prostu ja się przebrałam za jedną z postaci i weszłam z zaskoczenia. Także tak dosyć nietypowo, bo ja w *League of Legends* nie gram. Nie wiedziałam o tej postaci nic, dostałam tylko obrazek i właśnie się poszłam przebrać, umalować tak na szybko, więc... Na pewno to nie był żaden piękny cosplay, tylko taki zrobiony właśnie z nieznanego pochodzenia, ale właśnie dobrze wspominam ten początek” (W, 19 lat)

Jako początek cosplayu wspomina imprezę urodzinową przyjaciółki, na którą przebrała się za jedną z postaci z ulubionej gry wspomnianej przyjaciółki. Cosplayerka dobrze wspomina tamto wydarzenie, co może wiązać się z tym, iż mogła spróbować czegoś nowego i eksplorować otoczenie w bezpiecznej przestrzeni oraz wraz z bliskimi jej ludźmi.

„Na początku właśnie to był *Skyrim* – bardzo lubię tę grę, duży mam sentyment do niej i jak sobie pomyślałam, że „Wow, mogę zrobić zbroję ze *Skyrima* i pójść do lasu na sesję i to będzie wyglądało, jakbym była w tej grze, to – wow, robię”. I później jakoś tak się potoczyło” (A, 18 lat)

Wspomina została pewnego rodzaju ekscytacja, która pojawiła się w wyniku zrozumienia, iż może wykonać zbroję z gry *Skyrim* i udać się w niej do lasu na sesję zdjęciową, aby wyglądać jak postać z tejże gry. Podjęcie decyzji o kontynuowaniu zaangażowaniu w cosplay stanowiło naturalny rozwój wydarzeń.

U wszystkich trzech respondentek początek cosplayu wiązał się z przyjemnymi odczuciami, takimi jak akceptacja i ekscytacja. Uczucia te mogły być przeważające, jeśli chodzi o podjęcie decyzji o kontynuowaniu cosplayu.

6.4.2 Chichot losu, czyli przypadkowy początek cosplayu

Dla części z respondentek początek cosplayu był całkowicie przypadkowy – wygląda poniekąd, jakby cosplay im się przydarzył w związku z podejmowaniem interakcji z otoczeniem zewnętrznym. W tym wypadku stanowiłby on niejako wyraz nie do końca świadomej eksploracji otoczenia, w poszukiwaniu zainteresowania dla siebie. Oznacza to jednak, iż eksploracja nie zawsze jest świadoma, co nie przesądza o jej bezcelowości i braku słuszności:

„Szczerze? To wyszło bardzo dynamicznie, bo ja po prostu oglądałam bardzo dużo anime i w pewnym momencie z rozmowy z moim przyjacielem wyszło „A dawaj, zrobimy cosplay”. I z takiego po prostu rzucenia myśli na wiatr wyszło, co wyszło. I to była myśl w trakcie oglądania czegoś razem. Czy po prostu rozmawialiśmy o czymś, co widzieliśmy czy na *Tiktoku* czy na *Instagramie* i tak z rozmowy wyszło, z planowania wyszło, jeszcze z tego, jeszcze z tego, jeszcze z planów odnośnie *Pyrkonu*. I jakoś tak wyszło, że zrobiłam ten cosplay. On też ma prawie pełny” (A, 17 lat)

Respondentka wspomina, iż pomysł na spróbowanie cosplayu przyszedł jej i jej przyjacielowi do głowy w momencie oglądania anime – oprócz tego, iż był niemal przypadkowy, cosplayerka wykonując kostium mogłaby posiadać cosplayową parę.

„W szkole mieliśmy *Dzień z książką* i pani bibliotekarka poprosiła, żebyśmy się przebrały (...) Myślę, że to wynika z tego, że na początku cosplay polegał na tym, żeby przyjść do szkoły w tym. Bo w szkole nikt tego nie znał, ale przynieśliśmy mangę i makietę tej świątyni, co była w *Noragami* czy coś. Przynieśliśmy i właśnie tłumaczyliśmy im, co to jest i tak dalej. Bo wiadomo, nikt tego nie znał” (D, 17 lat)

Jej początek cosplayu był związany z *Dniem z książką*, który był organizowany w jej szkole. Istotne wydaje się również to, iż zainteresowanie cosplayem wynikło poniekąd z systemu edukacji – wskazuje to, iż istotne jest zauważanie kultury popularnej oraz skupienie na pedagogice kultury popularnej w szkołach (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

„Szczerze mówiąc, to nie mam bladego pojęcia. To było dwa lata temu. To było dwa lata temu, ja już nie pamiętam, co ja miałam w głowie i dlaczego akurat to wybrałam. Po prostu mi się to podobało, po prostu to było coś fajnego najwyraźniej.

Nie wiem. Z jednej strony to faktycznie mi się podoba i jest to coś fajnego (...)” (M, 17 lat)

Cosplayerka wyznaje, iż nie wie, co kierowało nią dwa lata temu, kiedy zaczynała cosplay – w tamtym momencie życia wydawał jej się on czymś fajnym.

Podejście respondentki wskazuje na to, iż okres dojrzewania stanowi intensywny czas, podczas którego w funkcjonowaniu młodzieży wiele się dzieje – zarówno pod względem biologicznym, jak i psychicznym i społecznym. Wybór cosplayu był przypadkowy, jednak zaowocował tym, że cosplayerki nadal go kontynuują, uczą się nowych umiejętności i wyciągają wnioski.

Pomimo całkowicie przypadkowego początku zainteresowania cosplayem, aktywność ta stała się podstawą, na której cosplayerki konstruują elementy wchodzące w skład ich tożsamości jednostkowej. Skomplikowane a wręcz niemożliwe jest oddzielenie tożsamości jednostkowej, od tożsamości grupowej, ponieważ zainteresowanie cosplayem może wynikać m.in. z interakcji z otoczeniem.

6.4.3 Lowcost początek jako szansa a nie przeszkoda

Część respondentek pytanych o początek cosplayu skupia się na tym, iż był on niskobudżetowy. Takie rozwiązanie ma pozytywne strony – nawet osoby nieposiadające znacznej ilości pieniędzy mogą zaangażować się w cosplay a same niskobudżetowe kostiumy obniżają niejako frustrację spowodowaną tym, że cosplay jednak okaże się nieodpowiednim

dla jednostki zainteresowaniem – osoba nie wkłada w kostium dużego zasobu finansowego, jednak pomimo to, może sprawdzić czy cosplay jej odpowiada:

„No wtedy nie za bardzo miałam fundusze, tym bardziej wchodziłam w to wszystko i nie za bardzo wiedziałam co i jak. Miałam tam jakąś swoją, która trochę przerobiłam, ale głównie to kupiłam soczewki i perukę i po prostu w domu miałam tam jakieś białe spodnie i czarny sweter i po prostu to przerobiłam” (M, 18 lat)

Podczas przygotowywania pierwszego kostiumu kupiła jedynie perukę i soczewki, resztę elementów posiadała w domu i je przerobiła. Podkreśla, iż nie posiadała funduszy oraz wiedzy, które umożliwiłyby jej wykonanie bardziej skomplikowanego stroju.

„Znaczący mówiąc w ten sposób mam na myśli, że nie za bardzo na pewno na początku nie przykładałam się tak za bardzo na przykład do makijażu czy właśnie do samego stroju. To było takie bardziej, że a ok koszulka jest w podobnym kolorze to założę, ale tak jak mówię właśnie dosyć małe patrzenie na jakieś detale i na początku właśnie nie robiłam żadnych zdjęć sobie, nie było ani filmików, niczego takiego. Tylko bardziej wychodzenie na miasto w formie trochę takiej zabawy, trochę gry. Właśnie te postacie gdzie no wiem o tym, że w porównaniu do tego jak teraz właśnie cosplaye robię jest bardzo duża różnica” (J, 17 lat)

Cosplayerka porównuje swoje pierwsze doświadczenia z cosplayem do gry – próbowała czy cosplay jej odpowiada nie wkładając w niego dużego nakładu finansowego – jeśli miała podobne elementy po prostu je ubierała. Nie przykładała się również do makijażu, ani nie wykonywała filmików czy zdjęć.

„Oj, nie sądzę, bo to był mój pierwszy cosplay, najtańszy tej postaci, który znalazłam na *Aliexpress*. Nawet nie miałam miecza do tego *Kirito*, to był po prostu płaszcz i jakaś czarna koszulka, którą znalazłam w szafie, czarne spodnie. W ogóle nie miałam peruki, tylko wykorzystałam do tego swoje włosy, bo miałam akurat czarne. I nie był to dużobudżetowy ten cosplay ani nic. Ale już sam fakt, że jestem po prostu za jakąś postać przebrana” (M, 17 lat)

W tym wypadku wykorzystane zostały wcześniej posiadane elementy, a także zamówione nowe, najtańsze, jakie znalazła na *Aliexpress*. Respondentka rezygnowała z kupna peruki – wykorzystała do tego swoje włosy, które w tamtym momencie były czarne, a więc

pasowały do postaci. Podkreśla również, iż istotny był sam fakt przebrania się, a nie wygląd kostiumu.

W przypadku powyższych respondentek początek cosplayu był niskobudżetowy, co wynikało z braku środków finansowych oraz z chęci spróbowania czegoś nowego, jednakże nie do końca będąc pewnym, czy to droga odpowiednia dla nich. Wskazuje to na podjęcie przez cosplayerki ostrożnej eksploracji.

Część respondentek wspomina początek cosplayu pozytywnie, nawet jeśli był on niskobudżetowy albo przypadkowy. Możliwe, iż pozytywne odczucia i miłe wspomnienia przeważały w kierunku decyzji o kontynuowaniu cosplayu. Niemniej jednak, wypowiedzi respondentek wskazują, iż zainteresowały się cosplayem w wyniku podjęcia eksploracji – zaczęły poszukiwać czegoś dla siebie i w wyniku tych poszukiwań wybrały cosplay, który ma dla nich szereg pozytywnych stron.

6.5 Przymierzanie różnych charakterystyk

Badając cosplay należy zwrócić uwagę na ulubione postaci, w które wcielają się cosplayerzy oraz na wybierane przez nich postaci w ogóle. Charakter postaci lub jej historia mogą stanowić wskazówkę odnośnie tego, jak dana osoba czuje się sama ze sobą – jeśli cosplayer wybiera postaci o tych samych lub podobnych cechach, mogą się one w nim umacniać oraz wskazywać, iż cosplayer akceptuje samego siebie. Natomiast jeśli wybrana postać jest diametralnie różna od cosplayera pod względem charakteru czy historii życia, może to wskazywać na to, iż cosplayer chce się niejako „spróbować” w innej roli lub nabyć umiejętności i cech, które pozwolą mu sobie poradzić z sytuacjami czekającymi na niego w prawdziwym życiu. Może to jednak również oznaczać, że cosplayer nie akceptuje samego siebie i chciałby coś w sobie zmienić. W pewien sposób będzie to łatwiejsze do wykonania i zaakceptowania w wyniku obcowania i utożsamiania się z wybraną postacią.

W przypadku wybierania postaci o podobnych lub tych samych cechach charakteru należałoby zwrócić uwagę na historię postaci. Jeśli postać jest łękliwa i niewychylająca się,

ale reagująca w kluczowych momentach pomimo odczuwanego strachu, może to wiązać się z tym, iż cosplayer w kluczowych momentach swojego życia będzie chciał powielać tenże sposób zachowania – walka o to, na czym mu zależy pomimo strachu i przekraczanie granic. Jeśli postać jest impulsywna, ale w miarę upływu fabuły staje się stonowana lub traci coś cennego, np. bliską osobę, wcielenie się w tę postać wskaże cosplayerowi, w jaki sposób panować nad sobą, aby unikać błędów. Cosplayerki poruszały ten temat przy okazji rozmowy dotyczącej pozytywnych stron cosplayu, co zostało opisane w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*.

Wybór postaci podobnej do siebie ma jeszcze jedno zastosowanie w wypadku przyjęcia tożsamości negatywnej (Erikson, 2004, s. 128). Jeśli młody człowiek czuje się nieadekwatny, niezrozumiany i nie jest w stanie sprostać wymogom społeczeństwa, wcielenie się w podobną do niego postać może pomóc mu zaakceptować siebie i zrozumieć, że być może obrana droga nie jest dla niego odpowiednia. Obniży to również lęk związany z obawą braku akceptacji ze strony innych ludzi (Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281).

Podobnie będzie w przypadku ról płciowych i szeroko ujętej płciowości – wcielenie się w postać innej płci lub z podobnymi doświadczeniami, jak cosplayer, może okazać się pozytywne w skutkach – adolescent może zaakceptować siebie lub podjąć decyzję odnośnie swojej przyszłości i ról, które chciałby podejmować.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) wybór postaci ze względu na charakter, b) wybór postaci ze względu na skomplikowanie kostiumu, c) wybór postaci ze względu na płeć i wiek, d) wybór postaci ze względu na wygląd oraz e) wybór postaci ze względu na ogólną sympatię do niej.

Część respondentek podawała kilka kryteriów, na podstawie których wybiera postaci – nie zawsze liczy się sam charakter postaci lub jej *design*, często postaci są wybierane ze względu na całokształt lub to jeden z elementów przeważa w kierunku wyboru takiego, a nie innego bohatera. Dla części cosplayerek nieprzekraczalna jest płeć lub wiek, które powinny być zbieżne lub takie same jak ich.

6.5.1 Wybór postaci ze względu na charakter

Część respondentek podkreślało, iż istotny jest dla nich charakter postaci, w którą się wcielają. Charakter jest również naprzemiennie nazywany przez respondentki osobowością:

„Mimo wszystko charakter. Jeśli są postaci męskie, z którymi dobrze się czuję, to też będę w stanie takie cosplayować bez przeszkód (...) Myślę, że najważniejszy będzie przede wszystkim charakter, gdyż czuję się bardzo komfortowo z postaciami, które mnie przypominają charakterem, zachowują się podobnie jak ja albo mają podobną motywację lub historię. Później myślę, że ważne są też cechy jego, które mogą mieć podobne i z którymi będę się czuła lepiej jeszcze (...) dla mnie jest najważniejsze, abym to ja się czuła komfortowo. Nawet jeśli ten strój nie będę miała możliwości, aby był dopracowany i idealny, to ja wiem, że będę się czuła świetnie, bo będę cosplayować postać, którą uwielbiam, która mnie przypomina i z którą na pewno będę się czuła dobrze, niezależnie, jak będzie ona wyglądać” (G, 16 lat)

Respondentka wskazuje, iż jest w stanie cosplayować również postaci męskie, jeśli będzie się z nimi czuła dobrze ze względu na charakter. Podkreśla, iż czuje się bardziej komfortowo z postaciami, które przypominają ją pod względem charakteru lub historii życia.

„Najpierw osobowość, później wygląd, później cechy, później płeć” (A, 18 lat)

Osobowość postaci została wskazana, jako najważniejsze kryterium wyboru, na podstawie którego cosplayerka chce się wcielić w bohatera.

„Charakter, wygląd a na końcu płeć. Płeć jest najmniej ważna, w momencie, w którym lubisz tą postać za charakter. Wygląd ci się albo podoba albo pokazuje to, kim chcesz być” (J, 18 lat)

Uczestniczka mówi o tym, iż najważniejszy jest charakter postaci, natomiast wygląd może pokazać, kim cosplayer chciałby być. Podkreśla również, iż płeć jest nieistotna, jeśli lubi się postać za charakter.

„Na pierwszym miejscu na pewno charakter, bo jeżeli postać nie będzie mi pasować z charakteru, to jakby na nią nawet nie spojrzę. Na drugim miejscu na pewno wygląd, bo jak ma fajny charakter, to mi się podoba, a jak ma jeszcze fajny wygląd to

jeszcze lepiej. A na końcu dałabym płęć. Bo jak postać będzie w moim typie i mogę zrobić cosplay rzeczywiście, to obojętnie mi z płcią czy to jest chłop czy baba” (R, 18 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż najważniejszym kryterium wyboru postaci jest jej charakter, ponieważ jeśli on jej odpowiada – będzie skłonna wykonać cosplay. Jeśli jednak charakter postaci jej nie pasuje, to nawet nie rozważy wcielenia się w tego bohatera.

Charakter czy osobowość postaci wydają się być istotnym elementem, na podstawie którego cosplayerki dobierają bohatera, w którego chcą się wcielić. Często przesądza on o ich decyzji, ponieważ jeśli nie mogą się z nim utożsamić, kiedy jest na ekranie – nie zrobią tego również wcielając się w niego. Wygląd czy płęć jest sprawą drugorzędną, ponieważ dzięki makijażowi i rekwizytom mogą go dowolnie modyfikować.

6.5.2 Wybór postaci ze względu na skomplikowanie kostiumu

Jednym z istotnych kryteriów, jakie podały respondentki jest skomplikowanie kostiumu – jeśli wykracza on poza ich umiejętności manualne lub możliwości czasowe – nie podejmą się wykonania go:

„Tak, ale też jeśli miałabym wybierać, no to tak: no to na pewno poziom zaawansowania cosplayu, to by było pierwsze, na co bym miała patrzeć, gdybym chciała daną postać robić. Skomplikowanie tego, czy ja będę w ogóle w stanie zrobić TAKIE rzeczy. I dopiero później czy ta osoba, czy mi się będzie łatwo wcielić w tą osobę, czy nie będę miała jakichś problemów, czy nie będę czuła się nieswojo. Czy może tak ode mnie się różni, że ja nie będę w stanie się w nią wcielić po prostu. A dopiero gdzieś tak naprawdę daleko daleko jest – mi to obojętne – czy to jest chłopak czy dziewczyna, czy to jest antagonistista czy nie”
(A, 17 lat)

Respondentka wskazuje na skomplikowanie kostiumu oraz na ogólną sympatię do postaci. Skupia się więc na pierwszym wrażeniu oraz na specyfice projektu stroju.

„Głównie właśnie z *League of Legends*, bo tam fajnie są zaprojektowane postaci. Mają i skrzydła i zbroje i miecze, więc zawsze coś można stworzyć, zawsze coś można spróbować nowego, czego jeszcze nie próbowałam. Jest jedna postać z

anime. Anime właśnie jak mam mało czasu, a chęć na zrobienie właśnie takie stroju. Jest wiele postaci nieskomplikowanych i takie postaci wybieram sobie, jak nie bardzo mam czas na większe projekty. Ale głównie właśnie *League of Legends*, trochę z anime i *Disney*. Tam są suknie, więc księżniczki *Disneya* tak samo” (W, 19 lat)

Zwrócono uwagę na skomplikowanie kostiumu w kontekście braku czasu – jeśli postaci mają skomplikowane stroje, wykonanie ich zajmie więcej czasu. Stąd przy braku czasu cosplayerka wybiera postać z anime, a kiedy ma czas, skupia się na postaciach z *League of Legends* albo *Disneya*.

Zwrócenie uwagi na skomplikowanie stroju wskazuje m.in. na świadomość własnych ograniczeń pod względem czasu lub umiejętności. Może to z kolei świadczyć o głębokim wglądzie oraz o umiejętności planowania czasu i rozkładania na części pracy. Cosplayerki wypowiadały się szerzej na ten temat w podrozdziale *Znajomość swoich ograniczeń*.

6.5.3 Wybór postaci ze względu na płeć i wiek

Dwie z respondentek wypowiadały się, iż istotne przy wyborze postaci są płeć oraz wiek bohatera, w którego chcą się wcielić:

„Jeśli chodzi o mnie, to na pewno płeć, bo jak mówiłam – zawsze wybieram kobiece postaci. Następny wygląd, bo też jak już mówiłam – jeśli postać jest za bardzo odkryta, to nie podejmę się czegoś takiego. I po tym osobowość i cechy charakteru na tym samym poziomie bym dała” (W, 19 lat)

Uczestniczka wyraźnie zwraca uwagę, iż najważniejsza jest płeć, ponieważ zawsze wciela się w postaci kobiece. Następnie istotne jest, aby postać nie była roznegliżowana, ponieważ cosplayerka nie podejmie się wcielenia w taką postać – wspominała w podrozdziale *Poczucie komfortu w ciele*, iż nie czułaby się komfortowo wybierając taką postać.

„Nie zrobię też postaci patrząc na wiek, która będzie mieć jedenaście lat i nie wiem czy bym się w niej dobrze czuła. Nie zrobię też jakiejś starej postaci, tak bardziej myślę (...)” (L, 16 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż nie czułaby się komfortowo, gdyby wybrana postać była w stosunku do niej zbyt młoda lub zbyt stara.

Wypowiedzi respondentek wskazują, iż dla niektórych cosplayerów postać powinna być w pewien sposób do nich podobna – nie chodzi o samą kwestię wyglądu, charakteru czy kształtu ciała, a o płeć czy wiek. Prawdopodobnie trudniej byłoby im się wcielić w postać, która znacząco od nich odbiega wiekiem lub jest innej płci.

6.5.4 Wybór postaci ze względu na wygląd

Dla ponad połowy respondentek istotnym elementem przy wyborze postaci jest jej wygląd, co może wynikać z posiadania określonego gustu i stylu w życiu codziennym – jeśli dany cosplayer źle czuje się w sukience, najprawdopodobniej będzie unikał tego typu strojów również podczas wyboru postaci. Może to jednak przyjąć inną formę – cosplayer może poszukiwać postaci, która ubiera się w sposób, który cosplayer lubi, ale z jakiegoś powodu nie wybiera go w życiu codziennym, np. gorsety czy stroje gotyckie. W takim wypadku cosplay może przyjąć formę aktywności uwalniającej oraz pozwalającej na dowolną defragmentację tożsamości i zmianę znaczeń¹⁰⁶:

„Wydaje mi się, że pół na pół, ale bardziej może jednak z wyglądu. Bo tak naprawdę ludzie na początku widzą i my widzimy, więc bardziej chyba wygląd. No bo cechy postaci, na przykład jak byłam *L-em*, to nie musiałam nic robić, po prostu siedziałam na krześle z podkulonymi nogami i coś tam jadłam. Więc zbyt ciężkie to nie było (...) U mnie właśnie bardziej to było bazowanie na wyglądzie. Wszystko wydaje mi się od początku” (H, 16 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na element, który podałam jako istotny, konstruując definicję cosplayu – wygląd, zarówno postaci, jak i cosplayera, jest istotny, ponieważ jest on pierwszą rzeczą, na którą zwraca uwagę osoba postronna i która umożliwia sprawienie wrażenia obcowania z postacią pochodzącą z danej produkcji.

106 Zobacz więcej w rozdziale *Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej, Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania oraz Istota ciała, płci i seksualności w cosplayu*

„Głównie te, które mi się podobają, na przykład uznam, że chyba będę w tym dobrze wyglądać i jeśli to się sprawdza no to jedziemy dalej, jakieś sesje może czy coś (...) Myślę, że wygląd, bo jak mi się postać spodoba wizualnie no to jest taki główny załącznik wtedy, fajnie wygląda i też bym tak chciała” (M, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż tym, co zwraca jej uwagę u postaci, jest to, jak ona wygląda i na tej podstawie wybiera bohaterów, w których chciałyby się wcielić.

„Więc w sumie tak myślę właśnie czy dać jako pierwsze charakter czy dać jako wygląd, ale chyba wygląd, bo charakter tak jak mówię – nie muszę robić postaci z którą się całkowicie utożsamiam. Tylko bardziej po prostu patrzę czy ja jako ja jestem w stanie zanalizować charakter żeby potem ją odwzorować na tyle na ile zdołam, więc można powiedzieć, że trzecie miejsce właśnie charakter. Na drugim plec, a na pierwszym wygląd” (J, 17 lat)

Wskazane zostało, iż najważniejszy jest wygląd, ponieważ nie musi się utożsamiać z postacią, aby się w nią wcielić.

„Nie, myślę że nie, ale głównie patrzę się na wygląd, bo wygląd jest najważniejszy. I nawet jeśli charakter będzie super i będę potrafiła go odegrać idealnie, a nie będę w stanie zrobić tak, żeby ta postać wyglądała dobrze, to nie wiem, czy się podejmę. Raczej nie. Bo jednak na konwentach dużo ludzi przechodzi, ale niektórzy podchodzą i robią sobie zdjęcia i nie zagadują. I nie każdy jest w stanie zobaczyć tą rolę, ale bardzo dużo osób widzi sam wygląd, samą postać” (N, 16 lat)

Podobnie jak pierwsza, również ta cosplayerka wskazuje na istotność wyglądu postaci w celu skojarzenia jej z daną produkcją. Dziewczyny stanowią cosplayową parę.

„Bo jak mi się podoba *design* danej postaci, to też mogę ją zrobić. Albo też – tutaj się przyznam – jak jest tani strój z drugiej ręki do kupienia. I tak, jak normalnie może bym nie zrobiła tej postaci, ale jeśli taka możliwość się pojawi to, co – kupuję, idę na sesję, sprzedaję dalej. To jest zawsze fajny kontent, można na tym zdjęcia zrobić, wrzucić na stronę i zawsze to się jakoś kręci w ten sposób. Bo jakbym miała się ograniczyć tylko do tych top ulubionych postaci, to za dużo by ich nie było”

(A, 18 lat)

Dziewczyna wskazuje, iż może wcielić się w postać, która podoba jej się wizualnie, np. kiedy kupi strój, w którym wystąpi na sesji, a który następnie sprzeda dalej. Mówi o tym w kontekście podtrzymania udostępniania zdjęć na mediach społecznościowych, co może przełożyć się na rosnące lub niesłabnące zainteresowanie jej profilami. Podkreśla również, iż gdyby miała wcielić się w same ulubione postaci – nie byłoby ich zbyt dużo.

„Najpierw wygląd, potem idzie płęć, potem idzie osobowość, bo ja biorę osobowość jako aura danej postaci i ostatni charakter (...) Tak, bo na przykład mogę lubić daną postać, a założmy jest to taka postać, że z wyglądu wiem, że będę się w niej źle czuła. Dla mnie to jest taki istotne. Wiesz według mnie kluczem do sukcesu jest dobranie sobie postaci z której będziesz do twarzy pasował (...) Powiem tak, ważną sprawą w cosplayu jest to ja sobie wszystko biorę w koło, że staram się aby wszystko było odwzorowane i po prostu uważam, że wygląd jest istotny, bo to pomaga mi zrobić całej postaci jako efekt taki końcowy, nie? (...) Chyba najbardziej ten wygląd, bo to jest taka z pierwszych selekcji na które się decyduje czy wybrać jakąś postać czy nie. Po prostu ja lubię w pełni odwzorować i jak pasuję z twarzy to super, nie?” (L, 16 lat)

Następna respondentka wspomina o tym, iż kluczowe jest dobranie takiej postaci, aby była podobna do cosplayera z twarzy. Wygląd jest istotny w tym znaczeniu, iż cosplayer może się źle czuć w postaci, której wygląd nie będzie mu odpowiadał. Podobnie jak pierwsza i czwarta respondentka wspomina o istotności wyglądu pod względem kojarzenia postaci oraz pod względem efektu końcowego, który jest istotny.

„Wiesz co, zazwyczaj patrzę na wygląd, ale jak mi się już postać spodoba, to staram się ją poznać z charakteru. I dopiero jak ją poznam, to się zastanawiam czy ją robić czy nie robić. Bo jeśli charakter będzie zły, a postać będzie wyglądała ładnie, to tak średnio. Ale jeśli przypodoba mi się i z tego i z tego, to po prostu jestem jak „O mój Boże, chcę to cospic”” (R, 18 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż najpierw zwraca uwagę na wygląd, a następnie stara się poznać charakter postaci.

„Myślę, że najpierw jest wygląd, bo będę w ten sam sposób wyglądać. Ma to znaczenie, jeśli cosplayuje się jakiś kostium, na przykład z *Genshina*. Myślałam o tym, żeby kupić jakiś cosplay z *Genshina*, tylko to znowu jest zbieranie kasy. Ale patrzyłabym na to, kto ma najfajniejszy strój. Niż żeby było ważne, kto to jest, bo to są postacie, którymi się gra, niż żeby miały faktycznie mocno wyznaczony charakter, mam wrażenie. Znaczy też mają, ale mniej niż w anime, więc bym patrzyła pod względem wyglądu. Więc wygląd pójdzie jako pierwszy, bo tak samo będę wyglądać” (M, 17 lat)

Uczestniczka podkreśla istotność wyglądu postaci, ponieważ wcielając się w nią wygląda się dokładnie tak samo, jak ona. Charakter ma znaczenie drugorzędne, zwłaszcza w przypadku postaci, które nie mają silnie zarysowanego charakteru w produkcjach. Nie zawsze są to postaci drugoplanowe czy bohater tła (Wrona, 2019, s. 196-197) – niejednokrotnie w grach protagoniści, w których wcielają się gracze również niemal nie posiadają charakteru po to, aby to gracz mógł decydować, jaką postać wybierze drogę.

Cosplayerki wskazując na istotność wyglądu poruszają tematy dotyczące głównie swojego podobieństwa do danej postaci lub ich preferencji odnośnie tego, jak chciałyby wyglądać. Temat ten wskazuje także na istotę ciała w zakresie kształtowania się tożsamości – ciało stanowi nie tylko indywidualną sprawę każdej jednostki, ale również niejako „wizytówkę”, za pośrednictwem której osoby definiują same siebie i pokazują tę definicję osobom postronnym. W ten sposób ciało staje się również elementem podlegającym mikropersonalizacji (Melosik, 2016, s. 40-41) i dowolnej zmiany jako kanoniczny tekst (Gn, 2011, s. 583-584).

6.5.5 Wybór postaci ze względu na ogólną sympatię do niej

Cosplayerzy mogą wybierać postać ze względu na ogólną sympatię, jaką postać w nich wzbudza – czy to swoim postępowaniem, czy wyglądem, czy po połączeniu tychże elementów. Ogólną sympatię może również wzbudzać bohater o skomplikowanej lub trudnej historii, która odpowiada odbiorcy, stąd może dojść do sytuacji, w której odbiorca poczuje się dobrze z postacią, nawet jeśli początkowo nie był nią zainteresowany lub nie była w jego typie:

„Najbardziej tym, że muszę tę postać lubić. Jeśli ją widzę i ma nawet przepiękny strój, ale nie lubię jej charakteru, to zazwyczaj takiej postaci nie robię. Zazwyczaj właśnie, w przypadku *League of Legends*, że w grę nie gram, ale podoba mi się dany *skin*¹⁰⁷ postaci, to robię ją, mimo że jej nie znam” (W, 19 lat)

107 *Skin* lub *skórka* definiowana jest przez *Cambride Dictionary* jako <<obrazki, *design* albo kolory, które pojawiają się na ekranie telefonu lub innego urządzenia i mogą być zmienione przez użytkownika>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/skin> dostęp: 25.09.2022 r., godz.: 12:27; więc w tym ujęciu *skin* czy *skórka* może być dowolnie zmieniana przez użytkownika danej postaci

Cosplayerka musi przede wszystkim lubić postać, aby się w nią wcielić, ponieważ sam *design* stroju jest niewystarczający do podjęcia decyzji o wyborze bohatera.

„Jak coś oglądam, to po prostu biorę postać, która mi się najbardziej podoba w danej serii. Z charakteru albo wyglądu (...)
Myślę, że jest to bardziej związane z tymi postaciami, które robię, które lubię po prostu. Też bardziej się cieszę, że robię jakąś postać, którą lubię, niż gdybym miała robić popularną postać tylko dlatego, że jest popularna (...) Wiadomo, zdarza mi się zrobić popularną postać, ale dlatego, że ją lubię. A nie dlatego, że ona jest popularna” (D, 17 lat)

Kolejna respondentka pytana o kryteria, na podstawie których wybiera postać, w którą chce się wcielić podaje wiele informacji, które zdają się składać na ogólną konkluzję o tym, iż wybiera postaci, które lubi i w takie jest jej się łatwiej wcielić.

„(...) zazwyczaj też robię postacie, które lubię. Mam taki jakiś sentyment, że bardziej lubię właśnie męskie postacie robić też po prostu trochę dlatego, że mogę sobie dawać takie wyzwania, że nagle mogę całkowicie poczuć się inaczej i czuję większą różnicę, prawda? Też jestem osobą, która na przykład nie nosi za bardzo spódniczek tylko bardziej właśnie takie koszule, coś takiego, więc wydaje mi się, że to wszystko tak w połączeniu troszeczkę ze sobą będzie” (J, 17 lat)

Dziewczyna wspomina, iż wybiera głównie męskie postaci, ponieważ odpowiada jej ich *design*. Po części wskazuje również, iż postaci kobiece jej nie do końca odpowiadają ze względu na stroje. Wskazuje również, iż wszystkie te elementy współgrają ze sobą, a wcielanie się w męskie postaci stanowi dla niej wyzwanie.

„W sumie to zależy. Idę tym, jak mi się postać podoba. Bo jak mi się podoba postać męska to po prostu robię męską a jak mi się spodoba kobieca, to po prostu robię kobiecą. To jest zależne. Nie mam czegoś takiego, że wolę baby albo wolę chłopów.
Mam takie... No po prostu zależy” (R, 18 lat)

Kieruje się głównie tym, w jakim stopniu postać jej się ogólnie podoba – nie ma preferencji odnośnie płci.

„Chyba nigdy nie cosplayowałam osoby, której nie lubię (...) A poza tym moje ulubione postacie z anime, to są właśnie te męskie głównie, bo robię głównie swoje ulubione postacie, więc jakoś tak zostało. Ale chciałabym zrobić jakąś damską postać, to kwestia tego, że musiałabym znaleźć jakąś, którą faktycznie będę lubić. Myślę, że to już wina anime, że nie robią dużo fajnych damskich postaci, tylko głównie to mężczyzna jest jakimś takim antagonistą” (M, 17 lat)

Uczestniczka również nie przykuwa dużej wagi do płci postaci i również podkreśla, iż postaci kobiece nie są ciekawie przedstawiane, stąd wybiera głównie męskich bohaterów, w których się wciela. Zaznacza jednak, iż musi daną postać polubić.

Niemal połowa respondentek jako istotne kryterium wyboru postaci podaje ogólną sympatię do niej – nie wskazują jednak, iż wynika ona z charakteru, *designu* czy historii postaci, stąd wydaje się, iż kryterium to jest składową co najmniej kilku elementów.

Każda z respondentek wydaje się mieć własne kryteria, na podstawie których wybiera postaci, w które chciałaby się wcielić – dla jednych istotny jest wygląd, dla innych charakter postaci, a jeszcze dla innych ogólna sympatia, na którą składają się inne elementy. Niektóre z respondentek wskazywały kilka kategorii, na podstawie których dokonują selekcji, wydają się one jednak funkcjonować jako oddzielne elementy, dlatego też trafiły do różnych podkategorii – istotna może być sympatia i przez to przeważać, jednak również *design* stroju czy charakter postaci może funkcjonować jako element, który w rezultacie spowoduje niezdecydowanie się na danego bohatera.

Wybór postaci, stanowiący indywidualną decyzję każdego cosplayera, może wskazać osobom postronnym mocne strony oraz deficyty danej osoby – przez wybór postaci cosplayerzy mogą przekraczać różnorakie granice oraz ukazać, kim chcieliby być albo jakie cechy posiadać. Przywdzianie kostiumu może być również jednoznaczne z pokazaniem swojego stanu psychicznego czy zakomunikowaniem zmian dokonujących się w życiu danej jednostki. Dlatego też należałoby zwrócić uwagę na tematy oraz wybory adolescentów w zakresie kultury popularnej, ponieważ mogą one być pomocne dla osób dorosłych nie tylko w nawiązaniu kontaktu z młodzieżą, ale również w diagnozie czy określeniu fazy kształtowania się tożsamości, jeśli będzie ku temu potrzeba.

6.6 Imitacja czy pozostanie sobą?

Dla części cosplayerów istotnym elementem cosplayu jest odegranie postaci, w którą dany cosplayer się wciela. Z odgrywania roli postaci płynnie specyficzne poczucie przyjemności wynikające z samego obcowania z postacią i bycia nią, nawet na krótką chwilę. W klasycznym ujęciu mimikry, jest ona wiązana z okresem dziecięcym, jednak w cosplayu zdaje się również wykraczać poza ten okres i dotyczyć również adolescentów i dorosłych (Caillois, 1958, za: Reggion, 2007, s. 3-4).

Pojawia się jednak pytanie, czy cosplayer wcielając się w postać pozostaje sobą, tylko ją odgrywa niczym aktor w teatrze czy przejmuje jej cechy, co doprowadza do zmiany w strukturze tożsamości poprzez zaimplementowanie i internalizację nowych elementów. Respondentki zwracały uwagę, iż w pewien sposób wybrana postać jest dla nich nauczycielem, ponieważ przejmują one jej cechy oraz sposoby zachowania – w ten sposób wcielanie się w postać może mieć związek z kształtowaniem się tożsamości w okresie adolescencji, o czym mówiły respondentki w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*.

Na podstawie wypowiedzi respondentek wyodrębnione zostały następujące podkategorie: a) bycie sobą i wybraną postacią jednocześnie, b) wyzwanie podczas wcielania się w rolę, c) rzadkie odgrywanie roli postaci, d) odwzorowywanie cech postaci oraz e) utożsamianie się z postacią.

6.6.1 Bycie sobą i wybraną postacią jednocześnie

Niektórzy cosplayerzy podczas wcielania się w postać stają się nią – w jednym momencie są więc sobą i tą postacią jednocześnie, co może być rozbieżne z tradycyjnym rozumieniem tożsamości, jako „tako samości”. Otwiera to jednak możliwość spojrzenia na tożsamość pod kątem tworzenia jej na zasadzie mozaiki, gdzie niektóre elementy mogą być dowolnie wymieniane, a sama tożsamość konstruowana z dwóch lub więcej innych, już realnie istniejących¹⁰⁸:

108 Zobacz więcej w rozdziale *Pojęcie tożsamości oraz Tożsamość współczesnej młodzieży w kulturze popularnej*

„Takie uwolnienie, że mogę kostium stworzyć, przebrać się za jakąś postać i później będąc tą postacią i pokazywać, że ja to zrobiłem, ale jednocześnie będąc tą postacią. Nie wiem, jak to określić – takie jakby aktorstwo, ale nadal będąc sobą (...) samemu się w tę postać wcieli, na przykład przebierze się człowiek za *Deku* z *Boku no Hero Academia* i spojrzy się w lustro i kurczę, że to ja i to *Deku*, że on żyje jakby” (W, 19 lat)

Wskazane zostało, iż wcielanie się w postać oznacza bycie swoją ulubioną postacią, przez co cosplayerzy oraz ludzie postronni mają poczucie, jakby ta postać była realnie istniejąca. Spojrzenie w lustro, kiedy jednostka wciela się w swojego ulubionego bohatera daje jej odczucie nie tylko obcowania z nią, ale bycia kimś innym, jednocześnie pozostając sobą.

„I cieszę się z tego, jak to wszystko się obróciło, jak uderzające jest podobieństwo między mną, a daną postacią i to jest zadowalające, że czasami mogę w te postaci włożyć coś więcej, aby wyrazić siebie (...) najwięcej komfortu sprawi im, jeśli cosplayer zachowuje się jak dana postać, bo przyciąga tym do siebie, przez co ludzie czują się jeszcze bardziej zafascynowani tą osobą” (G, 16 lat)

Respondentka podkreśla, iż cieszy się z faktu, że dana postać jest do niej podobna na tyle, że jest w stanie za jej pomocą wyrazić siebie, nawet jeśli zmodyfikuje jej zachowania. Ponadto zwraca uwagę, iż osoby trzecie wręcz wymagają zachowania się jak postać, ponieważ powoduje to iluzję obcowania z wybranym bohaterem (Wrona, 2019, s. 66).

„Takie bądź sobą, prawda? To pewnie działa w ten sposób. To nie jest tak, że nagle jak robi się cosplay to nasz charakter całkowicie się zmienia, stajemy się na przykład bardzo egoistyczni albo nie wiem właśnie... Robimy się kompletnie inni. Wiadomo nasz charakter jako taki będzie taki sam tylko właśnie przy cosplayu możemy popracować nad właśnie innymi rzeczami jak właśnie pewność siebie czy jakieś inne rzeczy, prawda? Zawsze się coś znajdzie” (J, 17 lat)

Istotne wydaje się to, iż robiąc cosplay, charakter jednostki pozostaje taki sam, jednak cosplay umożliwia pracę nad charakterem i niepożądanymi cechami, stąd cosplayerzy pozostają sobą, nawet podczas wcielenia się w kogoś innego.

„W sumie to nie miałam nigdy takiej sytuacji, że załóżmy wcieliłabym się w postać, która czuję, że jest jakaś taka lepsza ode mnie i jak ściągnę ten strój, to się czuję znowu gorsza, bo jestem sobą (...) Nie, czuję się tak samo, bo wiadomo – mogę

założyć strój, ale to nie zmienia mojej osobowości. Wiadomo – w żadnym wypadku tego nie zmienia. Myślę, że nie przeszkadza mi to. To jest nawet fajne wcielić się, nawet jeśli chodzi o mimikę twarzy, o pozy, to spróbować się wczuć w coś takiego innego, oryginalnego. I tak na przykład miałam z *Rem z Re:Zero*. Bo później ona w anime staje się właśnie taka łagodna, trochę maskując swój silny charakter, no i właśnie na zdjęciach próbowałam wyglądać tak inaczej – delikatnie, uroczo – i też mi się podobało” (A, 18 lat)

W tym przypadku uczestniczka również podkreśla, iż wcielanie się w postać nie jest jednoznaczne ze zmianą w obrębie tożsamości – przed, podczas i po wcieleniu się w bohatera nadal pozostaje stabilna i nie czuje zmiany. Natomiast czasami eksperymentuje z postaciami, które określa jako te, o oryginalnych pozach czy cechach – może się w ten sposób zaprezentować z innej strony.

„Ja generalnie mogę powiedzieć, że ja mam trochę taki typ postaci w których czuję się dobrze i generalnie z tej grupy takiego charakteru czuję się w nich dobrze. Czuję się bardzo dobrze w takich bardziej dojrzałych postaciach zwłaszcza takich kobiecych typu ktoś z *Vocaloidów* albo *Shinobu z Kimetsu no Yaiba*, czuję się w nich super. Po prostu w nich jestem w stanie zrobić normalną, codzienną minę i czuję się w tym super, jest mi w nich komfortowo i na przykład wbrew pozorom czuję się super w *Asuce z Evangeliona*. Czuję się w niej cudownie i na przykład była tam taka idolka, *Honamaru*, ona była taką uroczą bubą bardzo. Też się bardzo dobrze w niej czułam. To są postacie różne, ale ja się czuję dobrze w postaciach, które mi są bliskie z jakiegoś powodu. Po prostu muszą mieć z nimi trochę jakąś więź emocjonalną. Są takie postacie, które założysz i generalnie czujesz się w nich dobrze i to nie są takie postacie, które mi zapadły w pamięć, żebym teraz ci je wymieniła, nie?” (L, 16 lat)

Kolejna respondentka podkreśla, iż dobrze czuje się w postaciach określanych przez nią jako dojrzałych, ponieważ tak naprawdę nie musi ich odgrywać – jej mimika i zachowanie jest codzienne. Wskazuje jednak, iż istotne jest, aby dana postać była jej bliska, ponieważ dobrze się wtedy czuje. W ten sposób jest jednocześnie sobą i tą postacią, ponieważ pokrywają się cechy charakteru.

„W sumie powód, dla którego robię cosplay, to jest właśnie odgrywanie tej roli i wcielanie się w postać, o której marzę, by być, nie? Na przykład marzę, żeby być taka, jak ta postać. I to jest czasami spełnienie marzeń, że jestem taka jak ta postać. I mogę odegrać choć chwilę rolę tej postaci. I czuję się wtedy jak... Nawet nie umiem opisać tego uczucia, bo to jest takie fajne, przyjemne uczucie” (R, 18 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż wciela się w postaci, ponieważ pragnie być taka jak one – dodatkowo wiąże się z tym odczuwanie wielu przyjemnych emocji. Cosplayerka staje się więc tą postacią, co również umożliwia jej zbliżenie się do ideału, do którego dąży.

Nie wszystkie respondentki stają się postaciami, które wybierają – część z nich wybiera postaci, które są zbliżone z ich charakterem. W obu przypadkach respondentki stają się wybranymi bohaterami pozostając jednocześnie sobą. Na uwagę zasługuje jednak pierwszy przypadek, w którym to cosplayerki stają się postaciami – należy zadać pytanie, czy i jak wiąże się to w ich przypadku z kształtowaniem się tożsamości w okresie adolescencji.

6.6.2 Wyzwanie podczas wcielania się w rolę

Dla niektórych respondentek wcielenie się w rolę stanowi wyzwanie – ujmując to w tej kategorii, możliwe jest, iż nie wszyscy cosplayerzy będą w stanie sprostać takiemu wyzwaniu:

„Tak, tak samo odnośnie budowy – jak jest *Obelix z Asterixa* to sobie nie wyobrażam, żeby robił go jakiś chudy, wiotki cosplayer. Mógłby założyć takie same spodnie, ale mimo wszystko ta budowa fizyczna miałaby jakieś znaczenie, więc... Nie mówię, że osoba nie mogłaby zrobić takiego cosplayu, ale to jest takie w odbiorze wrażenie (...) Powiem tak, jakby ktoś chciał zrobić cosplay *Malej Mi* mając dwa metry, to wyglądałoby to dość śmiesznie, ale tak fajnie śmiesznie. Bo *Mala Mi*, która jest malutka a miałby dwa metry w rzeczywistości, to to jest takie fajne w odbiorze – jeśli dany cosplayer czuje się w tym dobrze, tym lepiej. Jakby, omija takie schematy, że kurczę, jestem wysoki, to omijam małe postaci (...) Jasne, byłoby to ciekawe, ale wydaje mi się, że jakby postawić tego chudszeo i tego grubszeo *Obelixa*, to więcej osób byłoby za tym grubszym, bo *Obelix* właśnie kojarzy się z takim grubaskiem. Więc nawet mimo tego, że oba cosplaye byłoby dobre, to większość osób byłaby bardziej przychylna do tego okrągłego *Obelixa* (...) Więc w przypadku *Malej Mi* cosplayer może mieć nawet te dwa metry, ale może być zadziorny, wredny i nadrabiać charakterem postaci. Każdy powinien się kapnąć, że to jest właśnie ta *Mala Mi* a chudy cosplayer jako *Obelix*, skierowany na jedzenie i głupkowaty – bo *Obelix* był zawsze skierowany na te dziki swoje – no to charakterem można ograć takie fizyczne niedoskonałości swoje, że tak powiem” (W, 19 lat)

Cosplayerka podała przykład postaci *Obelixa* z serii *Asterix* oraz zaznaczyła, iż nie do końca wyobraża sobie, żeby mogła się w niego wcielić szczupła osoba, stąd dla niektórych osób wybór postaci *Obelixa* mógłby stanowić wyzwanie. Cosplayerka wskazuje jednak, iż

wzrost nie byłby przeszkodą we wcielaniu się w niedopasowane postaci – wysoka osoba mogłaby robić niską postać. Respondentka nie wskazuje jednak na odwrotną sytuację. Być może wskazuje to, że cosplayem nie da się przekraczać wszystkich granic – pozostaje silna granica wagi, która może wiązać się z samo-uprzedmiotowieniem (Fredrickson i Roberts, 1997, za: Lamp, 2018, s. 4-5).

„Właśnie nawet bym powiedziała, że odwrotnie – bo ja czasami lubię wcielić w kogoś, od kogo dzieli mnie tyle żeby spróbować się w danej postaci i spróbować odegrać w formie wyzwania” (H, 16 lat)

Kolejna respondentka wspomina o stawianiu wyzwania sobie samej – lubi się wcielić w postaci o całkiem innym od jej charakterze, aby spróbować, jak czuje się z odmiennymi od jej cechami.

„Staram się, ale nie zawsze mi to wychodzi. Też zależy czy czuję się dobrze w danym towarzystwie, no bo jak zdjęcia, no to zdjęcia. Jak jestem w swoim gronie i się wygłupiamy na przykład to nie mam z tym oporów, ale jakbym miała nie wiem... Pójść na takie występy takie improwizowane to nie wiem czy by mi się to udało, bo jednak to chyba by nie była moja mocna strona. Odgrywanie takich ról nagle i przy większym gronie nieznanym” (M, 18 lat)

Odgrywanie roli warunkowane jest towarzystwem, w którym cosplayerka się znajduje – jeżeli czuje się w nim dobrze może sobie pozwolić na odgrywanie roli, jednak nie czułaby się dobrze w nieznanym towarzystwie lub na występach, które wymagałyby improwizacji.

„Oczywiście to zależy bo jak gdyby postaci mogą być bardziej wymagające, drugie na przykład mogą być do nas bardzo podobne charakterem, że nie musimy jakoś bardzo się wysilać, żeby je odwzorować, ale ja cały czas to porównuje do takiej gry aktorskiej (...)” (J, 17 lat)

Wyzwaniem we wcielaniu się w rolę jest to, jaką cosplayer wybierze postać – jeśli ma ona zbieżny charakter, wcielenie się w nią będzie stosunkowo proste.

„Też chyba wolę odgrywać męskie role. Bo te żeńskie to są takie – ale to też zależy kiedy – takie słodkie, przesłodzone dziewczynki. A ja tak nie umiem po prostu, nawet jakbym się starała, to to by było dziwne, więc też męskie bardziej, takiej spokojnej” (N, 16 lat)

Uczestniczka wspomina, iż woli wcielać się w męskie role, ponieważ kobiece są przesłodzone – nie czuje się w nich dobrze i nie potrafi taka być.

„Postacie szalone wybieram tak... To wychodzi tak *randomowo*¹⁰⁹. Polubię postać, polubię jej charakter i w pewnym momencie stwierdzam „Chcę ją cospić”. I czasami już w cosplayu staram się przypodobnić do tej postaci. I czasami mi to wychodzi jak jestem taka bardziej śmiała i jak jestem w gronie przyjaciół. Bo gdybym była w środowisku, którego nie znam, to bym się wstydziła, ale jak jestem w gronie osób, które znam, to mogę zaszaleć i tę postać... Tak jakby odegrać bardziej tę rolę” (R, 18 lat)

Ta respondentka, podobnie jak trzecia, wskazuje na znaczącą rolę bliskich znajomych w podjęciu decyzji o odgrywaniu roli postaci, w którą się wciela. Ponadto zaznacza, iż przed wcieleniem się w postać musi polubić jej charakter.

Niektóre respondentki warunkują odgrywanie roli od towarzystwa, w którym się znajdują. Jedna z cosplayerek wskazuje, iż w pewien sposób nieprzekraczalną granicą jest waga – nie do końca wyobraża sobie niedopasowane pod tym kątem do postaci. Pojawiły się również wypowiedzi sugerujące, iż wyzwanie stanowi kwestia odmiennego od cosplayera charakteru postaci. Wszystkie wypowiedzi określają jednak, iż odgrywanie roli może stanowić wyzwanie, stąd nie wszyscy cosplayerzy będą w stanie sobie z nim poradzić.

6.6.3 Rzadkie odgrywanie roli postaci

Niektóre z respondentka wskazują, iż prywatnie rzadko odgrywają rolę postaci, w którą się wcielają:

¹⁰⁹ *Random* – *Cambridge Dictionary* definiuje *random* jako <<działające się, mające miejsce lub wybrane przez przypadek, bez określonego planu; dziwne albo niezwykłe; nieznanne lub niespodziewane w danej sytuacji>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/random>, dostęp: 20.09.2022 r., godz.: 16:04; w tym wypadku będzie oznaczało przypadkowo, nieplanowanie

„No nie miałam takiej osoby do której mogłam tak grać, ale no starałam się na przykład ludzie uwielbiają jak zaczynam się śmiać podobnie jak ona. Trochę to ćwiczyłam, więc no głównie to, a tak to raczej jak się przebieram to jestem właśnie ze swoją grupką znajomych i to jest bardziej tak jak ładna sukienka po prostu. Ładne ubranie plus peruka, makijaż i ja się w tym dobrze czuję i rzadko po prostu jakby kiedy jestem z kimś odgrywam rolę jakiejś danej postaci, jeśli to nie jest wymagane ode mnie, czasem właśnie jak się wygłupiamy to może wtedy zrobię coś typowego dla danej postaci” (M, 18 lat)

Cosplayerka mówi, iż zazwyczaj nie odgrywa postaci, w którą się wciela, ponieważ nie jest to od niej wymagane; czuje się dobrze w samym stroju i makijażu upodabniającymi ją do tej postaci. Pozwala sobie jednak niejako na odgrywanie roli, kiedy jest z bliższymi znajomymi – prawdopodobnie wynika to z poczucia komfortu.

„Przykładowo, jeżeli postać lubi dziwne pozy – na przykład *Shu* w większości układa dziwnie palce na większości grafik – no to wtedy te ruchy odtwarzam. Charakter? Zależy od sytuacji. Bo przykładowo, jeżeli jestem w jakiejś grupce i to jest bardziej *roleplay*, wtedy odgrywam postać. Ale tak zazwyczaj na konwencie to nie” (D, 17 lat)

Cosplayerka zaznacza, iż odgrywa rolę poprzez odtwarzanie póz postaci, jednak stosunkowo rzadko odgrywa ich charakter.

„(...) jeśli widzę, że ktoś dosłownie ma taką samą minę przy każdej postaci, na każdym zdjęciu, tak, na każdym filmiku to tak zastanawiam się „No okej”, ale jednak lepiej to wygląda kiedy ktoś bardziej się wczuwa. Tym bardziej, że trochę postacie i charaktery, które można odwzorować naprawdę mają bardzo... Brakuje mi słowa. Że ich charaktery są tak po prostu rozbudowane, że naprawdę da się po prostu po samym wyglądzie je jakoś odwzorować. Tak jak właśnie pani powiedziała samą mimiką twarzy (...) To tak jakby mieć aktora, którego się przebierze za jakąś postać, a on nadal nie będzie potrafił w ogóle zagrać tej postaci jaka powinna być. No dobrze, no fajnie, że jest, ale ciężko właśnie takiego aktora docenić, troszeczkę też właśnie z cosplayerami jest tak, więc jak są tego typu konwenty no to nawet zauważyłam, że w większości to nie jest zasada, ale jak ktoś jest starszy i bardziej przykłada się do cosplayu też zwraca na to uwagę, że jednak stara się jakoś bardziej też samą mimiką twarzy odwzorować postać, a nie tylko, a bo kupiło się strój, a bo się założyło perukę i ojej wow to jest wszystko” (J, 17 lat)

Poruszony został problem, jaki może spotkać cosplayerów – brak odgrywania postaci do tego stopnia, iż na różnych zdjęciach czy filmikach utrzymują tę samą mimikę. Cosplayerka mówi również o tym, iż w jej odczuciu bardziej docenia się zarówno aktorów, jak i cosplayerów, którzy wcielają się w rolę. Prawdopodobnie ma to związek z tym, iż osoby

trzecie czują się, jakby faktycznie obcowały ze swoją ulubioną postacią. Wynika stąd, iż istotne jest zaangażowanie w odgrywanie wybranej postaci.

„Ja przeważnie wybieram postacie – a przynajmniej staram się wybierać – takie, które nie są aż tak bardzo popularne, żeby na konwencie nie było wiele osób, które będą miały cosplay tej samej osoby. I wtedy nie muszę odgrywać tej roli aż tak bardzo. No bo jeśli jest dużo osób, które mają ten sam cosplay, no to ludziom najbardziej będzie się podobać ten, który będzie najlepszy. A jeżeli jest jedna osoba, która ma jakiś tam cosplay, to nawet jeśli on nie będzie mega dobry i ta rola nie będzie odgrywana, to jest jedna taka postać i jest fajnie” (N, 16 lat)

Uczestniczka wskazuje, iż wybiera postaci, które nie są popularne, ponieważ nie musi wtedy odgrywać roli. Ponadto istotne jest dla niej to, że mniej popularnych postaci jest mniej na konwentach, stąd nawet gorzej wykonany strój przyciągnie uwagę osób trzecich.

Fakt, iż respondentki rzadko odgrywają rolę, nie oznacza, iż nie imitują postaci w ogóle – dodają do swoich zdjęć i zachowania pozy lub zachowania specyficzne dla postaci, nawet jeśli dzieje się to w określonych okolicznościach. Ponadto jedna z respondentek wskazała na nieodgrywanie roli postaci, jako na zachowanie nie do końca odpowiednie dla cosplayu.

6.6.4 Odwzorowywanie cech postaci

Niektóre z respondentek wskazywały, iż starają się odwzorowywać cechy postaci, w które się wcielają – nie oznacza to jednak, iż stają się tymi postaciami lub odgrywają ich charakter w sposób całościowy:

„Na pewno jeśli jakieś cechy mi się podobają, to staram się zachowywać jak oni” (D, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż jeśli podobają jej się cechy postaci, stara się zachowywać jak ona.

„Tak myślę, że w dużej mierze robię postacie, które są energiczne i pomocne, takie właśnie bardzo do przodu, bo ja jestem introwertykiem i często mam ochotę po prostu bardziej poczuć się taka bardziej pewna siebie, ładniejsza, oczywiście mówię w cudzysłowie, więc robienie takich postaci bardziej pewnych siebie czy takich miłych, sympatycznych, które no mimo wszystko większość osób jak ją widzi to się uśmiecha to ja na przykład mam coś takiego, że często zdarza mi się takie postacie robić, bo sama wiem, że po prostu ktoś mnie zobaczy i się od razu uśmiechnie i to jest też takie sprawianie u innych ludzi uśmiechu jest super, czy to na *Instagramie* czy w życiu realnym” (J, 17 lat)

Druga respondentka przyznaje, iż czasami wykonuje kostiumy postaci, których charakter odbiega od jej charakteru po to, aby w pewien sposób poczuć się lepiej, być pewniejsza siebie oraz powodować uśmiech na twarzy osób trzecich. Nie mówi tutaj wyraźnie o wcielaniu się w nie, jednak zwraca uwagę na cechy, które mogłaby powielić.

Wypowiedzi respondentek wskazują, iż skupiają się one w pewien sposób na poszczególnych cechach charakteru postaci, które mogą odegrać bądź zaimplementować do swojego zachowania, podczas przywdziewania kostiumu określonej postaci. Nie mówią wiele na temat odgrywania postaci jako takiego.

6.6.5 Utożsamianie się z postacią

Niektóre z respondentek wskazywały, iż bezpośrednio utożsamiają się z postaciami, w które się wcielają:

„Jak tak wchodzę w postać to, szczególnie jeśli chodzi o cosplay ze znajomymi, ostatnio właśnie ze *Speedwagonem* to byłam z koleżanką, która zrobiła *Jonatana*... Dobra, to robiła też *Josuke* do mojego *Okyasu*, to po prostu szczególnie właśnie z tą drugą osobą, to żeby wejść w postać, to muszę się tak naprawdę z nią utożsamiać, to jest już tak... Czuję, że jestem jakby w tej postaci i że utożsamiam się tak właściwie z nią. Na przykład mogę powiedzieć, że trochę mi się zmienia charakter dopasowując się bardziej do postaci, tak chwilowo. Ale że nie byłam jeszcze na takich konwentach jako tako, więc nie mogłam tak wejść w to bardziej. No tak na przykład jak chodziłam na sesje zdjęciowe, to tak widziałam, że trochę bardziej weszłam, trochę bardziej byłam tą postacią, niż sobą. Nawet na sesjach” (G, 17 lat)

U cosplayerki utożsamienie z postacią występuje zwłaszcza w sytuacji, w której posiada cosplayową parę – wtedy, aby odpowiednio odegrać zaprzyjaźnione postaci, musi się ona ze swoją utożsamić.

„Głównie staram się wybierać postaci, z którymi się utożsamiam charakterem i w których będę się czuła dobrze. I jak na razie byłby to chyba cosplay *Jolyn*, w którym czułam się komfortowo i pewna siebie i pięknie się po prostu czułam” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż stara się wybierać postaci, z którymi się utożsamia – dotychczas najbardziej utożsamiła się z postacią *Jolyne* z mangi i anime *Jojo's Bizarre Adventure*, w której czuła się piękna i pewna siebie.

„Wydaje mi się, że... Tak, zdecydowanie. Na przykład jak bodajże dwa lata temu to było? To właśnie bardzo siedziałam w *fandomie Haikyuu!!* i właśnie bardzo dużo postaci z tego robiłam. Doszło do tego takie poczucie, że chcę iść uprawiać ten sport, bo one to robią” (D, 17 lat)

W wyniku styczności z anime opowiadającym o siatkówce sama poczuła chęć grania w siatkówkę, ponieważ robiły to postaci.

„To chyba jest *Reki*, to jest taka nowa seria więc nie zdziwiłabym się, gdyby pani nie знаła. *Sk8 the Infinite*. to jest takie anime akurat o jeżdżeniu na deskorolkach i takich różnych i tam faktycznie ta postać jest dla mnie o tyle ulubiona, że faktycznie jak zakładam perukę to czuję się w niej też sama sobie po prostu bardzo dobrze, ale też ta postać jest dla mnie właśnie takim jakby to powiedzieć... Motywuję mnie właśnie sama w sobie do działania, bo jest bardzo do mnie podobna tylko, że jest taka bardziej. Mi się zdarza być bardziej leniwą osobą. To ta postać jest taka bardziej właśnie pracowita, taka do przodu. Jak się ją ogląda to przy okazji też właśnie to ja też jestem trochę bardziej pracowita. O w taki sposób” (J, 17 lat)

Cosplayerka nawiązuje do postaci z anime *Sk8 the Infinite* i jak sama wspomina – wybrana postać jest „bardziej”, niż respondentka, co motywuje ją do działania. Ponieważ postać i cosplayerka posiadają zbieżne cechy, cosplayerka się z nią utożsamia i staje się w wyniku interakcji bardziej pracowita, niż dotychczas.

„No i taką postacią, z którą mogę się jeszcze utożsamić, to po części jest właśnie *BuciaMama*. Bo ja też czasami jestem taką... Czasami jako lider, nie potrafię dać tej granicy, że blisko z osobami i właśnie lider. I właśnie przez to były takie

dramki¹¹⁰, bo ja jako taka mama, co by się opiekowała tym. I to samo na konwencie, że ja wszystko załatwiałam, chociaż byłam tym już zmęczona. I stąd takie utożsamienie (...) A jeśli chodzi o taki wygląd i właśnie po części charakter, to *Yae*. *Yae* to był mój taki strzał w dziesiątkę (...) I właśnie ona ma taki charakter, bo ja przez pewne swoje przeżycia zaczęłam być ironiczna. I ona też czasami taka jest, że mówi na przykład „Chciałbyś zobaczyć moją lisią formę? Możesz pomarzyć”. I w ogóle ona jest taką i też tak planuje super i wydaje mi się, że to są takie mocniejsze moje Teraz jeszcze postać, z którą się zżyłam i to jest akurat mniej znana manga, ale bardzo kontrowersyjna, przykra i się ją przeżywa. To jest *Ennead*. Nie powiem ogólnie, jak ją się czyta, ale jest o bogach i jest taki bóg, który niezbyt ciekawie ma w rodzinie i staje przed pewnym sądem. Pewnych rzeczy nie zdradza, co się wydarzyło, dlaczego taki był i tak dalej. I wiadomo, jest bogiem, to dlaczego tak się zachowuje – nie powinien mieć takich ludzkich emocji i tak dalej. Między innymi z nim się tak utożsamiam, bo dostał kopa od swojej rodziny najbliższej. I przez pewne przeżycia ja też się z nim utożsamiam” (J, 18 lat)

Uczestniczka wspomina o postaci *Bucciaratiego* z serii anime i mangi *Jojo's Bizarre Adventure*, którego nazywa *BuciaMamą* ze względu na historię postaci. Podkreśla, iż utożsamia się z nim ze względu na posiadaną cechę, jaką jest opiekuńczość. Jako kolejną postać podaje *Yae Miko* z gry *Genshin Impact*, ponieważ podobnie jak *Yae* cosplayerka klasyfikuje siebie jako osobę ironiczną. Respondentka wskazuje także postać z manhwy¹¹¹ *Ennead* – błędnie klasyfikując ją jako mangę – z którą utożsamia się ze względu na podobne przeżycia. W wypadku tej respondentki dochodzi do utożsamiania się z różnymi postaciami ze względu na różne elementy: cecha charakteru oraz historia życia.

„Na przykład jak ubieram cosplay to staram się utożsamić z tą postacią. Na przykład ta postać jest mega nieśmiała i ja na przykład też jestem na początku mega nieśmiała i ciężko mi powiedzieć pierwsze słowo tak jak ta postać i po prostu na tej zasadzie się u niej utożsamiam. Ale utożsamiam się też tym, że jestem naprawdę miła i lubię pomagać też tym. I ona też tak ma. Według mnie. Bo ktoś może mieć inny *head cannon* [kanon – przypis autorki], że inaczej się zachowuje (...) Tak, to jest mój *comfort character*¹¹². Się z nią lekko utożsamiam. Ale mam jednak kilka rzeczy, których ona na przykład nie ma i no...”

(R, 18 lat)

110 *Drama* – *Słownik Języka Polskiego PWN* definiuje dramę jako <<1. potocznie: afera, awantura, draka; 2. środowiskowo: dramat azjatycki>>, za: <https://sjp.pl/drama>, dostęp: 01.08.2022 r., godz.: 15:15; ze względu na temat pracy doktorskiej obie definicje są istotne, jednak biorąc pod uwagę kategorię odnosząc się tutaj do pierwszej definicji dotyczącej dramy jako afery, awantury lub draki

111 *Manhwa* – *Urban Dictionary* definiuje *manhwę* jako <<koreański komiks; w przeciwieństwie do mangi może być kolorowy lub czarno-biały>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Manhwa>, dostęp: 22.09.2022 r., godz.: 21:53

112 *Comfort character* definiowany jest przez *Urban Dictionary* jako <<sytuacja, w której postać z produkcji popkultury pozwala poczuć się jednostce bezpiecznie i szczęśliwie, kiedy jest ona zdenerwowana, smutna, zdołowana itd.>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Comfort%20Character>, dostęp: 22.09.2022 r., godz.: 22:05; jest to postać, z którą jednostka może się utożsamiać i dzięki której czuje się lepiej

Cosplayerka mówi, iż utożsamia się z postacią, ponieważ są tak samo nieśmiałe i zachowują się w podobny sposób. Zaznacza jednak, iż sama posiada pewne cechy, których nie posiada postać, nie doprecyzowuje jednak o jakie cechy jej chodzi.

„Te postaci, które wybieram, żeby cosplayować, to są po prostu postaci, z którymi się bardziej utożsamiam. A które bardziej mi pasują po prostu do charakteru. Taki *Kenma*, który siedzi i gra w gry i ma wszystko absolutnie gdzieś. *Kirito*, który siedzi i gra w gry komputerowe i też ma wszystko gdzieś. Może niekoniecznie w samej grze, ale biorąc pod uwagę prawdziwy świat, no to on nie był szczególnie socjalną osobą. Tak, myślę że to są po prostu bardziej *reliable*¹¹³ postaci” (M, 17 lat)

Cosplayerka wybiera do cosplayowania postaci, z którymi się utożsamia – opisuje je jako postaci, które „mają wszystko gdzieś”.

Niektóre z respondentek silnie utożsamiają się z postaciami. Wynika to z posiadanych przez nie cech charakteru czy historii życia, które również posiada dana postać. Wydaje się, iż cosplayerkom jest prosto wczuć się w postaci, ponieważ są one do nich podobne. Wypowiedzi respondentek wskazują także, iż angażują się one emocjonalnie w historię postaci oraz we wcielenie się w nie.

Wypowiedzi respondentek wskazują, iż chętnie wybierają postaci, które są w jakiś sposób do nich podobne. Mogą oczywiście wybierać postaci, z którymi nie łączy ich zbyt wiele, jednak jest to forma eksperymentu lub wyzwania, którego podejmują się niejako w celu przekraczania granic i eksploracji. Znacznie bardziej są jednak przywiązane do postaci, z którymi mogą się utożsamić i które w jakiś sposób są do nich podobne – wynika to m.in. z faktu, iż ciężko wczuć się i zrozumieć osobę czy postać, która jest odbierana przez jednostkę jako nieodpowiednia. Wskazywałam w jednym z artykułów, iż *dobrze jest być złym*, ponieważ postaci określane jako „złe” posiadają często motywy i historię życia, które są zrozumiałe dla odbiorcy – antagonistą może być ciekawie napisany, a jego potknięcia, negatywne emocje, problemy i błędy przypominają codzienne funkcjonowanie ludzi jako takich – popełniają oni błędy, myślą się, doświadczają smutku i utraty oraz mierzą się z wymogami, którym czasami

113 *Reliable* – *Cambridge Dictionary* definiuje *reliable* jako <<coś lub ktoś, kto jest wart zaufania lub uwierzenia w to, nią lub niego, ponieważ zachowuje się lub działa zgodnie z oczekiwaniami obserwatora>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/reliable>, dostęp: 22.09.2022 r., godz.: 22:08

nie potrafią sprostać (Wrona, 2020). Podobnie jest w przypadku, kiedy postać jest w jakimś względzie podobna do cosplayera – jeśli posiadają te same cechy lub przeszły w życiu podobne doświadczenia, cosplayer jest w stanie uwierzyć w poczynania bohatera i go naśladować.

Podobnie może być również w przypadku wyglądu postaci – jeśli jest on w jakiś sposób zbliżony z wyglądem lub stylem cosplayera, cosplayer może poczuć się pewniejszy siebie przywdziewając określony strój lub odkrywając elementy ciała. Stąd również wygląd postaci może stanowić element, dzięki któremu jednostka się z nią utożsamia.

Biorąc pod uwagę wypowiedzi respondentek, cosplay umożliwia im wcielenie się w postaci, które w dużej mierze charakteryzują się podobieństwem do *self* cosplayera. Może on jednak czerpać z postaci wzorce, dzięki którym usprawni swoje funkcjonowanie, o czym mówiły respondenci w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*. W ten sposób cosplay może przyczyniać się do kształtowania tożsamości jednostki.

6.7 Wyjście z roli czy wymieszanie?

W związku z tym, iż podczas wcielania się w postać u niektórych cosplayerów dochodzi do sytuacji, w której jednocześnie są oni sobą i kimś innym w tym samym momencie (Geissler, 2016, s. 35), zastanawiająca wydaje się kwestia wychodzenia z roli, której cosplayer doświadcza podczas zdejmowania stroju lub końca *eventu*. Niektórzy cosplayerzy doświadczenia swoistego powrotu samoświadomości lub wymieszania tożsamości, jednak większość moich respondentek opisuje swoje wychodzenie z roli jako bezproblemowe.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) powrót samoświadomości podczas wychodzenia z roli, b) bezproblemowe wyjście z roli oraz c) wymieszanie tożsamości.

6.7.1 Powrót samoświadomości podczas wychodzenia z roli

Trzy respondenci wskazują, iż podczas wychodzenia z roli doświadczenia swoistego powrotu świadomości jednostkowej:

„Ale właśnie, jak się z tym czuję... No... Ciężko powiedzieć, ale tak jakby wraca mi moja świadomość, jeśli mogę tak powiedzieć. Bo jak wchodzę w postać, to wchodzę i wyglądem i staram się charakterem. I czuję jak wszystko do mnie powraca wraz ze zmywaniem tego makijażu. I ja zawsze mam tak, że nie zmywam makijażu tak o, tylko jedną połowę twarzy robię. I właśnie wtedy jest taki moment, jak czuję jak wchodzę znowu w siebie, jakbym wchodziła w postać, tylko ta postać to ja. To dosłownie takie przeskakiwanie (...) No i właśnie tak, staram się po prostu bardziej płynnie przejść, żeby nie było też tak, że odcięcie, że zrywam z siebie cały kostium, peruka na drugi kąt pokoju rzucona i natychmiast zmywam makijaż. Jakoś płynne przejście to tak jakoś lepiej wychodzi. Żeby to też nie był taki szok” (G, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż wejście w rolę ma miejsce nie tylko podczas chęci odgrywania postaci, ale również podczas powrotu z postaci do swojej świadomości – czuje wtedy, jakby przybierała rolę samej siebie. Nazywa to przeskakiwaniem. Poniekąd przypomina to wskazaną przez Debapriyę Choudhury *lucid identity* (Choudhury, 2012). Zaznacza, iż dokonuje przejścia płynnie, aby nie doznać szoku.

„Znaczący z *Jolyne* mam dużo wspólnego i to nie była aż tak diametralna zmiana, jak w przypadku mojego ostatniego kostiumu, który był potężny i bardzo agresywny. To już tak – zdecydowanie poczułam taką zmianę, że trzeba wrócić do takiego normalnego życia, zwyczajnego (...) Nie robię tego często, bo staram się odzwierciedlać postaci, które są do mnie jak najbardziej podobne. W wielkiej mierze. Ale jeśli właśnie tak wychodzę z tych postaci diametralnie ode mnie różnych, no to jest tak, jakby przełączały się jakieś osobowości. Jest to śmieszne dosyć uczucie, ale czasem można wynieść jakąś lekcję z tego, kim się było, a kim się jest teraz” (G, 16 lat)

Poczucie przejścia u tej cosplayerki jest zależne od postaci, w którą się wciela – jeśli jest ona zbieżna z nią charakterem, nie ma swoistego przeskoku. Jeśli postać jest diametralnie od niej różna, to następuje przeskok, który określa jako przełączenie osobowości.

„Z postaci nie, ja mam tak swoją personę cosplayową, bo ja tak działam pod nickiem *Luka* i *Luka* jest fajna. *Luka* potrafi rozmawiać z ludźmi, *Luka* nie ma problemów by z kimś porozmawiać na konwencie, *Luka* jest taka otwarta i potrafi być... Zawsze ma siłę, a moja persona czyli *L* jest o wiele bardziej stonowana i jestem taka i to nie jest oczywiście, że jestem totalnie inną osobą po prostu ja czuję taki przeskok. Zwłaszcza, że ja mam trochę oddzielnych znajomych, znaczy to teraz się przenikło. Mówię teraz bardziej o czasie kiedy tak bardzo to czułam (...) teraz to też się trochę przenikło, że miałam bardziej różnych znajomych od cosplayu, które mówili na mnie *Luka* i była też *L*, która nie ma siły wstać do szkoły, bo ma problemy czy ma generalnie na co dzień problemy czy na przykład mam czasem jakieś problemy ze stopniem i nie potrafię sobie z tym poradzić, czy jakieś tam inne problemy, że potrafię zasnąć na lekcjach (...) Po prostu *Luka* to była ta lepsza wersja mnie i na co dzień kiedy nie byłam w tym środowisku i szłam do swojego normalnego życia to czułam się gorzej, bo ja nie byłam konkretnie tą *Luką*, nie? W sensie też nie musiałam być tą *Luką*, bo nie było też ludzi, którzy znają mnie od strony *Luki*, tylko byli ludzie, którzy mnie znają od strony *L* (...) W sensie teraz to się szczerze troszkę wymieszało przez to, że zrobiłam sobie

tą przerwę i jakby ci znajomi, których poznałam od tego środowiska cosplayowego przenikli do mojego życia poza cosplayowego i to troszeczkę się wymieszało gdzie oczywiście jest większa dominacja takich lepszych emocji, gdzie czuję się bardziej sobą, ale zdecydowanie się przenikło, że zachowuję się bardziej podobnie na przykład w szkole (...) wybierałam sobie postaci w których byłabym w stanie do nich się tak najbardziej odzwierciedlić, że to było takie bardziej, że nie mam makijażu, nie mam peruki i nie czuję się, aż tak fajnie, nie? Coś takiego, czuję się bardziej normalnie niż taki przeskok emocjonalny, to bardziej miałam ze swoją personą cosplayową” (L, 16 lat)

Na szczególną uwagę zasługuje wypowiedź powyższej respondentki, która wskazuje nie tyle na wcielanie się w postać, ile na posiadanie swojej osoby cosplayowej *Luki*. *Luka* posiada nieco inne cechy charakteru, niż respondentka i jest skierowana do innego grona odbiorców. *Luka* stanowi więc alter ego respondentki. Cosplayerka mówi w jej przypadku o swoistym przeskoku, kiedy wychodzi z *Luki* i wraca do siebie. Zaznacza jednak, iż *Luka* nie do końca jest całkowicie od niej rozbieżna, chociaż jest jednak przedstawiana jako ta, która posiada energię do działania i jest w stanie poradzić sobie z problemami – w przeciwieństwie do cosplayerki. Respondentka zaznacza jednak, iż jako ona sama czuła się gorzej, niż wtedy, kiedy była *Luką*. Cosplayerka wskazuje jednak, iż ostatnio zmianie i wymieszaniu uległy środowiska, w których się znajduje – znajomi od cosplayu zaczynają być obecni także w środowisku poza cosplayem, stąd zaczyna dochodzić do swoistego połączenia *Luki* i respondentki na skutek pojawienia się w życiu codziennym respondentki pozytywnych odczuć i emocji. W związku z tym również w szkole zaczynają się u niej ujawniać cechy, które posiada *Luka*.

Cosplayerka wspomina jednak, iż wybiera sobie postaci podobne do niej, aby uniknąć przeskoku, który odczuwała przechodząc z bycia personą cosplayową do samej siebie. Wskazuje również, iż robi to po to, aby nie czuć się źle, kiedy wraca do swojej tożsamości jednostkowej.

Wypowiedzi respondentek wskazują na swoisty przeskok w momencie, w którym decydują się wyjść z roli postaci i niejako powrócić do siebie. Oddzielają więc odgrywaną rolę i tożsamość postaci od siebie samych; dwie z trzech respondentek wskazywały jednak na przejmowanie cech postaci i ich sposobów postępowania w rozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*. W związku z tym, cosplayerki nie do końca porzucają postaci, w które się wcielają a oddzielenie tożsamości postaci od swojej zdaje się niepełne. Być może część cech

charakteru może w ten sposób zostać zmieniona lub zastąpiona, czyniąc tożsamość formą mozaikową lub płynną (Melosik, 2013, s. 313).

6.7.2 Bezproblemowe wyjście z roli

Znacząca część respondentek wspominała, iż wyjście z roli jest bezproblemowe i nie doznają przeskoku, takiego jak cosplayerki w punkcie powyżej:

„Nie, bardziej to było „Ojeju, trzeba iść spać. Dobra, ściagam to, idę”. A jeszcze trzeba makijaż zmyć, matko boska. Jakby, nie – w ogóle nie miałam czegoś takiego, że musiałam usiąść i dojsć do siebie, poczekać aż będę sobą” (A, 17 lat)

Cosplayerka skupia się głównie na niewygodach związanych z kostiumem oraz z ilością aktywności, które należy wykonać podczas zdejmowania kostiumu i rekwizytów.

„Zależy tak naprawdę, o ile ta postać się różni ode mnie (...) Zależy czy to jest na konwencie czy jestem sama z kimś – powiedzmy, dwie/trzy osoby. Bo jeżeli po konwencie, to zazwyczaj jestem zmęczona samym tym, że byłam na konwencie. Także tutaj to chyba nie (...) No to nie czuję specjalnej różnicy. Psychiczenie nie ma żadnego znaczenia, ale fizycznie – wiadomo – jak się zdejmuje *binder*¹¹⁴ to jest po prostu wygodniej” (D, 17 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż istotne jest to jak bardzo postać się od niej różni oraz czy jest na konwencie czy nie – niemniej jednak nie czuje żadnego przeskoku emocjonalnego czy psychicznego. Pojawia się natomiast zmiana fizyczna wynikająca ze zdjęcia elementu kostiumu, jakim jest *binder*.

„Znaczy nie wiem czy była to zmiana pomiędzy jego rolą a moim prawdziwym zachowaniem, bo pamiętam, że jak wróciłam, to mi było po prostu bardzo przykro. Że tutaj się czułam bardzo niekomfortowo i było mi bardzo gorąco i też nie dostałam tyle uwagi i czułam się taka odepchnięta. No myślę, że na pewno się to różniło, bo na co dzień nie zachowuję się tak, nie jestem aż taka bez życia. Ale nie wiem czy to się jakoś odbiło na mnie. Myślę, że nie” (N, 16 lat)

114 *Binder* – *Cambridge Dictionary* definiuje *binder* jako <<kawałek materiału owinięty ciasno wokół ciała w celu jego przytrzymania lub spłaszczenia, np. po operacji>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/binder>, dostęp: 21.09.2022 r., godz.: 16:46; w przypadku cosplayu jest to część garderoby, która spłaszcza piersi, umożliwiając kobietom wcielenie się w męskie postaci; efekt ten można uzyskać również dzięki bandażom

Wspomina została sytuacja, w której czuła się niekomfortowo w kostiumie oraz czuła smutek, ponieważ nie dostała podczas wcielania się w postać wystarczająco dużo uwagi. W jej przypadku negatywne odczucia związane z przykrą dla niej sytuacją były na tyle silne, iż nie przyglądała się swojemu wyjściu z roli. Możliwe również, iż w związku ze swoimi odczuciami również w rolę w ogóle nie weszła lub wyszła z niej szybciej, niż podczas zdjęcia kostiumu. Reflektuje się jednak i zauważa, że prawdopodobnie nie miało to na nią żadnego wpływu.

„Szczerze to ulgę, bo noszenie kostiumu boli trochę, a tak pod względem samopoczucia bardziej psychicznego to wydaje mi się, że samo w sobie ściągnięcie tego stroju nic nie zmienia dla mnie” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka także podkreśla ulgę, jaką czuje podczas zdjęcia kostiumu. Wskazuje również, iż nie czuje żadnej zmiany wychodząc z roli.

„W sumie zależy. Bo jedna cecha – to, że jestem nieśmiała – utrzymuje mi się cały czas. A reszta takich rzeczy nie utrzymuje mi się po zdjęciu cosplayu. Może też mogę powiedzieć, że jak jest jakaś poważna sytuacja, to umiem się uspokoić po prostu.

I po zdjęciu cosplayu mam te swoje cechy, ale nie biorę ich od niej po prostu (...) Czasami czuję taką ogromną ulgę, jak zdejmuję cosplay, bo to jest jednak ciężkie. Czasami jak mam cosplay z pełną zbroją i naprawdę mocnym makijażem, to jak zdejmuję ten cosplay, zdejmuję makijaż, zdejmuję wszystko, rzucam to wszystko na łóżko to mam takie „O mój Boże, taka ulga” ” (R, 18 lat)

U cosplayerki jedna z cech utrzymuje jej się cały czas – jest to nieśmiałość. Potrafi się także uspokoić w niekomfortowych sytuacjach, jednak nie zauważa przejmowania większej ilości cech od postaci. Podkreśla, iż podczas zdjęcia kostiumu czuje ulgę.

„Nie. Nie. Ale mam to samo w momencie, w którym po prostu zrobię fajny makijaż i nie wiem, po prostu jakiś fajny *outfit* [ubiór – przypis autorki] mam i po prostu wyjdę na miasto i czuję, że fajnie wyglądam, więc to jest dokładnie to samo uczucie w tym momencie (...) Znaczy w tym momencie i tak jestem w domu, a jak wcześniej byłam na jakimś evencie albo chodziłam gdzieś ze znajomymi to w tym momencie czy bym siedziała w cosplayu czy bez to i tak i tak bym się rzuciła na łóżko i nic nie robiła do końca dnia. Więc w tym momencie nie byłoby żadnej różnicy, ale tak założymy, że gdybym miała na przykład w łazience w *Avenidzie* zdjęć ten kostium i się ogarnąć i wrócić do normalnego ten, to myślę, że już by była większa

jakaś różnica. Właśnie pod względem tej odwagi i pewności siebie. Więc dopiero w tym momencie mogłaby być jakaś zmiana dopiero. Jeśli to byłoby bardziej tak publicznie, niż w zaciszu własnego pokoju” (M, 17 lat)

Wcielenie się w postać jest dla niej porównywalne z ubraniem się w komfortowe ubrania oraz zrobieniem makijażu i wyjściem z domu. Warunkuje jednak przeskok od sytuacji – jeśli jest ze znajomymi, a po ewencie wraca do domu, jest jej obojętnie czy jest w stroju czy bez niego – ciągle czuje się tak samo. Problem mógłby się pojawić, gdyby ze stroju miała rozebrać się w miejscu publicznym – jest to jednak kwestia dotycząca odwagi i pewności siebie, nie zaś wyjścia z roli.

Część respondentek skupia się na uldze pojawiającej się w wyniku zdjęcia stroju. Nie wskazują, iż następuje przeskok, stąd ich tożsamość pozostaje taka sama – część cosplayerek wskazuje jednak, iż uczą się od postaci sposobów postępowania lub przejmują ich cechy w wyniku interakcji z wybranymi bohaterami, o czym wspominały w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*. Nie dochodzi więc do defragmentacji osobowości – pozostaje ona spójna, a nie mozaikowa czy płynna.

6.7.3 Wymieszanie tożsamości

Trzy z respondentek wskazują na sytuację, w której dochodzi do swoistego wymieszania się tożsamości podczas wychodzenia z roli postaci – oznacza to, iż de facto cosplayerki nie wracają do siebie, a powstaje nowa tożsamość, nawet jeśli różni się ona niewiele od oryginalnej:

„Na pewno czuję się szczęśliwa nadal, bo takie założenie cosplayu na jakąś sesję zdjęciową czy to właśnie imprezę, to jest zawsze dużo dobrych wspomnień, dużo śmiesznych sytuacji, także nawet jak zdejmę strój, to nadal żyję tym dniem, w którym ten strój nosiłam. Także po części nadal jestem tą postacią i po części nadal jestem sobą” (W, 19 lat)

Dla tej respondentki istotne są przyjemne wspomnienia dotyczące sesji zdjęciowej lub *eventu* – jeśli takowe posiada, to podczas wychodzenia z roli nadal pozostaje postacią, w którą się wcielała.

„Wydaje mi się, że nie aż tak. Trochę mi pewnie zostało, bo już się przyzwyczaiałam po całym dniu wcielania się w rolę. Ale bardziej tak gładko” (H, 16 lat)

Cosplayerka mówi, iż pozostają jej z postaci pewne elementy, ponieważ przyzwyczaiała się do niej podczas wcielania się w nią przez cały dzień. Nie dokonuje więc całościowego powrotu do oryginalnej tożsamości.

„Nie, ja mam często tak, że ta postać ma mój charakter. Ale kiedy jestem sobą, to już niektóre rzeczy są inaczej – nie wszystko jest tak samo, jak u tej postaci. Bo ona ma podobny charakter do mnie, ale to są dwa charaktery w jednej osobie. Bo to jest mój charakter i charakter tej postaci. I jeśli ta postać jest przeze mnie dobrana, a nie na sesję albo coś takiego, że to nie jest tak, że jestem odważna, mogę mówić, przeklinać, a jak wracam do siebie to jestem *shy* [cicha/wstydliva – przypis autorki] i wyznaję boga. Nie, to jest tak, że mój charakter jest naprawdę kompatybilny z postacią, Nie mam takiego skoku jakby. Mówię, musi postać być wybrana przeze mnie, a nie do samej sesji” (J, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż nie ma przeskoku, ponieważ postać jest z nią kompatybilna i posiada jej charakter. Oznacza to, iż cosplayerka wybiera postaci, które nie różnią się od niej zbyt, stąd nie występuje wyjście z roli, ponieważ postać pokrywa się z jej oryginalną tożsamością. Wskazuje jednak, iż podczas wcielania się w rolę posiada dwa charaktery w ciele jednej osoby.

Powyższe respondentki nie do końca powracają do swojej oryginalnej tożsamości, ponieważ pozostają w nich cechy postaci, w które się wcielały. Stąd ich tożsamość może posiadać charakter mozaikowy lub płynny (Melosik, 2013, s. 313).

Znacząca część respondentek nie ma żadnego problemu z powrotem do swojej oryginalnej tożsamości. Pozostałe z nich odczuwają przeskok lub wymieszanie tożsamości w wyniku wcielania się w rolę i próbę wyjścia z niej. W wyniku tego ich tożsamość może zostać zdefragmentaryzowana lub być płynna, co oznacza, że dowolnie można ją zmieniać i kształtować lub zmieniać i zastępować poszczególne jej elementy (Melosik, 2013, s. 313). Cosplayerki nie wskazują jednak na to, aby miało to na nie negatywny wpływ – wypowiadają

się o tym w pozytywnym lub neutralnym kontekście i wiążą to z pozytywnymi odczuciami, które wynikają m.in. z udziału w *eventach* lub sesjach zdjęciowych.

Wypowiedzi respondentek stanowią podstawę do zastanowienia się, jak można wykorzystać kulturę popularną i jej wytwory do tego, aby pokierować kształtowaniem się tożsamości w sposób wspomagający adolescentów. Nie oznacza to jednak, iż rodzice i nauczyciele będą mogli dowolnie ingerować w kształtowanie się tożsamości młodzieży – jest to indywidualne zadanie każdego człowieka, które jest realizowane m.in. w wyniku eksploracji. Ponadto, tożsamość zaimplementowana lub stworzona przez dorosłych mogłaby się okazać nietrwała i zostać odrzucona przez młodą osobę. Jeśli natomiast każda jednostka będzie ją tworzyć indywidualnie, zostanie ona zaakceptowana i zinternalizowana w wyniku własnego wysiłku. Dodatkowo umożliwi to wzmocnienie poczucia sprawstwa u młodych osób¹¹⁵.

6.8 Pomiędzy wsparciem dla kształtowania się tożsamości przez cosplay a negatywnym nastawieniem ze strony rodziny

Rodzina stanowiąca grupę pierwotną ma istotny wpływ na kształtowanie się osobowości i tożsamości jednostki, która wychowała się w tejże grupie. Stąd krytyka czy brak wsparcia z jej strony może być dla osoby dotkliwa i wiązać się z zahamowaniem lub porzuceniem zainteresowań i aktywności. Mogą zdarzyć się także sytuacje, w których jednostka kontynuuje swoje hobby pomimo negatywnego nastawienia rodziny, o czym wspominały niektóre z respondentek. Znaczna część respondentek wspomina jednak o pozytywnym lub neutralnym podejściu rodziny do zainteresowania, jakim jest cosplay.

W wypowiedziach respondentek jawi się, iż rodzina nie do końca zdaje sobie sprawę z tego, iż cosplay może stanowić aktywność, która pozwala adolescentom na eksplorację w kwestiach tożsamościowych. Niektórzy rodzice traktują cosplay jako nieistotną i przemijającą aktywność. Inni wprost się mu sprzeciwiają i pojmują jako aktywność nie wspomagającą, a wręcz przeszkadzającą w skupieniu się na elementach w ich mniemaniu naprawdę istotnych, jak szkoła czy przyszły zawód. Znajdują się jednak rodzice, którzy wspierają dzieci i cieszą

115 Zobacz więcej w rozdziale „*Kim jestem?*”, czyli tożsamość jednostki

się z ich sukcesów, chwając się znajomym nowymi strojami czy perukami, które dzieci stworzyły lub kupiły.

Na podstawie wypowiedzi cosplayerek powstały następujące podkategorie: a) obszar wsparcia ze strony rodziny w eksploracji tożsamości, b) teren uznawany przez rodzinę za neutralny do eksploracji tożsamości oraz c) scena sporu z rodziną w kwestiach tożsamościowych.

6.8.1 Obszar wsparcia ze strony rodziny w eksploracji tożsamości

Niektóre respondentki wskazywały, iż rodzina jest wspierająca i często również pomaga im w jakiś sposób lub wyraża pozytywne opinie na temat kostiumów:

„No właściwie byłam zdziwiona prawdę mówiąc. Rodzice zaczęli coś podejrzewać, jak kupiłam swoją pierwszą perukę. Tak jednak... No... Nie noszę za bardzo peruk na co dzień. Z resztą, widzieli że kupiłam, ale mnie nigdy w niej nie widzieli. Dopiero jak im pokazałam kilka zdjęć, które mi tam koleżanka zrobiła, latała z aparatem, to przy okazji zrobiła. I aż mnie zdziwiło podejście, bo słyszałam, że w większości przypadków rodzice nie za bardzo popierają ten cosplay. Nawet nie mam pojęcia, z jakich powodów. Po prostu nie popierają tego. No a moi rodzice jakoś tak dziwnie pozytywnie zareagowali. Tak naprawdę pozytywnie, bo tata naprawdę jest zachwycony i za każdym razem, jak robię jakiś cosplay, to każe mi wysłać zdjęcia, które pokazuje na przykład koleżankom z pracy, moim dziadkom też. Ogólnie myślę, że, słyszałam z opowieści, że spora ilość cosplayerów ma nieprzyjemne sytuacje z tym cosplayem i się bałam. Nadal czuję, że to tak nie w porządku, żeby tak w pełnym cosplayu zejść sobie na dół, bo ogólnie pokój mam na piętrze, a na dole się dzieje całe życie rodzinne, więc tam... Czulałam, że coś jest nie tak, żeby zejść w pełnym cosplayu na obiad albo na kolację w większości przypadków i tak trochę... Nadal czuję, że tak jest, ale widzę, że moi rodzice naprawdę to akceptują, że... Mamie się naprawdę podoba, że potrafię się zmienić z jednej osoby w drugą, prawie całkowicie, bez kształtu twarzy, bo tego niestety nie zmienię. Ale tam z makijażem... To mi wychodzi. No i mamie się podoba, mojej mamie, moim dziadkom się podoba. Nawet moim nauczycielom się podoba. Więc no... Trafiłam na naprawdę dobre środowisko tutaj” (G, 17 lat)

Cosplayerka mówi, iż początkowo bała się pokazać rodzicom w kostiumie, ponieważ słyszała historie, w których rodzice okazywali brak akceptacji dla cosplayu. Jej rodzice jednak zareagowali pozytywnie – chwalą się innym osobom zdjęciami, a same kostiumy i makijaż bardzo im się podobają. Jednocześnie cosplayerka nadal czuje, iż w pewien sposób nie powinna pokazywać się w pełnym cosplayu na dole domu, gdzie toczy się całe życie rodzinne.

„Muszę przyznać, że starsza część rodziny nie jest pozytywnie nastawiona, bo to jednak ludzie starszego pokolenia. Ale na przykład moja mama, czyli najbliższa mi osoba, jest bardzo wspierająca po prostu. Sama uwielbia na prezenty robić mi różne *wigi* czy stroje. Tak samo ciocia, która za każdym razem jest aż zdziwiona tym, jaką robotę robię i jak może mnie nie poznać następnego dnia w domu” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż jedynie starsza część rodziny nie popiera cosplayu. Jej mama i ciocia wspierają ją i są zachwycone tym, jakich przemian dokonuje.

„No czasami nadal jest ciężko i powoli próbujemy to zmienić i moja mama jest bardzo fajna i chętna do zmiany, więc stara się mnie zrozumieć, mimo że nie wie o co chodzi zupełnie” (H, 16 lat)

Dziewczyna wskazuje, iż jej mama wykazuje chęci zrozumienia jej, nawet jeśli nie do końca rozumie, czym jest cosplay. Okazuje tym wspierającą postawę.

„Na początku byli tacy bardzo zdziwieni, nie wiedzieli co się dzieje do końca. Ale oni zawsze – bo ja od dziecka byłam bardzo artystyczna, taka najbardziej ze wszystkich dzieci, bo łącznie mam trójkę rodzeństwa – no to na początku byli sceptyczni, ale jak zobaczyli, że mi to jakoś wychodzi i że sprawia mi to frajdę, no to weszli w taki podziw, że „Wow”, że wręcz taka duma, że dziecko coś takiego nietypowego potrafi robić. A rodzeństwo, to wydaje mi się, że im się podoba. Mój młodszy brat jak zrobię kostium to przychodzi się zapytać czy może ze mną zrobić zdjęcie, to kolegom wyśle. A starsze rodzeństwo to niby trochę śmieszkują ze mnie, że niby coś tam mi podokuczają, ale to jest takie typowe dla rodzeństwa i też mi się wydaje, że im się podoba” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka wspomina, iż początkowo jej rodzina była zdezorientowana, jednak zmieniło się to w dumę – zarówno jej rodzice, jak i rodzeństwo wspierają ją i dopingują w kontynuowaniu niestandardowego hobby.

„Widzi moje cosplaye, widzi, co ja robię. Jej się to podoba i mimo że mówi „Boże, jak drogo” to mnie chwali. Często, jak gada ze znajomymi, to mówi, że ona ma takie śliczne makijaże, takie śliczne stroje, ona coś tam (...) Jeśli chodzi o rodzinę to moja mama – boli ją tylko cena samych cosplayi. Zwłaszcza teraz bardzo wzrosła. Ale jeśli chodzi o sam cosplay i makijaże, które robię, to bardzo jej się podoba. Nawet zmotywowałam ją do tego, żeby kupiła lepszą paletkę i robiła takie same cieniowanie jak ja na oczach. Jeden kolor i tyle. Chwali się ogólnie moimi zdjęciami, też mój *Instagram* obserwuje. Więc mimo iż marudzi na cosplaye, to jednak stara się mnie wspierać” (J, 18 lat)

Cosplayerka mówi, iż mama stara się ją wspierać, pomimo niezadowolenia z powodu cen kostiumów i akcesoriów. Chwali ją jednak, zarówno przed swoimi znajomymi, jak i poprzez komplementy odnośnie ładnych makijaży.

„Moja rodzina nie ma nic przeciwko temu. I ona wręcz mnie wspiera. Wręcz moja mama mi kupuje materiały, czasami mi się dokłada do wyjazdów albo czasami mi sponsoruje *wiga* na urodziny albo coś w tym stylu. Raz, jak pojechałam do babci, to pomagali mi nawet zrobić elementy do cosplayu. I to jest po prostu mega miłe, że oni doceniają moje hobby i po prostu nie mają nic do tego, że ja to robię i wręcz starają mi się pomóc, żebym kontynuowała swoją przygodę z tym cosplayem. I jestem naprawdę szczęśliwa, że moja rodzina to akceptuje i nie ma nic do tego” (R, 18 lat)

Uczestniczka wspomina, iż rodzina ją wspiera – mama dokłada się finansowo do wyjazdów lub peruk, a babcia pomagała wykonać element do cosplayu.

„Generalnie ze strony mamy, u której mieszkam na co dzień, jest dużo wspierania tak ten. Mojej mamie się bardzo podobają moje kostiumy i tak dalej. Ba! Sama przymierzała niektóre peruki. Ale też się pytała czy mam jakieś bardziej naturalnie wyglądające peruki, niż takie na przykład różowe. Czy takie typowe. Ale nadal miło. I pierwsze co, jak wychodzę gdzieś w cosplayu, to mam mnóstwo zdjęć przez moją mamę albo przez moją babcie. Więc rzeczywiście, są do tego bardziej pozytywnie nastawione (...) Moja siostra się ze mnie śmieje, ale ma cztery lata, więc to pewnie kwestia tego. Ostatnio mnie poprosiła, żebym zrobiła cosplay królika. Co zamierzam zrobić! Żeby było jasne, co zamierzam zrobić! Ten cosplay królika. Mam już zamówione uszy” (M, 17 lat)

Dziewczyna mówi, iż jej rodzina ją wspiera – mama i babcia fotografują ją w stroju, mama przymierza peruki, a młodsza siostra poprosiła cosplayerkę o wykonanie cosplayu królika, co ta ma zamiar zrobić.

Cosplayerki wskazują, iż bardzo cieszą się z tego, że otrzymują od rodziny wsparcie – nie wszyscy członkowie rodziny rozumieją w pełni, czym jest cosplay, jednak wykazują chęci wspierania dziecka i większego zrozumienia. Ze wsparciem ze strony środowiska rodzinnego prościej będzie respondentkom pokonać przeciwności związane z kwestiami tożsamościowymi. Ponadto, wydaje się, iż cosplay zbliża ich do siebie – posiadają tematy do rozmów i rozwijają się wzajemnie, co wiąże się z lepszymi relacjami rodzinnymi, wzajemnym zrozumieniem i akceptacją jednostek wewnątrz systemu rodzinnego.

6.8.2 Teren uznawany przez rodzinę za neutralny do eksploracji tożsamości

Część respondentek wskazywała, iż podejście ich rodziny jest neutralne – niekoniecznie wspierające, jednak zazwyczaj nie wyrażają się o cosplayu negatywnie. Zdarza się jednak, iż cosplay niekoniecznie im się podoba i wyrażają swoje zdanie, jednak nie przeszkadzają w jego realizacji. Niektóre respondentki wskazywały jednak, iż jest to zależne od członków rodziny – jedni są bardziej przychylni, inni mniej:

„Mama mówi cały czas, co to jest ten cosplay. Cały czas nie rozumie, jakby – nie łączy tych kropek. Znajomi tak, jak najbardziej – widzą to, rozumieją, wiedzą, z czym to się je. Ale bałam się, jak rodzina na to zare... Nie zareaguje. Jak to odbierze. Czy powiedzą, że wyglądam jak głupek czy moja mama stanie zażenowana, spojrzy się na mnie i powie „Dziecko, co ty ze sobą robisz?”. Czy będzie po prostu „Aha, dobrze, baw się. Dobranoc”, coś tego typu. Jakoś tego się obawiałam, że będę wzięta za jeszcze większą wariatkę. Ale jakoś ze znajomymi to nie ma żadnego problemu. Bardziej chodzi o to, że osoby, które nie wiedzą, czym jest cosplay – no ja musiałam dziesięć razy mamie tłumaczyć, że zamówiłam perukę i po co zamówiłam tą perukę. I pamiętam, że jeszcze jechałyśmy odebrać ją z *Inpostu* i „Ale co to jest? Co to jest ten cosplay?”. I ja dziesiąty raz muszę czytać jej definicje, która wyskakuje, bo ona mi nie wierzy. Jak się wpisze w *Google*...” (A, 17 lat)

Cosplayerka wspomina, iż mama chciałaby zrozumieć, czym jest cosplay – jednak wydaje się to pozorne. Respondentka mówi także, iż bała się pokazać, że interesuje się cosplayem, ponieważ bała się negatywnej reakcji ze strony rodziny oraz uznania za „jeszcze większą wariatkę”. Może to sugerować, iż jej zainteresowania nie są do końca akceptowane przez rodziców.

„Moja mama mi pomaga. Robi mi często za manekina. Jak potrzebuję główki do peruki, to często ją wykorzystuję jako manekina. Protestuje przy tym trochę, ale mówi, że skoro to jest dla mnie ważne, to się przemęczy. Mój tata natomiast uważa, że to jest dziwne, więc... No jestem starszą osobą, nie jakimś tam dzieckiem, co się przebiera, także trochę mojego hobby nie rozumie, ale nie zwracam na to szczególnej uwagi, że biorę to do serca. Po prostu to jest moje hobby, więc skoro ludzie mogą po prostu, nie wiem, interesować się motoryzacją, wędkarstwem, to ja mogę interesować się cosplayem. Nikt mi jakby nie robi z tego czegoś złego, bo dla mnie to jest ważna część mojego życia (...) Tak, ja też mam tak czasami, bo na przykład młodsza siostra się mnie pyta jak wchodzi do pokoju, a tutaj leży na przykład książyc w przypadku *Soraki*, bo ona ma taką włócznię z półksiężycem na końcu. Leżało to właśnie u mnie w pokoju i siostra przychodzi i pyta się, co to jest, no i wytłumaczyć dziewczynce, która ma sześć lat czym jest cosplay – trochę ciężko. Bo też zależy, komu się tłumaczy, bo na

przykład dziecku czy babci, że by babcia od razu nie powiedziała „Dziecko, Ty jesteś dziwna”, to też trzeba umieć” (W, 19 lat)

Rodzice respondentki nie wykazują się pozytywnym podejściem do cosplayu – mama czasami pomaga jednak w formie „jeśli jest to dla ciebie ważne, to się przemęcę”, natomiast tato uważa, iż cosplay jest dziwny. Jednocześnie cosplayerka wspomina, iż cosplay jest ważnym elementem jej życia i nie przejmuje się negatywnymi uwagami, nawet jeśli pochodzą one od rodziny. Respondentka mówi także, iż czasami tłumaczy swojej młodszej siostrze, do czego potrzebne jej wykonane rekwizyty – zaznacza przy tym, iż ciężko wyjaśnić dziecku lub babci czym jest cosplay w taki sposób, aby nie zostać uznanym za dziwną osobę.

„Myślę, że na początku nie rozumieli tego za bardzo co jest w tym takiego wow, no ale później zobaczyli jak staram się, kupuję tam jakieś peruki, robię sobie tam jakieś rogi z modeliny. No i później byli tacy, że o fajnie, fajny strój. Jakoś tak nie są negatywnie nastawieni też. Tacy neutralni, że powiedzą, że o fajnie wyglądasz i w ogóle, no ale wątpię, że to jakoś mocniej rozumieją (...) wiem, że mój tata pomógłby mi zrobić na przykład jakiś drewniany, nie wiem... Łuk, bo ma takie umiejętności i ja takich nie mam (...)” (M, 18 lat)

Rodzina cosplayerki komplementuje ją, jednak nie zagłębia się bardziej w temat. Respondentka wskazuje jednak, iż tato pomógłby jej wykonać np. łuk, ponieważ posiada umiejętności, których nie posiada cosplayerka.

„Wydaje mi się, że są obojętni, bo zazwyczaj mówią, że mam robić to, co chcę” (D, 17 lat)

Kolejna respondentka mówi, iż rodzina jest obojętna względem jej zainteresowania cosplayem – wskazują jej, iż może robić, co chce.

„W sumie ich jedyna reakcja to jest, jak się widzimy z rodziną dalszą i pokazują zdjęcia i mówią, że o „Patrzcie, jak się przebrała. Poznajesz kto to? Poznajesz kto to? To N, to ona”. I się jarają i pokazują później wszystkim, jaki super kostium, więc no to tylko tyle z tych. Bo jak robię go, jestem w trakcie albo już pojedę na ten konwent, to no to nie interesują się za bardzo tym, tylko już dopiero po fakcie jak zobaczą te wszystkie zdjęcia, jak usłyszą te wszystkie historie, to się cieszą. Bardziej w sumie mama” (N, 16 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż jej rodzina nie ingeruje w wyjazdy na konwenty, ani w proces tworzenia kostiumu – są podekscytowani, kiedy widzą zdjęcia cosplayerki. Często chwala się nimi dalszej rodzinie.

„Tak, na początku nie rozumieli, ale okej nie zabraniali mi tego, a potem się przyzwyczaili i to taki plus, że ja mam swoje pieniądze (...) Przyzwyczaili się, woleli by bym tego nie robiła, bo uważają, że często jest to strata pieniędzy, wiesz tak momentami, ale zarazem jak mam jakąś sesję gdzieś indziej na przykład mój tata podwiezie mnie na nią. Jakby niektórzy mają gorzej zdecydowanie ode mnie. Nie zawsze mi się to podoba, nie zawsze mi powiedzą, że to ładnie wygląda. Wiesz ja mam też bardzo liberalnych rodziców tak ogólnie w różnych kwestiach więc jakby to też miało znaczenie, że takie jest moje hobby, które pozwoliło mi się ogarnąć ze sobą czy z towarzystwem i też myślę, że dlatego w sumie nie są temu przeciwni, bo to mnie rozwija jako personę” (L, 16 lat)

Uczestniczka mówi, iż jej rodzice woleliby, aby nie interesowała się cosplayem, jednak nie zabraniają jej tego, ponieważ „rozwija ją to jako personę” – być może są to jedni z nielicznych rodziców, którzy intuicyjnie wyczuwają istotność cosplayu w procesie kształtowania się tożsamości jednostki.

„Ale ze strony taty, to u niego jestem co dwa tygodnie w weekendy właśnie. Więc nie rozmawiamy jakoś dużo. I też nie biorę żadnych cosplayi, bo jak już jestem u taty, to nie wychodzę już, tylko faktycznie u niego siedzę. Dostyc mało go widzę, więc no. Więc raczej nie wychodzę wtedy nigdzie z domu. I przychodzę bardziej normalnie ubrana. Ale często brałam na przykład jakieś elfie uszy, sobie na co dzień nosiłam albo coś. Czy w tych czerwonych soczewkach właśnie (...) Ale generalnie mój tata nie jest szczególnie... Jakby to nazwać? Jest ciekawym człowiekiem. Tak. No ja się cieszę, że mnie nie widział w tej obroży, bo zacząłby mnie nazywać psem. Także tak. Jak miałam te elfie uszy, to zaczął na zasadzie, co mam na uszach i tak dalej ten. Generalnie nie jest najlepszą osobą do tego typu rzeczy, ale jak mu pokazywałam jakieś zdjęcia z *eventów* albo jak byłam w cosplayu, to wzruszył ramionami i po prostu stwierdził, że spoko, więc na tym by się skończyło. Ale generalnie nie jest najlepszą osobą, żeby ogarnąć po co ja to w ogóle robię i po co ja wydaję na to pieniądze” (M, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż jej tato jest specyficzną osobą, która niekoniecznie nadaje się do rozmowy na temat cosplayu. Nie ingeruje jednak w jej wybory – niekoniecznie interesują go wyjazdy na konwenty, a na same rekwizyty reaguje pytaniem czym one są.

Część respondentek wskazuje, iż ich rodzina jest neutralnie nastawiona – niekoniecznie jest zadowolona z wyboru hobby, jednak nie zabrania lub nie interesuje się nim w ogóle. Jedynie jedni rodzice zdają się nie do końca świadomie dostrzegać potencjał cosplayu, jako aktywności, która pomaga w rozwoju.

6.8.3 Scena sporu z rodziną w kwestiach tożsamościowych

Cztery respondentki wskazują na negatywną reakcję rodziny na cosplay – dwie wskazują swoją własną sytuację, a dwie kolejne sytuacje znajomych zaangażowanych w cosplay:

„Ja też miałam tak, że bardzo chciałam zrobić... To nie tyle miał być cosplay, ile natchnęło mnie, żeby zrobić maskę dinozaura, tylko że takiego dinozaura a'la smoka. Z takim tym pyskiem, te takie rogi i chciałam zrobić mechanizm, żeby jak ja mówiłam, to żeby to się razem ruszało. Ja często mam natchnienie o sobie szybko naszkicuję i później to sklejam. Ja pamiętam, że ja zaczęłam robić od najcięższej rzeczy, czyli od rogów, żeby to fajnie zrobić i od szkieletu samej czaszki. I ja pamiętam, że mój tata wszedł do pokoju i mi – to leżało na oknie – i do mnie, że jestem satanistą, bo rogi leżały na masce. I ja mu mówię, że ja robię dinozaura, robię smoka. „Ty jesteś satanistą, ty wyznajesz szatana, wiesz, czym jest Anubis”. Godzinny wywód, skończyło się na tym, że zostało pocięte i spalone. Tyle z tego zostało, a później moja mama do mnie „A co ty zrobiłaś z tą maską, co robiłaś?” „Noo, spytaj się taty”. Ja pokazałam mamie rzeczy na *Pinterescie*¹¹⁶ jak szukałam, jak połączyć rogi i tak dalej i mama mówi „No, fajne fajne, mogłabyś takiego zrobić” - „No, próbowałam, wiesz? Ale ktoś mi powiedział, że mam tego nie robić, bo wyznaję szatana”. I z niektórymi to ja się wręcz wolę ukrywać, bo zaraz ktoś mi przyjdzie do pokoju, coś zauważy i będę posądzona o to, że zjadam koty w nocy” (A, 17 lat)

Dziewczyna przytacza przykrą sytuację, w której tato opacznie zrozumiał tworzenie maski smoka – oskarżył respondentkę o satanizm, a sama maska została pocięta i spalona. Ze względu na tę sytuację cosplayerka nie ujawnia elementów, które wykonuje – obawia się, iż ponownie zostanie posądzona o satanizm.

„Ogólnie moi rodzice, którzy kompletnie na początku nie byli za cosplayem. Oni na przykład mają takie podejście „No tak J fajnie, że to robisz, ale tak dwa, trzy lata i skończysz, prawda?. To jest na przykład ich podejście (...)” (J, 17 lat)

116 *Pinterest* jest to aplikacja do wizualnego odnajdywania pomysłów na przepisy, dekorowanie domu, inspiracje stylowe oraz więcej; posiada ona miliony tzw. *pinów*, dzięki którym użytkownicy znajdują pomysły i inspiracje, które mogą wcielić w życie, za: <https://help.pinterest.com/en/guide/all-about-pinterest>, dostęp: 26.09.2022 r., godz.: 15:27

Cosplayerka wskazuje, iż jej rodzice rozumieją cosplay jako tymczasowy oraz nietrwały. Są przekonani, iż z czasem minie jej to zainteresowanie. Może to wynikać m.in. z przekonania, iż cosplay jest aktywnością odrywającą i przeszkadzającą w naprawdę istotnych elementach, takich jak szkoła czy wybór pracy na przyszłość. Ponadto mogą uważać, iż cosplay jest aktywnością niedopasowaną do fazy rozwoju, w której znajduje się cosplayerka.

„Sama pomagałam mojej przyjaciółce, bo są rodzice, którzy nie akceptują cosplayu. Między innymi ona ma takiego, który nie akceptuje cosplayu, ale na początku się zgodziła na cosplay, zamówiła ten pierwszy, zrobiliśmy. Ale teraz jak miałyśmy wyjść na taki konwent a'la *JapanFest* i chciałam, żeby była tam ze mną, bo ja byłam *helperem*¹¹⁷, ale jednak chciałam, żeby była w tym środowisku, bo to środowisko potrafi podbudować cię. No to jednak nie mogła wyjść, bo jej mama stwierdziła pewne określenie, nieładne, którego tu nie przytoczę. I po prostu nie przyszła, tak? Ale chociaż do szkoły mogła ubrać się, bo powiedziała mamie, że ja też będę w cosplayu i dla mnie to było śmieszne ogólnie, bo ona miała postać zakrytą, jedyne, co ta postać miała odkryte, to tylko brzuch. I trochę nogi. I ramiona, ale to normalnie jak bluzka. Tylko ten brzuch. Gdzie ja tak naprawdę z tej samej serii miałam postać, która miała odsłonięte całe uda praktycznie. Miałam tylko delikatne spodenki, które wyglądały jak majtki, nie jak spodenki. I ja byłam odsłonięta i moja mama pozwala mi tak wyjść” (J, 18 lat)

Kolejna respondentka przytacza, iż problem dotyczy jej przyjaciółki, której rodzice nie akceptują cosplayu. Cosplayerka relacjonuje, iż czasami rodzice jej przyjaciółki zgadzają się na cosplay, jednak nie mogła wziąć udziału w konwencie podobnym do *JapanFest* – według relacji respondentki zostało użyte obelżywe słowo, którego jednak respondentka nie przytacza.

„Bo wiem, że są osoby – na przykład moja przyjaciółka ma taki problem, że jej rodzina nie akceptuje tego kompletnie. I gdyby się w ogóle dowiedzieli, że ona cosplayuje w ukryciu, że ona ma w ogóle cosplaye pełne i peruki i tak dalej, to miałyby naprawdę przewalone. Wiem, że są takie osoby. Że mają problem, jeśli chodzi o cosplaye. I jakbym ja tak miała, to nie wiem, co bym zrobiła” (R, 18 lat)

Kolejna respondentka, tak jak poprzednia, również wskazuje na sytuację swojej przyjaciółki, której rodzice całkowicie nie akceptują cosplayu – przyjaciółka cosplayerki

117 *Helper*, czasami nazywany również *Gźdaczem*, jest osobą, która pomaga na konwentach i *eventach* w formie wolontariatu; do jego zadań należy m.in. pomoc przy montażu konwentu lub *eventu* oraz udzielanie informacji i pomocy uczestnikom imprezy; zobacz więcej: za: <https://pyrkon.pl/zostan-gzdaczem/>, dostęp: 23.09.2022 r., godz.: 19:19

cosplayuje w ukryciu, jednak gdyby to wyszło na jaw, to jej rodzice wyciągnęliby konsekwencje z ukrywania cosplayu.

Jedynie cztery respondentki wskazują na negatywne podejście rodziny do cosplayu, z czego dwie na swoim przykładzie. Jest to optymistyczny wynik, ponieważ większość respondentek ma wspierających lub neutralnych krewnych. Wynik ten wskazuje jednak, iż zasadne zdaje się promowanie kultury popularnej, jako źródła nie tylko kształtowania się tożsamości, ale również nabywania wiedzy i poszukiwania inspiracji do przyszłych doświadczeń i decyzji.

Niezgoda rodziców nie stanowi jednak przeszkody w kontynuowaniu zainteresowania – dwie respondentki wspominają, iż prowadzi to do ukrywania swojego hobby, a co za tym idzie – pogorszenia stosunków rodzinnych.

Wypowiedzi respondentek wskazują, iż brak zgody rodziców nie jest przeszkodą w kontynuowaniu cosplayu – może jednak to znacząco utrudniać oraz obniżać samopoczucie cosplayerek. Ponadto, jeśli rodzice nie zgadzają się na zainteresowanie cosplayem, niektórzy cosplayerzy mogą zacząć go ukrywać, co może mieć związek z pogorszeniem się relacji wewnątrzrodzinnych. Może to przypominać sytuację, w której dzieci obawiają się dokonać *coming outu* dotyczącego swojej orientacji, transpłciowości lub niebinarności.

Większość respondentek wskazuje jednak, iż rodzina jest neutralnie lub pozytywnie nastawiona, co ma związek zarówno z ich pozytywnym samopoczuciem, jak i dobrymi relacjami wewnątrz systemu rodzinnego.

Wypowiedzi respondentek wskazują jednak, iż być może należałoby wskazać osobom dorosłym, iż cosplay może przyczynić się nie tylko do kształtowania tożsamości adolescentów, ale również do poszerzenia horyzontów poprzez uczenie się i krytyczne myślenie wyniesione z kultury popularnej, na której cosplay bazuje.

6.9 Boost do samooceny

Cosplayerki zgodnie wskazują, iż cosplay poprawia ich samoocenę – zarówno poprzez samo obcowanie z nim i wykonywanie go, jak i ze względu na otrzymywane od otoczenia informacje zwrotne. Zazwyczaj jest to związane z samym aktem przebierania się, jednak czasami jest to zależne od wyboru postaci, w którą się wcielają.

Źródło samooceny respondentek jest więc dwojakie – zewnętrzne (płynące ze środowiska zewnętrznego) oraz wewnętrzne (związane z lepszym samopoczuciem wynikającym z samego faktu wykonywania cosplayu). Drugie z nich jest wskazywane częściej, co może oznaczać, iż samoocena cosplayerek jest stabilna, niekoniecznie zależna od innych. Często jednak oba źródła przenikają się i uzupełniają wzajemnie.

Na podstawie wypowiedzi respondentek wyodrębnione zostały następujące kategorie:
a) docenienie i wyróżnienie oraz b) wzrost pewności siebie.

6.9.1 Docenienie i wyróżnienie

Część respondentek wskazuje, iż wzmocnienie samooceny wynika z poczucia docenienia i wyjątkowości, które wiążą się z otrzymywanymi informacjami zwrotnym oraz specyfiką cosplayu, jako aktywności:

„Więc stwierdziłam, że to jest naprawdę bardzo fajna rzecz, że pójdę właśnie w tym kierunku. A jak się zdecydowałam i zrobiłam swój pierwszy porządny cosplay, to zobaczyłam, jak dużej ilości ludzi się to podoba, że... Że po prostu mnie doceniają. Nawet nauczyciele w szkole, jak zobaczyli moje zdjęcia na *Facebooku*, to się pytali, jak to zrobiłam. I... Nooo...
To bardzo fajne uczucie jest” (G, 17 lat)

Respondentka poczuła się doceniona w wyniku tego, iż jej pierwszy kostium spodobał się osobom trzecim oraz nauczycielom, którzy zainteresowali się tym, jak cosplayerka go wykonała.

„Czuję się zdecydowanie bardziej dowartościowana. Czuję się naprawdę dobrze w strojach, które mi pasują i w których wyglądam całkiem inaczej, niż na co dzień (...) No po prostu chciałam być też... Że tak powiem – zauważona. Bo w mediach nie miałam niczego specjalnego, co zadowoliliby kogoś. A cosplay jest czymś takim, co przyciąga do siebie ludzi i

chciałam też robić to, żeby się komuś podobało i jakby, żeby znalazł się ktoś, to doceni moją pracę i ją polubi i będę mogła go uszczęśliwiać chociaż zwykłymi zdjęciami czy filmikami postaci – osoby, która wygląda jak dana postać” (G, 16 lat)

Cosplayerka czuje się dowartościowana dzięki ubieraniu strojów, które jej pasują i które są inne, niż jej codzienne ubranie. Cosplayerka wskazuje, iż rozpoczęła cosplay, ponieważ chciała zostać zauważona oraz chciała uszczęśliwiać ludzi poprzez wyglądanie jak ich ulubiona postać.

„Wydaje mi się, że po prostu... Była najbardziej interesująca? I też po prostu wyjątkowa? Bo pomyślałyśmy z N – to nie była nawet kwestia charakteru – tylko pomyślałyśmy, co możemy zrobić, żeby nikt inny nie miał takich cosplayów. Bo jak poszłyśmy na konwent, to faktycznie było tam z pięciu *Midoriyich*, *Todorokich*, tych wszystkich głównych postaci. Więc chciałyśmy po prostu się wyróżnić bardziej” (H, 16 lat)

Wyjątkowość powiązana jest z wcieleniem się w postaci, które nie są popularne tak, jak główni bohaterowie danej serii. Wybierając takie postaci, cosplayerka i jej cosplayowa para chciały się wyróżnić.

„I też bardzo fajnie się z tego robi stroje, bo jest popularne, bardzo popularne. I to jest fajne, jak idziesz przez konwent i wszyscy cię rozpoznają, a nie że znajomego pytają o zdjęcie, a ciebie nie, bo nikt nie wie, jaką jesteś postacią. Na tej zasadzie. Więc głównie dlatego się tego *LOLa* trzymałam (...)” (A, 18 lat)

Podobnie jak poprzednia, ta cosplayerka również warunkuje pewnego rodzaju dowartościowanie od wcielenia się w postać, jednak wspomina o postaci popularnej na tyle, aby być rozpoznawalnym i proszonym o zdjęcia.

„A i jeszcze bardzo lubię w cosplayu to, że jakby to powiedzieć czuję też satysfakcję z tego, bo mam potwierdzenie ludzi, że to jest fajne. Na przykład ktoś mi napisze, albo powie wprost, że to wygląda fajnie to ja miałam taki problem, że mi jeśli chodzi o moją własną osobę to trudno na przykład nazwać swoje cechy czy coś takiego, że to jest okej, co nie jest okej i ja potrzebuję jakiegoś komunikatu tak ogólnie od kogoś, że coś takiego jest to wtedy mi łatwiej tak mieć jakąś opinie na temat siebie, nie? (...) Na przykład jak usłyszę pozytywną opinię to pozwala mi to jakby jakoś na siebie patrzeć bo mam jakiś punkt odniesienia po prostu” (L, 16 lat)

Łatwiej określić cosplayerce samą siebie i posiadane przez nią cechy, jeśli otrzymuje informacje zwrotną z zewnątrz,. Ponadto w ten sposób upewnia się, iż cosplay jest fajny.

„Po prostu ubieram się w cosplay i wychodzę do ludzi w tym cosplayu i słysząc jeszcze komplementy od innych ludzi, że „Wow, podoba mi się”, albo „Wow, pasuje ci naprawdę ta postać”, albo że przychodzą sobie zrobić ze mną zdjęcie, to już jest taki po prostu... To jest po prostu magia. Ja po prostu się czuję, jak w siódmym niebie” (R, 18 lat)

W wyniku docenienia z zewnątrz respondentka czuje się fantastycznie, co poprawia jej samoocenę.

Sześć respondentek skupiło się na odbieraniu informacji zwrotnych od innych osób wskazując w ten sposób, iż są one istotnym elementem, który pozwala im na kontynuowanie cosplayu, a co za tym idzie, również eksploracji w zakresie tożsamości. Jedynie dwie respondentki położyły nacisk na kwestię doboru postaci, jednak w swojej opinii były one całkowicie rozbieżne – jedna określiła, iż wybiera postaci rozpoznawalne, a druga, że skłania się w stronę tych stosunkowo mniej popularnych, aby być w pewien sposób wyjątkowa.

6.9.2 Wzrost pewności siebie

Prawie wszystkie respondentki stwierdziły, iż cosplay ogólnie dodaje im pewności siebie – nie tylko w związku z otrzymywaniem pozytywnych informacji zwrotnych, ale również ze względu na samą specyfikę aktywności:

„Uważam, że definitywnie cosplayerzy dostają taki *boost* do samooceny. Definitywnie. Wcielają się... Inaczej, wcielając się w postać, to jest to trochę niezależne od nas, bo po prostu widzimy w lustrze coś, co lubimy i okazuje się, że widzimy w lustrze siebie, więc to samo się podwinduje samoakceptacja też (...) To jest jak dla mnie mega fajne uczucie, szczególnie jak widzi się, ile osób na przykład lubi tę postać, to od razu tam jakiś taki *boost* do samoakceptacji wychodzi” (G, 17 lat)

W tym wypadku istotne jest zobaczenie siebie samego, jako bohatera, którego cosplayer lubi, co podnosi samoakceptację.

„Myślę, że na pewno może pomóc, bo jeśli ktoś jest nieśmiały, jeśli się boi ludzi, że tak powiem, to przez takie przebranie i pojechanie na konwent można ukryć siebie, w sensie tą osobę nieśmiałą i pokazywać się, jako dana postać. Czyli jeśli ktoś jest nieśmiały, to wcielając się w postać jakiegoś wojownika/wojowniczkę lub postać, która jest odważna, może być właśnie tą postacią i rozmawiać z ludźmi właśnie jako ta postać, niekoniecznie jako ta cicha osoba, która w normalnym życiu bałaby się odezwać do obcej osoby. Także można zyskać taką właśnie pewność siebie i jak ktoś rozpozna postać, to można zdobyć nowych znajomych przez to samo zainteresowanie. Bo nie podejdziesz się do jakiejś obcej osoby i nie zapyta się „Ej, grasz w LOLa?”, tylko na takim konwencie jak ktoś sam podejdziesz i powie „Cześć *Katharina*” to można nawiązać już taką bliższą znajomość” (W, 19 lat)

Tej cosplayerce wcielanie się w postać i stanie się nią umożliwia ukrycie samego siebie – osoba nieśmiała może być bardziej odważna. Ponadto kostium pełni funkcję zakomunikowania, do której grupy lub *fandomu* należy dana jednostka, a przez to może szybciej nawiązać kontakt interpersonalny z osobami zainteresowanymi tą samą produkcją.

„To ja właściwie przyznam, że stałam się nową wersją siebie. Lepszą. Która jest pewniejsza i mniej boi się opinii innych osób. Bo wie, że teraz, jak wygląda inaczej, to ludzie to docenią nawet. W niektórych przypadkach ludzie pochwalą, powiedzą, że to piękne, że to dobra robota i to jest takie strasznie motywujące do dalszej pracy” (G, 16 lat)

W tym wypadku respondentka dzięki cosplayowi stała się lepszą wersją siebie, a komplementy sprawiają, iż ma większą motywację do dalszej pracy.

„Tak, wydaje mi się, że tak, szczególnie jak ludzie komplementowali nasze cosplaye. Zwłaszcza, że miałyśmy dwanaście lat, a to byli ludzie, którzy mieli dwadzieścia lat. Ludzie potrafili do nas podejść i powiedzieć „Wow, ale zarąbiste cospy!”.

Jechałyśmy do domu autobusem i jakiś stary pan, starszy, podszedł do nas i powiedział „Ale fajne przebrania” i w ogóle. Bardzo miły odbiór był, więc trochę tak i rzeczywiście to... Nie myślałam nigdy o tym w ten sposób, ale to mógł być powód, dlaczego zaczęłam potem farbować włosy i się normalnie później też ubierać inaczej (...) No na pewno trochę pewności siebie, bo jak się gra kogoś innego, no to łatwiej jest być pewnym siebie, bo wtedy ludzie nie oceniają ciebie, tylko tę postać, którą odgrywasz. A jak wiemy, ona ma swoje cechy kanonicznie ustalone, więc tak naprawdę nie mogą cię ocenić, bo to nie ty wybrałaś jej te cechy (...) Raz właśnie na *Comicconie* zrobiłam cosplay elfa z *Wowa* [*World of Warcraft* – przypis autorki], nie jakiegoś specjalnego, tylko po prostu bazowanego na tych postaciach z *Wowa*, no to właśnie miałam taki... Napierśnik?

Który odkrywa tutaj całą górę. No więc było to trochę niewygodne, ale potem jak ludzie zaczęli mówić, że w sumie no, bardzo ładnie, to też byłam bardziej pewna siebie w tym” (H, 16 lat)

Dziewczyna wskazuje, iż cosplay mógł być przyczyną zmiany przez nią stylu ubierania się oraz farbowania włosów – wynikało to z pozytywnego odbioru wśród osób trzecich. Wcielanie się w postać daje szerokie możliwości eksploracji – wcielając się w postać można zachowywać się inaczej, tak jak dany bohater, ponieważ osoby postronne nie mogą ocenić cosplayera, a wyłącznie postać, w którą się wciela. Daje to cosplayerowi poczucie bezpiecznej przestrzeni. Cosplayerka przytacza również historię, w której wcieliła się w postać, która miała niewygodny napierśnik, jednak w wyniku pozytywnych informacji zwrotnych poczuła się bardziej pewna siebie w tym stroju.

„Myślę, że tak, bo jednak jak się przebieram to robię to tak, żeby wyglądać jak najlepiej. Też właśnie zależy od stroju. Ja wybieram głównie te w których czułabym się najlepiej. Jeśli wyglądam w tym naprawdę dobrze to rzeczywiście jestem pewniejsza trochę, bo z reguły to ja i kontakty z ludźmi to tak średnio, ale no właśnie jak jestem w grupie na konwencie, jestem przebrana i jestem ze swoimi ludźmi, ktoś podchodzi obcy. No to nie mam blokady takiej jak ma na co dzień” (M, 18 lat)

Uczestniczka czuje się pewniejsza siebie, jeśli czuje się dobrze i podoba się sobie w stroju wybranej postaci. Ponadto zaznacza, iż istotna jest również obecność jej znajomych – czuje się wtedy komfortowo.

„Bardziej chodzi o to, że na przykład idąc na sesję musisz przejść przez miasto w tym. Albo na konkursach musisz właśnie się pokazać też, później na przykład na stronach internetowych też. Inni mają do tego dostęp (...) No na pewno pewność siebie” (D, 17 lat)

Cosplay wzmacnia pewność siebie, ponieważ cosplayer musi pokazać się innym osobom – np. przejść przez miasto w kostiumie lub wrzucić zdjęcia po sesji. Cosplayer mógłby zachować swoje prace dla siebie, jednak istotnym elementem cosplayu są interakcje międzyludzkie, stąd cosplayer jest wystawiony na widok publiczny, nawet jeśli się wstydzi lub jest zakłopotany. Może to powodować, iż kształtuje się jego pewność siebie.

„Tak, byłam bardzo, znaczy nadal jestem oczywiście ale o wiele mniej osobą zakompleksioną, chyba tak to się odменя. Gdzie dla mnie właśnie samo wyjście na dwór i przejście jakiegoś kawałka przy większej liczbie ludzi oznaczało, że wszyscy na mnie patrzą. Na pewno mnie komentują. Nie, potem się okazało, że wcale tak nie jest (...) Mogę nawet tak powiedzieć,

że byłam osobą dosyć aspołeczną i właśnie przez cosplay w ogóle udało mi się poznać tylu ludzi ile teraz znam oczywiście, ale ogólnie bardziej się otworzyć do ludzi (...) Tak, akceptuję po prostu to jaka jestem i nie muszę na siłę jakoś tego zmieniać, prawda? Że nie ma czegoś takiego „Jeej, teraz mam brzydką twarz strasznie”, bo chwilę temu mi się jeszcze podobała w tym cosplayu więc nadal mi się podoba jak mam po prostu swoje włosy, prawda? Więc to jest bardziej właśnie polubienie samego siebie wydaje mi się tutaj” (J, 17 lat)

Przed zajmowaniem się cosplayem, respondentka wychodząc z domu i napotykając wielu ludzi, miała wrażenie, iż ci ludzie ją obserwują – obecnie poczucie to uległo zmianie. Podkreśla także, iż dzięki cosplayowi otworzyła się na ludzi. Mówi również o polubieniu samego siebie i braku potrzeby zmieniania się.

„W cosplayu jest taka okazja, żeby pokazać się w takiej kreacji, w której normalnie by się nigdzie nie wyszło. I założmy, że się taką kreację zakłada, idzie się na sesję, zdjęcia wychodzą super, no to każdy cosplayer może się poczuć jak taki prawdziwy model i to na pewno podbija samoocenę (...) No i zdecydowanie ten cosplay mnie utwierdzał w tym, bo jednak jakbym się czuła taka wyjątkowa i pewna siebie, a nic bym nie robiła, to tak trochę dziwnie. A jak chodziłam, dużo robiłam i dużo miałam zainteresowań z różnych dziedzin i dobrze mi wychodziło, to oczywiście, że mnie utwierdzało w takiej pewności siebie (...) Wydaje mi się, że sam charakter postaci nie, ale ten strój zdecydowanie, bo właśnie jak miałam jakieś kompleksy i jak dałam się namówić na strój, który troszkę więcej odsłania, że tak powiem i zdjęcia wyszły super i czułam się w tym stroju bardzo dobrze, to właściwie te kompleksy tak zniknęły w mgnieniu oka. Że tak skłania to do wyjścia ze strefy komfortu i później rzeczywiście jest łatwiej na co dzień” (A, 18 lat)

Cosplayerka mówi o tym, iż cosplay daje możliwość pocucia się jak supermodel w wyniku dobrych zdjęć wykonanych podczas sesji zdjęciowych. Podkreśla także, iż cosplay utwierdził ją w pewności siebie, ponieważ stroje jej wychodziły, a więc miała podstawę do tego, aby być pewna siebie. Zauważa także, że cosplay powoduje, iż znikają kompleksy w wyniku wyjścia ze swojej strefy komfortu, jeśli proces ten związany jest z pozytywną informacją zwrotną i dobrym samopoczuciem w kostiumie. Cosplayerka opisuje w ten sposób poniekąd dokonywanie eksploracji.

„Na pewno pomagało mi to czuć się lepiej ze sobą (...) Bardzo dużo moja persona się na ten temat rozwinęła i pozwala mi być lepszym człowiekiem, no bo w sensie tak dla mnie, że ja się czuję lepszym człowiekiem, bo obecnie jestem w momencie gdzie ja rzeczywiście mam tych znajomych i mogę powiedzieć, że no rzeczywiście chce coś robić w wolnym czasie, że tak powiem, a nie tak jak duża część młodzieży, że ich zainteresowanie to na przykład jest *Netflix*, nie? I też bardzo mi to pomogło, no bo nie było tak, że szkoła na przykład życie szkolne to całe moje życie, ale też miałam życie poza szkolne.

Przez to też zaczęłam się mniej stresować szkołą na przykład, lekcjami w szkole, bo to już nie było takie ważne (...) na przykład żeby poprawić mi samoocenę lub poznać się bardziej, bo zobaczyłam się w innej odsłonie (...)” (L, 16 lat)

W wyniku zajęcia się cosplayem dziewczyna stała się lepszą osobą, posiadającą znajomych i szeroką gamę zainteresowań. Uzyskując nowe zainteresowanie stała się mniej zestresowana szkołą, ponieważ posiadała coś poza nią – zainteresowania pozaszkolne. Ponieważ było ono całkowicie odmienne od codzienności szkolnej, zyskała bezpieczną przestrzeń, do której mogła się udać i zająć się preferowanymi aktywnościami. Wskazuje, iż cosplay poprawia jej samoocenę oraz umożliwia eksplorowanie różnych odsłon własnej osoby.

„I myślę, że cosplay dał mi taką właśnie pewność siebie (...) Nawet porównując moje zdjęcia, jak się ubierałam, jak byłam młodsza, to bardziej się zakrywałam i tak dalej. Teraz wybieram sobie sukienki sama, podobają mi się te, które są bardziej odsłaniające. Nawet, jak mają na udzie jakieś rzeczy, to takie wybieram i tak chodzę. Brzuch mam odsłonięty. Kiedyś po części bym się bała odsłonić ten brzuch i tak dalej. A teraz mam takie, że odsłaniam i jak ktoś będzie marudził, to niech marudzi. Mnie się podoba, dobrze wyglądam, jest ok” (J, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż cosplay sprawił, że jest bardziej pewna siebie w zakresie swojej cielesności. Nie zwraca także uwagi na opinie osób trzecich.

„Czasami mam tak wrażenie, że jak ubieram kostium, w którym się czuję komfortowo i w którym wyglądam ładnie, to ta samoocena znika. Czuję się tak ładnie, czuję się tak atrakcyjnie w pewnym momencie. Ale jak nie mam cosplayu na sobie, to czasami mam mega niską samoocenę, jak patrzę na siebie w lustrze na przykład. Cosplay mnie czasami ratuje z moją samooceną i jak zakładam coś ładnego na siebie, to mam takie „O mój Boże, jednak jestem ładna”” (R, 18 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż czasami cosplay pomaga jej wyregulować samoocenę – czasami czuje się ładna, jednak czasami nie jest zadowolona z tego, jak wygląda bez kostiumu i jej samoocena spada.

„Mi to daje tej pewności siebie z jakiegoś powodu. Większość ludzi postrzega to, jako dziwne, ale wiele osób zaczepia też o zdjęcia, mówi, że fajny kostium i tak dalej. Jakoś daje mi to... Poprawia samopoczucie i poczucie własnej wartości i tak dalej. I jakoś tak odwagę mi daje właśnie (...) Cosplay ogólnie. Nie ważna jaka postać, ważne że jestem w tym cosplayu. Bo

to mi podnosiło już odwagę, zanim pierwszy raz wychodziłam. Nie ważne czy ktoś się pytał o zdjęcie czy cokolwiek, ale po prostu szłyśmy ze znajomą na koncert i poszłyśmy po prostu w cosplayach i to już był *boost* do tego wszystkiego. Więc myślę, że to jaka postać, to nie ma większego znaczenia do tego. Nie wiem, ale fajnie mi się cosplayuje postacie, które faktycznie lubię, postacie, z którymi się utożsamiam – dlatego je cosplayuję. Jakoś ten fakt, że to są takie postacie a nie inne nie szczególnego mi nie dało” (M, 17 lat)

Podkreślone zostało, iż cosplay dodaje jej pewności siebie i odwagi, kiedy wychodzi z domu przebrana. Cosplayerka wskazuje także, iż nieważna jest postać, a sama kwestia przywdziewania cosplayu.

Niemal wszystkie respondentki zgadzają się co do tego, że cosplay dodaje im pewności siebie – dzięki temu ich samoocena może być stabilniejsza, niż gdyby nie wcielały się w wybrane postaci. Jeśli ujmemy sam cosplay, jako aktywność, która jest w pewien sposób marginalizowana – mimo szerokiej popularności – może nastąpić zjawisko tożsamości negatywnej. Dzięki temu respondentki mogą nauczyć się, jak radzić sobie w takich sytuacjach oraz być bardziej wyrozumiałe dla innych osób z grup marginalizowanych. W ten sposób przyjmowanie tożsamości negatywnej będzie miało dwa wymiary – faktyczny (bycie częścią marginalizowanej grupy) oraz symboliczny (wcielanie się w postać z marginalizowanej grupy) (Erikson, 2004, s. 128; Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281).

Cosplay, zarówno jako sama aktywność oraz jako środek do uzyskania aprobaty z zewnątrz, powoduje u cosplayerek wzrost oraz ustabilizowanie samooceny. Część z respondentek wskazywała, iż dzięki cosplayowi przestały przejmować się opinią innych, co może prowadzić do tego, że ich samoocena, będąca wewnętrzną, będzie bardziej stabilna i trwała, niż w przypadku, gdyby oczekiwały aprobaty ze strony osób trzecich. Część respondentek nie wiązała wzrostu samooceny z konkretną postacią – sam cosplay i ubieranie kostiumów, w których czują się dobrze, powodował, że czuły się lepiej.

Wypowiedzi cosplayerek wskazują na istotność cosplayu w eksploracji oraz tworzeniu się stabilnej i trwałej samooceny, niezależnej od czynników zewnętrznych. W związku z tym istotna jest również kultura popularna, na której bazuje cosplay, stąd nieodzowne jest zwrócenie uwagi, zarówno na cosplay, jak i kulturę popularną, ponieważ może ona

przyczyniać się do kształtowania się tożsamości jednostkowej. Ze względu na to, istotne jest zapoznanie i przekonanie osób dorosłych do tego, iż kultura popularna i cosplay mogą pomagać adolescentom w przezwyciężaniu trudności i odnajdywaniu siebie. W ten sposób mogą one stanowić również łącznik pomiędzy adolescentami, a osobami dorosłymi (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

6.10 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek

Z wypowiedzi respondentek wyodrębnione zostały różne kategorie, które przedstawiono w poniższej tabeli (Tabela 12).

Aktywność cosplayerki w działaniu	Aktywne poznawanie siebie i swoich ograniczeń
	Wiele źródeł inspiracji
	Wybór ulubionej postaci
	Wkład własny czy kupno?
Źródło motywacji osobistej	Rozwój posiadanych i zdobytych umiejętności
	Motywacja do pracy zarobkowej
Moja codzienność i przyszłość	Ważny element mojej przyszłości
	Przenikanie się z życiem codziennym
Doświadczenie czegoś nowego	Udany początek cosplayu jako motywacja do kontynuowania go
	Chichot losu, czyli przypadkowy początek cosplayu
	<i>Lowcost</i> początek jako szansa a nie przeszkoda
Przymierzanie różnych charakterystyk	Wybór postaci ze względu na charakter
	Wybór postaci ze względu na skomplikowanie kostiumu
	Wybór postaci ze względu na płeć i wiek
	Wybór postaci ze względu na wygląd
	Wybór postaci ze względu na ogólną sympatię do niej
Imitacja czy pozostanie sobą?	Bycie sobą i wybraną postacią jednocześnie
	Wyzwanie podczas wcielania się w rolę
	Rzadkie odgrywanie roli postaci

	Odwzorowywanie cech postaci
	Utożsamianie się z postacią
Wyjście z roli czy wymieszanie?	Powrót samoświadomości podczas wychodzenia z roli
	Bezproblemowe wyjście z roli
	Wymieszanie tożsamości
Pomiędzy wsparciem dla kształtowania się tożsamości przez cosplay a negatywnym nastawieniem ze strony rodziny	Obszar wsparcia ze strony rodziny w eksploracji tożsamości
	Teren uznawany przez rodzinę za neutralny do eksploracji tożsamości
	Scena sporu z rodziną w kwestiach tożsamościowych
<i>Boost</i> do samooceny	Docenienie i wyróżnienie
	Wzrost pewności siebie

Tabela 12. Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla kształtowania świadomości własnej identyfikacji adolescentek

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

W swoich wypowiedziach respondentki wskazywały, iż cosplay podnosi ich samoocenę, ponieważ wcielając się w rolę kogoś innego, nie mogą zostać skrytykowane za to, kim są – krytyce podlega wybrana postać. Może to spowodować, iż respondentki będą mogły lepiej radzić sobie z krytyką na co dzień, co może przyczynić się do ich stabilniejszej samooceny. Otrzymywane wsparcie ze strony rodziny, jawi się jako sytuacja pożądana, jednak większość rodzin respondentek jest neutralna w stosunku do zajmowania się przez nich cosplayem. Jedynie dwie respondentki wskazały, iż nie otrzymują wsparcia – pomimo tego jednak decydują się na kontynuowanie cosplayu.

Istnieją badania sugerujące, iż osoby cechujące się Ja współzależnym mają niższą samoocenę, niż te, które posiadają Ja niezależne (Pilarska, 2012, s. 51-55). Ja niezależne dotyczy osiągnięcia niezależności od innych oraz odkrycia swoich unikalnych atrybutów (Pilarska, 2012, s. 20-24). Wcielanie się w rolę danej postaci, poprzez oddzielenie krytyki od swojej osoby może pomóc jednostkom na osiągnięcie niezależności od innych oraz na odróżnienie konstruktywnej krytyki (np. dotyczącej krzywo przyszytej koronki czy źle pomalowanego rekwizytu) od złośliwości czy krytykanctwa (np. dotyczącego obwiniana cosplayera za wybranie postaci, która osobie postronnej się nie podoba).

Jeśli zaś chodzi o rodzinę, stanowi ona pewnego rodzaju wzór adekwatności tożsamości (Melosik, 2013, s. 349), jednak rówieśnicy pomagają młodym ludziom w uzyskaniu autonomii (Jankowiak i Kuryś-Szyncel, 2017, s. 124-139), co może być powodem, dla którego – pomimo niezgody rodziny na wykonywanie kostiumów – cosplayerki decydują się kontynuować cosplay. Rodzina ma duże znaczenie nie tylko jako grupa pierwotna, ale również jako jedna z płaszczyzn, na podstawie której adolescent kształtuje swoją tożsamość jednostkową. Stąd negatywne nastawienie rodziny może być dla młodej osoby dotkliwie, jednak w przypadku respondentek nie wpływa to na zaprzestanie zainteresowania cosplayem. Spory z rodziną pojawiające się na tym tle mogą być jednak pozytywne – stanowią część procesu afiliacji i indywiduacji (Pilarska, 2012, s. 18-24) oraz pozwalają cosplayerkom na negocjowanie równości w relacji, nawet pomimo przykrych odczuć związanych z brakiem akceptacji ze strony najbliższych.

Istotnym tematem wydaje się być kwestia swoistego wymieszania tożsamości lub pozostania sobą – niektóre z respondentek czują się w tym samym momencie jak postać i one same, niektóre jednak pozostają sobą, a rolę postaci tylko odgrywają, co w części koresponduje z postulowanym przez Geissler bycie sobą i kimś innym w tym samym momencie podczas wcielania się w postać (Geissler, 2016, s. 35).

Respondentki zaznaczają także, iż postać jest dla nich nauczycielem, o czym można przeczytać szerzej w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*. Ponadto, niektóre z respondentek wybierają postaci, które są zbieżne z ich charakterem, a niektóre – w celu postawienia sobie wyzwania – wcielają się w postaci całkowicie odrębne od nich samych. W pierwszym przypadku może to prowadzić do utrwalenia pewnych cech lub niejako nauki obcowania z nimi; w drugim przypadku respondentki mogą spróbować się w nowych cechach, dokonując ich „przymiarki” będąc wybraną postacią. Jordan Kass Lome sugeruje, iż cosplay wspomaga wykreowaną jednostkową tożsamość pod warunkiem akceptowania własnego ciała (Lome, 2016), co może niejako korespondować z przejmowaniem cech, które wspomagają posiadaną jednostkową tożsamość na bazie asymilacji ich lub modyfikowania tożsamość, jeśli jest ona mozaikowa i sfragmentaryzowana, a więc jej elementy mogą zostać dowolnie zastępowane (Melosik, 2013, s. 313). Norris i Bainbridge postulują natomiast, iż to, co zostaje odegrane, kończy się wraz z końcem wcielania się w rolę postaci (Norris i Bainbridge, 2009, s. 1), czemu przeczy część wypowiedzi respondentek. Niektóre pozostają sobą i swoimi postaciami w tym samym momencie i u niektórych odgrywane cechy postaci

zostają przeniesione do ich codziennego funkcjonowania, o czym respondentki mówią w podrozdziale *Wybrana postać jako nauczyciel*.

Wypowiedzi respondentek zdają się też w pewien sposób korespondować ze sfragmentaryzowaną i mozaikową tożsamością (Melosik, 2013, s. 313) ze względu na przenikanie się cech i charakterystyk oraz z *lucid identity* (Choudhury, 2012), ponieważ kostium umożliwia respondentkom pokazanie własnego Ja w sposób przypominający więzi pomiędzy graczem, a sterowaną przez niego postacią, gdzie dochodzi do projekcji, a przez to co nałożenia celów i cech jednostki na fikcyjnego bohatera jak i odczuwanie, że fikcyjny bohater jest jedną z form tożsamości danej jednostki z wyłączeniem specjalnych, nieistniejących poza daną grą umiejętności (Gee, 2003).

Cosplay stanowi zarówno codzienność i przyszłość respondentek, jak i spróbowanie się w nowych rolach i zainteresowaniach na zasadzie eksploracji otoczenia. Ponadto, cosplay stanowi również motywację oraz sposób na poszukiwanie siebie, a także eskapizm rozumiany w sposób pozytywny, nie zaś klasycznie, negatywnie, jako ucieczkę od rzeczywistości (Geissler, 2016, s. 35). Wszystkie wskazane powyżej elementy są silnie związane z kształtowaniem się tożsamości młodzieży. W obecnym momencie, bazując na cosplayu, cosplayerki budują nie tylko swoją samoocenę, ale również poszerzają informacje i planują powiązaną z cosplayem przyszłość. W związku z tym cosplay może mieć związek z kształtowaniem się tożsamości jednostkowej adolescentów.

Rozdział VII Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej

Cosplay stanowi zainteresowanie, które nierozdzielnie związane jest z innymi osobami – cosplayerzy tworzą grupki i pary cosplayowe (Wrona, 2020, s. 85), uczestniczą w *eventach* i konwentach, korzystają z usług fotografów i krawców, posiadają fanów a także wyjeżdżają na biwaki i obozy cosplayowe. Ponadto wzorują się na dziełach i wytworach innych osób, do których mają dostęp w przestrzeni internetowej. Stąd cosplay nie funkcjonuje wyłącznie jako hobby indywidualne.

Subkultura cosplayu oraz *fandomy* produkcji stanowią rozległe obszary, w których młodzi ludzie poznają osoby o podobnych zainteresowaniach, z którymi mogą partycypować w byciu fanem danej produkcji lub postaci. Zdobywają w ten sposób okazję do wymiany poglądów, rozwoju krytycznego myślenia oraz budowania relacji interpersonalnych wraz z umiejętnością rozwiązywania konfliktów.

Niektóre respondentki podkreślały, iż zaczęły interesować się cosplayem ze względu na otaczające je osoby, czy to wcześniejszych znajomych czy całkiem obcych osób, z którymi miały styczność podczas *eventów* i konwentów lub w Internecie.

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały utworzone następujące kategorie dotyczące rozwoju ich tożsamości grupowej poprzez partycypowanie w cosplayu: a) cosplayer wśród innych i z innymi, b) zainteresowanie cosplayem z powodu otoczenia, c) konwentowe bycie razem, d) uczucia po konwencie jako efekt separacji z grupą, e) *fandom*: od wsparcia grupowego do hejtu¹¹⁸, f) pomiędzy znaczeniem przynależności do subkultury cosplayu a jego brakiem oraz g) inne formy aktywności grupowej. Wszystkie kategorie posiadają podkategorie, które zostaną wskazane i opisane poniżej.

Kategorie dotyczą wielu obszarów funkcjonowania cosplayerek: zarówno znajomych i *eventów*, jak i sesji zdjęciowych oraz konkursów cosplay, które zazwyczaj mogłyby nie być bezpośrednio związane z rozwojem tożsamości grupowej, jednak ze względu na specyfikę cosplayu zdają się być istotne.

Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać*

118 Hejt – Słownik Języka Polskiego PWN definiuje hejt jako <<obraźliwy lub agresywny komentarz zamieszczony w Internecie>>, za: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/hejt.html>, dostęp: 31.07.2022 r., godz.: 19:55

pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej? i stanowi na niego odpowiedź.

7.1 Cosplayer wśród innych i z innymi

Ze względu na specyfikę cosplayu oraz jego powiązanie z kulturą popularną, stanowi on podstawę, na bazie której cosplayerzy poznają nowe osoby, które interesują się tym samym, co oni. Jednak nie zawsze jest tak, iż cosplay jako hobby jest akceptowalne przez znajomych cosplayerów; może to wynikać z kwestii rozbieżnych zainteresowań lub zazdrości, jaka może pojawić się w wyniku tego, iż cosplayer wykonał lepszy strój, niż jego znajomi.

Respondentki wspominały o wsparciu i zainteresowaniu, jakie otrzymały od pedagogów i nauczycieli w szkołach, do których uczęszczają. Wskazuje to niejako na zmianę pedagogów i nauczycieli w postrzeganiu kultury popularnej i zainteresowań młodzieży – stają się one istotnymi elementami, które mogą zostać włączone do oddziaływań pedagogicznych. W związku z tym, iż w kulturze popularnej standardowe motywy (walka dobra ze złem, wiara, miłość, sens istnienia, odnalezienie siebie itp.) zostają młodzieży podane w dostosowany do nich sposób, kultura popularna staje się jednym z istotnych narzędzi, jakie uzyskali dorośli, aby nawiązać więź z dziećmi i nastolatkami w procesie wychowania (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione poniższe podkategorie: a) grupa ludzi z podobnym *vibem*¹¹⁹, b) wspierający znajomi jako oparcie, c) neutralni znajomi, czyli brak przeszkód, d) toksyczni znajomi jako powód złego samopoczucia oraz e) zaangażowani nauczyciele jako źródło wsparcia w cosplayowej aktywności.

Wypowiedzi respondentek dotyczące znajomych i współdziałania z innymi ludźmi stanowią jedne z najdłuższych wypowiedzi, jakie zostały udzielone podczas wywiadu. Może to wskazywać na istotność innych ludzi i nawiązanych z nimi więzi dla funkcjonowania młodego człowieka.

119 *Vibe* – *Cambridge Dictionary* definiuje *vibe* jako <<nastrój, atmosferę lub specyficzny charakter danego miejsca, sytuacji lub utworu muzycznego>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/vibe>, dostęp: 30.07.2022 r., godz.: 18:05; w wypowiedzi respondentek *vibe* oznacza specyficzne zainteresowania, które respondentki dzielą ze znajomymi – mają one w ten sposób podobny charakter i specyfikę

7.1.1 Grupa ludzi z podobnym *vibem*

Część respondentek zwracała uwagę na to, iż ich znajomi interesują się tym samym, co one, przez co świetnie się ze sobą dogadują i wzajemnie rozumieją. Niektóre osoby lubią nawet te same serie anime czy gry, co jest podstawą do rozmów oraz wykonywania wspólnie kostiumów, co ma miejsce w przypadku cosplayowych par lub grup.

Wspólne rozumienie się oraz możliwość utrzymywania kontaktu z ludźmi, którzy lubią te same rzeczy wydają się być dla respondentek istotne, m.in. ze względu na bliskość emocjonalną, jaką wytwarza obecność wspólnych tematów. Ponadto, cosplayerki mogą otrzymać w ten sposób swoistą grupę, która będzie wsparciem w trudnych chwilach. Jak wypowiadają się respondentki:

„W ogóle przez cosplay poznałam też masę ludzi, wspaniałych ludzi, którzy teraz są moimi najbliższymi przyjaciółmi. O łał, naprawdę... Niesamowite, co tam się da zrobić z tym (...) Myślę, że to są dwie główne rzeczy, że przez cosplay poznaje się masę wspaniałych ludzi, szczególnie, że bardzo często lubią te same serie. Albo... No zaczynacie się dobrze dogadywać, bo macie dobry wspólny temat tak naprawdę. I to naprawdę dobry, bo konkretny! A później wychodzi na przykład, że podobny gust jest w jakichś serialach, grach, anime czy cokolwiek (...) Szczególnie, jeśli robimy cosplaye z tej samej serii, na przykład z *Jojo* zrobiłam kilka cosplayów, to znalazłam sobie wręcz całą grupę, którą... Chyba to jest razem dziewięć osób, z którymi mogę iść na *Falcon*, jeśli się odbędzie, pójdą wtedy ze mną, wszyscy przebrani za postacie z jednej danej serii. Jeszcze ich do końca nie znam, bo w większości przypadków porzrzućani są po Polsce, niektórzy są z moich okolic, to już ich tam poznałam niektórych. Ale... Noo... Zdecydowanie poznałam masę osób, fantastycznych osób, z którymi mam mnóstwo wspólnych tematów” (G, 17 lat)

Cosplay – ze względu na jego specyfikę – pozwolił jej na poznanie wielu wspaniałych ludzi, ponieważ okazał się świetnym tematem do rozmów jako konkretne hobby. Wskazane zostało również to, iż ze znajomymi połączyły ją kostiumy z tej samej serii – *Jojo's Bizarre Adventure*. Wypowiedź respondentki koresponduje ze wskazanymi przez Peirson-Smith nadrzędnymi funkcjami zmiany wyglądu poprzez cosplay (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82).

„Tak, mam paru przyjaciół, paru znajomych, którzy też robią cosplaye i robią ze mną cosplaye. Także często, kiedy się spotykamy, to pierwsze, co jest, to myślimy, żeby wskoczyć w jakiś cosplay i fajnie też się poczuć, kiedy ma się takiego bliskiego przyjaciela i wskakuje się w cosplaye również bliskich przyjaciół. To jest super, jak możemy porozmawiać na dane tematy i wyjść gdzieś, na miasto na przykład. I ludzie reagują naprawdę pozytywnie – uśmiechają się, robią zdjęcia, bo w

moim mieście akurat często się zdarza, aby na ulicy zobaczyć cosplayerów (...) Bo tak jest! To jest nasza osobowość, nasz *vibe*, nasz model przyjaźni i aż szkoda by było dopuścić taką okazję” (G, 16 lat)

Cosplayerka podkreśla, iż bardzo dobrze czuje się, kiedy ma bliskiego przyjaciela i może wcielić się z nim w postaci bliskich przyjaciół – w ten sposób rzeczywista przyjaźń przenoszona jest również do cosplayu, co może pozwolić na lepsze wcielenie się w w wybrane postaci. Mówi również, iż to jest pewnego rodzaju model przyjaźni, w którym funkcjonują.

„Sama nie wiem, bo jestem w stanie przebrać się za każdą postać, jeśli któraś mi się spodoba, a idolki¹²⁰ to właśnie dlatego, że właśnie przyjaciółki mnie w to wciągnęły (...) Ja raczej nie chodziłabym sama po konwencie, bo czułabym się źle i zagubiona, ale jak już mam ta grupę to niekoniecznie wszyscy są z tego samego uniwersum. Może tam kilka osób, ale no głównie to są moi przyjaciele, którzy też wybierają się na dany konwent i też robią jakiś cosplay to po prostu trzymamy się razem” (M, 18 lat)

Następna respondentka mówi o wcielaniu się w idolki, co wynika z tego, że została ona przekonana do tego przez przyjaciółki. Zwraca również uwagę, iż na konwentach przeważnie porusza się w grupie, ponieważ sama czułaby się zagubiona – w jej grupie nie zawsze wszyscy przebrani są za postaci z tego samego uniwersum, stąd istotna jest sama kwestia więzi w grupie i w ogóle jej posiadanie, a nie wybór konkretnej serii.

„Może będę się powtarzać, ale na pewno właśnie możliwość poznania ludzi, bo jak zawsze wchodzi się w jakies takie zainteresowanie no to zawsze jest to jakiś taki powód do tematu gdzie można po prostu poznać osobę, która też się tym zajmuję, więc też może będzie podobna do mnie, można kogoś poznać, więc na pewno powiedziałabym, że to” (J, 17 lat)

Dla cosplayerki cosplay stanowi narzędzie, dzięki któremu można poznać nowych ludzi – mogą oni rozpoczynać rozmowę lub pytać ze zwykłej ciekawości, ponieważ lubią daną serię lub ze względu na to, iż sami są cosplayerami.

120 Idolki (アイドル, aidoru) stanowią kategorię mangi i anime, w której występują kobiece postaci będące zazwyczaj częścią zespołu muzycznego; zazwyczaj są to młode bohaterki, w wieku nastoletnim i we wczesnej dorosłości. Kategoria ta odznacza się bliskością z fanami i skomercjalizowaniem ich wizerunku poprzez *merch*. W anime często występują sceny z tańcem i śpiewem, stąd cosplayerzy odwzorowujący grupę idolek posiadają materiał do nagrywania filmików; zobacz więcej: <https://the-artifice.com/the-idol-phenomenon-in-japan-and-anime/>, dostęp: 07.08.2022 r., godz.: 15:05

„Nie wszyscy. Ale jeden z moich najlepszych przyjaciół jest fotografem cosplayowym i w momencie, w którym ja zaczęłam robić cosplay, on zaczął robić zdjęcia i tak razem się rozwijaliśmy. I taki właśnie nierozłączny duet. A mój drugi najlepszy przyjaciel, którego znam już od dwunastu lat, to też coś na początku próbował z cosplayem, ale bardziej się odnalazł w *dragu*. I bardzo mocno teraz w *dragu* siedzi (...) Też cosplayer. I to dłużej, niż ja” (A, 18 lat)

Uczestniczka wskazuje na bliską przyjaźń z dwoma mężczyznami, z których jeden zajmuje się fotografią cosplayową a drugi *drag queen*, czyli w pewien sposób z dziedzinami powiązanymi lub zbieżnymi z cosplayem. Respondentka wskazała również, iż jej partner także jest cosplayerem, jednak dłużej niż ona.

„No i też koleguję się z troszeczkę starszymi ludźmi ode mnie . To zdecydowanie bo na przykład grono moich znajomych to dziewiętnaście – dwadzieścia pięć, a nie mniej niż ja co nie? Jak siedzę w tych strefach cosplay’owych, zdjęciowych to automatycznie poznaję starszych ludzi i to też tak zeszło na nową personę, że mam dużo poglądów (...) Tak było, ale obecnie otaczam się takimi osobami, że jak fajnie. Mam akurat szczęścia w tym temacie, bo jakby nie trafiam na tego typu ludzi tylko na takich co sami interesują się anime, albo są w takich bardziej popkulturowych sprawach na różne tematy. Po prostu są ludźmi otwartymi pod pewnym względem i nie mam z tym żadnych problemów. Też myślałam jaka szkoła będzie, ale czuję się super co nie? Więc tak” (L, 16 lat)

Grono znajomych respondentki to w większości osoby starsze od niej, w wieku dziewiętnastu – dwudziestu pięciu lat, przez co zmieniły się jej poglądy. Cosplayerka podkreśla, jak bardzo dzięki cosplayowi jej życie zmieniło się na lepsze – odbyło się to ze względu na poznanie osób o podobnych zainteresowaniach, w czym nie przeszkadza nawet znacząca momentami (od trzech do dziewięciu lat) różnica wieku. W jej przypadku cosplay stanowi nie tylko narzędzie poznania nowych ludzi, ale również zmiany na lepsze.

„I można spotkać osoby, które interesują się podobnie i mają podobny do ciebie charakter, a tak to w życiu byś ich nie spotkał (...) Już wróciłam do tego i tak między innymi poznałam moją drugą połówkę. I mi dużo osób mówi, żebym robiła cosplaye, żebym nie rezygnowała, bo ja też powiedziałam i moja druga połówka też powiedziała, żebym robiła cosplaye, bo mi pasują i w ogóle, tylko miałyśmy lekką sprzeczkę, ale mówiła, żebym i tak robiła. I ona mi nie zabrania, żebym robiła, bo to mnie też tak wsparło myślę” (J, 18 lat)

Dla tej cosplayerki również istotne jest to, że bez cosplayu nie byłoby możliwe poznanie wielu osób, które mają podobny do cosplayerek charakter lub interesują się tym samym. Respondentka zwróciła także uwagę, iż swoją partnerkę poznała po powrocie do

cosplayowania, który nastąpił po nieprzyjemnej sytuacji wskazanej przez nią, a która opisana została w podkategorii *Toksyczni znajomi jako powód złego samopoczucia*. Zwraca uwagę, iż jej partnerka bardzo ją wspiera w cosplayowaniu, nawet jeśli zdarzyła im się sprzeczka w tym temacie.

„Większość moich znajomych, z którymi teraz utrzymuję kontakt, to są właśnie osoby, które poznałam dzięki cosplayowi, dzięki anime, mandze. Albo gier po prostu. Mam sporo przyjaciół, którzy interesują się tym albo robią to i po prostu lubią to. Nie muszą cosplayować, ale lubią to. Albo po prostu lubią gry i po prostu lubią anime (...) I nie mam w swoim towarzystwie obecnie nikogo, z kim utrzymuję kontakt takiego, że nie interesuje się cosplayem. Po prostu nie mam” (M, 18 lat)

obecnie wszyscy znajomi uczestniczki interesują się cosplayem – niekoniecznie wykonują kostiumy, ale po prostu się nim interesują. Ponadto, interesują się również mangą, anime i grami, co powoduje, iż mają wspólne zainteresowania i tematy do rozmów.

„Też moja przyjaciółka z klasy jest jedną z tych osób, które nie oglądały anime, a teraz ogląda przeze mnie. Także stała się jedną z tych osób, które ogarniają o co chodzi. Ale to był już mój wpływ” (M, 17 lat)

Cosplayerka wpłynęła na koleżankę z klasy – ze względu na respondentkę, rzeczona koleżanka zaczęła oglądać anime i obecnie mają tematy do rozmów.

Respondentki chętnie wypowiadały się pytane o kwestię znajomych, jako o tych, którzy posiadają podobny *vibe* – są to osoby, które interesują się tym samym, a w związku z tym cosplayerki mają wspólne tematy do rozmów i mogą otrzymać wsparcie od osób, które rozumieją ich położenie. Ze względu na to, cosplay wydaje się być istotnym narzędziem, które umożliwia im nawiązywanie nowych znajomości. Przywdziewanie kostiumów z danego uniwersum spełnia funkcję etykietowania, dzięki któremu fani danej produkcji mogą stosunkowo szybko nawiązać kontakty z innymi fanami tej samej produkcji. Stąd kostium stanowi istotny element, który wiąże ze sobą jednostki (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82).

Wydaje się, iż zachodzi tutaj tzw. kontakt selektywny, na który wskazywał Zimbardo, a który stanowi poszukiwanie kontaktu z ludźmi i informacjami, które umacniają przekonanie jednostki (Zimbardo, 1999 s. 423). Kontakt z osobami, które również oglądają anime, czytają

mangę, grają w gry i/lub tworzą kostiumy powoduje, iż respondentki upewniają się w podjętych decyzjach, przez co ograniczają również możliwość odczucia, iż zmarnowały czas angażując się w nieistotne aktywności (Cialdini, 2013, s. 76-132).

Dwie respondentki wskazały, iż posiadają partnerów o tych samych zainteresowaniach – może to powodować, iż ich związki są trwałe, m.in. ze względu na wskazany przeze mnie kontakt selektywny oraz na wsparcie i pomoc, jaką od partnerów otrzymują – czy to w aspekcie emocjonalnym czy służenia radą w wypadku konstruowania kostiumów.

Osoby o podobnym *vibie* wydają się dla respondentek istotne – nie tylko znajdują wśród nich przyjaciół, ale również partnerów, którzy są w stanie je zrozumieć i wesprzeć. Cosplay stanowi więc narzędzie, dzięki któremu cosplayerki poznają nowe osoby, często należące do tego samego *fandomu*, co ma realny związek z kształtowaniem się tożsamości grupowej nie tylko młodych cosplayerów.

7.1.2 Wspierający znajomi jako oparcie

Część respondentek wypowiadała się o swoich znajomych, jako o wielkim wsparciu, które pomaga im nie tylko w cosplayu, ale również poza nim:

„Wspierają mnie właśnie bardzo, jak czasami piszę, że „Aaaa, nie udał mi się jakiś kaptur” „Nie wyszły mi uszy”, to właśnie piszą „Nie przejmuj się, próbuj dalej, uda ci się”. I właśnie mam duże wsparcie od nich i czasami jak chciałam zostawić dany strój, wrócić do niego za jakiś czas, to miałam właśnie taką motywację, że próbuj – nie poddawaj się (...). Nigdy się nie spotkałam, że żadna przyjaciółka czy koleżanka krytykowałaby mnie w stylu, że nie wiem, „Jesteś dorosła, ogarnij się, a nie się będziesz przebierać za księżniczki”. Nigdy się z taki czymś nie spotkałam, zawsze był pozytywny odbiór” (W, 19 lat)

Zaznaczone zostało wsparcie, jakie cosplayerka otrzymuje od znajomych w trakcie tworzenia kostiumów – znajomi stanowią motywację, dzięki której dokańcza strój, nawet jeśli jakiś jego element nie jest do końca udany lub musi wykonać go od nowa. Dodaje również, iż żadna z jej koleżanek czy przyjaciółek nie krytykowała jej za przebieranie się – zawsze odbierały jej hobby pozytywnie.

„Moi znajomi, jeśli mam być szczerą, są ze mnie dumni. Doceniają to i nawet sami pomagają mi szukać danych rzeczy do cosplayu, zamawiać, siostra pomaga mi przy sesjach. Wspierają mnie, kiedy potrzeba. Są szczęśliwi, kiedy mogą mnie wyblagać, żebym wyszła z nimi gdzieś, ale ja w cosplayu, bo czuliby się fajnie, bo też na przykład uwielbiają tę postać i że to jest strasznie miłe uczucie, że są osoby, które mimo tego, że się tym nie zajmują, będą to wspierać i pomagać w wielu przypadkach (...) Dla mnie najważniejsze jest wsparcie najbliższych. U osób postronnych w zasadzie ignoruję takie komentarze, ale najbliżsi motywują mnie do kolejnych strojów, sami mówią, że ten ktoś by do mnie pasował i świetnie bym w tym kimś wyglądała. I wspierają mnie w tym. Zarówno finansowo, emocjonalnie” (G, 16 lat)

Respondentka zaznacza, iż jej znajomi są z niej dumni i bardzo ją wspierają oraz jej pomagają, a także często proszą, aby wyszła gdzieś z nimi w cosplayu. Wskazuje również, że wsparcie najbliższych jest dla niej naprawdę ważne i je docenia – temat ten porusza również w kontekście crossplayu. Jednocześnie ignoruje komentarze osób postronnych. Wypowiedź cosplayerki wskazuje na jeden z istotnych elementów, czyli wsparcie najbliższych, dzięki któremu cosplayer może poradzić sobie z problemami – bez wsparcia młoda osoba może mieć trudności nie tylko w radzeniu sobie z nimi, ale również z podejmowaniem decyzji odnośnie hobby czy jego kontynuowaniem. Może się również zdarzyć, iż bliskie osoby nie wspierają, a wręcz są przeciwne wykonywaniu cosplayu, co może wiązać się z negatywnymi odczuciami młodego cosplayera i zniechęcać go do wykonywania kostiumów.

„Jak zaczynałam z cosplayem to byłam świadoma tego, że na mnie ludzie będą patrzeć, że a co to za przebieraniec, ale no właśnie mam tą grupę wsparcia. No i jak już mam się przebierać czy coś to właśnie w grupie, bo czuję się lepiej i pewniej (...) Dzięki tej grupie właśnie i prawda jest taka, że ja sama pewnie w życiu bym na konwent nie pojechała, więc to po pierwsze, czułabym się niepewnie, no bo wolę mieć zawsze kogoś takiego kto poprowadzi mnie czasem za rączkę. No konwent, cosplay i grupa znajomych to takie najważniejsze rzeczy, które potrzebuję” (M, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje na istotny element, jakim jest grupa znajomych, z którą przebiera się również obecnie, bo czuje się lepiej i pewniej. Zaznacza również, iż na konwenty wyjeżdża tylko we wskazanej grupie – sama raczej by się na nich nie pojawiła. Wskazuje to na istotność posiadania grupy, która udziela wsparcia i powoduje, iż cosplayerka czuje się pewniej i bezpieczniej.

„(...) mam znajomych, którzy bardziej się tym cosplayem interesują, ale nie robią, na tej zasadzie. Też właśnie mam taką grupkę takich bliskich znajomych i oni właśnie są tacy właśnie *supportive* [wspierający – przypis autorki], jeśli o to chodzi, więc zawsze komentują, podziwiają, wspierają. Tacy fani trochę i to jest fajne” (A, 18 lat)

W tym wypadku również zwrócona została uwaga, iż grupa znajomych jest wspierająca – często wspierają ją tak bardzo, iż stanowią jej fanów, którzy komentują dane stroje i podziwiają je.

„To szczerze? Byłam pewna, że dostanę dużo takiego hejtu, a jak byłam w tym gronie, to dużo osób powiedziało mi, że ładnie w niej wyglądam i że bardzo mi pasuje (...) Ale później zaczęłam zmieniać osoby, między innymi tą rodzinkę, którą poznałam na *Pyrkonie*. Wiadomo, rodzinkę „pyrkonową” bardziej. I oni mnie właśnie namówili na założenie *Instagrama*, oni mnie wsparli, później poznawałam inne osoby” (J, 18 lat)

Dziewczyna mówi o swoich obawach odnośnie hejtu i wsparciu, jakie otrzymała od znajomych. Pozwoliło jej ono na rozwinięcie się poprzez założenie *Instagrama* oraz poznanie kolejnych nowych osób.

Istotnymi elementami wskazywanymi przez cosplayerki jest posiadanie wspierających znajomych, którzy motywują je do dalszej pracy i wytrwałości oraz pomagają przetrwać hejt. Ponadto wskazują one na istotność wsparcia, które otrzymują od znajomych – bez nich nie podjęłyby się cosplayu w ogóle lub zwątpiłyby w swoje możliwości i porzuciły hobby.

7.1.3 Neutralni znajomi, czyli brak przeszkód

W wypowiedziach wielu respondentek pojawia się informacja, iż posiadają znajomych, którzy nie interesują się cosplayem, są neutralnie do tego tematu nastawieni – zwykle pytają o stosunkowo proste rzeczy lub przyjmują zainteresowanie cosplayem jako fakt. Jak wypowiadają się respondentki:

„Z pracy wie kilka osób, bo wyszło z rozmowy, że właśnie zajmuję się cosplayem i zawsze reakcje były takie „Wow!”, bo to jest dość nietypowe hobby. I każdy wyrażał zainteresowanie typu „Jakie cosplaye robisz? Ile czasu Ci zajmuje?”, takie właśnie typowe pytania, które zadaje się cosplayerowi. Też nigdy nie miałam takiego, że „Ojejku, ty jesteś jakaś dziwna, bo się przebierasz”. Nigdy nie miałam właśnie takiego czegoś” (W, 19 lat)

Znajomi z pracy respondentki zadawali proste pytania – takie, które zadaje się cosplayerowi, kiedy osoba pytająca cosplayem się nie interesuje. Nie było jednak żadnych negatywnych reakcji. Po pytaniach najprawdopodobniej nastąpiło przejście do codziennego funkcjonowania, ponieważ respondentka nie wspomina o tym, aby coś się zmieniło.

„Szczerze? Większość z nich nie wie. Po prostu nigdy nie pytali, a nie sądzę, żeby im też była ta wiadomość potrzebna, bo jeżeli ktoś się nie interesuje tym, to nie będzie nawet wiedział o co chodzi. Ale jak poszłam do liceum, to to jest coś, co nawet trzy, cztery lata temu, to to jest ważny dosyć moment mojego życia, w którym jeżeli ktoś rzeczywiście interesuje się anime, to po prostu mu pokazuję i wspominam o tym, że właśnie robię cosplaye” (H, 16 lat)

Uczestniczka zdaje sobie sprawę, iż cosplay to nie jest hobby, którym interesowaliby się wszyscy, stąd często nawet nie wspomina, że wykonuje kostiumy. Wiedzą o tym najbliżsi znajomi, ponieważ początek robienia kostiumów jest ważnym okresem w jej życiu.

„Wiedzą, raczej jak wstawiam czasem coś na *Facebooka* to nie da się ukryć. Zobaczą to no ale też nie jest to takie „Hej, jestem M i robię cosplay”. No nie, jak się dowiedzą to ok, jak im się to spodoba, powiedzą nie wiem... Wow fajnie wyglądałam na tym zdjęciu w tym stroju to też fajnie, ale jakoś nie dzielę się tych powszechnie” (M, 18 lat)

Kolejna respondentka również nie dzieli się swoim hobby – jej znajomi z klasy widzą jej zdjęcia w kostiumie na portalu *Facebook*, ale nie jest to szczególnie akcentowane w rozmowach lub podczas poznawania nowych osób.

„Nie wiedza o tym tak szczerze powiedziawszy. Znaczą może nie wszyscy, bo na przykład jak jestem w klasie to myślę, że tak z ponad dwudziestu osób to, to, że zajmuję się cosplayem wie z pięć. Z czego dwie osoby próbowały już robić cosplay tylko to są osoby, które nie robią tego aktywnie, one bardziej kupują, ale nie robią sobie na przykład zdjęć, nie nagrywają niczego tylko po prostu jak jest tam jakiś konwent, nie wiem... *Pyrkon*, coś takiego to pojedają jak po prostu mają w czym, prawda? To jest ich wybór, prawda? A reszta osób to tak wiedzą, no bo po prostu moje konto na *Instagramie* kiedyś tam podałam, coś takiego jak wyszedł temat no i tam czasami polubią mi jakieś zdjęcia (...) A te osoby w ogóle kompletnie ze mną nie rozmawiają, nic, jakby ten temat im gdzieś umyka, a nawet jak coś wspomną o cosplayu i ja mam ochotę coś powiedzieć to tak jakby nie są zainteresowane, udają, że go nie ma” (J, 17 lat)

Cosplayerka również zaznacza, iż nie dzieli się otwarcie swoim hobby, jednak nie wynika to z jej decyzji, a z braku chęci ze strony znajomych – nie pytają oni lub otwarcie unikają tematu. Osoby te jednak obserwują jej profil na *Instagramie*. Jednocześnie

respondentka używa sformułowania „nie robią tego aktywnie” w odniesieniu do osób, które kupują kostiumy i peruki, ale nie robią sobie w nich zdjęć i filmików, a jedynie wyjeżdżają w przebraniu na konwenty. Możliwe, iż „bycie cosplayerem” czy „robienie cosplayu” jest dla tej respondentki jednoznaczne z szeroką gamą aktywności, które nie ograniczają się tylko do brania udziału w konwentach.

„Z tego, co się orientuję, to chyba nie wiedzą i też nie mam z nimi dobrego kontaktu, więc się nie chwaleb. A jeżeli chodzi o moich innych znajomych i osoby z mojej klasy starej, to bardzo często im mówiłam, żebyśmy zrobili jednego wielkiego grupowego cospa, że powiedzmy *Jojo*, że postaci i *standy*¹²¹ i wszystko. To się nigdy nie udało, bo to jest strasznie dużo pracy i znając życie, to ja bym musiała robić te wszystkie kostiumy, a oni by tylko w nie weszli i pojechali. Ale mówili mi, że by chcieli kiedyś i że to jest fajne. I jak pojechałam na *Animatsuri* i miałam konkurs, to odegrałyśmy scenkę z *Mystic Messenger* – taka gierka – to mój znajomy, co pojechał, to nas nagrywał normalnie i się cieszył i mi się podobało, więc nie mają z tym żadnego problemu, to jest dla nich ok” (N, 16 lat)

Uczestniczka wspomina, iż nie ma dobrego kontaktu z osobami ze swojej klasy, a więc nie wspomina o swoim hobby, ale nie wydaje się, aby byli oni przeciwni cosplayowi – temat ten jest po prostu neutralny. Respondentka wnioskuje o tym z reakcji kolegi, który nagrał ją i jej cosplayową parę podczas występu na konwencie *Animatsuri*. Przeciwnie było jednak w przypadku jej starej klasy, która wiedziała o jej zainteresowaniu cosplayem – relacje między nimi były na tyle dobre, iż chciała zrobić grupowy cosplay, nawet jeśli zdawała sobie sprawę, iż to ona byłaby głównym wykonawcą kostiumów.

„Nie chwaliłam się, bo nie miałam potrzeby, bo raczej nie przepadałam za tymi ludźmi, ale raczej wiedzieli. Nie rozmawialiśmy o tym jakoś bardzo mocno (...) Więc to tyle. Więc nie rozmawiałam z nikim, może ze dwie osoby przez całe liceum zapytało mnie o to, jak to tam wygląda” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka również zaznacza, iż nie dogadywała się z osobami ze swojej klasy, a więc nie miała wielu możliwości, aby o cosplayu w ogóle porozmawiać.

„Jak się ktoś spyta to pokażę, nie? Nie jest to tak, że chodzę i mówię „Patrzcie! Ja uprawiam cosplay!. Tylko to jest bardziej tak, że jak na przykład jestem bardziej z kimś bliżej to patrz robię to i to. Mam takie bliższe znajome to one wiedza jak z

121 *Standy* – w anime i mandze *Jojo's Bizzare Adventure* jest to pewnego rodzaju energia duchowa danej postaci, która przybiera określony, często humanoidalny, kształt. Energii tej nadawane jest przez postać imię i zostaje ona wykorzystana do walki przeciwko innym *standom* [przypis autorki]

kimś gadam, a jest w klasie taki Piotruś w klasie z którym zamieniłam jedno słowo na przestrzeni dwóch lat to on nie wie, bo po co ma wiedzieć?” (L, 16 lat)

Brak ujawnia swojego zainteresowania cosplayem związany jest z tym, że jeśli nie jest z kimś z klasy bliżej lub jeśli nie zostanie o to zapytana, po prostu o tym nie wspomina.

„Tak, wie, bo nawet byłam w szkole w cosplayu (...) raz przyszłam, bo raz dostałam perukę, która była taka czarna naturalna i mama mi pozwoliła, nawet powiedziała, żebym sobie poszła w niej do szkoły. Poszłam w niej do szkoły. Dużo osób pytało się czy to są moje naturalne, to mówiłam, że tak – przedłużyłam (...) Moja klasa nie była taka, że patrzyła na mnie krzywo, bo nawet jak się nauczyciel zapytał to tam powiedzieli, że ona jest cosplayerką. Więc teraz mam nawet fajną klasę, jeśli chodzi o to. Niektórzy wiedzą o moim *Instagramie* z cosplayem. Niektórym osobom właśnie na tym prywatnym wrzucam, bo niektóre osoby mają mnie na prywatnym. I lubią na to patrzeć. Nie mają czegoś takiego, że „Boże, byś dorosła”. Teraz w tej klasie mam tolerancję. Może wcześniej jednak był ten problem, bo jednak czasami to szykanowanie, że oglądasz anime” (J, 18 lat)

Obecna klasa uczestniczki jest tolerancyjna i wie o tym, że jest cosplayerką, ponieważ niejednokrotnie była w cosplayu lub peruce w szkole. Ponadto, osoby z jej klasy obserwują jej profil na *Instagramie*, a do niektórych wysyła zdjęcia w wiadomościach prywatnych. Cosplayerka nie wskazuje jednak na to, aby znajomi z klasy bardziej angażowali się w temat cosplayu – jest on neutralny.

„Tak, wiedzą, że jestem cosplayerem. Bo nieraz do szkoły przyniosłam perukę na przykład na lekcje. Więc oni bardzo dobrze wiedzą, że jestem cosplayerem” (R, 18 lat)

Znajomi z klasy wiedza, iż uczestniczka jest cosplayerką, ponieważ przynosiła perukę na lekcje, jednak nie pogłębiają tego tematu, ani nie wydają się być szczególnie nim zainteresowani.

„Ale właśnie na halloween mogliśmy się przebrać i robiłam cosplay *villain*¹²² *Deku*, więc miałam sztuczną krew na twarzy i tak dalej. I szczerze mówiąc, mi się mega podobał ten cosplay, jak to wyszło i ten. Ale w ogóle, wydaje mi się, że moja klasa wiedziała już, że coś takiego robię, bo mieli mnie na *Instagramie* i takie tam. Więc mają jakąś ideę, że coś takiego robię, ale nie sądzę, że jakoś bardzo ich to obchodzi (...) Ale nie mam jakiegoś dużego kontaktu z moją klasą – oni sobie po prostu

122 Kostiumy w wersji *villain* stanowią alternatywną (złą) wersję danego bohatera, który w takim ujęciu może stać się antagonistą [przypis autorki]

istnieją. Ale to by było wszystko, co o nich wiem – że istnieją i chodzą ze mną do klasy. Ale z całej klasy mam tylko jedną przyjaciółkę, ale to już jest osoba faktycznie zaangażowana, z którą gadam codziennie i to, że chodzi ze mną do klasy to przy okazji bardziej. Ale jak miałam ten cosplay w halloween, to raczej dostałam masę pozytywnych reakcji, że fajnie wyglądam i tak dalej. Ale raczej nikt nie wiedział, kim jestem, bo nikt z mojej klasy raczej się nie interesuje anime ani niczym w tym rodzaju. No i mam jedną osobę w klasie, która oglądała *Haikyuu!!!* i to na tyle” (M, 17 lat)

Znajomi z klasy nie są cosplayem szczególnie zainteresowani, jednak ponieważ obserwują jej profil na *Instagramie*, wiedzą, że wykonuje kostiumy, ale nie dopytują. Prawdopodobnie wynika to z braku głębszej więzi z klasą, o której wspomina cosplayerka oraz z tego, iż niewiele osób z jej klasy interesuje się anime, stąd nie posiadają wspólnych tematów do rozmów a postaci wybierane przez respondentkę są im obce. Jednak kostium, który przygotowała na halloween został przyjęty pozytywnie.

W przypadku respondentek neutralność znajomych jest rozumiana dwojako:

1. Jako neutralne podejście znajomych do hobby, jakim jest cosplay – nie wspierają ani nie zniechęcają, czasami pytają, ale przechodzą następnie do porządku dziennego albo
2. Znajomi ze szkoły czy pracy mogą być traktowani jako neutralni – nie są szczególnie ważni dla cosplayerek, mogą one podzielić się informacjami na temat swojego hobby, ale często znajomi po prostu nie wiedzą i nie dopytują lub tylko domyślają się, że dana osoba jest cosplayerem.

Znajomi niektórych cosplayerek wydają się również kompletnie niezainteresowani tematyką cosplayu, stąd nie pytają lub unikają tego tematu. W większości cosplayerki pytane o kwestię neutralnych znajomych wymieniało wyłącznie znajomych z klasy lub pracy. Może to mieć związek z tym, iż znajomi, których respondentki posiadają poza klasą są osobami z podobnym *vibem*, które interesują się tym samym.

Część respondentek wskazuje wprost, iż nie mają lub nie miały dobrego kontaktu ze swoją klasą. Wydaje się to niepokojące ze względu na to, iż młodzi ludzie spędzają w szkole znaczną część dnia, a brak bliskich związków ze znajomymi z klasy mógłby spowodować złe samopoczucie respondentek i niechęć do chodzenia do szkoły. Jednak większość tych samych respondentek wypowiedziało się powyżej, iż posiada wspierających znajomych spoza klasy.

Dzięki temu mogły otrzymać wsparcie i pomoc od innych osób, nawet jeśli atmosfera w klasie była nie do końca odpowiednia.

7.1.4 Toksyczni znajomi jako powód złego samopoczucia

Jedynie dwie z pytaných respondentek wypowiedziały się w kwestii posiadania toksycznych znajomych – pozostałe respondentki wskazywały na osoby z tym samym *vibem* oraz otrzymane wsparcie lub neutralne podejście znajomych z klasy lub pracy. Jak wypowiadały się respondentki:

„Bo też na przykład bardzo mnie bolało jak moja przyjaciółka mi mówiła – aktualnie była – że cosplay to taka zabawa dla dzieci i że to gównorobota i że to nic, co to daje, że siedzisz i przysłowiowo pieprzysz. I że malujesz sobie i co, że to jest głupie, żałosne. I jakby to bolało, tak? Jakby to wpływało negatywnie na mnie, ale w momencie, kiedy rozmawiam z osobami, które też wiedzą „Kurde, cosplay to nie jest zabawa dla dzieci”, to nie jest na zasadzie, że siadasz, zamawiasz cosplay w ciucholandzie i się przebierasz. Tylko pracujesz nad tym. Jasne, możesz też zamówić cosplay, ale i tak musisz to później pod siebie bardziej dorobić” (A, 17 lat)

Respondentka wspomina o swojej byłej przyjaciółce, która wyrażała się niepocholebnie o cosplayu. Negatywne komentarze wpływały źle na cosplayerkę, ale wraz z rozwojem innych znajomości zrozumiała, iż cosplay nie jest zabawą dla dzieci i że może go kontynuować, jeśli ma na niego ochotę.

„(...) poznałam właśnie na *Pyrkonie* pewne osoby, które wydały mi się bardzo bliskie. Byłyśmy bliskie. Ja byłam czasami bardzo zaborcza, faktycznie. Ale ta osoba zamiast coś ze mną wyjaśnić, zmienić, wolała milczeć, a później mnie obgadać. No i jakby zaczęło się obgadywanie i tak dalej (...) Bo tej jednej zaczął do mnie chłopak aż pisać. I w ogóle mojej mamie ten chłopak napisał, że jestem psychiczna. Tak, coś takiego się działo. I w ogóle, że powinnam się leczyć i w ogóle. Ogólnie on wcześniej do mnie wypisywał, więc to była duża akcja. Nie było to zbyt ciekawe, naprawdę (...) Ale pierwszy konwent, który miałam po tej burzliwej sytuacji z nimi, to jeszcze bardziej się dobiłam, bo cały konwent bałam się, żeby ich nie spotkać. I cały czas się rozglądałam, bo wiedziałam, że one będą, bo ktoś chyba napisał na grupie albo one pisały, jak ja jeszcze byłam. I po prostu rozglądałam się tylko, żeby ich nie zobaczyć. No a akurat jak obok nich przechodziłam, to zaczęły odgrywać jakąś scenkę specjalnie. No, to nie było zbytnio fajne zachowanie, nikomu tego nie życzę, bo to nie jest fajne, zwłaszcza dla początkującego cosplayera, który stara się odnaleźć i w ogóle” (J, 18 lat)

Druga respondentka przytacza całą historię początku i rozwoju znajomości, która wpłynęła na nią negatywnie. Istotny jest fakt, iż poznała wskazane osoby na konwencji *Pyrkon*, co oznacza, iż te osoby mogły mieć podobne zainteresowania, co respondentka. Stanowi to więc odwrotność pierwszej wypowiedzi – w niej cosplay po części poróżnił przyjaciółki, tutaj prawdopodobnie wspólne zainteresowania pozwoliły na nawiązanie kontaktu. Wspomina także o wielu toksycznych aktywnościach, których dopuszczały się wspomniane osoby, takich jak obgadywanie, napuszczanie na jednostkę innych osób, prowokowanie czy pisanie do matki respondentki. Wszystkie wskazane aktywności wiązały się ze złym samopoczuciem cosplayerki.

Obie historie dotyczące toksycznych znajomych posiadają jeden wspólny element – złe samopoczucie związane z oddziaływaniem wspomnianych osób na respondentki. Jednak fakt, iż takich historii pojawiło się jedynie dwie i porównując je do ilości historii z rozdziałów *Grupa ludzi z podobnym vibem*, *Wspierający znajomi jako oparcie* i *Neutralni znajomi, czyli brak przeszkód*, być może wskazuje to, iż młodzi cosplayerzy częściej spotykają się ze wsparciem i zrozumieniem lub neutralnością, niż osobami toksycznymi i niszczącymi. Niemniej jednak, spotkanie respondentek z takowymi osobami wskazuje, iż w subkulturze cosplayu znajdują się osoby, które mają negatywny wpływ na innych, o czym respondentki wspominają również w podrozdziale dotyczącym subkultury cosplayu.

7.1.5 Zaangażowani nauczyciele jako źródło wsparcia w cosplayowej aktywności

Niektóre z respondentek wspominały również o zaangażowaniu nauczycieli w ich hobby lub partycypowanie w przebieraniu się podczas specjalnych okazji organizowanych przez szkoły respondentek:

„I naprawdę wiele osób wkładało w to serce i nawet nauczyciele wtedy przychodzili przebrani, naprawdę robili cosplay w pewnym sensie, tylko nikt tego w Polsce nie nazwie cosplayem, bo to się od razu kojarzy z czymś z zagranicy, coś innego”

(A, 17 lat)

Podczas organizowanego w szkole halloween zaangażowani byli również nauczyciele, którzy także przyszli przebrani.

„Są oczywiście sytuacje, że spotykam się z krytyką, że to brzydko wygląda, że to jakieś niemodne. Ale są osoby, które do tego motywują i same mówią, na przykład moja pedagog szkolna, do której chodzę na wizyty, jak najbardziej. Gdy tylko pokazałam jej, czym się zajmuję w wolnym czasie, to jest zdumiona i uwielbia oglądać cały proces tego (...) Jestem dopiero w I liceum i z nauczycielami przez całe zdalne nie miałam tak dobrego kontaktu i tak się z nimi nie zaprzyjaźniłam, jak właśnie z panią pedagog, do której często dosyć chodziłam. Także cała reszta raczej nie widziała nic z tego, ale sama pani pedagog stanowi dla mnie ogromne wsparcie, przez to, jak do tego podchodzi i obserwuje wszystkie moje najnowsze prace”

(G, 16 lat)

Cosplayerka mówi, iż pedagog szkolna, do której chodzi na wizyty, a która wspiera ją w tworzeniu kostiumów poprzez zachwyt nad procesem tworzenia i samym kostiumem. Cosplayerka wskazuje, iż istotne jest podejście pedagog i wsparcie, które od niej otrzymuje. Ta sama respondentka wskazywała na te elementy podczas wypowiedzi związanej z crossplayem oraz wspierającymi znajomymi.

„Przykładowo, jak był organizowany dzień praw autorskich, to był konkurs, żeby przebrać się za postaci z książki i nasza polonistka biegała za nami, żebyśmy przyszły tego dnia przebrane” (D, 17 lat)

W tym wypadku polonistka prosiła m.in. respondentkę, aby przebrały się na dzień praw autorskich organizowany w szkole.

„Jedna z nauczycielek, która mnie nie uczyła, ale była fajna, zaproponowała, żebym zrobiła w liceum wystawę swoich wszystkich zdjęć cosplayowych, więc trochę tego było, wisiało i wszyscy widzieli” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż jedna z nauczycielek zaproponowała jej zrobienie wystawy wszystkich zdjęć cosplayowych posiadanych przez cosplayerkę. Respondentka opisując tę nauczycielkę jako „fajną”, co mogło mieć związek z jej podejściem do respondentki i zainteresowaniem tym, czym interesuje się cosplayerka.

„I o dziwo nawet ksiądz na mnie źle nie zareagował. Nawet spytał się czy może pożyczyć tę perukę i założyć” (J, 18 lat)

W tej również ksiądz chętnie partycypował w jej zainteresowaniu cosplayem poprzez pożyczanie od niej i ubranie peruki, najprawdopodobniej podczas lekcji.

Przytaczane przez respondentki sytuacje wydają się być dla nich stosunkowo miłymi wspomnieniami. Dwie z respondentek wprost zwracają uwagę na to, iż zaangażowanie nauczycieli stanowi istotne wsparcie oraz taki nauczyciel określony został jako „fajny”. Może to być związane z próbą zrozumienia przez pedagogów i nauczycieli tego, jak funkcjonują młodzi ludzie – przez takie działania adolescenci czują się ważni i znajdują się w sytuacji, w której bezpiecznie mogą eksplorować różnorakie role. Wskazuje to na potrzebę zaangażowania nauczycieli i pedagogów w kulturę popularną oraz w posiadane przez młodzież hobby (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

Cosplay w swojej podstawie jest aktywnością bezsprzecznie związaną nie tylko z kulturą popularną, ale przede wszystkim z ludźmi. Istotne wydaje się otrzymywane wsparcie, które pozwala na przezwyciężenie problemów, a które otrzymywane jest w interakcji z innymi osobami. Cosplay jest więc aktywnością, która pozwala na rozwój zarówno w zakresie indywidualnej tożsamości, jak i tożsamości grupowej ze względu na swoją specyfikę.

Z wypowiedzi respondentek wynika, iż ich znajomości nie odbywają się tylko w przestrzeni realnej, jak np. konwenty, ale również w przestrzeni internetowej poprzez przesyłanie filmików i zdjęć. W przestrzeni internetowej również prościej przesyłać informacje, stąd poprzez *fanpage*, portale czy czaty łatwiej dotrzeć do odbiorców np. w kwestii organizacji konwentu. W ten sposób również młodzi cosplayerzy mogą nawiązywać i podtrzymywać relacje interpersonalne, co stanowi rozwiązanie problemu ostracyzmu i marginalizacji – jeśli ktoś nie dogaduje się z klasą, ciągle ma swoich bliski, czy to ze starej klasy, czy z obozu, czy z *fanpage*'u na portalu.

Istotną rolę zdaje się spełniać również zaangażowanie nauczycieli oraz pedagogów – młodzi ludzie potrzebują, aby dorośli ze szkoły zwracali na nich uwagę, nawiązywali z nimi interakcje dotyczące innych elementów niż tematy lekcji oraz doceniali ich hobby i wkład własny.

Mając na uwadze dwa ostatnie akapity, zasadne wydaje się, aby dbać o relacje interpersonalne nie tylko z rówieśnikami, ale również z nauczycielami i pedagogami, stąd powinni się oni zainteresować zarówno kulturą popularną, jak i innymi zainteresowaniami uczniów. Istotne również wydaje się zadbanie o bezpieczeństwo młodzieży w Internecie, które będzie skupiało się na wskazywaniu zasad bezpieczeństwa, a nie demonizowaniu Internetu, jako narzędzia o negatywnym wpływie na młodzież. Takie rozwiązanie również pozwoli rodzicom, nauczycielom i pedagogom na zbliżenie się do młodzieży i próby ochrony ich przed niebezpieczeństwami (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

7.2 Zainteresowanie cosplayem z powodu otoczenia

Respondentki wskazywały, iż samo zainteresowanie cosplayem również pochodzi od innych ludzi – czy to znajomych czy poprzez dostrzeganie cosplayerów na konwentach. Obecnie jest to znacznie łatwiejsze, ponieważ adolescenti mogą obserwować cosplay również w Internecie i w ten sposób zdobywać na jego temat informacje.

Z wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione poniższe podkategorie: a) zainteresowanie cosplayem z powodu znajomych, b) zainteresowanie cosplayem z powodu Internetu oraz c) zainteresowanie cosplayem z powodu konwentów.

7.2.1 Zainteresowanie cosplayem z powodu znajomych

Część respondentek zaczęło interesować się cosplayem z powodu swoich znajomych. Historie znajomych związane z cosplayem potoczyły się w różnoraki sposób – część z nich nadal bierze w nim udział, część przestała, a część nigdy nie brała w nim udziału, ale poparła respondentki w wyborze ich zainteresowania. Słowa respondentek wskazują na istotny wpływ grupy na poczynania młodego człowieka. Istotne jest również wspomniane w powyższej kategorii wsparcie, które cosplayerzy otrzymują od bliskich, a które pozwala im na przezwyciężenie trudności. Jak wspominają cosplayerki:

„Szczerze mówiąc, zanim nie było tej akcji przebrania się do przyjaciółki, to nie miałam w ogóle pojęcia o tym, że jest coś takiego jak cosplay. Że są ludzie, co się przebiorają – nie wiedziałam o tym (...) Nawiasem mówiąc, też pojechałam właśnie

dla przyjaciółki, bo stwierdziłyśmy, że fajnie będzie się razem przebrać i pojechać. I może nie byłam tak wkręcona w temat fantastyki, ale przekonała mnie właśnie moja przyjaciółka” (W, 19 lat)

Jej zainteresowanie cosplayem zaczęło się przez przyjaciółki. Pierwszy raz pojechała na konwent w przebraniu, ponieważ przekonała ją do tego przyjaciółka – w tamtym momencie nie do końca interesowała się fantastyką, ale prośba przyjaciółki ostatecznie przekonała ją do udziału w konwencie.

„Szczere mówiąc to po prostu znajoma zaczęła właśnie zajmować się cosplayem. To było takie jeszcze niepoważne dosyć tak, takie pierwsze po prostu kupowanie peruk, jeszcze nic nie było wystylizowane. No i powiedziała, że albo nie ma z kim porobić zdjęć i wtedy właśnie ja trochę zaczęłam i szczerze na początku to wszystko było tak właśnie nieprofesjonalnie, w ogóle nawet nie myślałam, że będę potem jakieś konta zakładała, nic. No i potem dopiero zobaczyłam, że fajnie by było się do tego przyłożyć. No i dlatego doszłam do tego gdzie jestem teraz, właśnie w taki sposób” (J, 17 lat)

Zaczęła interesować się cosplayem, ponieważ jej znajoma również zaczęła i nie miała z kim wykonywać tej aktywności. Zaznacza jednak, iż wszystko na początku było nieprofesjonalne, ale po dostrzeżeniu potencjału cosplayu i przyłożeniu się do niego, zaczęła go rozwijać i kontynuować.

„No to moja koleżanka pojechała na konwent i zaczęła do mnie pisać, że są ci ludzie, którzy robią cosplaysy i że jest super i zapytała się mnie czy zrobimy coś takiego i powiedziałam, że no, ok. I zrobiliśmy i pojechaliśmy i jakoś tak poszło, że coraz więcej, coraz więcej. Więc w sumie to od tej koleżanki się zaczęło wszystko” (N, 16 lat)

Zainteresowanie cosplayem zaczęło się od koleżanki, która pojechała na konwent i tam miała pierwszą styczność z cosplayem. Zachęcona widokiem strojów zaproponowała respondentce ich zrobienie, na co respondentka przystała i kontynuuje obecnie.

„Szczere zaczęło się od tego, że po prostu jako dziewczynka jechałam na taki obóz *otaku*, no taki mangowy. No i wtedy jechałam już tam drugi raz i jechałam z koleżanką z klasy i pomyśleliśmy, że fajnie by było coś zrobić, może jakiś cosplay. I właśnie pierwszy cosplay to były tam jakieś idolki z *Love Life!*. Potem właśnie jakieś tam, jakiś tam czas temu, potem razem zrobiliśmy cosplay z *RE:Zero* ja zrobiłam *Rem*, ona *Ram* i potem się zaczęło” (L, 16 lat)

Kolejna respondentka mówi o obozie otaku, na który jechała z koleżanką i obie pomyślały, aby przebrać się za postaci z tego samego uniwersum.

„To była znajoma, którą poznałam na początku liceum (...). Ale właśnie ona zaczęła po prostu robić te cosplaye i mi się to spodobało i szczerze mówiąc, wcześniej sobie nie zdawałam sprawy z tego, że ludzie coś takiego robią. Wiedziałam, że ludzie się przebierają za jakieś te postacie i ten, ale nie zdawałam sobie sprawy, że to faktycznie jest jakaś społeczność ludzi, którzy kupują te kostiumy, którzy faktycznie spędzają na tym dużo czasu, którzy faktycznie ten, ale nie byłam przekonana, żebym mogła coś takiego robić. Więc też ona mi to uświadomiła, że nie trzeba zawsze wydawać fortuny na jakieś stroje i tak dalej” (M, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż przez koleżankę poszerzyła wiedzę na temat cosplayu – zdawała sobie sprawę z tego, iż ludzie się przebierają, ale nie była świadoma, iż jest to cała społeczność. Ponadto koleżanka uświadomiła jej, iż cosplay nie musi być związany z dużymi kosztami – może być wykonany z tańszych materiałów.

Respondentki zainteresowały się cosplayem ze względu na znajomych – część z nich nie miała z kim wykonywać kostiumów, a więc poprosiły respondentki, część stanowiła dla respondentek motywację i wsparcie. Rówieśnicy stanowią istotny element w życiu młodego człowieka, który pozwala mu na poszukiwanie i określanie tego, w czym czuje się dobrze. Znajome respondentek miały istotny wpływ na to, że respondentki podjęły się cosplayu i kontynuują go obecnie.

7.2.2 Zainteresowanie cosplayem z powodu Internetu

Nie wszystkie respondentki posiadały w swoim otoczeniu (lub o tym nie wiedziały) znajomych, którzy interesowaliby się cosplayem lub go wykonywali. Stąd dwie z respondentek dowiedziało się o istnieniu cosplayu z Internetu:

„Jakby wiedziałam, że to istnieje. Dowiedziałam się o tym no i mnie to zainteresowało, ale sama jakoś tego nie próbowałam na początku. Po prostu siedziałam na *Facebooku* patrzyłam jak inni ludzie to robią i jak to mi się spodobało to uznałam – dobra też to zrobię. No i... Zrobiłam (...) Też się dowiedziałam, że są konwenty i tam ludzie też się przebierają, pokazują, że

robią to no i robią to super. Jak się o tym dowiedziałam to zaczęłam szukać i później tak wyszło, że grupki i inne takie” (M, 18 lat)

Pierwsza respondentka wskazuje, iż zdawała sobie sprawę z tego, że cosplay istnieje, ale początkowo go nie wykonywała. Następnie dowiedziała się, że istnieją konwenty i zaczęła poszukiwać informacji.

„Na początku zaczęłam słuchać *nightcore*’a¹²³. Wszystko zaczęło się od *nightcore*. Później zobaczyłam anime dziewczynki, które mnie zainteresowały po prostu. I wyglądem i po prostu zaczęłam oglądać potem anime. Jak tylko znalazłam jakąś postać na obrazku *nightcore*’a to później szukałam anime z tą postacią i po prostu zaczęłam oglądać. I w pewnym momencie znalazłam coś takiego jak cosplay. I ja miałam takie „O mój Boże, coś takiego istnieje, ludzie coś takiego robią?”. I że można coś takiego kupić, można coś takiego zrobić. I w tym momencie zdecydowałam, że ja też chcę to robić. I miałam właśnie takie plany z moją byłą przyjaciółką z podstawówki, że „Wow, chcemy to robić”. I nawet zaczęłyśmy zbierać na peruki, nie peruki – różne takie duperele. Jezu i w sumie tak to się wszystko zaczęło. Po prostu od *nightcore*’a” (R, 18 lat)

Druga respondentka zwraca uwagę, iż jej zainteresowanie zaczęło się od typu muzyki, jakim jest *nightcore*. Następnie przerodziło się w zainteresowanie anime, a dopiero później w cosplay. Po zobaczeniu zdjęć osób w cosplayu podjęła decyzję, iż to jest to, co chce wykonywać.

W przypadku obu respondentek zainteresowanie cosplayem spletało się z wykorzystaniem Internetu, który pozwolił im w bezpiecznych warunkach eksplorować subkulturę cosplayu.

7.2.3 Zainteresowanie cosplayem z powodu konwentów

Dwie z respondentek swoje zainteresowanie cosplayem wiąże z uczestnictwem w konwentach:

123 *Nightcore* – *Urban Dictionary* definiuje *nightcore* jako <<rodzaju muzyki (...) charakteryzujący się (czasami) przyśpieszonym tempem, (zazwyczaj) szybkimi rytmicznymi bitami i zawsze wyższą niż standardowa tonacja. Prawie wszystkie utwory z gatunku *nightcore* są *nightcorowane*, tj. remiksowane przez fanów z oryginalnych piosenek>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=nightcore> dostęp: 02.08.2022 r., godz.: 19:54

„Raz się zatrzymałam, pamiętam, i widziałam cosplayerów, którzy wychodzili z takiego namiotu, którzy... No tam się ubierali, przygotowywali i tam zobaczyłam całą magię tego cosplayu, szczególnie wpadły mi w oko... A w zasadzie wpadł mi w oko, cosplay *Yzmy z Kuzko*, bo to był taki masywny, naprawdę masywny facet, same mięśnie, ale po prostu cosplay wyglądał na nim niesamowicie. I właśnie to był ten moment, bo myślałam, że cosplay jest nie dla mnie, bo mam troszkę taką grubszą budowę, więc może z gorsetem mogłabym coś tam podziać, ale myślałam, że ogólnie nie jest dla mnie, bo nie jestem chudziutka. Ale jak zobaczyłam tego faceta, to pomyślałam, że to jednak może być dla mnie, bo w cosplayu liczy się to, żeby jak najbardziej zbliżyć się do postaci, nie żeby być identyczną postacią, tylko żeby się zbliżyć jak najbardziej i mieć z tego radochę, krótko mówiąc. I właśnie myślę, że ten cosplay, który zobaczyłam, po prostu mnie przekonał, bo to był taki kopniak, żeby zacząć coś w tym momencie robić i wtedy miałam chwilę przerwy, ale w wakacje zdecydowałam, żeby zrobić właśnie tego *Jessie i James*” (G, 17 lat)

Pierwsza respondentka wspomina, iż przekonała się do cosplayu po tym, jak podczas konwentu miała styczność z mężczyzną przebranym za postać *Yzmy* z animacji *Nowe szaty króla*. Spotkanie to uświadomiło jej, iż cosplay nie wiąże się z doskonałością, ale z jak najlepszym dostosowaniem się do postaci. Jak wskazuje – pozwoliło jej to na zrozumienie, iż może dowolnie wykonywać cosplay, mimo tego, iż wcześniej wydawało jej się, że nie powinna się nim interesować ze względu na budowę ciała. Cosplayerka zwraca również uwagę na to, że cosplay powinien sprawiać radość. W jej przypadku cosplay niejako posiadał funkcję wyzwalającą.

„Moje zainteresowanie, to powiem że pojechałam na *Falcon*. Ze zwyczajnej rozrywki, bo wtedy zaczęłam się zagłębiać w mangę, anime i stwierdziłam, że tak będzie wiele fajnych gadżetów, wielu fajnych ludzi, których chętnie poznam. Moi przyjaciele, więc pójde z nimi. I zaczęło się tak, że zobaczyłam tam osoby tak świetnie odwzorowane, naprawdę świetnych cosplayerów i mimo że jeszcze wtedy się w to nie zagłębiłam, bo nie miałam na to środków i zbyt dużo czasu, to gdy ponad ten rok temu zajrzałam trochę w Internet, to postanowiłam się zagłębiać jednak w tę kwestię bo pomyślałam, że to jest naprawdę świetna robota, jakąś robią i coś, co właściwie mogłoby mi podpasować, w kogoś się wcielić, poczuć się pewniej. Wzmocnić swoją samoocenę i osobę. I im częściej się na to natykałam, tym bardziej mnie to do siebie przyciągało i w końcu pomyślałam, że zacząć trzeba troszkę zaoszczędzać i chociaż jeden strój kupić, żeby poczuć się w tym i sprawdzić czy na pewno mi to pasuje i czy będzie to moja nowa pasja, moje nowe hobby. I tak też się stało” (G, 16 lat)

Druga respondentka wskazuje, iż jej zainteresowanie cosplayem wiązało się ze spotkaniem na konwencie *Falcon* cosplayerów, którzy świetnie odwzorowywali postacie. Cosplayerka wspomina o ważnym aspekcie, jakim jest poczucie się pewniej – dostrzegła w cosplayu sposób na wzmocnienie swojej samooceny i osoby.

Respondentki zainteresowały się cosplayem w związku z uczestnictwem w konwentach; znalazły w nim również sposób na podbudowanie samooceny i lepsze samopoczucie.

Każda z respondentek wiąże swoje zainteresowanie cosplayem z indywidualnymi motywami – część z nich zrobiła to ze względu na przyjaciół i znajomych, część w drodze korzystania z Internetu, a część ze względu na konwent i zauważenie w cosplayu swojej szansy na lepsze samopoczucie. Każdy z motywów stanowił indywidualny wybór, który ostatecznie doprowadził do tego, iż obecnie respondentki są cosplayerkami. Mimo tego, iż wydaje się, że każda respondentka rozpoczęła cosplay od czegoś innego, wszystkie motywy łączą się ze sobą przez element, jakim jest otoczenie społeczne, a więc również inni ludzie – każda z respondentek została zachęcona przez innych ludzi, ponieważ cosplay stanowi zainteresowanie, które nierozdzielnie jest z nimi związane.

7.3 Konwentowe bycie razem

Powyższa kategoria odnosi się do wyjazdów na konwenty i *eventy* – dla respondentek są one nierozdzielnie związane z innymi osobami i towarzyszącą im szczególną atmosferą. Jednym z istotnych tematów jest poczucie wspólnoty, jakie cosplayerki odczuwają podczas uczestnictwa w takich wydarzeniach – wiąże się ono z przeświadczeniem, iż ludzie, którzy znajdują się w tym samym miejscu są ludźmi życzliwymi i pomocnymi, ale przede wszystkim interesującymi się tym samym, czym respondentki. Partycypowanie w grupie takich osób sprawia, iż nie odczuwają one wyobcowania a ich zainteresowania są normalizowane.

Na podstawie wypowiedzi respondentek wyodrębnione zostały poniższe podkategorie: a) wspólnota konwentowa, b) pomocni ludzie jako istotny element konwentów oraz c) pierwszy konwent, czyli wyzwanie. Kategorie te zostaną opisane poniżej.

7.3.1 Wspólnota konwentowa

Jednymi z elementów, które okazały się dla respondentek istotne w przypadku konwentów było poczucie wspólnoty oraz okazja do spędzenia czasu ze znajomymi, które powodują, iż są one chętne do brania w nich udziału. Jak wspominają cosplayerki:

„Zrobiłam to, bo chciałam pojechać i mieliśmy się przebrać razem jakoś i mieliśmy razem pojechać na *Pyrkon* (...) Ja bardzo, bardzo dobrze się czuję. Bardzo lubię takie konwenty, bardzo mi było przykro, że w tym roku jednak się nie odbędzie. Pomimo tego, że jednak nie przepadam za tym, żeby przychodzić... Nienawidzę dużych koncertów, dużych skupisk ludzi, gdzie jest głośno, to jednak – będę mówić o *Pyrkonie*, bo z tym mam, byłam na tym, wiem jak to się je – to tam jest tak miła atmosfera, tak naprawdę wszystko jest tak pozytywne, że ma się odczucie takiej wspólnoty. Jeszcze pamiętam, że jak chodziłam i robiłam *live'a*¹²⁴, to ludzie podbiegali, bo widzieli kamerę i że przytulali czy na przykład napadło mnie chyba z dwanaście *Pikachu* i mnie zaczęło tulić i krzyżeć. Czy że było tak że „dla okupu” mnie porwali Rosjanie i mnie prowadzili. I naprawdę tam jest tak miła atmosfera, że czuje się tą wspólnotę, że jakby nic nie mogłoby się tam złego wydarzyć, jakby – nie widzę tego” (A, 17 lat)

Wykonanie cosplayu było skutkiem decyzji o wyjeździe na *Pyrkon* ze znajomymi. Cosplayerka zwraca uwagę, iż pomimo tego, że nie lubi miejsc, w których jest dużo ludzi, to odpowiadają jej nawet większe konwenty, takie jak *Pyrkon*. Wskazuje na atmosferę i specyficzne zachowania uczestników, które powodują, iż czuje się bezpiecznie i nie wyobraża sobie, żeby cokolwiek złego mogło się wydarzyć. Zapewne właśnie to zachęca ją to do dalszego uczestnictwa w takich wydarzeniach.

„Ja jestem akurat osobą bardzo towarzyską, dlatego – im więcej dla mnie ludzi, tym lepiej. Więc czuję się po prostu świetnie, że mogę porozmawiać ze znajomymi, poznać wiele osób, wielu nowych przyjaciół, porobić zdjęcia. Jest też dużo osób z tabliczką *Free hugs*¹²⁵, a ja uwielbiam takie akcje, więc też czuję taki komfort. Jest tak miła atmosfera, są tak mili i przyjaźni ludzie, z którymi można nawiązać nowe znajomości. Na początku sama się zdziwiłam, jak przyszłam na pierwszy konwent, jak otwarta jest ta społeczność na innych po prostu” (G, 16 lat)

124 *Live* – *Cambridge Dictionary* definiuje *live* jako <<udostępnienie lub transmisja wydarzenia w chwili jego występowania>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live>, dostęp: 07.08.2022 r., godz.: 14:41; w tym wypadku chodzi o udostępnienie w mediach społecznościowych transmisji na żywo *Pyrkonu*

125 Na konwentach i *eventach* niektóre osoby noszą ze sobą (na szyi, na patyku, w rękach) tabliczki z napisem *Free hug(s)*, które sugerują, iż te osoby są chętne do przytulenia kogokolwiek, kto je o to poprosi; praktyka ta jest odbierana różnorako – pozytywnie i wzmacniająco, jeśli ktoś lubi bliski kontakt fizyczny z innymi, niekoniecznie znanymi osobami, negatywnie i z niechęcią, jeśli osoby z takową tabliczką próbują na siłę skrócić dystans i przytulić osobę, która sobie tego nie życzy [przypis autorki]

Uczestniczka podkreśla, iż ludzie uczestniczący w konwentach są osobami otwartymi na innych, co robi na niej dobre wrażenie, ponieważ lubi przebywać wśród ludzi i poznawać nowych znajomych. Cosplayerka nawiązuje również do tabliczek z napisem *Free hugs*, które dla niektórych osób mogą być problematyczne, ponieważ nie wszyscy lubią bliski kontakt fizyczny z nieznanymi osobami – wspominały o tym również respondentki w podrozdziale *Niechciany dotyk jako nieprzyjemna część cosplayu*.

„Dlatego właśnie ja preferuję takie mniejsze konwenty, jak *Animatsuri*, bo tam też jest *LARP*, jest więcej miejsca na poznanie się, na taką jakąś wspólnotę” (H, 16 lat)

Kolejna respondentka zaznacza, iż preferuje mniejsze konwenty, ponieważ jest tam więcej sposobności na poznanie się i utworzenie społeczności. Wskazuje również, iż na konwencie *Animatsuri* obecny jest *LARP*, co prawdopodobnie stanowi dla niej pozytywny aspekt konwentu.

„Myślę, że wszystko, no pierwszy właśnie *Pyrkon* to było takie wow, że tylu jest ludzi, którzy no interesują się podobnymi rzeczami co ja, że ludzie są super, zdarzają się nie mili, ale w większości są mili i jest właśnie ta atmosfera taka, takiej jedności, że potrzebuję nie wiem... Taśmy klejącej to pytam się i ktoś rzeczywiście ją ma i mi ją pożyczy mimo iż tak naprawdę się nie znamy, więc to jest super” (M, 18 lat)

Cosplayerka mówi o odczuwanej na konwentach atmosferze jedności – znajdują się tam osoby, które są miłe i które interesują się tym samym, co cosplayerka, stąd najprawdopodobniej nie czuje się ona wyobcowana. Ponadto wspomina, iż osoby obecne na konwentach są pomocne – jest to cecha wskazywana również przez część pozostałych respondentek w podrozdziale *Pomocni ludzie jako istotny element konwentów*.

„Przeważnie w grupie, ale te grupy się często mieszały przez to, że z każdym chcesz spędzić trochę czasu (...) No jeżeli chodzi o konwenty, to dlatego, że należę do stowarzyszenia w okolicy. Po prostu też chęć pomocy tej grupie. Bo jednak nasz przewodniczący – tak go nazwę – chce, aby wszystko było za darmo, więc każda para rąk się przyda. Żeby po prostu pomóc. Jeszcze głównie, żeby spotkać się ze znajomymi. Jeszcze, żeby się spotkać ze znajomymi, bo mieszkając daleko, to już nawet wyjazd do Poznania jest duży. A tak, to mogę się spotkać ze znajomymi, z którymi nie widuję się na co dzień, bo mieszkają na przykład w Krakowie” (D, 17 lat)

Respondentka zaznacza iż przeważnie pojawiała się na konwentach w grupie, jednak mieszała się ona z innymi grupami, ponieważ znajomi chcieli spędzać ze sobą czas. Podnosi także, iż należy do okolicznego stowarzyszenia, któremu chce pomóc. Zwraca uwagę, iż przewodniczący tego stowarzyszenia stara się, aby przy organizacji konwentu był on darmowy, stąd pomoc większej ilości osób jest nieodzowna. Wskazuje to na poczucie wspólnoty, jakie odczuwa respondentka. Cosplayerka zaznacza również, iż konwent jest sposobnością do spotkania znajomych, którzy mieszkają np. w Krakowie.

Dla części respondentek konwenty i *eventy* stanowią okazję do spędzenia czasu ze znajomymi. Cosplayerki wskazując na poczucie wspólnoty zazwyczaj mówią o znajomych oraz o specyficznych zainteresowaniach, które posiadają niemal wszystkie jednostki odwiedzające konwenty i *eventy*. Może to powodować, iż cosplayerki nie czują się wyobcowane, ponieważ w takich miejscach ich hobby nie będzie odbierane jako dziwne albo niestosowane. Mogą przez to czuć się zrozumiane i zaakceptowane, co jest dodatkowo potwierdzane poprzez znajomości z nowymi osobami.

7.3.2 Pomocni ludzie jako istotny element konwentów

Część respondentek pytanych o konwenty i *eventy* wspominają o pomocy, jaką otrzymały od innych osób – powoduje to, iż miło wspominają takie wydarzenia:

„Ja pamiętam, że ja z *Pyrkonu* robiłam *live'a* na jednej grupce i szliśmy i mi się w połowie *live'a* złamał *selfiestick*¹²⁶ tak do tyłu (...) I ktoś, pamiętam że podeszliśmy, była osoba, która miała taki plecak – przerobiony plecak od ratowników medycznych – *Ambulans Cosplayu*¹²⁷ czy coś takiego jakby. I podeszliśmy do niego czy możemy taśmę klejącą i sklejałyśmy *selfiesticka*” (A, 17 lat)

126 *Selfiestick* – *Cambridge Dictionary* definiuje *selfiestick* jako <<długie urządzenie, które może zostać przytwierdzone do telefonu i umożliwia w ten sposób zrobienie *selfie*, czyli zdjęcia samemu sobie z dystansu, dzięki czemu możliwe jest samodzielne zrobienie zdjęcia kilku osób razem ze sobą>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/selfie-stick>, dostęp: 07.08.2022 r., godz.: 14:46

127 Na wielu *eventach* i konwentach znajdują się punkty z niezbędnymi rzeczami (taśmy, kleje, igły itp.) – mobilne lub w jednym miejscu – z których mogą korzystać cosplayerzy w momencie, w którym ich kostium lub rekwizyt ulegnie zniszczeniu; osoby bez *cosplayu* również mogą poprosić o wsparcie, tak jak miało to miejsce w przypadku respondentki [przypis autorki]

Wspomniany został *Ambulans Cosplayowy* oraz pomoc, jakiej udzielił – dzięki otrzymanej taśmie można było skleić pęknięty *selfiestick*.

„Myślę, że jest to duża, bardzo duża pomoc dla takich osób, bo coraz częściej zdarzają się osoby, które mają jakieś problemy i na pewno chciałyby komuś móc to wylać. Na przykład wiem, że nie każdy ufa psychologom, psychiatrom i szczególnie, kiedy widzi się kogoś z takiej miłej i otwartej społeczności, kto może być jeszcze ucharakteryzowany na naszą taką komfortową postać, to myślę, że z takim kimś zdecydowanie łatwiej jest rozpocząć rozmowę i poczuć się po niej zdecydowanie lepiej. I zapamiętać ją na dosyć długo (...) Jak najbardziej. Dodatkowo z osobami, które są w tym samym temacie i które też czasami mogą odskoczyć od trudnych tematów i porozmawiać z kimś o czymś przyjemnym, czym dana osoba się interesuje, więc myślę, że to jest świetny pomysł po prostu i cudowna inicjatywa” (G, 16 lat)

Respondentka odniosła się do informacji dotyczącej strefy *Cosplay and Mental Health Workshop* na konwencie *Yorkshire Cosplay Con*¹²⁸. Wskazała, iż według niej jest to cudowna inicjatywa, ponieważ nie każdy ufa psychologom i psychiatrom, traktując ich jak osoby z zewnątrz, które nawet nie starają się zrozumieć klienta. Cosplayerka podkreśla, iż organizowanie takich stref również na polskich konwentach byłoby pomocne, ponieważ cosplayerzy mogliby porozmawiać z innymi cosplayerami, a fani mieć kontakt z ulubionymi postaciami – takie rozwiązanie bazuje na wspólnym zainteresowaniu, jakim jest szeroko pojęta kultura popularna, stąd osobom potrzebującym pomocy byłoby łatwiej się zaangażować i zwierzyć.

„(...) I też wpadli na genialny pomysł – był jeden pokój przeznaczony dla cosplayerów, gdzie był klej – pistolet z klejem na gorąco. I ze wszystkimi jakimiś niezbędnymi rzeczami” (H, 16 lat)

Cosplayerka odnosi się do zorganizowania na konwencie specjalnego pomieszczenia dla cosplayerów, przygotowanego na wypadek zepsucia rekwizytu lub stroju.

Powyższe respondentki wskazują, iż na konwentach znajdują się pomocni ludzie, którzy poświęcają czas na zorganizowanie dodatkowych miejsc i aktywności, aby pomóc innym ludziom – jedni angażują się w przygotowanie mobilnych lub stacjonarnych punktów pomocy cosplayerom, inni pomagają swoimi umiejętnościami i wykształceniem, jako

128 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*

wsparcie zdrowia psychicznego. Powoduje to, iż konwenty i *eventy* stają się przyjaznymi miejscami.

7.3.3 Pierwszy konwent, czyli wyzwanie

Niektóre z cosplayerek pytane o konwenty i *eventy* wspominały o swoich uczuciach związanych z udziałem w pierwszym w życiu konwencie. Pozytywne doświadczenia i miłe wspomnienia zaowocowały chęcią wzięcia udziału w kolejnych konwentach:

„Idąc do przyjaciółki nie bałam się, bo tam były tylko moje bliskie, zaufane osoby, więc tam mogłam się czuć swobodnie.

Jakbym przyszła jakkolwiek ubrana, to byśmy się śmiały z tego, więc nie bałam się. Natomiast jadąc na swój pierwszy konwent, na pewno byłam podekscytowana, bo wiedziałam, że spotkam dużo takich ludzi jak ja, że też będą w cosplayach. I bałam się, bo ten strój nie był jakiś super, bo to był jeden z pierwszych. I właśnie jak poszłam, to ludzie się patrzyli i miałam myśli „Ciekawe, co oni myślą. Czy im się podoba? Czy mnie rozpoznali?”. Ale jak zaczęli podchodzić i pytać o zdjęcia, to bardzo to było miłe i pamiętam jak zwracali się do mnie imieniem danej postaci, więc jak ją rozpoznali, pomimo że ona nie było idealna, to... Dla mnie to był właśnie taki bardzo pozytywny odbiór” (W, 19 lat)

Uczestniczka porównuje spotkanie z przyjaciółkami i pierwszy konwent – spotkanie z przyjaciółkami w pierwszym kostiumie nie stanowiło problemu, ponieważ ufała przyjaciółkom i nie bała się, że odbiór jej kostiumu będzie negatywny, o czym wspominała w podkategorii *Zainteresowanie cosplayem z powodu znajomych*. Natomiast pierwszy konwent był dla niej ekscytujący, jednak nie była do końca pewna swojego kostiumu – wspomina pozytywnie reakcje obcych ludzi, jakimi były prośby o zdjęcia i zwracanie się do niej imieniem postaci, w którą się wcieliła.

„W sumie to rzuciłyśmy się na głęboką wodę, bo pierwszy raz pojechałyśmy na trzy dni z noclegiem i na każdy dzień miałyśmy inny cosplay, a robiłyśmy je miesiąc przed, więc w miesiąc zrobiłyśmy trzy pełne cosplays” (H, 16 lat)

Druga respondentka wspomina, jak na pierwszy konwent pojechała ze swoją cosplayową parą z kostiumami, które wykonywały miesiąc przed tymże konwentem – wymagało to od nich wiele pracy i dobrej organizacji, ponieważ pojechały od razu na trzy dni

konwentu i na każdy dzień miały inny kostium. Jak sama respondentka opisuje – „rzuciły się na głęboką wodę”.

Jedynie druga respondentka wskazuje, iż jej pierwszy konwent wiązał się z wielkim nakładem pracy, ponieważ wraz z cosplayową parą zdecydowały się na ryzykowny ruch – przygotowanie trzech strojów w miesiąc. Pierwsza respondentka wskazała na swoje pozytywne odczucia związane z pierwszą wizytą na konwencie. Wspomnienia te oraz nakład pracy, jaki włożyła w kostiumy druga respondentka, mogły wiązać się z tym, iż cosplayerki zdecydowały się na regularne odwiedzanie konwentów. Istotna wydaje się tutaj również atmosfera miejsc oraz specyfika odwiedzających ich ludzi, o czym dwie z respondentek wspominał w podkategoriach *Wspólnota konwentowa* oraz *Pomocni ludzie jako istotny element konwentów*.

Konwenty i *eventy* stanowią dla respondentek miejsca, w których mają one styczność z osobami o tych samych zainteresowaniach, przez co nie czują się odizolowane ani marginalizowane. Osoby te to ich starzy znajomi lub kompletnie obcy ludzie, z którymi respondentki dopiero nawiązują znajomości. Istotna jest tutaj atmosfera wzajemnego poszanowania i zrozumienia oraz poczucie wspólnoty, które wytwarzane są na bazie zainteresowania szeroko pojętą kulturą popularną. Respondentki wskazują, iż osoby obecne na *eventach* są miłe i pomocne, co zapewne dodatkowo skłania je do uczestnictwa w takowych imprezach.

Ponadto, konwenty i *eventy* stanowią specjalne okazje, podczas których respondentki mogą spotkać się ze znajomymi, których nie widują na co dzień, a także zaprezentować kostiumy, nad którymi pieczołowicie pracowały. W ten sposób ich praca zostaje doceniona, przez co cosplayerki mogą poczuć się lepiej i upewnić w kontynuowaniu cosplayu.

7.4 Uczucia po konwencie jako efekt separacji z grupą

Oddzielnym tematem poruszonym przez respondentki były uczucia, które towarzyszyły im po powrocie z konwentów i *eventów* do domu. Niektóre z respondentek wskazywały, iż ciężko jest im powrócić do życia codziennego po zetknięciu się z atmosferą

konwentową, której przyjazna aura powodowała, iż nie chciały się jeszcze rozstawać z ludźmi, których spotkały.

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione następujące podkategorie: a) smutek pokonwentowy oraz b) tęsknota za konwentami.

7.4.1 Smutek pokonwentowy

Część z respondentek odczuwała smutek związany z końcem konwentu oraz powrotem do funkcjonowania w szarej codziennej rzeczywistości. Jak wspominają respondentki:

„No miałam raz coś takiego właśnie, że po prostu byłoby mi smutno, że to już koniec. No że trzeba będzie czekać kolejny rok, żeby zrobić to jeszcze raz i że bardzo dobrze się bawiłam, a to się niestety skończyło. No to jest takie naturalne bardzo”

(G, 17 lat)

Respondentka odczuwała smutek z powodu końca konwentu jedynie jednokrotnie. Podkreśla jednak, iż jest to całkowicie naturalne.

„Na pewno jak opuszczasz dany konwent to jest przykro, bo opuszczasz tych ludzi, te stoiska. Ale nie ma żadnego problemu, że wracam i siadam i mam „Oooo, jakie to moje życie jest nędzne i się nic nie dzieje”. Nie. Nie jestem taką osobą. Ja po prostu wracam do domu i „Tu widziałam to, tu sobie kupiłam to” i przeżywam to jeszcze z tydzień i czekam po prostu do następnego takiego spotkania” (W, 19 lat)

Cosplayerka również wspomina, iż nie ma trudności z powrotem do codziennego funkcjonowania, jednak odczuwa przykrość z powodu końca konwentu i oczekuje na kolejny.

„No muszę przyznać, że jest mi przykro, bo będę spotykała już mniej ludzi na swojej drodze, bo normalnie wraca szkoła, starzy znajomi. Ale staram się poznawać nowe kontakty na konwentach, dzięki którym będę potem mogła poznawać takich ludzi i umawiać się na takie zdarzenia i akcje. No co prawda, nie da rady poznać wszystkich i ze wszystkimi znowu się spotkać, także jest naprawdę przykro, kiedy trzeba się rozdzielić z tak przyjazną atmosferą” (G, 16 lat)

Następna respondentka podkreśla, iż przyjazna atmosfera i poznawanie nowych osób jest tym, co przesądza o odczuwaniu przykrości z powodu końca konwentu – wraca szkoła i starzy znajomi, a przez to ograniczone może być zawieranie nowych przyjaźni i kontakt z nowymi osobami.

„Zależy jak długo jestem na danym konwencie, bo jak jestem jeden dzień, to później są takie myśli, że oni nadal tam są i konwent jeszcze się nie skończył. Jak jadę po prostu na całość, jestem padnięta” (D, 17 lat)

Kolejna respondentka podkreśla różnicę w długości uczestniczenia w konwencie – jeśli przebywam tam jeden dzień to zazwyczaj pojawiają się myśli dotyczące tego, że konwent się nie skończył i uczestniczą w nim inne osoby. Jeśli bierze udział w całym konwencie – jest po prostu zmęczona.

„Tak było jak jeszcze mieszkałam z rodzicami, bo teraz mieszkam z chłopakiem i myślę, że będzie to trochę inaczej wyglądać. Bo w tym etapie, kiedy dużo jeździłam na konwenty to ten powrót do domu to był faktycznie taki powrót do takiej szarej rzeczywistości. Szczególnie, że moje szkoły to był dramat i strasznie źle się czułam w tym etapie. Wydaje mi się, że teraz będzie lepiej, bo jestem dużo bardziej zadowolona ze swojego życia, więc ten konwent nawet to aż tak trudno nie będzie z niego wrócić. Ale właśnie wcześniej jak w domu była tylko szkoła i taka nudna szara rzeczywistość to cosplay był taką odskocznią zupełną, więc zapewne to dlatego” (A, 18 lat)

Uczestniczka wskazuje na zmianę w swoim życiu, która doprowadziła również do zmiany postrzegania powrotu z konwentów – kiedy mieszkała z rodzicami i musiała wrócić do szkoły, źle się czuła wracając z konwentów, bo one i cosplay stanowiły dla niej odskocznię od szkoły, którą również obecnie ocenia negatywnie. Teraz mieszka z chłopakiem i rozpoczyna studia, stąd powrót do domu po konwencie nie będzie znaczącym wydarzeniem a sam konwent nie pełni roli odskoczni, ponieważ jest obecnie zadowolona ze swojego życia.

„Wiesz co to jest takie bardziej, że tęsknie za tymi wspomnieniami. Nie jest to coś takiego, że szkoda, że się skończył tylko wracam i mam takie „ale było super”, ale bym wróciła konkretnie do tych zdarzeń” (L, 16 lat)

Cosplayerka zazwyczaj tęskni za wspomnieniami dotyczącymi konwentów, ale po ich końcu jest zbyt zmęczona, aby myśleć o tym, że szkoda, że dany *event* dobiegł końca.

„Myślę, że to tak zwana *depresja konwentowa*, bo jednak jak byłam na swoim pierwszy konwencie – byłam na *Pyrkonie* – a na *Pyrkonie* jest bardzo dużo osób i się bałam ogólnie. W momencie, w którym już tam byłam, kiedy przekroczyłam drzwi, ta obawa zniknęła. W ogóle czułam się jak ktoś inny, jakbym zaczęła nowe życie. Ogólnie są tam mili ludzie – wiadomo, niektórzy przesadzają, ale są mili ludzie i później, jak się kończy ten konwent, no to jest taka depresja, bo jednak chciałoby się jeszcze pobawić, zrobić jakieś sesje, porozmawiać z tymi osobami, które się tam poznało. Bo jednak takie osoby są z różnych krańców Polski, są również z zagranicy – różnie to bywa, ale wiem, że są, bo rozmawiałam z takimi. I po prostu jest szkoda, jest po konwencie taka mała depresja, bo to jednak daje takie szczęście, nawet czasami się wydaje bardziej, niż sport sam” (J, 18 lat)

Dziewczyna wspomina o *depresji pokonwentowej*, która związana jest ze złą kondycją fizyczną i psychiczną po konwencie, a która została opisana w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*. Cosplayerka wspomina o zmianie, jakiej doznała w momencie przekroczenia progu konwentu *Pyrkon* – poczuła się, jakby rozpoczęła nowe życie. Związane to było ze specyficzną atmosferą oraz nowymi osobami, które poznała respondentka. Po końcu konwentu było jej przykro, że już się skończył. Wspomina jednak, iż konwent potrafi dać więcej szczęścia, niż sport.

Połowa respondentek odczuwała przykrość z powodu końca konwentu – opisywały ją jednak w różne sposoby, np. jako tęsknotę za wspomnieniami związanymi z konwentem. Część respondentek wskazała, iż po konwentach jest bardzo zmęczona, co jest związane ze specyficzną atmosferą obecną podczas tego typu *eventów*. Jednymi z istotnych elementów wskazywanymi przez cosplayerki są atmosfera konwentów oraz poznawanie nowych osób – to one w dużej mierze związane są z odczuwaniem przykrości z powodu końca konwentu oraz z chęcią powrotu na nie.

7.4.2 Tęsknota za konwentami

Niektóre respondentki pytane o swoje odczucia związane z końcem konwentu wspominały, iż skupiają się głównie na czekaniu na następny:

„No to jednym mogę powiedzieć, że po prostu czekam na następny. Po wyjeździe (...) Tak jest i każdy dzień jest potem taki sam praktycznie. Właśnie przez długi okres konwenty były po prostu wyznacznikiem naszego życia praktycznie. Mówiliśmy „O, nic się nie dzieje, szkoda, że nie ma konwentu żadnego” (...) Ale to jest takie wydarzenie, na które się czeka nieraz cały rok, więc jestem w stanie to przetrwać” (H, 16 lat)

Uczestniczka wspomina, iż bez konwentów każdy dzień jest taki sam, stąd konwenty wyznaczają jej i jej cosplayowej parze tryb funkcjonowania – skupiają się niejako na funkcjonowaniu od konwentu do konwentu, dlatego po końcu jednego czekają na kolejny.

„No to jest najgorsze uczucie tak naprawdę. Może nie dlatego, że o nie muszę wrócić do domu, później do szkoły... Tylko, że to się kończy, że już wyjeżdżam i, że będę musiała czekać kolejny rok, żeby znowu się spotkać z tymi ludźmi i to jest najgorsze, bo jakoś wracanie do tej rzeczywistości tak zwanej szarej jakoś mnie nie przeraża i nie dołuje najbardziej to rozstanie się z ludźmi, których spotkałam z tym, że mogę sobie wyjść w nocy zatańczyć belgijkę gdzieś i rozmawiać do późna i to najbardziej boli” (M, 18 lat)

Po końcu konwentu cosplayerka czeka na kolejny, ponieważ chce się spotkać ze znajomymi, a często konwenty i *eventy* są jedynym sposobem, w jaki młodzi ludzie z różnych części Polski mogą się spotkać. Zaznacza jednak, iż nie przeraża jej powracanie do codzienności.

„Bardziej właśnie koniec konwentu, takie czekanie na następny, pożegnanie się z ludźmi, z którymi się widziało to tak – to jest taki powrót do szarej rzeczywistości” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka również wskazuje, iż czeka na konwenty, ponieważ są okazją do spotkania się ze znajomymi

„W pewnych momentach czułam się nienasycona tymi konwentami. Po prostu czułam taki, że ja chcę więcej, że ja chcę jeszcze raz. Jeszcze się spotkać z przyjaciółmi, bo czasami były takie momenty, że nie ze wszystkimi udało mi się spotkać. I później jak wracałam, to tego żałowałam, że nie spotkałam się z tą i tą osobą. Albo że tak szybko to wszystko zleciało i że chcę więcej” (R, 18 lat)

Następna respondentka również wskazuje, iż podczas konwentów spotyka się ze znajomymi; w pewnym momencie było dla niej to tak istotne, iż czuła się nienasycona uczestnictwem w konwentach i w związku z tym chciała uczestniczyć w ich większej ilości.

„Aczkolwiek dopiero drugiego dnia mam takie „Kurde, chciałabym chociaż jeszcze jeden dzień”. Albo tydzień. Albo rok. Tak naprawdę codziennie. To by było fajne” (M, 17 lat)

Respondentka wspomina, iż chciałaby, aby *eventy* trwały dłużej.

Część respondentek wskazało, iż po zakończeniu *eventów* czekają na kolejne lub chciałyby, aby trwały one dłużej. Najprawdopodobniej jest to związane ze specyficznym klimatem miejsca oraz ze znajomymi, którzy są tam obecni.

Eventy są dla respondentek miejscami, które cechują się fantastyczną atmosferą. Dzięki nim mogą się spotkać ze znajomymi, ponieważ zwyczajnie zdarza się ku temu okazja – fani fantastyki, kultur azjatyckich oraz cosplayu pochodzą z różnych zakątków Polski, stąd nie zawsze zdarza się okazja do spotkania. Ponadto *eventy* zrzeszają osoby o podobnych zainteresowaniach, stąd respondentki mogą czuć się zrozumiane, a w ten sposób zmniejsza się również poczucie marginalizacji i odrzucenia. Wszystkie te elementy mogą być składowymi tego, iż cosplayerki podczas *eventu* czują się „jak w domu” i chętnie na nie powracają. Dodatkowo wskazanie na atmosferę i znajomych podkreśla istotność innych ludzi oraz tożsamości grupowej.

7.5 Fandom: od wsparcia grupowego do hejtu

Pytanie dotyczące *fandomu* było pytaniem, na które chętnie odpowiadały respondentki, jednak nie do końca były one zgodne w pewnych kwestiach. Wyodrębniały *fandom* amerykański oraz polski lub odnosiły się do *fandomu* jako całości zrzeszającej cosplayerów. Pojawiło się wiele uwag dotyczących problemów, z jakimi boryka się *fandom*, a którymi są:

- *whitewashing* – jest to sytuacja, w której w produkcjach występują jedynie biali aktorzy lub modele, a w szczególności, kiedy odgrywają oni role postaci, które posiadają inny odcień skóry¹²⁹,
- *blackface* – ciemny makeup noszony przez białą osobę w celu upodobnienia się do ciemnoskórej osoby; jest to również nazwa praktyki wykonywania takowych makijaży¹³⁰,
- *asian fishing* – ma to miejsce w momencie, w którym ktoś, kto nie jest Azjatą próbuje się do Azjatów upodobnić, szczególnie poprzez seksualizację i fetyszyzację azjatyckich cech wyglądu w celu uzyskania korzyści dla siebie; pomijana jest w ten sposób i utrwalana opresja wobec osób o pochodzeniu azjatyckim¹³¹.

Każdy z wskazanych problemów jest złożony i bazujący na etniczności i historii ucisku, jaka miała miejsce w związku z obecnością osób o różnorodnym kolorze skóry.

Jednak w ogólnym rozrachunku wypowiedzi cosplayerek spolaryzowały się wokół dwóch wyraźnie wyróżniających się stanowisk: a) toksyczny *fandom* oraz b) wspierający *fandom*. Często jednak zdarzało się w trakcie wywiadów, iż te same osoby zwracały uwagę na pozytywne i negatywne strony *fandomu*, stąd niektóre z wypowiedzi zostały przyporządkowane do obu podkategorii, w zależności od wskazywanych elementów.

7.5.1 Toksyczny fandom

W wypowiedziach wielu respondentek *fandom* został opisany jako toksyczny. Powoływały się one przy tym zarówno na różnice jednostkowe (niektóre osoby są toksyczne, jednak nie jest tak, aby cały *fandom* był zawsze negatywny), jak i na rodzaj *fandomu* – niektóre z respondentek wskazywały, iż problematyczny jest *fandom* amerykański (międzynarodowy), a niektóre, że polski:

129 Definicja *whitewashing* w języku angielskim,

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/whitewashing>, dostęp: 30.02.2022 r., godz.: 19:27

130 Definicja *blackface* w języku angielskim, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blackface>,
dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 19:29

131 Definicja *asian fishing* w języku angielskim, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Asian%20Fishing>,
dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 19:35

„Bo jeżeli chodzi o Polskę, to mam wrażenie, że jest to dość ujednolicone, że jest dość duże zrozumienie, co jest niesłychane, bo mówimy o Polsce, tak? Wiadomo. Że jednak jest to porozumienie i nie ma aż takich dużych konfliktów. A jeśli mówimy o międzynarodowych, to jest sporo takich właśnie konfliktów, jak na przykład... O to, czy osoba czarnoskóra może robić postać, która jest w oryginale jasnej karnacji (...) Głównie chodzi o kolor skóry. Tego problemu, problemu nie ma w Polsce, nie ma dyskusji na ten temat, bo nie mamy tyle osób czarnoskórych i tego się też tak nie widzi, ale no, za granicą albo ogólnie na świecie jest, wiadomo. Jest różnie i pod tym względem widzę, że nie jest porozumienie, że nie rozumieją. Niektórzy czasem szukają wręcz na siłę problemu i wytykają. Też widzę często, że może nie cosplayerzy cosplayerom, ale właśnie na *Tiktoku*, że ktoś zrobił cosplay *Togi* i ktoś się przyczepia, że nie, że ona nie ma opaski na oko. Ale kurde, ta osoba na co dzień nosi opaskę na oko, to co się denerwujesz, że ta *Toga* ma opaskę na oko? (...) Na pewno te osoby, który przyjdą i wytkną ci każdy błąd i będą cię jechać, bo twój cosplay nie jest idealny i na przykład coś ci się tu odkleja a tu albo w kanonie ta postać ma przedziałek na drugą stronę. To też widziałam, że – znaczy na *Tiktoku* widziałam, że – jednego chłopaka wręcz prześladowali, że *Todorokiego* miał na drugą stronę kolory, gdzie to po prostu było przedstawienie obrazu na drugą stronę. I peruka jest dobrze zrobiona, po prostu nagrywał to w taki sposób, że obraz się odwrócił. I naprawdę ludzie, wiem że często tracą hamulec, tym bardziej, że w Internecie. Ale zazwyczaj są to dzieci, młodsze osoby, które po prostu, a bo wytkną błąd, bo one są mądrzejsze” (A, 17 lat)

Respondentka wskazuje, iż *fandom* międzynarodowy jest problematyczny ze względu na istnienie zjawisk *blackface* oraz *whitewashing*. Brak takowych problemów w polskim *fandomie* może wynikać m.in. z tego, iż Polska jest stosunkowo mało zróżnicowana etnicznie. Jednak w związku z większą ilością postaci zróżnicowanych etnicznie w produkcjach popkulturowych temat ten może zaistnieć również w polskim *fandomie*.

Podobny problem rozgorzał w Internecie przy okazji premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, kiedy strona internetowa *Polygon* zwróciła uwagę na małe zróżnicowanie etniczne postaci przedstawionych w grze – wszystkie postacie cechowały się jasnym odcieniem skóry (biali ludzie), natomiast odcień skóry odbiegający od przedstawionego wiązał się z jednostkami nie będącymi ludźmi – krasnoludami, elfami, driadami a także potworami (Moosa, 2015).

Cosplayerka zwraca również uwagę na problem, jakim jest niezgodność z tzw. *refką*¹³², czyli zdjęciem lub filmikiem, który pokazują cosplayerzy, aby zaprezentować, w jaką postać się wcieliłi. Czasami nie wszystkie elementy są takie same, np. kolor paznokci czy wspomniana przez respondentkę opaska na oko. Jest to problematyczne w momencie, w którym osoba chcąc wcielić się w daną postać odbiega naturalnie od niej w życiu codziennym, tj. ma inny odcień skóry, blizny, szwy lub brak kończyn. Może się to spotkać z dezaprobatą odbiorców.

132 *Refka* – jest to spolszczone słowo zapożyczone z języka angielskiego i nawiązujące do terminu *reference* [przypis autorki]

Respondentka wskazuje również na hejt, z jakim muszą borykać się cosplayerzy, np. w wyniku dodania elementów niezgodnych z kanonem lub w momencie, w którym zdjęcie jest odwrócone, co powoduje, iż np. kolorystyka peruki jest odwrócona.

„Może być zarówno pozytywna i negatywna, w sensie jeśli są cosplayerzy, którzy uważają się, że oni są najlepsi i na przykład zrobią cosplay i później oceniają, że tamta jest za gruba, ta się nie nadaje, ma brzydką perukę – według mnie to jest właśnie takie totalnie toksyczne (...) są osoby toksyczne, którym zależy tylko na tym, żeby ta postać wyglądała idealnie i nie biorą pod uwagę uczuć tej drugiej osoby i jeszcze wyrażają to wprost, że to jest brzydkie, no to to jest właśnie toksyczne. Bo rozumiem, że komuś się może dany cosplay nie podobać, ale można to zachować dla siebie, nie krytykując tej osoby w twarz, tak bezpośrednio” (W, 19 lat)

W tym wypadku cosplayerka również wskazuje, iż toksycznym zachowaniem jest hejt, również ten, który wychodzi poza przestrzeń internetową. Ponadto podkreśla, iż cosplay jest to hobby, w którym postać nie musi być idealnie odwzorowana, a cosplayerzy którzy biorą go za bardzo na serio potrafią być toksyczni.

„(...) trzeba pamiętać, że cosplayer jest też osobą, która jest w realnym życiu, że nie jest do końca tą postacią. Bo zdarzają się przypadki, gdzie ludzie realni są strasznie hejtowani za to, że są tą postacią, są wyzywani. Dostają pogrózki, bo postać jest zła i taka a nie inna. Ale trzeba pamiętać, że jakby cosplayer wcieli się w nią na jakiś czas, a nie jest nią zupełnie. Może się zdarzyć, że nie zgadza się z jej charakterem i nie zgadza się z nią w prawdziwym życiu. Także trzeba też pamiętać, żeby szanować. Jeśli wspiera się kogoś w cosplayu, to trzeba wspierać go jako człowieka a nie patrzeć na to, jaką postać cosplayuje i jaką jest (...) ja właśnie miałam taki podobny przypadek z postacią *Hisoki*, bo jak wiemy, nie jest to zbytnio lubiana postać przez fandom i ludzie od razu traktują cosplayera jak tę postać i od razu są nastawieni, że ta osoba zachowuje się tak samo, że popiera takie zachowanie, takie motywacje. A niekoniecznie tak jest. Po prostu są materiały i się twierdzi, że to jest ciekawa postać, ciekawie napisana i bierz się za cosplay. Bo jeśli się bierze i robi postać kontrowersyjną, to na pewno jest problem z tym, że jakaś takiego hejtu – niestety – za tą postać wpłynie” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka podkreśla, iż zachowaniem prowadzącym do toksycznych zachowań jest nieumiejętność oddzielenia cosplayera od postaci, w którą się wciela – cosplayer nie musi popierać motywacji postaci. Nieumiejętność oddzielenia fikcji od rzeczywistości może doprowadzić do hejtowania cosplayera, tak jak to miało miejsce w przypadku wspomnianej przez cosplayerkę postaci *Hisoki* z anime i mangi *Hunter x Hunter*.

„Zależy, bo zależy na jakich platformach. Młodszy cosplayerzy z tego *TikToka* to oni często traktują tych, którzy nie korzystają z tego *TikToka* jak swoich wrogów. Jak kogoś, kto się uważa za ważniejszego od nich. Jak zazwyczaj ludzie, którzy nie

działają na tym *TikToku* próbują im wytłumaczyć, że można to zrobić inaczej, można to zrobić lepiej, a oni mają takie „Nie, ja miałem rację”. Też tutaj trochę o grupkach na *Facebooku* – na przykład ktoś ma na oko dwanaście lat, wstawia cosplay i pisze, żeby ocenić, a później na każdą dobrą radę pisze, że „Nie” (...) czasami wybuchają dramy, głównie z powodu osób, które nie wszystko rozumieją. I się kłóca, bo coś tam usłyszały, że ktoś tam coś tam powiedział (...) jest taki wielki minus w Polsce, że osoby nie biorą odpowiedzialności za swoje słowa. Na przykład zapiszą się do grupki, a na kilka dni przed sesją mówią, że oni nie przyjadą albo nie mają stroju. Albo nie mają jak przyjechać” (D, 17 lat)

Uczestniczka zwraca uwagę, iż toksyczność fandomu zależna jest również od platformy, na której dana sytuacja ma miejsce – wskazuje tutaj na *TikTok*, który według niej jest problematyczny. Wskazuje również na osoby, które proszą w grupka na portalu *Facebook* o ocenę lub radę, a następnie odrzucają wszystkie oceny i zaproponowane rady. Związane jest to również z nieczytelnymi opublikowanymi przez nich zdjęciami (za dużo makijażu lub filtrów). Cosplayerka wskazuje również na brak krytycznego myślenia i powielanie nieprawdziwych informacji – ponieważ ktoś coś usłyszał – co doprowadza do dram. Kolejnym elementem powodującym, iż polski fandom może stać się toksyczny jest brak odpowiedzialności za swoje słowa – osoby deklarują się, a następnie nie przyjeżdżają na sesję, o czym więcej mówiły respondentki w podrozdziale *Grupki cosplayowe*.

„(...) często zdarzają się osoby niedojrzałe, które nie dosyć, że tam nie wchodzi w cosplay, nie podchodzą do niego jak na przykład ja, no to po prostu wykorzystują cosplay w taki... Sposób? Myślę jak to nazwać. Na przykład byłam właśnie na jakimś takim konwencji i pamiętam, że pojawiły się takie oczywiście mówiąc w cudzysłowie „dzieci”, które robiły cosplaye z *My Hero Academia* i one właśnie zaczęły się na siebie rzucać czy coś takiego no bo przecież jesteśmy postaciami z tego anime, prawda? Ale to było bardzo toksyczne i ochrona wyprowadzała takie osoby, po prostu nie da się usprawiedliwić tego, że „a, że nagle robisz jakiś cosplay to zaraz nie zachowujemy się niemoralnie i w miejscu publicznym nagle po prostu właśnie zachowujemy się niedojrzałe, niebezpiecznie wobec innych”, tak?” (J, 17 lat)

Cosplayerka mówi, iż toksyczność fandomu może wynikać z wieku uczestniczących w nim osób – młodsze osoby mogą mieć skłonność do zbyt dokładnego odgrywania scen, zbyt dosłownego odbierania ich oraz niemożności oddzielenia fikcji od rzeczywistości. Wskazuje jednak, iż ochrona *eventu* i konwentu reaguje na takie zachowania, ponieważ są one niebezpieczne dla osób osób postronnych.

„Ja mam zupełnie odwrotnie właśnie. Że na przykład na polskich grupach właśnie inne dziewczyny są w stanie doczepić się, że ktoś ma *nierefkowe* paznokcie, gdzie to jest dla mnie problem trochę. Albo trochę się wagi czepiają i tak dalej. Jedyne w sumie większy problem, który miałam w zagranicznym fandomie a nie polskim, to jak zrobiłam cosplay *Pocahontas*. Gdzie

przed sesją się bardzo mocno opaliłam, bo to był taki gorący kwiecień i bardzo dużo czasu na słońcu spędzałam i miałam dwa tony ciemniejszą skórę niż normalnie – ja się bardzo łatwo opalam. No i właśnie opaliłam się i mówię „A, zrobię strój Pocahontas”. I za granicą na wszystkich grupkach... Nooo, to było niesamowite, jak bardzo oskarżenie o *blackface* leciało. Gdzie no niespecjalnie się z tym zgadzam, bo dopóki to nie ma działać tak, żeby kogoś ośmieszyć, to nie ma sensu patrzeć na to jak na coś, co faktycznie ma ośmieszać. Tak samo, jakby ktoś ciemny nałożył jaśniejszy podkład, żeby zrobić *Yennefer* albo *Ciri*, to ja bym z tym nie miała żadnego problemu. No i to jest trochę toksyczne moim zdaniem, pod tym kątem patrząc. Ale oprócz tej jednej sytuacji, tego takiego skrajnego właśnie ciśnięcia i poprawności politycznej, to ludzie na zagranicznych grupach są bardziej życzliwi, niż na tych polskich” (A, 18 lat)

Uczestniczka mówi o swoich doświadczeniach z polskim i zagranicznym fandomem – oprócz poprawności politycznej i oskarżeń o *blackface*, z którymi się spotkała przy okazji wykonania cosplayu *Pocahontas* określa zagraniczny fandom jako bardziej życzliwy od polskiego.

„Zauważyłam, że w porównaniu do zagranicznych jak Amerykanie to w Polsce mam wrażenie się podchodzi z dystansem do różnych rzeczy. W sensie nie tak emocjonalnie jak niektórzy podchodzą jak na przykład w Ameryce. To zdecydowanie zauważyłam, czasem się zgodzą, czasem nie to zależy od sytuacji, ale tak to jest rzeczywiście taka cecha grupowa, która jest tam w stanie wymienić, że coś takiego, jakieś tabu, *shipp* na przykład w Polsce ludzie zwykle mają na to wywalone, a w Ameryce mogą cię *zcancelować*¹³³ za to co nie? Taka też myślę jest różnica. Ma to swoje plusy i swoje minusy (...) Minus jest taki, że fandom jest mały i jak się pokłócisz z jedną osobą to połowa fandomu może już o tym wiedzieć. Zwłaszcza jak się otaczasz w grupie ludzi tak bliżej i no to jest minus bo kłócąc się z jedną osobą możesz być pokłócony z innymi osobami nawet o tym nie wiedząc. No to jest nie fajne, ale to występuje w każdej grupie, bo to jest mała grupka i tak to działa” (L, 16 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż według niej polski fandom posiada większy dystans do niektórych spraw, niż fandom amerykański. Podkreśla jednak, iż w przypadku wykonania *shippu* może pojawić się hejt, ponieważ może on nie trafić w gust odbiorców. Ponadto, opisuje polski fandom jako stosunkowo niewielki, co sprzyja rozproszeniu konfliktów i dram, stąd kłócąc się z jedną osobą, można pokłócić się z kimś jeszcze, nawet nie będąc tego świadomym.

133 *Zcancelować* – słowo to pochodzi z języka angielskiego i związane jest z *cancel culture*, które Cambridge Dictionary definiuje jako <<sposób zachowania w społeczeństwie lub grupach zwłaszcza w mediach społecznościowych, który jest powiązany z kompletnym odrzuceniem i zaprzestaniem wspierania kogoś, kto powiedział lub zrobił coś niezgodnego z (lub przeciwko) jakiejś osobie lub grupie>>, za <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cancel-culture>, dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 19:44; w tym wypadku chodzi o reagowanie na działanie np. fotografa wykonującego niechciane erotyczne zdjęcia lub osobę, która wygłasza nienawistne komentarze, np. w zakresie *blackface* lub *whitewashing*

„Szczerze, ja akurat się z tym nie spotkałam, bo staram się tego unikać, bo wiem, że teraz jest akurat problem z tym, że jak robisz ciemną postać, to szykanujesz i tak dalej. Za to spotkałam się ogólnie na *TikToku* z tym, bo czytałam komentarze osób, które miały ciemną karnację i robiły cosplay i oczywiście się czepiały tam, że ta postać jest jasna, dlaczego nie rozjaśniasz skóry, dlaczego nie dasz podkładu, coś takiego. A jak ktoś robił sobie ciemną karnację, pod postać – to nie jest wyśmiewanie, tylko faktycznie pod postać – to ludzie oczywiście, że wyśmiewa się z czarnoskórych i tak dalej. Dla mnie to jest bzdurne, bo dla mnie to jest bardziej wcielanie się w tę postać. Żeby ją dobrze odwzorować (...) Ja mam oczy właśnie tak na pół takie azjatyckie i dużo osób mi mówi „Ale masz fajnie, lepiej ci wychodzą te cosplaye, bo masz takie oczy” i w ogóle. I sama się cieszę, bo lubię robić azjatyckie oko i w ogóle, ale pod postacią, które nie mają typowo azjatyckich, lubię robić w innym kształcie. Moim zdaniem, szykanowanie i wyśmiewanie nie jest fajne, bo po prostu podoba ci się albo chcesz właśnie w cosplayu zaznaczyć to, pokazać to, że ta postać istnieje, jesteś jej oddana. Po prostu tak bardzo lubisz tę postać, że chcesz ją jeden do jednego odwzorować” (J, 18 lat)

Wspominane zostało o *blackface*, *whitewashing* i *asian fishing*, które przez członków fandomu mogą być odbierane jako szykanowanie osób o różnorodnej etniczności, nawet jeśli praktyki służące upodobnieniu się do postaci stanowią jedynie wyraz podziwu i szacunku do postaci.

„Są ludzie na pewno toksyczni. I ludzie toksyczni źle wpływają na nas. I czasami, jak się napotka na taką toksyczną osobę, to jest naprawdę nieprzyjemnie. Wiem, bo sama miałam kilku znajomych toksycznych. Wiem, jak to boli i że czasami mogą wyrządzić traumę. Moja przyjaciółka też ma traumę po jedynym cosplayerze. I jest dosyć kłopotliwa ta grupa toksyczna. No ale jak poznasz człowieka to nigdy od początku nie będziesz wiedziała czy jest toksyczny czy nie – to dopiero wychodzi w praniu. Ale jednak na takich ludzi trzeba uważać, bo jeden zły krok i taka toksyczna osoba potrafi ci zniszczyć życie. Dosłownie (...) Są też ludzie na pewno, którzy biorą cosplay zbyt poważnie. Którzy nie potrafią zrozumieć, jak mogłaś zrobić perukę z kartonu. Że przykładają zbyt dużą wagę do cosplayu. Uważają, że cosplay jest czymś naprawdę poważnym. Większość takich ludzi nie potrafi dać początkującemu cosplayerowi dobrej rady, tylko od razu wytykają błędy. I czasami to też potrafi zboleć, bo oni nie potrafią wziąć tego dla zabawy, tylko dla nich to jest już coś naprawdę poważnego” (R, 18 lat)

Cosplayerka wspomina o niewłaściwym podejściu do cosplayerów wewnątrz fandomu – inni cosplayerzy mogą traktować cosplay zbyt serio i w ten sposób w nieprzyjemnie zwracać innym uwagę, iż ich kostiumy posiadają jakieś niedociągnięcia. Ponadto wskazuje, iż wewnątrz fandomu istnieje grupa toksycznych cosplayerów, którzy uprzykrzają życie innym i doprowadzają do problemów tak poważnych, iż mogą zniszczyć życie innej osobie. Przytacza tutaj argument anegdotyczny dotyczący jej przyjaciółki i problemów związanych z jednym cosplayerem.

Wypowiedzi respondentek wskazują na wiele elementów, które powodują, iż fandom cosplayu staje się toksyczny. Wśród nich wymieniają takie jak: poprawność polityczna (i związane z nią *whitewashing*, *blackface*, *shippowanie*, *asian fishing* oraz kulturę *cancelowania*), wiek czy osobowość osób uczestniczących w fandomie. W większości nie są to jednak elementy, które są specyficzne tylko dla cosplayu – występują one także w innych grupach i subkulturach.

Część respondentek jako toksyczny opisuje fandom polski, jednak część zwraca się w tym ujęciu w kierunku fandomu amerykańskiego – ich wypowiedzi nie są więc jednolite. Może to być związane z doświadczeniami, które przeżyły respondentki i przez ich pryzmat w dany sposób oceniają dany fandom.

Niemniej jednak, toksyczność – czy to całego fandomu czy jedynie części osób występujących w nim – stanowi poważne wyzwanie, z którym borykają się nie tylko młodzi cosplayerzy.

7.5.2 Wspierający fandom

Respondentki wskazują, iż fandom cosplayu jest wspierający, a cosplayerzy potrafią sobie pomagać i stanowią oparcie dla innych. Taka zamiana narracji w niektórych przypadkach wynika m.in. z podzielenia fandomu na polski i zagraniczny lub na wskazanie na cechy charakteru jednostek, które powodują, iż cosplayerki odbierają je pozytywnie lub negatywnie:

„Więc myślę, że fandom ze strony amerykańskiej to jest masakra i w ogóle lepiej tam nie wchodzić. Ale z drugiej strony, fandom ze strony polskiej to jest bardzo dobry fandom. To są po prostu ludzie, którzy akceptują to wszystko (...) No ale tak właśnie jak mówię, fandom amerykański nie, fandom polski – super. Bardzo akceptujący ludzie. Też wspierają się nawzajem. Jestem na grupach tych początkujących dla cosplayerów to oni tam pokazują swoje pierwsze cosplays (...) ludzie tam nie szkalują za jakieś drobne błędy, oni tam po prostu starają się pomóc, żeby to wyglądało jak najlepiej. I tam nie ma takiego krzyczenia na siebie, że boże, jaki beznadziejny cosplay, że dziwnie wygląda, tylko ludzie sobie naprawdę pomagają w tym”
(G, 17 lat)

Respondentka dzieli fandom na amerykański oraz polski i wskazuje, iż polski jest wspierający i akceptujący, a amerykański problematyczny.

„Też muszę zaznaczyć, nie wiem czy wiesz, ale *Pyrkon* ma też swojego *Discorda*¹³⁴, co nie? No i tam na *Discordzie* jest tak dobry feedback, jeśli osoby wysyłają swoje prace czy wysyłają swoje cosplaye, tam osoby mówią tak elokwentnie, tak chcą ci pomóc, że „Słuchaj, dobrze to zrobiłeś, ale jakbyś tu przyciął, tu zrobił to, tu zrobił to”. Tam naprawdę są osoby, które codziennie piszą „Smacznej kawusi” (...) Wiadomo, nie każdy tam jest cosplayerem, bo są tam gracze i tak dalej i tak dalej, to jednak jest to tak zwięzła grupa ludzi, tak społeczna, pod tym względem, że nie ma tam aż tylu zachowań toksycznych, że to jest dość wyjątkowe” (A, 17 lat)

Cosplayerka przytacza konto konwentu *Pyrkon* na *Discordzie* i opisuje społeczność tam funkcjonującą jako wspierającą, miłą i przyjazną. Wiele osób z zagranicy również bierze udział w *Pyrkonie*, jednak zdecydowana ilość odwiedzających ten konwent to Polacy, stąd można przypuszczać, iż również konto *Pyrkonu* na *Discordzie* jest zdominowane przez polską część odbiorców, stąd cosplayerka wypowiadając się, prawdopodobnie mówi o polskim fandomie cosplayu.

„Ale również potrafi mieć bardzo dobre strony, że cosplayerzy potrafią sobie pomagać, doradzać i na przykład nie wiem, polecić jakiegos fotografa, polecić jakiś produkt kosmetyczny, jakiś materiał do wykonania stroju, podzielić się wykrojem. Także ma takie dwie strony jakby” (W, 19 lat)

Respondentka również podkreśla, że subkultura cosplayu potrafi być wspierająca, dzielić się wiedzą i polecać produkty. Wskazuje jednak, iż zazwyczaj subkultura cosplayu jest spolaryzowana – są ludzie mili i pomocni oraz niemili i toksyczni.

„Myślę, że to głównie zależy od środowiska (...) Szczerze ja nie miałam jakichś niemiłych mocno sytuacji i raczej to są same pozytywne wspomnienia i powiązane z tym rzeczy, więc no myślę, że to jest na plus, ale nie mogłabym jednoznacznie określić, że to jest super i pozytywne same, bo znajdują się też negatywne rzeczy (...) Myślę, że większość ludzi raczej poda pomocną dłoń, ale też właśnie zależy od wielu rzeczy. Głównie to od człowieka” (M, 18 lat)

Wskazana została polaryzacja i podkreślone dwa istotne elementy kształtujące odbiór subkultury cosplayu: podejście jednostek oraz środowisko. Cosplayerka mówi również o tym, że znajdują się w fandomie cosplayu osoby, które są chętne pomóc innym.

¹³⁴ *Discord* jest to <<darmowa aplikacja służąca do komunikowania się na czacie głosowym, tekstowym oraz wideo wykorzystywana przez dziesiątki milionów ludzi w wieku powyżej 13 lat do rozmawiania i spędzania czasu ze swoimi znajomymi oraz społecznościami >>, za: <https://discord.com/safety/360044149331-What-is-Discord>, dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 19:58

„Znaczący wydaje mi się, że jeżeli chodzi o samą społeczność cosplayerów czy to właśnie polskich czy zagranicznych to wydaje mi się, że na tą chwilę jest więcej osób tolerancyjnych i nie mają właśnie czegoś takiego, że „A wam wolno się tylko zadawać z osobami takiej płci”, albo czymś takim, ale wiem o tym, że jak w każdej społeczności są wyjątki i na przykład zdarzyłyby się jakieś osoby, które właśnie widząc, że jak właśnie jakiś mężczyzna robił by cosplay kobiety, bo po prostu tak czuję się lepiej, wolniej, no to od razu by narzekał, prawda? No to zawsze znajdują się takie osoby i wiadomo, że nie zmieni się ich zdanie, ale cieszy mnie to, że na tą chwilę właśnie w większości widzę bardzo dużo tolerancji i pozytywnego nastawienia w sieci, czy właśnie na przykład na takich konwentach. W większości po prostu widzę to pozytywne nastawienie i patrzcie właśnie na to, że kim jest i jak się czuję co mnie bardzo cieszy” (J, 17 lat)

Kolejna respondentka mówi o tym, iż w fandomie, czy to zagranicznym czy polskim, znajduje się wiele tolerancyjnych osób, stąd nienawistne wypowiedzi oraz reakcje zdarzają się stosunkowo rzadko.

„Powiem tak, fandom to jest grupa ludzi więc ludzie będą mieć pewne zachowania i to na jakich ludzi trafisz tak z takimi zachowaniami się spotkasz tak naprawdę. Myślę, że tak to mogę podsumować w sumie. Tak naprawdę w większości działam z jednostkami, co nie? Fandom cosplayowy polski to fandom cosplayowy polski. Są takie, takie i takie osoby i tak bardziej indywidualnie do tego podchodzę, no bo to nie jest tak, że jedna osoba mi zrobiła krzywdę albo zachowała się chu...ciulowo.

To nie wpływa na cały fandom tylko po prostu to ta osoba się tak zachowała (...) W Polsce ludzie do tego ostrożnie podchodzą, tak z głową mam wrażenie, ale zarazem jeśli rzeczywiście jest problem to ta siła działania jest za mała, bo to komukolwiek robić. Moim zdaniem powinno to być wyśrodkowane (...) To w Polsce ma się na to wywalone i to uważam za plus na przykład. Trochę większy dystans do różnych sytuacji. Jest to taki miecz obusieczny, no ale bardziej na plus (...)” (L,

16 lat)

Następna respondentka silnie rozgranicza zachowanie jednostek od całego fandomu – zaznacza, iż zachowanie jednostek to zachowanie tylko i wyłącznie jednostek i nie powinno się go przekładać na fandom. Podobnie rozdziela fandom polski od zagranicznych – fandom polski to fandom polski i nie powinno się przekładać swoich odczuć z nim związanych na fandomy zagraniczne. Podkreśla także, iż fandom polski ma większy dystans do niektórych spraw, jednak może sprawić to, iż siła jego działania również jest mniejsza w sytuacjach niebezpiecznych i nieakceptowalnych, niż w przypadku fandomów zagranicznych.

„To jest coś takiego, że ludzie, którzy cosplayują, zdają się być bardziej tolerancyjni, jeśli chodzi o to. Oczywiście, że znajdują się perełki, ale takie osoby są w stanie cię wesprzeć, nawet cię za bardzo nie znając. Żeby się nie poddawać” (J, 18 lat)

Subkultura cosplayu została opisana jako wspierająca, nawet jeśli jednostki wewnątrz niej się dobrze nie znają.

„Ci ludzie dla zabawy, którzy robią wszystko dla zabawy, według mnie są takim miłym, spokojnym gronem, bo przy nich możesz zrobić wszystko i oni cię będą w tym wspierać. Ludzie na poważnie będą wytykać błędy, ale to zależy – ludzie na poważnie są czasami miłsi a czasami są gorsi po prostu. Niektórzy skrytykują cię, że wszystko jest źle, a niektórzy dadzą ci poprawną krytykę, że no tu bym poprawiła, tu bym przycięła bardziej wiga i to też jest pomocne dla początkującego” (R, 18 lat)

Subkultura cosplayu została podzielona na ludzi, którzy wykonują kostiumy dla zabawy – są mili i akceptujący – oraz na osoby, którzy biorą cosplay na serio – wśród takowych zdarzają się jednostki, które są miłe i udzielają konstruktywnej krytyki, ale znajdują się również niemiłe.

„(...) większość cosplayerów jest po prostu otwarta i przyjazna. Wobec siebie i tak dalej. Chociaż to nie jest jakaś zasada oczywiście i tak dalej. Nie wiem czy to ma jakiś związek z cosplayem, ale większość z tych, których poznałam, jest jakoś tak przyjaźnie nastawiona i tak dalej. Pierwsze wrażenie, które się ma jest bardziej pozytywne niż neutralne czy negatywne. Nawet, jeśli się słyszało coś negatywnego o danej osobie, to w tym momencie ma się wrażenie, że nie słucha się opinii. Nie wiem, dlaczego tak jest akurat, ale przynajmniej do cosplayerów to się z tym spotkałam (...) jak na obozie byłam i wszyscy pożyczaliśmy te cosplaye i tak dalej, to nie było żadnego problemu. Czasem się chodziło od pokoju do pokoju i się pytało czy ktoś ma jakąś konkretną rzecz. Często się też osoby przygotowywały do poszukiwań, nawet jeżeli te osoby po prostu nie potrzebowały tej rzeczy, tylko dla kogoś. Więcej osób, więc szybciej się to znajdzie w tym momencie. Nawet fakt, że nie ma problemu, żeby coś pożyczyć i tak dalej. Czasem nie chcą pożyczać droższych rzeczy, ale to jest logiczne, bo dało się za to więcej rzeczy, więc bardziej się o to dba automatycznie. Ale też jak się samemu coś zrobiło. Ale tak to nie ma problemu. Ja też zauważyłam, że nie mam żadnego problemu, żeby pożyczyć kostium znajomemu, który nigdy nie robił cosplayu. Teraz na ten *Pyrkon* to pożyczyłam znajomej, bo ważny jest fakt, że ktoś chce faktycznie zrobić ten cosplay. Że po prostu ktoś chce coś takiego zacząć robić. Takie po prostu dzielenie się swoim hobby” (M, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, że subkultura cosplayu jest w przeważającej ilości miła i wspierająca. Zwraca uwagę na istotny element, jakim jest nie słuchanie opinii innych osób – według jej słów cosplayerzy nie wierzą bezgranicznie w to, co się mówi, ale wyrabiają własne opinie na określone tematy. Zwraca również uwagę, iż przeważnie cosplayerzy lubią dzielić się swoim hobby oraz pożyczać swoje rzeczy, jeśli nie są zbyt drogie lub nie zostały wykonane samodzielnie.

Niemal wszystkie respondentki wypowiadały się pozytywnie o subkulturze cosplayu, jako o wspierającej i przyjaznej. Zwróciły jednak uwagę, że w dużej mierze opinia o subkulturze wynika z tego, z jakimi ludźmi cosplayer ma styczność, kiedy zaczyna angażować się w cosplay. Jedynie jedna respondentka podzieliła w tym wypadku subkulturę cosplayu na polską i zagraniczną zaznaczając, iż polska jest wspierająca i przyjazna.

Opinie respondentek na temat subkultury cosplayu są wyraźnie spolaryzowane wokół opisu jej jako przyjaznej i miłej oraz toksycznej i niemiłej. Zaznaczają one jednak, iż w dużej mierze biorą pod uwagę, iż zachowanie jednostek nie odzwierciedla zachowania całego fandomu i również nie przekładają swoich uczuć z jednostek na cały fandom. Ponadto wiele sytuacji, które respondentki podały jako przykłady stanowią podstawę do nauczenia się współdziałania oraz rozwiązywania konfliktów interpersonalnych. Z wypowiedzi respondentek wynika jednak, iż pomimo nieprzyjemnych sytuacji czują się one dobrze, jako część fandomu.

7.6 Pomiedzy znaczeniem przynależności do subkultury cosplayu a jego brakiem

Respondentki pytane o znaczenie ich przynależności do subkultury cosplayu wyraźnie podzieliły się na trzy grupy – część z nich przyjmowała ją jako oczywistą część wykonywania cosplayu, część odczuwała dumę z bycia cosplayerką a sama subkultura była dla nich istotna ze względu na dobre samopoczucie wynikające z przynależności a ostatnia grupa wskazywała na brak znaczenia przynależności do subkultury cosplayu. Nie oznacza to jednak, iż respondentki, które wskazały brak przynależności nie skupiały się na relacjach interpersonalnych w ich życiu, o czym wypowiadały się m.in. w podrozdziałach *Grupa ludzi z podobnym vibem* oraz *Wspierający znajomi jako oparcie*.

Na podstawie odpowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) przynależność do subkultury cosplayu jako oczywistość, b) duma i dobre samopoczucie z powodu bycia cosplayerką oraz c) przynależność (nie) aż tak istotna.

7.6.1 Przynależność do subkultury cosplayu jako oczywistość¹³⁵

Trzy z respondentek uznała przynależność do subkultury cosplayu jako oczywistość – skoro wykonują kostiumy, są częścią subkultury. Nie ma więc ona dla nich większego znaczenia:

„Z góry założyłam, że muszę należeć do subkultury, jak się tym interesuję. Chociaż szczerze mówiąc właśnie wolałabym nie” (G, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż pomimo tego, że uznała przynależność do subkultury cosplayu za oczywistość, wolałaby do niej nie należeć.

„Na pewno ma to takie znaczenie, że poznałam dzięki temu tyle osób. I też jest to odskocznia od takich zwykłych dni” (D, 17 lat)

Przynależność do subkultury cosplayu ma takie znaczenie, że cosplayerka poznała wiele osób oraz stanowi to odskocznnię od codzienności. Nie wskazuje jednak na bardziej szczegółowe znaczenie.

„Nie narzekam na to. W sensie jakby jestem no spoko, mam swoich znajomych, mam część osób, które znam no i z którymi jakby działałam w *fandomie*. Czasem się udzielię gdzieś. W sumie na to nie narzekam, ale jest mi to obojętne z drugiej strony. Po prostu sobie działałam i sobie żyję, nie? Sobie tam robię rzeczy. To, że jestem w *fandomie* to tam sobie to jest” (L, 16 lat)

Cosplayerka również wskazuje, iż w *fandomie* posiada znajomych, z którymi współdziała, jednak mocno odgranicza *fandom* od swojego działania – to, co dzieje się w *fandomie* pozostaje w nim, a cosplayerka podejmuje swoje decyzje i w dużej mierze działa indywidualnie.

135 Respondentki w tym podrozdziale używają zamiennie słów *subkultura* oraz *fandom*. W tym wypadku oba słowa są wyrazami bliskoznacznymi, stąd nie stanowi to błędu, a pytania oraz odpowiedzi są zrozumiałe i jasne zarówno dla autorki, jak i respondentek [przypis autorki]

Powyższe respondentki zazwyczaj odgraniczają to, co się dzieje w *fandomie* od swojego funkcjonowania – uznają przynależność do niego, jako oczywistość, jednak nie ma to większego znaczenia oprócz poznania nowych osób.

7.6.2 Duma i dobre samopoczucie z powodu bycia cosplayerką

Część z respondentek odczuwała dumę z powodu bycia cosplayerką. Przynależność do subkultury cosplayu wiązała się dla nich również z dobrym samopoczuciem z samego faktu przynależności do grupy, która zajmuje się interesującym i fajnym hobby:

„Daje mi to taką przynależność, że jest grupka podobnych osób do mnie i mogę powiedzieć dumnie, że jestem cosplayerką, także tak. Fajnie to brzmi, że można z tymi osobami należeć do dużego grona, do takiej rodziny cosplayowej” (W, 19 lat)

Cosplay daje respondentce miejsce, do którego może przynależeć wraz z innymi osobami, które interesują się tym samym zagadnieniem – nazywa to „rodziną cosplayową”. Ponadto czuje się dumna z bycia cosplayerką.

„(...) mogę się czuć naprawdę dumna z tego, że jestem w tym samym temacie z ludźmi naprawdę uzdolnionymi i z ludźmi, którzy mają wielkie ambicje. I sama też rozmawiałam z różnymi cosplayerami, którzy mi pomogli i cieszę się po prostu, że mogę spełniać takie same marzenia, jak oni” (G, 16 lat)

Cosplayerka odczuwa dumę, ponieważ przynależy do jednej grupy wraz z osobami, które są uzdolnione i które posiadają wielkie ambicje. Zwraca uwagę, iż niektóre osoby jej pomogły i cieszy się, że posiadają te same marzenia, które posiada ona.

„Mogłabym powiedzieć tak, że jeżeli już widzę, że ktoś na przykład uznaje cosplay za coś fajnego no to troszeczkę tak jak ktoś może się pochwalić, że ja potrafię grać na gitarze, coś takiego, że wtedy powiem wow, ale fajnie. Troszeczkę podobnie jest z cosplayem wydaje mi się, że jeżeli ktoś już widać, że właśnie cosplay za coś fajnego, za coś takiego wow. Jak się powie, że jest się cosplayerem i na przykład można pokazać swoje zdjęcia, pokazać wszystko to dosyć często ludzie właśnie mają takie podejście, że o jej, to ty, wow, naprawdę? Taki podziw i też się czuję tego...Cieszę się, że należę do tej grupy i mogę się z nią utożsamiać” (J, 17 lat)

Następna respondentka wskazuje na samopoczucie związane z przynależnością do subkultury cosplayu – cieszy się, że do niej należy i może się z nią utożsamiać, zwłaszcza w momencie, w którym to osoby postronne uważają cosplay za coś niesamowitego. Wypowiedź respondentki związana jest z pewnego rodzaju poczuciem przynależności do grupy ekskluzywnej, zamkniętej i odróżniającej się od innych (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82; Norris i Bainbridge, 2009, s. 3); być może daje to cosplayerce poczucie bycia w wyjątkowej, uprzywilejowanej sytuacji.

„Jakby myśle, że cosplay jest swobodny i cię nie zmusza do pewnych rzeczy. Wiadomo. Ale ja czuję się tego częścią. To jest coś, co wydaje mi się częścią mojego życia. Jakąś nieoderwalną. Też bardzo wpływa na moje samopoczucie. Więc jako cosplayer uważam, że bycie cosplayerem to nie jest tylko przystosowanie się do normy, ale właśnie bycie sobą. Ta akceptacja. Bo jednak to grono jest bardziej akceptujące. Nie mówię, że wszyscy, ale dużo osób akceptuje nas” (J, 18 lat)

Dziewczyna mówi o tym, iż cosplay stanowi nieoderwalną część jej życia i czuje się przez to częścią subkultury cosplayu. Związane jest to z jej samopoczuciem, ponieważ definiuje ona cosplay, jako aktywność, która nie zmusza jednostki do niczego – cosplayer może wykonywać dowolne stroje, a subkultura w większości go zaakceptuje.

„Wiesz co, no ja należę do tej grupy osób, które biorą to jako zabawę i ja się czuję w towarzystwie takim, że oni też to biorą dla zabawy. I po prostu ciężko mi się dostać do strefy tej, w której ludzie biorą to na poważnie. A do toksycznej grupy, to ja już się pchać nie chcę. I ja po prostu czuję się dobrze tam, gdzie jestem, czyli w zakątku zabawy, bo jest tam według mnie najprzyjemniej, najfajniej i tak zabawniej według mnie. Każdy ma taki luz, no. I każdy bierze to z takim dystansem, że nie zjedzą cię, że tu masz złą kreskę” (R, 18 lat)

Subkultura cosplayu została podzielona przez cosplayerkę na trzy części – o dwóch z nich można przeczytać w podrozdziale *Poza ograniczeniami płci*. Trzecią część, czyli *toksyczną grupę* wskazuje tutaj i podkreśla, iż nie chciałyby do niej trafić. Zaznacza, iż dobrze czuje się w grupie *dla zabawy*, ponieważ nie odczuwa presji, a przez to bawi się lepiej.

„Zauważyłam, że w ogóle lepiej dogaduję się z innymi cosplayerami, niż z osobami, które nie mają z tym nic wspólnego faktycznie, więc ma to takie znaczenie, że faktycznie wiem, gdzie jestem na tle tej grupy. Że faktycznie ma się jakieś *safe space* [bezpieczna strefa – przypis autorki], gdzie faktycznie wie się, gdzie można się przypasać. Bo faktycznie z tymi cosplayerami mam coś wspólnego i mam wielu znajomych, którzy są cosplayerami. Oczywiście nie wszyscy, ale wielu z nich” (M, 17 lat)

Respondentka wskazuje, iż lepiej dogaduje się z innymi cosplayerami, niż osobami spoza grupy; ponadto zaznacza, iż dzięki temu wie, gdzie znajduje się na tle grupy. W ten sposób subkultura cosplayu stanowi dla niej bezpieczne miejsce, do którego może przynależeć i do którego może się odnieść.

W wypowiedziach respondentek przewijają się wątki dotyczące subkultury cosplayu, jako miejsca, w którym cosplayerki mogą się odnaleźć i do którego mogą przynależeć. Respondentki wskazują, iż taki sposób opisu cosplayu wynika z tego, iż w tej subkulturze wszyscy interesują się tym samym, są pomocni i akceptujący oraz cała społeczność dzieli te same pragnienia. Powoduje to, iż cosplayerki czują się częścią czegoś większego, co być może również nadaje sens wykonywaniu kostiumów. Związane jest to także z potrzebą przynależności, którą opisywał Maslow (Maslow, 1970, za: Zimbardo, 1999 s. 444-445).

7.6.3 Przynależność (nie) aż tak istotna

Dla trzech z respondentek przynależność do subkultury cosplayu nie była istotna w ogóle lub prawie wcale. Jedna z cosplayerek dodatkowo podzieliła subkulturę na poszczególne *fandomy*, do których się odnosiła:

„Wydaje mi się, że nie wchodziłam nigdy w relacje żadne z ludźmi, z cosplayerami, Bardziej jestem takim, nie wiem...
Samotnym strzelcem?” (H, 16 lat)

Przynależność do subkultury cosplayu nie jest dla respondentki istotna, ponieważ opisuje ona siebie jako „samotnego strzelca”.

„Raczej nie ma takiego jakiegoś znaczenia” (M, 18 lat)

Respondentka wprost mówi o tym, iż przynależność do subkultury cosplayu nie ma żadnego znaczenia.

„Zależy też, z jakiej serii. Bo właśnie niektóre są bardzo toksyczne (...) I ja bardzo mocno widzę różnicę pomiędzy zagranicznym *fandomem* a polskim. Nie wiem, z czego to konkretnie wynika niestety, ale też zauważyłam takie coś. Więc tylko i wyłącznie kwestia tego, jaki to jest *fandom*” (A, 18 lat)

Dziewczyna dzieli subkulturę cosplayu na poszczególne *fandomy* danych produkcji oraz na to, czy są to *fandomy* polskie czy zagraniczne. Zaznacza również, iż kiedyś cieszyła się z przynależności do polskich *fandomów*, ale po pewnym czasie zaczęła dostrzegać ich toksyczność, co ją zniechęciło.

Wypowiedzi respondentek wskazują, iż przynależność do *fandomu* czy subkultury cosplayu nie jest czymś, co byłoby dla nich istotne. Jednak nie jest tak, iż cosplayerki te nie posiadają w ogóle wsparcia czy osób, które interesują się tym samym tematem, o czym mówiły w innych podrozdziałach.

W wypowiedziach cosplayerek znaczenie przynależności do subkultury cosplayu kształtuje się, jako spektrum, na których nadawane jest mu różne znaczenie, bądź niemal jego całkowity brak. Może to być związane zarówno z motywacjami, jakimi kierują się respondentki jak i z eksploracją, której podejmują się w okresie dorastania, a która stanowi naturalną konsekwencję tworzenia się tożsamości, zarówno jednostkowej, jak i grupowej.

7.7 Inne formy aktywności grupowej dające satysfakcję z bycia razem

Cosplay jest związany z wieloma pobocznymi formami aktywności grupowej, takimi jak biwaki cosplayowe czy organizacja konwentu. Wynika to wprost ze specyfiki cosplayu, jako aktywności – nie jest on wykonywany tylko i wyłącznie dla samej jednostki, ale również dla fanów, partnerów biznesowych czy przyjaciół i znajomych, z którymi cosplayerzy lubią spędzać czas i mają te same zainteresowania.

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione następujące podkategorie: a) nietypowe formy cosplayowej aktywności grupowej, b) grupki cosplayowe,

c) sesje zdjęciowe jako obszar współpracy z innymi oraz d) konkurs cosplay jako (współ)praca.

7.7.1 Nietypowe formy cosplayowej aktywności grupowej

Wśród aktywności związanych z cosplayem respondentki wskazały organizację konwentu, biwaki cosplayowe, wioskę cosplayową oraz obóz cosplayowy:

„Do ośrodka kultury okolicznego wychodzę na zdjęcia. I tam właśnie też organizujemy swój jakby konwent (...) Też dwa razy pomagałam organizować, ale w tym jeden był on-line (...) Nie, akurat wtedy jadę ze znajomymi na biwak cosplayowy (...) No tak, bo mamy grupkę, gdzie wszyscy robią cosplays i będziemy sobie robić zdjęcia nawzajem (...) No po prostu wyjeżdżamy i cosplayujemy (...) Znaczą głównie planujemy nowoczesne wersje *SnK* [*Shingeki no Kyojin* – przypis autorki] właśnie. Ale też będę miała z gry letnią wersję, to wiadomo – takie ubrania lekkie będą” (D, 17 lat)

Cosplayerka mówi o dwukrotnej pomocy w organizacji konwentu (w tym jednego w formie on-line) oraz o biwaku cosplayowym, który organizuje ze znajomymi. Opisuje go jako zwykły wyjazd letni, a z racji tego, iż każdy z nich interesuje się cosplayem, stanie się on niejako ich głównym motywem przewodnim wyjazdu.

„Z cosplayem? No to na pewno jest jeszcze mój projekt, znaczą wspólny z tymi osobami, o których zaczęłam mówić. I to jest między innymi projekt dla fanów. Tak samo, jak jest wioska *Naruto*¹³⁶, to coś takiego zostało stworzone przez nas, tylko że z gry *Genshin*, która stała się bardzo sławna w krótkim czasie. Z *Genshina* robię dużo postaci, więc stwierdziłam, że założę taką wioskę” (J, 18 lat)

Respondentka wspomina o swoim projekcie wioski z gry *Genshin Impact*.

136 Wioska *Naruto* – termin ten opisuje wykonaną przez fanów przestrzeń, w której znajdują się np. rekwizyty nawiązujące do danej produkcji. Dzięki temu inni fani mogą odwiedzić miejsce, w którym zapoznają się lub zobaczą z bliska elementy z ich ukochanej produkcji. Często w takowych wioskach występują także cosplayerzy przebrani za postaci z tychże produkcji. Wioski mogą być organizowane m.in. na *eventach* i konwentach. Respondentka nawiązuje do wioski z anime *Naruto* oraz opowiada o swojej z gry *Genshin Impact*. Więc o takim projekcie można przeczytać tutaj, w artykule opisującym wioskę z gry *League of Legends*: <https://cosplaytime.pl/article/44926/project-league-czyli-wioska-league-of-legends/>, dostęp: 22.08.2022 r., godz.: 15:42

„Głównie mieliśmy zajęcia z szycia, robiliśmy właśnie z tej pianki, ale dużo nie zrobiliśmy, bo dużo też nie można zrobić w momencie, w którym mieliśmy jakieś trzy zajęcia w ciągu tygodnia. No to w ciągu trzech – czterech godzin takich zajęć no to nie można dużo zrobić. Na pierwszych zajęciach też się uczyliśmy, co trzeba zrobić, jak trzeba zrobić, jaki materiał trzeba użyć i tak dalej. To było bardziej uczenie się, w jaki sposób to zrobić, niż robienie tego (...) Mieliśmy jakieś takie gry obozowe, typu stacje z całym obozem. Mieliśmy dyskotekę (...) Mieliśmy baloniadę i tak dalej, więc takie bardziej ogólnoobozowe są, a takie bardziej z cosplayu mieliśmy na przykład pokaz cosplayów pod koniec obozu, bo każdy obóz miał taki pokaz z tego, co robił, no to my mieliśmy pokaz cosplayi (...) Ale fajnie było. Ale myślę, że bardziej ze względu na ludzi, niż na sam obóz też. Bo to jest cała grupa nastolatków w podobnym wieku, z podobnymi zainteresowaniami, więc... Myślę, że to już kwestia obozów, które są o konkretnej tematyce, a nie że po prostu ten konkretny obóz jest fajny” (M, 17 lat)

Uczestniczka dokładnie opisuje obóz cosplayowy. Wskazuje jednak, iż ważniejsza była atmosfera i znajomi, niż sam obóz tematyczny.

Oprócz tego, iż cosplay przyciąga swoją specyfiką, stanowi także podstawę do realizowania wielu projektów, w których jest on jedynie element lub jest traktowany jako aktywność poboczna. Obecnie ze względu na wykorzystanie Internetu stosunkowo prosto jest nawiązywać znajomości z osobami o podobnych gustach i zainteresowaniach oraz poszukiwać informacji, pojawiły się nowe formy wykorzystania cosplayu, o czym wspominały respondentki. Może to oznaczać, iż cosplay istotnie stanowi pomocny element w kształtowaniu się tożsamości grupowej.

7.7.2 Grupki cosplayowe

Część respondentek wskazywała, iż grupki cosplayowe bywają problematyczne z wielu powodów – może być ciężko z powodu niemożności uzgodnienia terminu sesji, niektóre osoby mogą zapisywać się, a później nie przyjeżdżać lub grupka po prostu się rozpadnie:

„Były to idolki, byłam też przez chwilę w grupce cosplayowej ale nie wypaliła, więc tam kilka dziewczyn zrobiłam” (M, 18 lat)

Respondentka wskazuje, iż robiła kostiumy idolek w jednej z grup, ale grupa rozpadła się po jakimś czasie.

„A na przykład jak się zapisujesz do grupki, to organizatorowi najbardziej na tym zależy i zbiera te osoby i nagle go wystawiają. Ja też na przykład miałam taką sytuację na *Pyrkonie*, że gdy ja organizowałam trzyosobową grupkę i dziewczyna w piątek pyrkonowy, sesja była w sobotę, powiedziała, że nie przyjedzie, bo jej się nie chce jechać do galerii kupić białej koszuli. No i byliśmy w duecie (...) Moim zdaniem to jest nieodpowiedzialne, bo jeśli masz tę grupkę, no to kilka osób się stara i nagle jedna nie przyjedzie” (D, 17 lat)

Cosplayerka wspomina o problemach, z jakimi borykają się organizatorzy takowych grupek – osoby początkowo chętne mogą się nie wywiązać ze zobowiązania, ponieważ – tak jak w tym przypadku – nie chce im się przygotować do sesji.

„(...) duże grupy są problematyczne – zawsze ktoś tam odpadnie, ktoś tam oleje, ktoś tam powie, że zrobi strój i przyjdzie, a nie przychodzi, cokolwiek (...) Dlatego też właśnie w grupkach takie mniej wymagające stroje jednak ubieram” (A, 18 lat)

Kolejna respondentka również wskazuje na niewywiązywanie się ze zobowiązań osób, które początkowo zgłosiły chęć udziału w grupie. Zaznacza także, iż do grupek wybiera mniej wymagające stroje, przypuszczalnie po to, aby w razie problemów oszczędzić sobie trudu.

„Szczere grupowe zdjęcia są problematyczne często, bo masz grupowe zdjęcie i jedna osoba wyjdzie super, a druga nie, a zdjęcie trzeba wybrać i pójdzie zdjęcie lepsze technicznie na którym można wyglądać okropnie i nie masz na to żadnego wpływu, bo to jest jedyne, które się nadaje. Na jednym na przykład stało się coś z jedną osobą, na drugim stało się coś z kolejną osobą (...) Właśnie też nie oszukujmy się, ale na sesji grupowej masz trochę mniej czasu dla siebie lub ujęcia jakie ty chcesz, bo jest dużo osób i dużo pomysłów i też fakt tego, że masz jakąś przestrzeń jak na przykład jest to w jakimś pomieszczeniu, które trzeba wykorzystać. Każdy ma swoją kosmetyczkę, każdy nosi plecak i robi się taka kupka rzeczy i trudniej się ogarnąć, zorganizować (...) Generalnie na takie sesje robi się plan sesji typu ile minut na to, ile na to, bo inaczej to nie ma sensu. Byłam raz na sesji, pomagałam na zdjęciach, gdzie była grupa tak z piętnastoosobowa i oni nie mieli żadnego planu i to było tak, że połowę czasu przeznaczonego na sesję oni nie weszli nawet do danego miejsca, bo byli niezorganizowani i potem przez ostatnie pół godziny robili wszystkie zdjęcia. To była masakra. No i mniej masz czasu dla siebie w takiej grupowej (...) Ja tutaj mówię o sesjach gdzie jest pięć osób plus. No bo jak masz trzy osoby koło siebie to jest jeszcze okej, ale czym więcej tym bardziej się to narasta. Dwadzieścia osób na sesji to już jest zamieszanie, takie mocne. Sesje grupowe no i często są obsuwy, nie wszystkim to pasuje” (L, 16 lat)

Następna respondentka wskazuje na problemy związane z sesją zdjęciową – nie zawsze zdjęcia są akceptowane przez wszystkie zaangażowane osoby, a jakieś po sesji muszą zostać wybrane. Ponadto niektóre sesje są płatne, więc brak wyboru zdjęć niejednokrotnie oznaczałoby utratę dużej sumy pieniędzy. Problem występuje także z brakiem odpowiedniej ilości czasu dla każdego, niemożnością wykorzystania wszystkich pomysłów oraz kwestiami organizacyjnymi.

„Ale w grupkach nie planowałam dużo, dlatego że miałam problem do tych grupek” (J, 18 lat)

Uczestniczka wskazuje, iż nie planowała dużej ilości aktywności w grupie, ponieważ była do nich zrażona z powodu sytuacji, które ją spotkały, a o których więcej mówi m.in. w podrozdziale *Dramy czy współpraca?*.

Grupa osób, które dodatkowo się nie znają – grupka może być organizowana m.in. za pośrednictwem Internetu – stwarza wiele problemów, z którymi młodzi cosplayerzy muszą sobie poradzić, jeśli pełnią rolę organizatorów takowej grupki. Nie jest to proste wyzwanie, ponieważ problematyczne staje się ustalenie odpowiadającego wszystkim terminu lub miejsca sesji zdjęciowej lub spotkania. Ponadto problem może pojawić się w związku z doborem postaci – jeśli dwie lub więcej osób chce wcielić się w tę samą postać sytuacja może eskalować do konfliktu i zakończyć się zakończeniem współpracy.

Część z respondentek wskazała, iż ma swoją zaufaną grupę lub chciałyby taką stworzyć m.in. w celu wykonywania sesji zdjęciowych:

„No i właśnie dlatego mam dwie grupki – jednak *SnK* [*Shingeki no Kyojin* – przypis autorki], druga taka okołogrowych. Mamy po sześć osób w każdej i ja wiem, że oni to zrobią i przyjadą. I wiem, że będę się mogła z nimi dogadać. To nie są dla mnie po prostu obcy (...) No, to są osoby dla mnie najbliższe w większości” (D, 17 lat)

Podkreślone zostało, iż osoby, z którymi tworzy dwie grupki nie są dla niej osobami obcymi, dlatego im ufa.

„Muszę się uczyć czegoś, właśnie takiego w miarę popularnego, co też będzie mi się podobać, żeby też mieć z kim to robić, znaleźć jakąś grupkę (...) Właśnie *Genshin* jest popularny i ten ich *design* postaci jest piękny, więc myślę, że z tego *Genshina* coś się uda zrobić” (A, 18 lat)

Cosplayerka myśli o stworzeniu grupki i określa kryterium, jakim jest popularność produkcji – jeśli produkcja jest popularna, zna ją więcej osób, a przez to stworzenie grupki jest stosunkowo prostsze.

„Nawet takie rzeczy jak taniec, bo w pewnym momencie w ogóle występowałam w grupie takiej tanecznej, która tańczyła w cosplayach (...) Tańczyłam przez dobre dwa lata w grupie idolkowej, która na przykład wybierała sobie piosenkę, następnie były próby takie taneczne, wynajmowaliśmy sale, następnie wybieraliśmy miejsca, szykowaliśmy stroje jakby całe cosplays, dosłownie wszystko. Grupa dziewięciu osób, kamerzystę wynajmowaliśmy i nagrywaliśmy taki cały *cover*¹³⁷ tej piosenki (...) pod koniec wakacji zeszłorocznych właśnie wyszłam z tamtej grupy, ale oni nadal się trzymają (...) I potem tam zaczynałam wchodzić w tą grupkę, nie? To się powoli zaczynało tworzyć. I to pod koniec 2018 miałam tą dwudziestoosobową sesję i to była taka moja druga sesja w życiu. Tak naprawdę początki i właśnie w 2019, tak koło lutego to wtedy wszedł nasz pierwszy *cover* i tam następny był kwiecień, maj i tam dalej szło już” (L, 16 lat)

Następna respondentka mówi o połączeniu grupki cosplayowej z tańcem i opisuje ją jako grupę idolek, które wykonywały *covery* piosenek. Wspomina również o sesji zdjęciowej, w której brało udział dwadzieścia osób.

„To zależy też od tego, jakie osoby są w grupach. Bo jeśli osoby są w grupach, to są osoby, z którymi już kiedyś współpracowałam, to są osoby, z którymi się współpracuje bardzo dobrze. I wszystko idzie tak, jak ma iść. No chyba, że w grupie są osoby, których nie znam – to wtedy już jest tak spore utrudnienie, bo nie wiem czego się spodziewać, jak mam zareagować i muszę się tak po prostu przystosować do tej grupy. Czuję się tak po prostu obca w tej grupie i muszę mieć z nimi już jakiś kontakt, żeby się jakoś bardziej przekonać do tej grupy (...) Robię duetowo, w grupkach i jeśli jakaś grupka się akurat zbiera i brakuje im tej postaci, to mam takie „A, mogę zrobić, czemu nie?”. Mam czas, żeby to zrobić, wiem jak to zrobić, chcę to zrobić, to czemu nie? No to się po prostu skuszę” (R, 18 lat)

Kolejna respondentka wskazuje na istotnym element, jakim jest wcześniejsza znajomość z członkami grupy – jeśli współpracowała z nimi i ma z nimi dobry kontakt, czuje się lepiej, niż wtedy, kiedy nie zna osób z danej grupy – czuje się wtedy obco i musi

137 *Cover* – Cambridge Dictionary definiuje *cover* jako <<wykonanie lub przerobienie piosenki nagranej oryginalnie przez kogoś innego>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cover>, dostęp: 30.08.2022 r., godz.: 20:04

przywyknąć do nowej sytuacji, aby wiedzieć, jak zareagować. Istotnym elementem jest więc zaufanie.

„Ale to albo najbliżsi albo się umówimy i idziemy na miasto w cosplayu. To raczej głównie jest tak w grupach” (M, 17 lat)

Cosplayerka mówi, że zdarzają się sytuacje, w których wychodzi z domu z grupą w kostiumach.

Posiadanie zaufanych grupek związane jest z większym prawdopodobieństwem realizacji przeróżnych projektów oraz ze sprawiedliwym podziałem finansowym w momencie, w którym członkowie takowej grupki decydują się na wykonanie profesjonalnej sesji zdjęciowej. Ponadto zaufane grupki mogą stanowić motywację, dzięki której cosplayerzy decydują się na wykonywanie kostiumów. Należy jednak uważać na presję, która się z tym wiąże oraz z zmęczenie materiału, o którym wypowiedziały się respondentki w podrozdziale *Cosplay jako męczące hobby*.

Przynależność do grupek cosplayowych jawi się jako doświadczenie wiele wnoszące w życie cosplayerów – uczą one odpowiedzialności, współpracy oraz motywują do działania. Wyniesione doświadczenia mogą cosplayerom posłużyć w przyszłości m.in. w przypadku zarządzania czasem, finansami oraz zasobami ludzkimi, np. w pracy lub w organizowaniu grup czy konwentów, jeśli się na to zdecydują. Grupki cosplayowe uczą także stawiania granic oraz radzenia sobie z kryzysami i konfliktami interpersonalnymi, przyczyniają się w ten sposób nie tylko do kształtowania się tożsamości grupowej, ale również indywidualnej.

7.7.3 Sesje zdjęciowe jako obszar współpracy z innymi

Sesje zdjęciowe stanowią aktywność, podczas której cosplayerzy spotykają się z innymi osobami – czasami są sam na sam z fotografem, jednak często sesje cosplayowe przyjmują formę sesji w duecie lub w grupie, w zależności od tego, czy dana osoba należy do

jakiejs cosplayowej pary czy cosplayowej grupy, np. grupki idolek. Powoduje to, iż cosplayer jest niejako zmuszony do współpracy z innymi ludźmi.

Kiedy poruszony jest temat sesji zdjęciowych zazwyczaj oznacza on dla cosplayerów aktywność, w której udział biorą przynajmniej oni sami oraz fotograf, stąd z przyjmowanej przez nich definicji, sesje zdjęciowe związane są z uczestnictwem innych ludzi. W związku z tym, w kontekście sesji zdjęciowych nie wspominają oni o wykonywaniu zdjęć samodzielnie, np. przy użyciu lustra.

Jednymi z istotnych elementów sesji wskazywanych przez respondentki jest luźna atmosfera oraz *fun* podczas niej. Może to mieć związek z tym, że kiedy atmosfera na sesji jest luźna i cosplayerzy dobrze się bawią, pozują bardziej naturalnie i są bardziej skłonni do współpracy, przez co zdjęcia wychodzą jakościowo lepiej. Ponadto w takich momentach zdjęcia niepozowane mogą posłużyć za przedstawienie odgrywanej postaci w trakcie wykonywania zwykłych czynności, jak np. głaskanie kota czy chlapanie wodą z fontanny. Dzięki takim zdjęciom fani cosplayerów i postaci, w którą cosplayerzy się wcielają, mogą poczuć, iż postać jest znacznie bardziej ludzka, niż dotąd myśleli, a przez to łatwiej będzie im się z nią utożsamić (Wrona, 2020, s. 88-90). Jak wypowiadają się respondentki:

„A po sesjach zdjęciowych to zazwyczaj jestem dość mocno zmęczona, bo zazwyczaj latam tam po jakichś polach wraz z fotografką, z kamerą, z plecakami, ze wszystkimi rzeczami, bo to trzeba tachać wszystko. No niestety, tak to wygląda. Ale najczęściej właśnie, jak wracam do domu, to jest moja fotografka, to sobie siadamy, pijemy kawę, ja tam nawet nie za bardzo się rozbieram z cosplayu, tylko zdejmuję płaszcz czy kurtkę, jak jest i... No i tak siedzimy. Ja dalej w cosplyu, w peruce, w całym makijażu siedzę, piję sobie herbatkę. Trochę się rozmazuję tam na pewno” (G, 17 lat)

Cosplayerka wspomina nie tyle o samej sesji, ile o powrocie do domu i atmosferze, która towarzyszy jej oraz jej fotografce, a która pozwala jej na zrelaksowanie się do tego stopnia, iż nawet nie ściąga kostiumu – pozwala sobie na pozostanie w nim oraz spędzenie miło czasu ze znajomą. Zaznacza jednak, iż po sesji jest zmęczona, ponieważ wykonują zdjęcia w takich miejscach jak pola, do których muszą się dostać z całym sprzętem do wykonania zdjęć.

„Mam przyjaciółki, które są właśnie w szkole fotograficznej, więc z nimi chodzę na sesje. One mają takie kolejne doświadczenie, że tak powiem, ponieważ mogą później pokazać te zdjęcia w portfolio. I ja też mam korzyść, bo oprócz tego, że spędzamy razem czas, to mogę czuć się tak swobodnie właśnie, bo je znam, nie jest to żaden obcy fotograf, nie mam żadnego stresu. Także umawiam się właśnie z nimi na sesję, tam przez parę godzin czy cały dzień, a później idziemy do mnie i spędzamy wieczór na oglądaniu tych zdjęć, wybieraniu, które może być, które nie (...) Tak, dokładnie, bo nie staram się być cały czas taka idealna, żeby idealnie na tym zdjęciu wyjść i tak dalej, a czasami robimy takie zdjęcia typowo głupie, żeby się pośmiać. To daje taką fajną luźną atmosferę” (W, 19 lat)

Istotne dla cosplayerki jest to, że fotografują ją przyjaciółki, ponieważ czuje się swobodnie, a po sesji mogą w jej domu dowolnie sprawdzać i wybierać zdjęcia. Dodatkowo, czasami pozwalają sobie na wygłupy i robią „głupie zdjęcia”, które rozładowują atmosferę.

„To zależy szczerze mówiąc, bo na przykład na konwentach przynajmniej na *Remconie* jest małe studio i można sobie tam przyjść z grupą taką niewielką, albo samemu i szczerze mówiąc korzystam i z opcji z grupą i jakieś tam zdjęcia osobno. Mam też w znajomych fotografa, który często proponuje mi sesje, pyta się czy coś nowego zrobiłam i rzeczywiście coś mam nowego i czuję, że a dobra mam ochotę na sesje no to wtedy się godzę, umawiamy się i idę na sesje i wtedy też jestem sama, więc to różnie bywa” (M, 18 lat)

Kolejna respondentka również wskazuje, iż ma wśród swoich znajomych fotografa, który czasami proponuje jej sesję. Zaznacza również, iż na konwencie *Remcon* korzysta z możliwości wykonania zdjęć z grupą i indywidualnie w specjalnie przygotowanym do tego studiu.

„Znaczy najbardziej lubię duety. Indywidualnie wtedy, kiedy znam osobę, która robi mi zdjęcia. A grupowe jeśli jestem z grupą znajomych, a fotograf jest mi obcy (...) Chodzi o to, aby mieć kogoś, z kim się dobrze czujesz na tej sesji” (D, 17 lat)

Następna respondentka klasyfikuje typy sesji w zależności od tego, czy zna fotografa czy nie – jeśli go zna, może wykonać sesję solo, chociaż woli duety, jeśli natomiast nie zna – woli sesje grupowe.

„Generalnie większość mojego *contentu*¹³⁸ w cosplayu opiera się na sesjach zdjęciowych (...) I tak staram się do tego podchodzić najbardziej profesjonalnie, można powiedzieć. Też mam ogromny z tego *fun*, bardzo mnie to cieszy, do tego

138 *Content* – *Cambridge Dictionary* definiuje *content* jako <<pomysły, które są zawarte w artykule, mowie lub filmie; informacja, obraz, wideo etc., które stanowią część np. strony internetowej>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/content>, dostęp: 03.08.2022 r., godz.: 18:28

stopnia aż, że zaczęłam się interesować fotografią (...) Na przykład w czasie wakacji miałam siedem sesji. Aż zapomniałam jaki *fun* mi to daje” (L, 16 lat)

Dziewczyna mówi o *funie*, jaki przynosi jej uczestniczenie w sesjach oraz o jej coraz bardziej profesjonalnym do nich podejściu.

„Jeśli chodzi o sesje w duo, czyli dwie osoby, to naprawdę fajnie się bawiłam. Nawet się śmiałyśmy, bo jak miałyśmy sesję, to kot przechodził i fotograf nam robił zdjęcia, jak głaskałyśmy kota. I też fajne rzeczy są” (J, 18 lat)

Wspomniane zostało, iż cosplayerka najlepiej czuje się w sesjach w duecie, ponieważ dobrze się wtedy bawi. Przytacza również sytuację, w której podczas sesji ona i inna cosplayerka głaskały kota, przez co zdjęcia wyszły bardziej codzienne, nieplanowane.

Respondentki wskazują, iż istotne dla ich samopoczucia podczas sesji jest podejście fotografa oraz atmosfera. Ponadto ważnym aspektem jest wcześniejsza znajomość z fotografem – jeśli cosplayerki go znają, prościej jest im rozluźnić się i wejść w klimat sesji. Jeśli chodzi o typ sesji, pojawiają się przeróżne – zarówno indywidualne, w duecie, jak i grupowe. Dwie ostatnie pozwalają cosplayerkom na wykonanie większej ilości póz, mogą być jednak problematyczne ze względu na ilość osób.

Niektóre z respondentek pytane o sesje zdjęciowe wskazały, iż są to jedyne aktywności cosplayowe – poza uczestnictwem w konwentach czy robieniem zdjęć z fanami – które wykonują. Nie nagrywając więc żadnych filmików, ograniczają się do zdjęć, które jednak następnie umieszczają w Internecie:

„Na pewno nie *Tiktok*, nie pociąga mnie ta forma aktywności cosplayowej. Myślałam o jednej rzeczy, o filmiku odzwzorującym jedną piosenkę z *League of Legends*, ale to by wymagało dużo czasu, którego nie mam i dużo pieniędzy, których też nie mam. Na razie sobie odpuszczam i ograniczam się tylko do sesji cosplayowych” (W, 19 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż myślała o odwzorowaniu piosenki z gry *League of Legends*, jednak jak sama przyznaje, wymagałoby to dużego nakładu pracy i finansów, dlatego nie zrealizowała tego pomysłu – ogranicza się do sesji cosplayowych. Nie pociąga jej również forma prezentowana na *TikToku*.

„Szczerze to nie, jakoś tak do tego mnie nie ciągnęło. Głównie jakieś zdjęcia, jakieś sesje jak się uda, no bo nie czuję potrzeby robienia czegoś innego. Po prostu zdjęcie żeby upamiętnić to jak się postarałam i włożyłam jakąś pracę w kostium i to mi wystarczy tak myślę” (M, 18 lat)

Cosplayerka nie czuje potrzeby wykonywania niczego innego – skupia się na zdjęciach i spędzaniu czasu w kostiumach z przyjaciółmi.

„Tylko w sumie sesje. *TikTok*, to jestem chyba na to troszeczkę za stara, tak mi się wydaje. No nie przepadam po prostu. Niektóre rzeczy tam są spoko, ale większość z tego to jest jednak taki *cringe*¹³⁹ jednak moim zdaniem. Może ktoś mi kiedyś udowodni, że jest inaczej, ale na razie się to nie stało, więc niezbyt. Jeśli chodzi o *yt* [*YouTube* – przypis autora] to planuję coś, ale bardziej *gamingowo*¹⁴⁰, a cosplay jako taki drugi plan” (A, 18 lat)

Podobnie, jak poprzednia, również ta respondentka ogranicza się jedynie do zdjęć – nie przepada za *TikTokiem*, jednak planuje projekt growy na *YouTube*.

Wszystkie respondentki wskazują, iż nie odczuwają potrzeby lub nie pociągają ich takie aktywności jak nagrywanie filmików na *TikTok*. Sesje zdjęciowe stanowią ich główne aktywności związane z cosplayem, które pozwalają im na upamiętnienie kostiumu lub pochwalenie się nim w mediach społecznościowych.

Wszystkie z respondentek miały już sesje zdjęciowe – profesjonalne lub nie – i planują wykonanie kolejnych w przyszłości:

139 *Cringe* – *Cambridge Dictionary* definiuje *cringe* jako <<odczucie bycia zmieszonym lub zawstydzonym po zetknięciu z jakimś elementem>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cringe>, dostęp: 03.08.2022 r., godz.: 19:14

140 *Gamingowo* stanowi spolszczenie angielskiego słowa *gaming* i oznacza obszar związany z grami wideo [przypis autorki]

„Jeszcze nie, aczkolwiek mam takie plany, żeby w wakacje załatwić sobie fotografów, ale głównie zdjęcia robię sobie sama, ale takie minisesje robi moja siostra, która sama jest modelką i pomaga. Ma płótno, ma lampy i czasami pomagała mi robić parę takich zdjęć” (G, 16 lat)

Uczestniczka dotychczas nie brała udział w profesjonalnej sesji, ale czasami minisesje robi jej siostra, która jest modelką i posiada potrzebny sprzęt.

„Wiadomo, *Norka* też będzie miała większe sesje, więc będzie tutaj trochę zabawy, ale będzie już trochę tego doświadczenia (...) W grupkach też jestem umówiona na takie większe sesje. Nie wiem, jak to będzie, trochę się ich obawiam, ale staram się jakoś przemóc (...) I właśnie teraz planuję, jak dojdzie mi strój do *Yae*, to mam zamiar zrobić w takim parku w stylu chińskim. To ma być akurat solo sesja” (J, 18 lat)

Kolejna respondentka wspomina o planach związanych z sesją grupową jej całej grupy – *Norki* oraz o planach sesji indywidualnej w postaci *Yae*.

„Tak, jeśli się nadarzy jakaś okazja, która po prostu będzie mi na rękę, to jak najbardziej, bardzo chętnie biorę udział w takich sesjach grupowych na przykład” (R, 18 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż jest chętna na sesję grupową, jeśli nadarzy się taka okazja.

„W sumie miałam jedną sesję, taką nieprofesjonalną. Ale miałam ją zrobioną przez koleżankę jeszcze. Ale poza tym to nie. Jeśli miałabym robić taką faktycznie profesjonalną sesję zdjęciową, to – bo ta, co była to tak nie do końca, bo dopiero co zaczęłam robić ten cosplay – to nie było nic takiego bardziej profesjonalnego. Ale jeżeli miałabym za nią zapłacić, to bym chciała mieć taki faktycznie profesjonalny cosplay, do którego bym się przyłożyłam tak od A do Z. I teraz właśnie czekam na te kostiumy, bo zresztą mam je robione na zamówienie. Więc to są takie, do których będę miała sesję zdjęciową, ale jeszcze takiej faktycznej nie miałam. Takiej profesjonalnej” (M, 17 lat)

Respondentka wskazuje, iż miała już sesję, która jednak była nieprofesjonalna – mówi o tym, że jeśli miałyby mieć sesję profesjonalną, za którą musiałyby zapłacić, chciałyby bardziej przyłożyć się do kostiumów. Obecnie oczekuje na kostiumy robione na zamówienie.

Wszystkie respondentki wypowiadają się pozytywnie o planowanych sesjach. Wspomniane zostały różnorakie typy sesji – indywidualny, w duetach lub grupowy.

Respondentki wypowiadając się o sesjach zdjęciowych zazwyczaj miały do nich pozytywne nastawienie – mile wspominały sesje w duetach i grupowe, ponieważ miały podczas nich *fun*. Atmosfera rozluźniała się dodatkowo, kiedy fotograf był osobą znaną, np. przyjaciółką czy znajomym – respondentki najprawdopodobniej nie bały się wtedy ani nie czuły spięte, przez co zdjęcia wychodził lepiej.

Część z respondentek wskazywała, że atmosfera utrzymuje się również po sesji, ponieważ wracają do domu z przyjaciółmi czy znajomymi i wybierają zdjęcia lub piją kawę i odpoczywają. Trzy z respondentek nie wykonywały żadnych dodatkowych aktywności poza sesjami zdjęciowymi.

Wypowiedzi respondentek wskazują na silne powiązanie cosplayowych sesji zdjęciowych, i cosplayu w ogóle, z innymi ludźmi – poznani wcześniej fotografowie, przyjaciółki, znajomi do sesji grupowej. Inni ludzie, których respondentki znają, pomagają im się zrelaksować poprzez wprowadzenie przyjemnej atmosfery. Ponadto, cosplayerki mają wtedy możliwość przebywania z osobami, które dzielą z nimi zainteresowania, co dodatkowo może mieć związek z ich pozytywnym samopoczuciem i samooceną.

7.7.4 Konkurs cosplay jako (współ)praca

W tematach dotyczących tożsamości grupowej pojawił się również konkurs cosplay, co związane jest z tym, iż przeważnie jest on obecny na *eventach*, chociaż zdarzają się również konkursy internetowe. Konkurs cosplay to nie tylko pokaz indywidualnego cosplayera i jego zdolności – mogą brać w nim udział cosplayowe pary lub grupy. Ponadto jest on związany z innymi osobami, takimi jak jury, publiczność czy osoby obsługujące scenę, które odpowiadają za odpowiednią grę świateł i nagłośnienie. Wszystko to tworzy niesamowitą atmosferę, która przyciąga niektórych cosplayerów i może wiązać się z tożsamością grupową. Jak wypowiadają się respondentki:

„I najciekawsze jest jeszcze to, że potrzebowałyśmy audio męskiego głosu. Bo no same nie zrobiłybyśmy tego. Więc napisałyśmy cały skrypt i szukałyśmy na grupkach *fb* [*Facebook*’u – przypis autorki] ludzi, chłopaków, którzy by nam to nagrali. I znalazły się takie dwie osoby, które właśnie nam to nagrały. Więc, to było na totalnym spontanie, z obcymi ludźmi zaangażowanymi” (H, 16 lat)

Wspomina została sytuacja, gdy potrzebowały z cosplayową parą nagrania męskiego głosu, aby podłożyć je do scenki na konkursie cosplay. Zaangażowali się w to przedsięwzięcie obcy ludzie z grupy na portalu *Facebook*. W ten sposób występ cosplayerek przyjął niespodziewanie formę, w której uczestniczyło więcej osób, niż zakładały początkowo.

„Brałam udział trzy razy, w tym raz na naszym konwencie brałam udział, bo było mało uczestników i mnie poproszono. Raz była taka sytuacja, że kolega od organizacji konwentu zaciągnął mnie na scenę i mówi „Chodź, coś wygrasz”. A raz to się sama zgłosiłam” (D, 17 lat)

Cosplayerka wspomina, iż występowała w konkursie cosplay trzy razy, w tym jedynie raz całkowicie z własnej woli – w dwóch pozostałych przypadkach została poproszona i zaciągnięta na scenę.

„Późniejszym konkursem cosplay był *Xmascon*, gdzie było lepiej, ale nadal mam niesmak. I moim ostatnim konkursem cosplay, na którym byłam przed całym tym covidem był właśnie następny konkurs cosplay na *Xmasconie*. Następnym, już w nowej szkole. I był to układ taneczny, po prostu układ taneczny, gdzie tańczyłam z drugą osobą w postaciach z *Danganronpy*. I to była już jedna z lepszych scenek, jakie zrobiłam, ale nadal mam niesmak” (R, 18 lat)

Dziewczyna wspomina o swoim udziale w trzech konkursach cosplay – wraz z każdym kolejnym udziałem ocenia lepiej swoje występy. Ostatnim był układ taneczny w cosplayowej parze, z którą wcieliła się w postaci z anime i serii gier *Danganronpa*.

Na temat konkursów cosplay wypowiadały się jedynie trzy respondentki, co może oznaczać, iż konkursy cosplay nie są szczególnie popularne wśród cosplayerów, ponieważ mogą oni preferować angażowanie się w aktywności innego typu lub posiadać inne motywacje do podjęcia się cosplayu.

7.8 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały kategorie, które przedstawione zostały w poniższej tabeli (Tabela 13). Wszystkie z nich posiadają podkategorie.

Cosplayer wśród innych i z innym	Grupa ludzi z podobnym <i>vibem</i>
	Wspierający znajomi jako oparcie
	Neutralni znajomi, czyli brak przeszkód
	Toksyczni znajomi jako powód złego samopoczucia
	Zaangażowani nauczyciele jako źródło wsparcia w cosplayowej aktywności
Zainteresowanie cosplayem z powodu otoczenia	Zainteresowanie cosplayem z powodu znajomych
	Zainteresowanie cosplayem z powodu Internetu
	Zainteresowanie cosplayem z powodu konwentów
Konwentowe bycie razem	Wspólnota konwentowa
	Pomocni ludzie jako istotny element konwentów
	Pierwszy konwent, czyli wyzwanie
Uczucia po konwencie jako efekt separacji z grupą	Smutek pokonwentowy
	Tęsknota za konwentami
<i>Fandom</i> : od wsparcia grupowego do hejtu	Toksyczny fandom
	Wspierający fandom
Pomiędzy znaczeniem przynależności do subkultury cosplayu a jego brakiem	Przynależność do subkultury cosplayu jako oczywistość
	Duma i dobre samopoczucie z powodu bycia cosplayerką
	Przynależność (nie) aż tak istotna
Inne formy aktywności grupowej dające satysfakcję z bycia razem	Nietypowe formy cosplayowej aktywności grupowej
	Grupki cosplayowe
	Sesje zdjęciowe jako obszar współpracy z innymi
	Konkurs cosplay jako (współ)praca

Tabela 13. Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla rozwoju tożsamości grupowej

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

Cosplay ze względu na swoją specyfikę stanowi aktywność, która w dużej mierze odbywa się w grupie – kostiumy nie są wykonywane tylko i wyłącznie dla samych cosplayerów, ale również dla osób postronnych, które stanowią odbiorców wytworów cosplayerów lub sami również są cosplayerami. Pozwala to zakomunikować przynależność do danego *fandomu* oraz odróżnić się od nie-cosplayerów, o czym pisali Norris i Bainbridge (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3) oraz Peirson-Smith (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82). Respondentki mówiły poniekąd o tym wspominając o cosplayowy parach i grupkach oraz o osobach z podobnym *vibem*, co potwierdza wcześniejsze doniesienia innych badaczy. Nawiązuje to również do powstawania grup o charakterze neoplemiennym, o czym pisała Anne Peirson-Smith (Peirson-Smith, 2013, s. 79).

Znaczna część respondentek wspominała, iż osoby znajdujące się w ich otoczeniu są osobami wspierającymi; jedynie nieliczne miały przykre doświadczenia dotyczące innych ludzi w środowisku cosplayerów oraz poza nim. Dwie z respondentek wskazywały, iż również ich partnerzy są cosplayerami, stąd wspierają się nawzajem i rozumieją sytuację swojego partnera. Respondentki opisywały swoich znajomych jako osoby z podobnym *vibem*, co wiązało się z tym, że czuły się zrozumiane i akceptowane przez grupę osób, które interesują się tym samym, co one. Ponadto, pocieszający wydaje się fakt, iż część respondentek opisała nauczycieli i pedagogów szkolnych, jak wspierających – osoby te zaczynają się interesować zainteresowaniami młodzieży oraz akceptować je, jako istotną część życia adolescentów.

Koresponduje to z opisywaniem subkultury cosplayu, jako wykluczającej i segregującej¹⁴¹ oraz posiadającej wiele negatywnych stron (Murnaghan, 2019). Niektórzy badacze wskazują jednak na swoistą nietożsamość, która łączy się z grupami neoplemiennymi, a w której jednostki „rozmywają się” wewnątrz grupy, czując się bezpiecznie i znajdując w ten sposób możliwość odniesienia i porównania się z innymi (Matysek-Imielińska, 2010, s. 201).

Nauczyciele i pedagodzy, którzy interesując się wytworami podopiecznych dają im wsparcie, a przez to umożliwiają im dokonywanie samodzielnego budowania (osiągania) swojej tożsamości, o czym pisała Brzezińska (Brzezińska, 2017, s. 61). Adolescentki

141 Subkultura cosplayu bywa segregująca i tworząca wewnętrzne kliki, o czym często wypowiadają się sami w nią zaangażowani, <https://ccc101blog.wordpress.com/2019/01/02/the-sociology-of-cosplay-yes-its-self-segregated-and?cliqish/>, dostęp: 20.07.2022 r., godz.: 22:22

wskazują, iż wsparcie osób dorosłych jest dla nich istotne, jednak jego brak nie powoduje ustania eksploracji w zakresie cosplayu. Newmanowie podkreślali, iż zmiany, które dzieją się w obrębie jednostki należy brać pod uwagę w kontekście obopólnych relacji, w jakie jednostka wchodzi z otoczeniem fizycznym i społecznym (Newman i Newman, 1984, za: Brzezińska, 2016, s. 76). Kontekst ten nie dotyczy jedynie osób dorosłych, ale również rówieśników, którzy pomagają adolescentom na dokonanie afiliacji i indywidualizacji (Pilarska, 2012, s. 18-24), stąd brak wsparcia rodziny i innych osób dorosłych, mimo iż może być dotkliwy, nie przesądza o porzuceniu zainteresowania, jakim jest cosplay.

Konwenty, *eventy* oraz sesje zdjęciowe pomagają rozprzestrzenić się zainteresowaniu, jakim jest cosplay oraz są naturalnie oparte na współpracy interpersonalnej poprzez swoją specyfikę. Istotne okazują się atmosfera i uczucia, jakie towarzyszą cosplayerom w trakcie konwentu i *eventu* oraz powrotu z tychże – wskazują one na poczucie akceptacji oraz na przynależność i niejako identyfikowanie się z grupą cosplayerów, a także szerzej – z grupami fanów danych produkcji. Interesujące wydają się również konkursy cosplay, przedstawiane często przez respondentki jako współpraca z innymi osobami, a nie jedynie indywidualne występy. Przeczy to przedstawionemu w programie *Heroes of Cosplay* ujęciu cosplayu jako kompetytywnego zajęcia (Scott, 2015); respondentki zdają się dostrzegać, iż istotna jest współpraca oraz pomoc innym jednostkom.

Istotne są wypowiedzi respondentek dotyczące subkultury cosplayu oraz znaczenia przynależności do niej – nawet jeśli respondentki deklarują, iż przynależność do subkultury cosplayu nie ma znaczenia lub jest oczywistością, wskazują że część z ich znajomych to cosplayerzy lub po prostu osoby wspierające i interesujące się tym samym, co oni. Subkultura cosplayu może w ten sposób stanowić wzorzec, do którego można się odwołać w momencie, w którym poszukują oni inspiracji lub pomocy. Może to być związane z „gotowymi matrycami tożsamości” (Gromkowska, 1999, s. 36), które cosplayerzy mogą dowolnie wykorzystywać. Ponadto, cosplayerzy działając w ten sposób, korzystają z tzw. kontaktu selektywnego (Zimbardo, 1999 s. 423), który umożliwia im znalezienie zrozumienia i zacieśnienie więzi interpersonalnych.

Cosplayerki chętnie wypowiadały się odnośnie aktywności dodatkowych, które wykonują w związku z cosplayem, a są to np. organizacja konwentu czy wyjazd na cosplayowy biwak. Wszystkie wskazane przez nie aktywności związane są z innymi ludźmi i

bez nich nie posiadają sensu. Cosplay w ten sposób nie tylko przyczynia się do nawiązywania i podtrzymywania kontaktów interpersonalnych (Reysen i in., 2018, s. 46-53; Rosenberg i Letamendi, 2013, s. 15-16) ale również do wzrostu kreatywności (Reysen i in., 2018, s. 46-53) i poczucia skuteczności (Karmolińska-Jagodzik, 2014, s. 118-122) w wyniku tworzenia nowych aktywności związanych z cosplayem.

Biorąc pod uwagę wypowiedzi respondentek, cosplay istotnie może być powiązany z kształtowaniem się tożsamości grupowej, jako naturalnej konsekwencji przebywania w grupie o tych samych zainteresowaniach. Co za tym idzie, cosplay może być także związany z kształtowaniem się tożsamości jednostkowej.

Rozdział VIII Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych

Cosplay stanowi aktywność, która poprzez swoją specyfikę może być związana z kwestią ról płciowych przyjmowanych przez zaangażowane w niego osoby. Jak zwracają uwagę niektórzy badacze, cosplay może zarówno wzmacniać poczucie kobiecości i męskości, jak i pozwalać na przekraczanie granic płci biologicznej i kulturowej, ponieważ zasady ich dotyczące są w cosplayu złagodzone (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3; Mason-Bertrand, 2018, s. 163). Oznacza to, iż cosplay stanowi przestrzeń, w której możliwe staje się bezpieczne eksplorowanie i poznawanie siebie również w aspekcie ról płciowych i sprawdzanie tego, jak dana osoba czuje się, np. w wersji sfeminizowanej, a jak w wersji zmaskulinizowanej.

Ponadto, z kwestią ról płciowych w cosplayu związane są także wersje kostiumów, które tworzą cosplayerzy – mogą tworzyć np. tzw. *femki*¹⁴², czyli kobiece wersje męskich postaci. Pozwala to na zaadaptowanie męskich cech postaci do damskiego stroju, co również niejako pozwala na przekraczanie granic płci, ponieważ w tym wypadku kobiece postaci posiadają stereotypowo męskie cechy charakteru, takie jak odwaga, analityczne myślenie czy zdecydowanie.

Możliwość dowolnego interpretowania postaci sprawia, iż niektórzy cosplayerzy mogą odczuć komfort funkcjonowania we własnym ciele z powodu ich własnej interpretacji i doboru odpowiedniego kostiumu. Jednak nawet w przypadku doboru kanonicznego, możliwość wybrania stroju, w którym cosplayer będzie się czuł komfortowo, sprawia że samopoczucie i zadowolenie ze swojego ciała może znacząco wzrosnąć.

Poczucie komfortu dotyczące własnego ciała respondentek nie jest jednak związane tylko i wyłącznie z doбором strojów dopasowanych do płci. Strój nie musi podkreślać płci jako takiej, ani nie musi być z nią związany – samo poczucie komfortu może się przejawiać w kwestii kroju stroju, jego koloru lub po prostu wcielania się w ulubioną postać. Stąd, często ważniejszym aspektem jest chęć utożsamienia się z postacią, a nie jej płeć czy kwestia wyglądu. Nie jest jednak tak, iż elementy te nie są istotne, jednak większość respondentek podkreślała, że płeć zazwyczaj nie jest najważniejszym z aspektów, na jaki zwracają uwagę.

142 W języku angielskim *femki* funkcjonują jako *fem cosplay*; skupiają się na interpretowaniu postaci męskiej w taki sposób, iż powstaje jego kobieca wersja. Może to mieć miejsce jedynie w zakresie stroju, ale również w zakresie peruki, za: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/aug/18/cosplay-the-sincerest-form-of-flattery#:~:text=For%20female%20cosplayers%2C%20this%20activity,their%20chosen%20works%20of%20art.,> dostęp: 06.07.2022 r., godz.: 13:57

Na podstawie wypowiedzi respondentek zostały wyodrębnione następujące kategorie: a) poczucie komfortu w ciele, b) pozostanie sobą czy dopasowanie ciała do postaci?, c) różne wersje kostiumów jako wyrażanie siebie w aspekcie ról płciowych, d) między wzmacnianiem poczucia kobiecości a kobiecym przebraniem oraz e) płćć mnie nie ogranicza. Dwie spośród powyższych kategorii posiadają swoje podkategorie, które zostaną wskazane i opisane poniżej.

Powyższe kategorie w dużej mierze opierają się na kwestii odczuwania komfortu podczas funkcjonowania we własnym ciele. Związane są z nim takie pytania, jak: którą postać wybrać? Jakiej powinna być płćć? Jaki powinna mieć kostium? itp. Wypowiedzi respondentek dotyczyły również takich aspektów, jak eksplorowanie ról płciowych czy wzmacnianie poczucia kobiecości poprzez cosplay.

Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie znaczenie adolescentki zaangażowane w cosplay przypisują wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych?* i stanowi na niego odpowiedź.

8.1 Poczucie komfortu w ciele

Kategoria ta dotyczy wybierania postaci, w których cosplayerzy czują się komfortowo, czy to ze względu na ciało, charakter czy *design* postaci. Przeważać tutaj może również kwestia zastosowanej kolorystyki stroju czy włosów postaci, ponieważ cosplayerzy w danych kolorach mogą czuć się źle. Sprawa komfortu jest więc szeroko ujęta i dotyczyć może ona różnych, nawet drobnych elementów, które zastosowane są przy kostiumie lub peruce. Jak wypowiadają się respondentki:

„Po prostu wolę wybierać takie postaci, mogę powiedzieć, bardziej zakryte czy coś takiego, bo po prostu wtedy czuję się bardziej komfortowo sama ze sobą. Znaczy myślę, że kiedyś będzie ten moment, że wezmę jakąś... Nie wiem, chciałam zrobić *Milenę z Mortal Kombat*, ale no... To jeszcze tam daleki plan jest. No że wybiorę pewnego dnia jakąś taką postać i ją zrobię, no. To jest... Ja wiem, że tak się stanie i to akceptuję, ale jak na razie, jak nie czuję się z tym dobrze, no to po prostu tego nie zrobię” (G, 17 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na kwestię odczuwania komfortu w bardziej odkrytym stroju, ponieważ wskazana przez nią *Milena* takowy posiada. Jednocześnie również zwraca uwagę na to, że obecnie nie jest gotowa na taki typ kostiumu, ale zrobi go w przyszłości, na co jest przygotowana i akceptuje ten fakt. Wynika to z tego, iż respondentka nie chce się zmuszać do wykonywania strojów, w których będzie czuła się niekomfortowo, tj. takich, które będą zbyt odkrywać jej ciało. W tym przypadku, głównym kryterium dotyczącym komfortu, jest kwestia tego jak bardzo kostium jest zakryty bądź odkryty.

„Teoretycznie tak, ale zawsze cosplayuję damskie postaci. Wcielanie się w mężczyznę jest wyjściem poza moją strefę komfortu (...) Myślę, że tak. Mam też taką zasadę, że nigdy nie robię strojów, które są wyzywające, że na przykład jest sam stanik i majtki i jakieś fikuśne do tego zakolanówki. Nie czułabym się w tym komfortowo i dla mnie robienie takich postaci w grach jest tylko żeby pokazać kobietę. Bo ona jakby faktycznie była wojowniczką, to nie miałabym szans, bo pierwsza lepsza strzała i już by padła. To jest takie, jakby to powiedzieć, robienie z tej kobiety kobiety lekkich obyczajów przez to zakładanie jej skąpego stroju, więc ja się czegoś takiego nie podejmuję, bo dla mnie wychodziłoby to poza moją strefę komfortu i mimo że to by było super kobiece, gdyby taki strój zrobiła – nie chce czegoś takiego. Może mieć na przykład odkryty brzuch, jakieś krótkie spodenki czy coś takiego, ale żebym ja się mimo wszystko czuła w tym swobodnie, więc dla mnie to jest ważne – mieć taką kobiecość, ale bez przesady” (W, 19 lat)

Uczestniczka zwraca uwagę na dwa elementy – pierwszym jest to, iż preferuje robienie postaci kobiecych, bo męskie stanowią wyjście poza jej strefę komfortu, drugim natomiast jest kwestia zbyt skąpego stroju, w którym nie czułaby się komfortowo. Jednocześnie zwraca również uwagę na seksualizację postaci kobiecych, która zostanie poruszona w podrozdziale dotyczącym negatywnych stron cosplayu. Respondentka zwraca także uwagę na kwestię kobiecości, którą wiąże z komfortem – ważne jest dla niej, aby być kobiecą, ale na tyle, aby czuła się z tym dobrze. W przypadku tej respondentki płeć postaci jest elementem istotnym i to ona decyduje – obok typu stroju – w jaką postać się wcieli i jak się będzie w niej czuć.

„Tak, chociaż robię to nieco rzadziej, bo czuję się bardziej komfortowo w damskich cosplayach. Ale tak, zdarzyło się (...) Częściej przywiązuję się do damskich postaci. Nie wiem czy to dlatego, że symbolizują taką kobiecą siłę czy dlatego, że cała moja sylwetka i cała moja postura i rysy twarzy bardziej też pasują do kobiet” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka zwraca uwagę na to, iż lepiej czuje się w kobiecych postaciach, ponieważ jej ciało wyraźnie wskazuje, iż jest kobietą – stąd zdarza jej się robić męskie

kostiumy, jednak preferuje damskie. Wypowiada się również, iż wybierane przez nią postaci symbolizują kobiecą siłę, więc być może wcielanie się w te postaci pozwala również jej odczuć dumę i siłę z bycia kobietą. W związku z tym, cosplay może wzmacniać jej poczucie kobiecości, co zostanie poruszone poniżej. Płeć odgrywa tutaj rolę znaczącą ze względu na wspomnianą powyżej kobiecą siłę, jednak nie stanowi ona głównego kryterium wyboru postaci – zdarzają się również męskie, ale o ich mniejszej ilości decyduje kształt ciała respondentki.

„No i też jak robiłam *L*, to było ciężko, bo nie miałam *bindera* i czułam się nieswojo wtedy w tym. I też ciężko, ciężiej zrobiłam chłopaka. No *Frisk* też jest chłopakiem, chociaż taka... Nie było aż takiej różnicy. Najlepiej czułam się po prostu w dziewczynie i też byłam najbardziej podobna do niej (...) No ciężko, bo też próbowałyśmy robić z *N* jakieś dziewczyny z bardziej odkrytym ciałem, no ale dla mnie to na przykład było trochę ciężkiego, bo normalnie noszę ubrania takie za duże, żeby nic nie pokazywać” (H, 16 lat)

Podobnie jak poprzednia, również ta respondentka zwraca uwagę na to, iż ciężko było jej zrobić męską postać, ponieważ jej ciało wyraźnie wskazuje na to, iż jest kobietą, a brak *bindera* spowodował, że czuła się nieswojo. Wskazuje również, że bardziej odkryte stroje jej nie odpowiadają, ponieważ odbiegają od tego, co ubiera na co dzień. Płeć postaci jest istotnym elementem, jeśli chodzi o dopasowanie go do ciała, natomiast w przypadku odkrytych kostiumów istotny jest również brak komfortu związany z noszeniem takowych.

„No głównie staram się robić żeńskie, bo niestety jak się okazało w męskich no nie za bardzo mi do twarzy. Nie wychodzą mi (...) przyznam szczerze, że wybieram postacie raczej po tym jak jakąś polubię, jeśli fajnie wygląda i wiem, że w tym stroju też mogłabym dobrze wyglądać, no bo nie wybieram postaci, które mają odsłonięty brzuch, bo nie czuję się wtedy dobrze, więc takie postacie mimo że je bardzo lubię to raczej odpuszczam, chyba, że mają jakiś inny *set*¹⁴³. Tak jak właśnie z idolkami to raczej zakryte stroje. No i te, które mi się podobają i w jakiś sposób je porównuje (...) Zupełnie nie. To jest właśnie kwestia, że zupełnie już nie wybieram tych męskich postaci za bardzo, bo po prostu ja się w nich tak źle czuję i słabo wyglądam, ale gdybym miała inną twarz to raczej w ogóle by to nie miało żadnego znaczenia i po prostu lubię tą postać, jest super to robię i tyle” (M, 18 lat)

143 *Set* – *Cambridge Dictionary* definiuje *set* jako <<elementy lub obiekty, które są potrzebne do wykonania danej aktywności, np. w grze wideo; rzeczy, które przynależą do jednej grupy lub elementu lub są wykorzystywane przez tą grupę lub ten element>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/set>, dostęp: 06.07.2022 r., godz.: 16:26; w przypadku postaci zazwyczaj chodzi o elementy kostiumu i rekwizytów przez nią posiadane, jako np. tzw. *skin* lub *skórka*; w przypadku anime *set* może mieć związek, np. z odcinkiem plażowym czy strojem bojowym

Także ta respondentka ponownie zwraca uwagę na kwestię dopasowania do płci i ciała – mimo tego, iż darzy postać sympatią, źle się czuje w męskich oraz w zbyt odkrytych strojach, stąd nie wybiera takich postaci, chyba że posiadają inny *set* strojów, które nie odkrywają ciała. Jak sama mówi, do męskich strojów po prostu nie pasuje i czuje się w nich niekomfortowo, stąd ponownie płęć postaci odgrywa istotną rolę w zakresie odczuwania komfortu związanego z wcieleniem się w rolę.

„Jakby to powiedzieć. U mnie ciekawe jest to, że ja na przykład głównie zajmuję się męskimi postaciami w cosplayu i to nie chodzi o to, że na przykład ja sama bardziej identyfikuję się z mężczyzną, no bo ja jak najbardziej żeńskie, ale po prostu dla mnie w większości takie postacie są właśnie ciekawsze. Przynajmniej z serii, które oglądałam, a też na przykład jest takie moje osobiste – strasznie nie lubię siebie w długich włosach, bo kiedyś miałam długie włosy i to był taki dosyć średni okres w moim życiu. Mam takie teraz skojarzenia, że też wiem, że nie za bardzo mi pasują i, że właśnie czuję się o wiele lepiej w takich krótkich, krótkich. No w większości krótkie włosy mają właśnie męskie postacie przynajmniej właśnie z serii, które oglądałam. No i właśnie jak mam jakiś strój sportowy to staram się zrobić jak najwięcej postaci z danej drużyny, prawda? No bo dzięki temu mogę wtedy wykorzystać strój kilka razy, więc na pewno jakieś tam postacie no sportowe” (J, 17 lat)

Uczestniczka cosplayuje męskie postaci, ponieważ w produkcjach, które ogląda, zazwyczaj są one ciekawiej przedstawione. Jednocześnie zaznacza, iż personalnie nie lubi siebie w długich włosach, stąd wybór męskich postaci jest tego naturalną konsekwencją. Ponadto, biorąc pod uwagę anime sportowe, większość postaci posiada takie same stroje ze względu na przynależność do danej drużyny, a więc można wykorzystać jeden kostium w kilku postaciach, co jest ograniczeniem kosztów i czasu, wskazywanych przez respondentki jako negatywne strony cosplayu. W tym wypadku płęć bohatera jest istotna ze względu na preferencje w zakresie długości włosów.

„I myślę, że ten *Ahri* cosplay był też moim przełamaniem do robienia więcej takich postaci, które chcę i nie bez sensu ukrywania się. Bo tak naprawdę ukrywanie się i robienie coś pod kogoś jest po prostu złe. Mogłam się ubrać tak, jak chciałam i nikt nie mówił, że „O boże, masz za grube uda, masz to”. To naprawdę czułam się wolna. I właśnie po tym zaczęłam już robić więcej cosplayi pod tą postać. Już właśnie bardziej kobiece zaczęły mi się podobać. I mam ten biust i mogę z tym biustem dobrze wyglądać, tak?” (J, 18 lat)

Wspomniany został przełom, do jakiego doszło, kiedy ubrała kostium *Ahri* – cosplayerka przekonała się dzięki niemu, iż nie musi zakrywać swojego ciała, a może stanowić ono jej atut i nie musi zwracać uwagi na kąśliwe komentarze innych osób dotyczące

wielkości biustu czy grubości ud. Dzięki temu respondentka poczuła się lepiej i bardziej pewnie w swoim ciele, a co za tym idzie – poczuła się w nim również komfortowo. Więc w tym wypadku nie tyle płeć postaci, ile typ wybranego kostiumu okazał się istotnym elementem.

Kategoria dotycząca komfortu w wybranych kostiumach związana jest z kwestią posiadanych przez respondentki kompleksów – wybierają takie kostiumy i takie postaci, których *design* będzie powodował ukrycie, a nie uwydatnienie elementów ciała, które im się nie podobają. Mogą one dzięki temu poczuć się w swoim ciele komfortowo.

Jedynie dwie z siedmiu respondentek nie miały problemu z wcieleniem się w męskie postaci, pomimo tego, iż większość respondentek deklaruje, że płeć nie jest najważniejszym elementem, na bazie którego wybierają postać do wcielenia się. Zostanie to opisane w dalszej części podrozdziału.

Powyzsza niezgodność może wynikać z kwestii kształtu ciała, którego cosplayerki nie potrafią lub nie chcą zamaskować – kształt ich ciała może być nieodpowiedni do wcielania się w męskie postaci, stąd wolą wybierać spośród kobiecych. Dodatkowo, wcielenie się w męską postać mogłoby pogłębić odczucie dyskomfortu związane z niemożnością zakrycia kobiecych części ciała, co mogłoby wizualnie popsuć efekt kostiumu. Mogłoby to wpłynąć również na samopoczucie respondentek i ich samoocenę.

8.2 Pozostanie sobą czy dopasowanie ciała do postaci?

Kategoria związana jest z tym, czy cosplayerki decydują się na pozostanie w swoim ciele i dopasowanie postaci do niego czy odwrotnie – zmieniają i dopasowują swoje ciało pod wybraną postać. Strategie przyjmowane przez cosplayerów są różnorakie – od spłaszczania biustu lub wypychania stanika wkładkami, poprzez dobieranie ukrywających lub uwydatniających strojów, aż do stosowania sztuczek makijażowych i optycznych, które mogą powiększyć lub pomniejszyć dane obszary i elementy ciała. Jak wypowiadają się respondentki:

„Na przykład też bardzo nie lubię krótkich włosów. Bardzo nie lubię. Zawsze wybieram długie nad krótkie, ogólnie przez mój okrągły kształt twarzy. Mam okrągłą twarz i takie peruki, jak na przykład ta, którą znalazłam w lumpie z *Mystic Messenger*, to ona była taka króciutka, biało-czerwona, no to jak po prostu założyłam ją, to czułam się po prostu jak kulka, więc stwierdziłam, że nie, że jeśli mam już robić jakieś postacie, to wybieram długie włosy. I cóż, *Speedwagon* ma akurat długie włosy, no to tutaj problemu nie miałam. A po prostu z *Okuyasu* stwierdziłam, że bardziej komfortowo się będę czuła, jak po prostu zrobię tą swoją wersję i też nie będę się musiała bindować na przykład” (G, 17 lat)

Cosplayerka mówi o wyborze postaci z długimi włosami, ponieważ nie czuje się dobrze w krótkich ze względu na owalny kształt twarzy. Interesujący jest fakt, iż obie wybrane przez nią postaci są postaciami kanonicznie męskimi, pochodzącymi z anime i mangi *Jojo's Bizarre Adventure*, jednak w przypadku *Okuyasu* respondentka zdecydowała się na zrobienie *femki*. Zdarza się, iż w anime i mandze postaci męskie posiadają kobiece cechy, m.in. długie włosy, stąd wybór postaci męskich nie wyklucza posiadania długich włosów, a zinterpretowanie ich jako *femka* pozwala również na ich ewentualne przedłużenie. W tym wypadku respondentka jednocześnie dostosowuje się do postaci oraz dostosowuje postaci do swoich potrzeb poprzez modyfikację zarówno swojego, jak i ich ciała.

„Nie, w żadnym wypadku. Prościej byłoby mi wręcz zrobić cosplay mężczyzny, niż kobiety, pomimo tego, że jestem kobietą. Bo w anime kobiety mają mocno zarysowane kształty swojego ciała, a ja nie, więc jest mi łatwiej zrobić cosplay mężczyzny, bo samą sylwetką na co dzień dużo takich osób przypominam” (A, 17 lat)

Prościej respondentce zrobić kostium postaci męskiej ze względu na kształt ciała – wybiera więc ona postaci podobne sylwetką do niej, w tym wypadku męskie, nie ma więc potrzeby specjalnego modyfikowania swojego ciała lub ciała postaci. Kieruje się w tym względzie m.in. komfortem wcielenia się w postać podobną.

„Bardzo chciałabym robić postacie męskie, tyle że nie widzę siebie, że nie wyglądam dobrze i nie jestem tego w stanie tak dobrze odwzorować, bo też nie mam środków, jestem niska dosyć, a postacie męskie zazwyczaj powinny być trochę wyższe (...) Bardzo lubię robić męskie postacie, ale moja sylwetka i moja twarz bardziej pasują do damskich, więc lepiej się czuję w tym, co lepiej uda mi się odwzorować, w tym, co będzie wyglądało lepiej. I będę się czuła jakby pewniej, na luzie (...) w moim przypadku nie jest może ważna, ale chciałabym wyglądać bardziej męsko, jeśli miałabym robić właśnie męskie postacie” (H, 16 lat)

Kolejna respondentka porusza kwestię wzrostu oraz kształtu ciała – lepiej czuje się w damskich postaciach, ponieważ jest niska i damskie postaci lepiej udaje jej się odwzorować, stąd czuje się w nich bardziej komfortowo. Zaznacza, iż lubi męskie postaci, ale chciałaby być bardziej męska, jeśli miałyby je wykonywać. Porusza tutaj niejako kryterium naturalności (Wrona, 2020, s. 85), które związane jest z wyglądem w sposób podobny jak postać, co ułatwia cosplayerom wejście w rolę i utożsamienie się z nią.

„Nie wiem, po prostu uważam, że mam zbyt owalną twarz i taką mało męską i może jakbym zrobiła postać, która rzeczywiście jest taka pucowata i nie wygląda jakoś super męsko to może wtedy będę w tym wyglądać. Właśnie też robiłam *Todorokiego z Boku no Hero Academia* właśnie mi się przypomniało. Nie wyglądałam najgorzej, ale jednak no tam widać, że nie było takie męskie, super, więc uznałam, że może lepiej nie (...) No właśnie gdybym miała też inną figurę. Mam dosyć kobiecą i też ciężko mi się spłaszczyć do takiego momentu, żeby rzeczywiście to wyglądało jak męska klatka piersiowa. No nie jestem w stanie tego zrobić. Mam dosyć duże wcięcie w talii, więc to też widać. Dlatego często odpuszczam to i jednak te kobiece postacie lepiej na mnie wyglądają i lepiej ogólnie to wygląda” (M, 18 lat)

Następna respondentka, podobnie jak pierwsza, zwraca uwagę na owalny kształt twarzy, przez który nie decyduje się na wykonywanie kostiumów męskich postaci. Wyjątek stanowiłyby postaci męskie, które określa jako „pucowate”, które lepiej byłyby do niej dopasowane pod względem wizualnym. Podobnie mówi o kwestii kształtu ciała, które jednoznacznie wskazuje jej płeć, a więc ciężko byłoby jej wcielić się w męską postać w taki sposób, aby wyglądało to dobrze.

„Tak, bo przecież nie robię jakichś bardzo umięśnionych, nie wiadomo jakich mężczyzn, prawda? Raczej takie osoby, można powiedzieć w przedziale moim wiekowym, a nawet czasem trochę młodsze, po prostu chodzi o daną postać gdzie właśnie moje rysy twarzy nie muszą być tak bardzo kobiece. Mogą być nadal takie ciężko powiedzieć, że dziecięce, prawda? No, ale mogę jeszcze na tyle się pobawić żeby porobić właśnie różne postacie takie młodsze” (J, 17 lat)

Dziewczyna mówi o wcielaniu się w postaci męskie oraz o swoich próbach związanych z odgrywaniem, np. postaci młodszych, które nie posiadają twarzy o kobiecych cechach. W tym wypadku wybiera ona postaci, które są dopasowane do jej ciała, stąd nie musi go modyfikować.

„(...) moim zdaniem, żeby cała postać wyglądała dobrze, trzeba się dopasować do niej i wzrostem i wagą mniej więcej i kolorem skóry i jeżeli chodzi o płeć, to akurat nie ma takiego znaczenia, że da się z męczyzny zrobić kobietę a z kobiety męczyznę, jeżeli chodzi o wygląd makijażu, a jeżeli chodzi tutaj to może być *binder* ewentualnie (...) Na pewno... Nie wiem czy to dziwne, ale ze względu na włosy. Bo staram się wybierać takie postacie, które mają jak najbardziej podobne włosy do moich, bo naturalne wyglądają jednak o wiele lepiej, niż peruka a peruki też są drogie, więc o ile mogę, to chciałabym jakkolwiek zmienić swoje włosy, żeby były pod cosplay. Obcinałam swoje włosy i farbowałam dużo razy pod cosplay. Na *Metatona* obciąłam je gdzieś dotąd i pofarbowałam na czarno, bo nie chciałam kupować peruki. Więc to jest jeszcze ważne. A oprócz tego to wiadomo – wzrostowo, jeśli chodzi o te pary, żeby – no bo jak ktoś będzie super wysoki i super niski, a my z H też nie mamy takiego odstępów, to to też nie będzie wyglądało aż tak fajnie. Więc po prostu patrzę się, czy jest do mnie podobna” (N, 16 lat)

Podkreślone zostało, iż zdaniem uczestniczki istotna jest kategoria naturalności, opisywana powyżej – aby cosplay dobrze wyglądał, cosplayer musi posiadać podobne ciało, jak wybrana postać, uwzględniając w tym aspekcie wzrost, wagę, a nawet kolor skóry. Nie mówi natomiast o płci, ponieważ jej zdaniem, jest to element, który może ulec zamaskowaniu lub modyfikacji. Respondentka zaznacza również, iż kryteriami, na podstawie których dobiera postaci, są:

- 1) Włosy – naturalne według niej wyglądają lepiej, niż peruka, stąd wybierając postaci kieruje się tym, jakie może dopasować do swoich włosów; ewentualnie modyfikuje swoje włosy w taki sposób, aby dopasować je do postaci,
- 2) Wzrost – ponieważ ona i jej przyjaciółka stanowią cosplayową parę, istotne jest dla niej, aby robione przez nie postaci cechowały się podobnym wzrostem, jak one w rzeczywistości, aby dokładniej te postaci odwzorować.

Stąd w przypadku tej respondentki występuje zarówno dopasowanie postaci do swojego ciała, jak i dopasowanie ciała do wybranej postaci.

„Chociaż nie miałabym chyba problemu z męską postacią, ale figurą się nie nadaję niestety (...) Tak. Ciężko by mi było i to by było takie dodatkowe utrudnienie i musiałabym całkowicie zmienić swoje ciało i może moje atuty kobiece, które mam by zniknęły i przez to by zmalała jakość zdjęć” (A, 18 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę, iż nie miałaby problemu z męską postacią, ale przez ukrycie jej kobiecych atutów zmalałaby jakość zdjęć. Ponadto, ilość pracy, jaką musiałaby włożyć w dostosowanie swojego ciała do męskiej postaci jest większa, niż w przypadku

wcielania się w postaci kobiece. Cosplayerka zwraca w ten sposób uwagę, iż crossplay jest aktywnością, która może być jeszcze bardziej pracowita, niż cosplay.

„Ostatnio zaczęłam się przełamywać. Jestem cis¹⁴⁴, jestem bardzo, bardzo cis no i to jest dla mnie najbardziej komfortowe to po pierwsze, ale mam figurę klepsydry i widać mocno, że kobiecą i zawsze byłam na „To będzie widać, to nie będzie dobrze wyglądać, a to taka kobieca jestem na twarzy to też nie przejdzie”, ale przeszło i udało się jak wcześniej zrobiłam (...)

Bardzo lubię *Hauru*, ma podobny kolor włosów który ja mam na co dzień” (L, 16 lat)

Respondentka podjęła się zrobienia męskiego cosplayu, co wymagało od niej pewnego przekroczenia granic komfortu, ponieważ wcześniej wydawało jej się, iż będzie źle w nim wyglądać. Wybrana przez nią postać ma podobny kolor włosów, jak cosplayerka. Ponadto, po wcieleniu w postać, okazało się, iż czuje się w niej bardzo dobrze, co mogło wzmocnić przekonanie, iż przekroczenie granic komfortu stanowiło dobry pomysł. Jednak nie wynika to z płci postaci, ale z posiadanych przez nią cech charakteru, czyniąc w ten sposób płęć aspektem drugorzędnym. Nastąpiło tutaj więc dopasowanie ciała do postaci, ale również dopasowanie postaci do koloru włosów.

„Na początku wybierałam bardziej te kobiece postacie, później męskie. Ale bardziej czułam się w męskich. Dlatego, że nie potrafiłam zobaczyć w sobie atrakcyjności. Nie potrafiłam zobaczyć w sobie początku tego, co kobiece, więc stawiałam bardziej na męskie postacie, z tego, co pamiętam. Ale jak kobietę robiłam, to właśnie bardziej zakrytą. Bo też się czułam, że nie powinnam pokazywać i tak dalej., bo też mnie spotkały różne przykrości z tym. I po prostu na początku byłam taka zamknięta (...) Teraz? Im dłużej jestem w cosplayu i odważyłam się zrobić niektóre cosplaye, na przykład *Ahri* i w niej wyjść, bo ona ma krótką tą szatę, więc założyłam sobie do niej spodenki jeszcze, tak specjalnie. Jej krótkość i ona ma jeszcze biust tak specjalnie ukazany, bo ona ma tak na ramionach tą szatę” (J, 18 lat)

Uczestniczka zwraca uwagę, iż przez pewien czas preferowała wybór męskich postaci, ponieważ nie czuła się kobieco, a męskie postaci niejako gwarantowały jej to, że nie musi się jako kobieta prezentować. Jej podejście zmieniło się po zrobieniu kostiumu *Ahri*, który wzmocnił kobiecość respondentki, co zostanie poruszone poniżej. Z jednej strony respondentka dopasowywała więc swoje ciało do postaci, ale po jakimś czasie nastąpiło również dopasowanie postaci do ciała.

144 Cis, czyli cispłciowość, oznacza identyfikację z płcią przypisaną przy urodzeniu; identyfikacja ta jest obecna u jednostki przez całe jej życie (Aultman, 2014, s. 61)

„Tak, wybieram też postaci męskie, ale to zależy od tego czy postać będzie mi pasować. Bo *stricte* męskich postaci męskich nie wezmę przez moją okrągłą buzię, a biorę bardziej takich słodkich, no (...) Tak, makijażem też się da, ale u mnie jest ten problem, że nie za bardzo umiem w cieniowanie / konturowanie twarzy. I ja po prostu wybieram tak, żeby mi pasowało do mojej okrągłej twarzyczki” (R, 18 lat)

Respondentka również zwraca uwagę na kwestie okrągłej twarzy, przez którą zazwyczaj nie wybiera męskich postaci. Zaznacza również, iż jest to związane z tym, że nie radzi sobie z konturowaniem twarzy za pomocą kosmetyków, przez co nie jest w stanie optycznie zmienić swoich rysów twarzy tak, aby pasowały do męskich postaci. Jednym z kryteriów wyboru męskich postaci jest to, czy postać będzie jej pasować, stąd następuje tutaj dopasowanie postaci do ciała.

Istotnym elementem, na który wskazują cosplayerki jest kwestia wizualnej zgodności z postacią – kobiece kształty mogą utrudniać dobre dopasowanie się do postaci męskich. Ze względu na to, iż cosplay jest zainteresowaniem czasochłonnym i pracochłonnym, efekt wizualny i jak najlepsze odwzorowanie postaci jest dla cosplayerów elementem istotnym, stąd wszystko, co może zaburzyć ten obraz jest niewskazane. Dlatego też cosplayerki mogą nie decydować się na wcielanie w męskie postaci – obok komfortu zgodność wizualna z postacią jest nieodzowna.

Respondentki zwracają dużą uwagę nie tylko na ciało, ale również na kwestię włosów, które starają się dopasować do postaci lub postać do włosów – może to wynikać z faktu, iż peruki zazwyczaj są niewygodnym elementem, który może uciskać, a przez to powodować, np. ból głowy. Poza tym peruka powoduje również, iż jest gorąco i cosplayer może się pocić, co jest szczególnie niekomfortowe, kiedy konwenty i *eventy* odbywają się w okresie letnim lub jest na nich wiele osób. Ponadto, cosplayerzy posiadają zazwyczaj makijaż, który w takich okolicznościach może się rozpląnąć od potu, co przekłada się na jakość całości kostiumu.

W wypowiedziach dotyczących tej kategorii respondentki wypowiadały się w sposób, który sugeruje, iż w większości występuje zarówno dostosowanie postaci do ciała, jak i ciała do postaci. Jest to proces, który pozwala jednocześnie zachować spójność względem swojego ciała oraz zbliżyć się do preferowanej postaci. Przekłada się to także na odczuwany przez

cosplayera komfort i samopoczucie oraz na lepsze odgrywanie postaci, z którą cosplayer czuje się związany i która może stanowić jego alter ego.

8.3 Różne wersje kostiumów jako wyrażanie siebie w aspekcie ról płciowych

Cosplay jest aktywnością, która pozwala nie tylko na wcielenie się w dowolną postać i modyfikację ciała cosplayera, ale również na zmianę oryginalnego, kanonicznego tekstu kultury (Gn, 2011, s. 583-584). Przejawia się to, m.in. w różnorodnych wersjach kostiumów, które wytwarzają cosplayerzy, a które mogą być związane z wyrażaniem siebie w aspekcie ról płciowych. Przykładem takowych są wskazane przez respondentki a) wybór przeciwnej płci, czyli crossplay oraz b) *femki*, czyli *fem cosplay*.

Wskazane powyżej podkategorie pozwalają jednocześnie na wcielenie się w swoją ulubioną postać i dostosowanie jej w taki sposób, aby cosplayer ją odgrywający czuł się dobrze. Może to być związane m.in. z chęcią wykorzystania męskich cech charakteru w kobiecej wersji kostiumu lub po prostu wcielenia się w męską postać, aby utrzymać imersję i sprawdzić się w męskiej wersji.

Wiele postaci obu płci pojawiających się w produkcjach kultury popularnej posiada określone cechy, które stereotypowo przypisywane są do postaci męskich (odwaga, honor) lub żeńskich (delikatność, empatia). Wykorzystanie crossplayu oraz *femek* pozwala dodatkowo przekraczać granicę płciowości, co może skutkować lepszym samopoczuciem i akceptacją siebie.

8.3.1 Wybór przeciwnej płci, czyli crossplay

Cosplayerki pytane o crossplay chętnie się na jego temat wypowiadały, nawet jeśli same go jeszcze nie wykonywały lub nie miały takiego zamiaru:

„Ja ogólnie makijaż, jako taki, to nie umiem się jeszcze za bardzo posługiwać cieniami, więc nie mogłam zrobić męskiego kształtu twarzy albo coś takiego. Poza tym mam problem z *binderem*. Bardzo, bardzo, bardzo, bardzo, bardzo nie lubię nosić *bintera*. I po prostu... No dla mnie to nie jest wygodne” (G, 17 lat)

Cosplayerka zwróciła uwagę, iż nie radzi sobie z konturowaniem twarzy i nie lubi *bindera*. Jednocześnie we wcześniejszych kategoriach wypowiadała się zarówno w temacie tworzenia crossplayu, jak i *femki*. Po części może to być związane ze specyficznym *designem* wybranych przez nią postaci – pochodzą one z anime i mangi, więc ich cechy nie są jednoznacznie męskie lub kobiece, podobnie jak stroje, które noszą. W ten sposób respondentka nie musiała skupiać się na konturowaniu twarzy ani na używaniu *bindera*, przez co wcielenie się w postać mogło być łatwiejsze.

„Samą koszulkę *Bakugo* ja nosiłabym na co dzień, więc wcale nie jest to dla mnie wielkie przebranie się w cosplayu. Więcej tyle, co założę perukę – to jest nowość w moim wyglądzie tak naprawdę. I soczewki. Ale tak, to ja te ubrania będę nosiła na co dzień. To nie jest koszulka, która będzie wisiła w szafie, bo ona jest na cosplay. To jest koszulka, którą ja założę do szkoły, którą ja założę na miasto (...) Masz się tym bawić” (A, 17 lat)

Mówiąc o postaci *Bakugo* z anime *Boku no Hero Academia* uczestniczka zwraca uwagę, iż wcielenie się w niego nie stanowi *stricte* crossplayu, ponieważ ubrania, które są przez niego noszone, również ona mogłaby nosić na co dzień. Jest to ułatwione zwłaszcza w wersji tzw. *casualowej*¹⁴⁵, czyli zwykłej, codziennej, w której bohaterowie noszą, np. T-shirty i dżinsy. W tym wypadku styl respondentki pokrywa się ze stylem wybranej postaci, co umożliwia jej lepsze utożsamienie się z nią.

Ponadto, wypowiedź respondentki zwraca uwagę na istotny element – w którym momencie zaczyna i kończy się crossplay? Odwołuje się on do kwestii płciowości i przebierania się za postać przeciwnej płci, jednak w tym wypadku stanowi on naturalną część życia cosplayera, ponieważ jego codzienny styl może być *unisex* lub może być stereotypowo przypisywany osobom przeciwnej płci. Biorąc pod uwagę samą kwestię ubioru crossplay tak naprawdę mógłby stanowić jedynie cosplay.

„Natomiast, jeśli ktoś robi postać męską będąc kobietą – nie mam nic do tego. Jest to bardzo fajne i wymaga według mnie jeszcze więcej pracy, bo trzeba ukryć piersi czy kobiece rysy twarzy, więc wymaga to więcej pracy” (W, 19 lat)

145 *Casual* – *Cambridge Dictionary* definiuje *casual*, jako <<nieformalny; ubrania *casualowe*, czyli nieformalne, nie są dostosowane do niektórych miejsc lub okazji>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/casual>, dostęp: 19.07.2022 r., godz.: 15:34; jest to strój codzienny, nieformalny, który noszą również postaci produkcji popkulturowych

W wypowiedzi kolejnej cosplayerki pojawia się kwestia, która została podkreślona w kategorii *Pozostanie sobą czy dopasowanie ciała do postaci?*, a która dotyczy pracochłonności przygotowania kostiumów w wersji crossplay. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni muszą ukrywać lub podkreślać posiadane przez siebie atuty, aby dopasować swoje ciało do wybranej postaci. Jednak decydują się na to, nawet jeśli są świadomi, iż zajmie im to więcej czasu niż w przypadku cosplayu. Być może jest to związane z ogromną sympatią jaką darzą daną postać lub z chęcią sprawdzenia, jak będą czuć się jako osoba przeciwnej płci. W związku z tym, crossplay umożliwiłby im eksplorację, która pojawia się w momencie kształtowania tożsamości.

„Ostatnio bardziej męskie, bo więcej grałam w gry, w których się takie postaci pojawiają” (D, 17 lat)

Następna respondentka wskazuje, iż ostatnimi czasy wciela się w postaci męskie, bo grywa w gry, w których takie postaci się pojawiają. Wskazuje to, iż istotne są nie tylko prywatne preferencje danego cosplayera, ale również inspiracja, która pojawia się w związku z produkcjami kultury popularnej, do których dany cosplayer dociera. Co roku pojawia się wiele nowych filmów, seriali, gier i anime, w których pokazywane są nowe postaci. Powoduje to, iż cosplayer może zainteresować się typem postaci, o której by wcześniej nie pomyślał, ponieważ jego historia może być przedstawiona w ciekawy sposób lub młody cosplayer może po prostu dojrzeć do wcielenia się w taką postać ze względu na zrozumienie motywów, którymi bohater się kieruje.

„O, teraz mi się przypomniało! Bo mam z tyłu głowy, że chcę zrobić cosplay *Jacka Sparrowa* (...) Właśnie tak wpadłam na ten pomysł no bo bardzo lubię postać i Johnego Deepa i *design* mi się mega podoba. I też mam pomysł na fajną sesję zdjęciową nad morzem – może się uda, może nie, zobaczymy. Ale właśnie taki mam plan” (A, 18 lat)

Uczestniczka zaznaczała we wcześniejszych wypowiedziach, iż nie robiła jeszcze crossplayów, jednak ma takowe plany w przyszłości. Wskazuje to, iż niektórzy cosplayerzy mogą traktować cosplay i crossplay dokładnie w taki sam sposób, jednak z jakiegoś powodu obecnie ograniczają się do cosplayu związanego ze swoją płcią.

„Dwa razy jakieś zrobiłam *instant Erena z Attack on Titan*, zrobiłam tego *Nagito z Danganronpy*, bo pożyczyłam od kogoś *randomowo wiga*. To było takie bardziej *selfie*, ale, że poszłam na sesję gdzie było widać całe ciało to właśnie dość niedawno tak dosłownie z jakieś pół miesiąca temu miałam. Pierwszy raz w życiu się na to przekonałam i czułam się dobrze o dziwo.

Robiłam *Hauru*, nie? Taka trochę niemęska, męska postać, że tak powiem. Ma takie cechy i zachowania *unisex* bym powiedziała. Myślę, że mi to pomogło (...) Tak, ale zarazem to było coś takiego, że odkryłaś jedną paczkę ciastek, ale drugiego smaku totalnie nie znasz i bierzesz pierwszy kęs i jeszcze go nie poznałaś na tyle i jest takie wow, dopiero to odkrywasz i ja tak mam z męskimi Ja dobrze czułam się na tej sesji. Czułam się, że to było...Stresowałam się zdjęciami, ale nie oszukujmy się pozowanie do postaci żeńskich i pozowanie do postaci męskich no to trochę co innego, tak? Zwłaszcza jak chcemy uwydatnić jakąś postać no to właśnie stresowałam się, że z tym *Hauru* to różnie może wyjść, ale wyszło bardzo dobrze” (L, 16 lat)

Cosplayerka wskazuje na to, iż jej przygoda z crossplayem zaczęła się przypadkowo – od pożyczenia *wiga* i sesji, na której było widać całą sylwetkę. Zdziwiona dodaje, iż o dziwo czuła się w męskim cosplayu dobrze, co przekonało ją do spróbowania crossplayu. Zwraca również uwagę, iż w przypadku *Hauru* z filmu anime *Howl no Ugoku Shiro*, który jest kanonicznie mężczyzną, a którego zachowanie i wygląd – jak określiła to respondentka – jest *unisex*, pomogło jej dodatkowo upewnić się w kontynuowaniu crossplayu. W tym wypadku anime pomaga przekroczyć granice płci, ponieważ stereotypowe cechy charakteru czy wyglądu nie są przypisywane tylko i wyłącznie jednej z płci.

Porównuje ona wybór postaci *Hauru* i zainteresowanie się crossplayem do odkrywania nowego smaku ciastek – poszerza w ten sposób swoje perspektywy oraz normalizuje kwestię eksploracji w okresie dorastania – aby wiedzieć, kim jest, musi odkryć różne rzeczy, czy to nowy smak ciastek czy to crossplay.

„Ogólnie nie mam nic do tego. Jakby, jeśli ktoś robi crossplay to jego własna prywatna sprawa. Jakby cosplay to zabawa, crossplay jest też jakby zabawą i no nie mam nic do tego. Po prostu ok. Jest ok to ok” (R, 18 lat)

Następna respondentka podchodzi do tego tematu jako do pewnej normy i prywatnych preferencji – cosplayerzy mają wybór i korzystają z niego. Normalizuje w ten sposób crossplay oraz wskazuje, iż jego wybór jest jedną z oczywistych alternatyw a także zabawą.

„I ona robiła męskie kostiumy, a ja robiłam po prostu, żebyśmy mogły wyjść razem, żeby tak pasowało. A że zaczęłyśmy robić (...) Te męskie postacie, to zaczęłam robić męskie i jakoś tak na tym zostało” (M, 17 lat)

Uczestniczka wskazuje, iż na początku robiła męskie kostiumy, aby się dopasować do swojej cosplayowej pary, a później tak już zostało i kontynuuje wcielanie się w męskie postaci. Podobnie jak poprzednia respondentka normalizuje w ten sposób crossplay – po prostu wykonuje takowe kostiumy, nie mówi o tym więcej, ponieważ może jej się to wydawać oczywistością i jednym z jej wyborów.

Ponad połowa ze wskazanych powyżej respondentek próbowała crossplayu i wypowiada się o nim pozytywnie, jako o naturalnym elemencie, który włącza do swojego życia lub jako o sposobie eksploracji i poznawania siebie. Respondentki, które nie próbowały crossplayu również wypowiadają się o nim pozytywnie, jako o indywidualnym wyborze lub w kategorii większej pracochłonności, niż cosplay dopasowanych do ich płci.

Być może postawy respondentek wynikają z przeświadczenia, iż stereotypowe podejście do płci nie jest odpowiednie lub z wzorców, które czerpią z kultury popularnej, a które nie opowiadają się jednoznacznie za stereotypami i wskazują płęć jako kontinuum a nie dychotomię.

8.3.2 *Femka, czyli fem cosplay*

Dwie spośród respondentek wykonały *femki* a dwie kolejne wypowiadały się o nich w pozytywny sposób. Jest to jednak ilość mniejsza, niż w przypadku crossplayu. Jak wypowiadają się respondentki:

„Jak ja robię *femki*, to mimo wszystko staram się wejść w postać. Nie ma czegoś takiego, że ja z charakteru go ufeminizuję czy coś takiego. Wygląd się zmienia tak naprawdę, nieznacznie, bo żeby było wiadomo, co to za postać, ale jakieś drobne rzeczy no to można zmienić tak naprawdę (...) A ja, jak okazuje się, że mogę zrobić to samo, tylko *femkę*, więc stwierdziłam, że skoro te cosplays wyglądają naprawdę dobrze, to dlaczego nie? A poza tym jest trochę większa wariacja z tą postacią, bo jednak jak się nie robi takiej stuprocentowej takiej docelowej postaci to można zmienić jakieś drobne rzeczy (...) No tak, to jest właśnie wersja *fem*, więc stwierdziłam, że dam właśnie dłuższe włosy po bokach, ale żeby wyglądało tak jak u postaci, to zwiążę je tak samo, jak ma w oryginale, czyli żeby były takie właśnie kitki z tyłu. I to wygląda naprawdę dobrze, bo patrzyłam ze zdjęć i to wygląda naprawdę fajnie, tylko trzeba dobrze zebrać te kitki. I wygląda *fem*. Więc myślę, że chodzi głównie o to, że mogę zinterpretować tę postać tak jak ja chcę a nie tak, jak oryginał mi każe (...) Szczególnie, że ja robię

najczęściej *femki*, czyli żeńskie wersje męskich postaci, więc to jest po prostu kwestia lepszego podkreślenia oczu i doklejenia rzęs tak naprawdę” (G, 17 lat)

Cosplayerka zaznacza, iż decydując się na wykonanie *femki* nie feminizuje charakteru postaci, a jedynie nieznacznie zmienia ich wygląd. Oznacza to, iż wcielając się w postać, przenosi cechy męskie do kobiecej wersji stroju przekraczając tym samym granice płciowości. Niezaprzeczalnym atutem pochodzącym z wyboru *femki* jest większa różnorodność przedstawienia postaci i dostosowania jej do cosplayera, zwłaszcza jeśli cosplayer dobrze się czuje w danej postaci i taka wersja wygląda według niego odpowiednio. Respondentka podkreśla również, iż w ten sposób uwalnia się od ograniczeń związanych z tym, że musi dostosować się do kanonicznego tekstu (Gn, 2011, s. 583-584).

Istotne jest również to, iż cosplayerka zaznacza, że w wypadku wybranych przez nią postaci wystarczy bardziej podkreślić oczy i dokleić sztuczne rzęsy. Postaci te pochodzą z anime, stąd ich styl jest na tyle specyficzny, iż może zostać wykorzystany zarówno w przypadku męskich, jak i żeńskich wersji kostiumów. Ponadto ułatwia to przekroczenie granicy płci i umożliwia sprawdzenie się w danej odsłonie.

„Również myślę, że to nie jest dla mnie. Bardzo mi się podoba, jak niektórzy interpretują dane postacie, ale same bym się w tym źle czuła” (W, 19 lat)

Respondentka zaznacza, iż *femki* jej się podobają, ale nie byłaby w stanie ich wykonać. Mogą one wychodzić poza jej strefę komfortu, o której wypowiadała się w innych kategoriach.

„W takim wydaniu zrobiłam na pewno *Josuke z Jojo*, z moją przyjaciółką, która też tutaj brała udział w wywiadzie jako *Okuyasu*. I myślę, że to też była dla mnie taka komfortowa odskocznia zdecydowanie” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka stanowi część cosplayowej pary, którą tworzy z pierwszą respondentką. Zaznacza, iż wcielanie się w postać *Josuke* było dla niej odskoczną, a więc stanowi element, który zazwyczaj nie jest obecny w jej cosplayowej rutynie.

Sytuacja pierwszej i trzeciej respondentki jest specyficzna, ponieważ oprócz wyboru *femki*, pozostałe elementy zostały zachowane zgodnie z oryginałem – *Josuke* i *Okuyasu* w anime są również przyjaciółmi, stąd respondentki wybrały postaci, które również mogą podkreślić ich przyjaźń.

„To nie mam z tym żadnego problemu. Nawet mogłabym zrobić coś takiego. Tylko też ja się wolę trzymać oryginału, jak coś robię. Takie upodobanie po prostu tak bardziej u mnie” (A, 18 lat)

Podobnie jak druga, również ta respondentka nie zdecydowała się na *femkę*, ponieważ – jak sama zwraca uwagę – woli trzymać się oryginału. Podkreśla jednak, iż byłaby w stanie wykonać kostium w takiej wersji.

Przy wyborze *femki* znamienne wydaje się to, iż cosplayerki nadal mogą pozostawiać oryginalny charakter danej postaci. Może to oznaczać, iż w przypadku *femki* kluczowa jest kwestia stroju, nie zaś zmiany charakteru postaci, ponieważ jeśli zostaje on oryginalny, oznacza to, iż dana cosplayerka wybiera postać właśnie ze względu na charakter. Zachowując oryginalne cechy bohatera cosplayerki są w stanie przekroczyć stereotypizację płci i zaprezentować kobiety jako silne, wyemancypowane jednostki. Być może jest to bezpieczniejsze, niż wybranie silnej postaci kobiecej, która z powodu stereotypów mogłaby zostać skrytykowana. Ponadto, cosplayerki mogą wybierać kobiece wersje strojów ze względu na lepsze samopoczucie w takowych.

Crossplay i *femki* cieszą się popularnością z powodu możliwości przekraczania granic płci. Należałoby się jednak zastanowić, dlaczego popularniejszy jest crossplay od *femek*. Być może chodzi o utrzymanie spójności z oryginalnym tekstem kultury popularnej, ponieważ ingerencja w płeć postaci może być odbierana jako zbyt duża zmiana względem obowiązującego kanonu. Być może wyjściem z tej sytuacji jest wybór postaci, które nie posiadają płci.

Wybór zarówno crossplayu, jak i *femki* daje większe możliwości cosplayerom, którzy chcą spróbować czegoś nowego. Umożliwia im również sprawdzenie się w różnych rolach, a

więc wspomnianą przeze mnie w poprzedniej podkategorii (*Wybór przeciwnej płci, czyli crossplay*) eksplorację.

8.4 Między wzmacnianiem poczucia kobiecości a kobiecym przebraniem

Jednym z tematów, o który pytałam, a na który respondentki wypowiadały się chętnie, był ten związany ze wzmocnieniem poczucia kobiecości poprzez wcielanie się w postać. Okazało się jednak, iż nie tylko żeńskie kostiumy wzmacniały poczucie kobiecości cosplayerek, ale również kostiumy męskie o specyficznym kroju:

„Znaczy... Ogólnie to też zależy od cosplayu, bo ogólnie to w *Okuyasu fem* polega na tym, że mam zmienioną perukę i zakładam spódnicę zamiast spodni i ewentualnie jakieś długie skarpety albo coś takiego, żeby tam wszystko ładnie pasowało. No i tutaj ciężko powiedzieć, bo nie ma jakiegoś mocnego podkreślenia kobiecości oprócz tego spódnicy tak naprawdę. Ale jak robię *Speedwagona*, to u mnie to tak bardziej wychodzi przez talię. Że jak mam ładnie zaznaczoną talię, to czuję się tak bardziej kobieco. Mam taką właśnie fioletową kamizelkę, że jak się ładnie zapnę, to mi właśnie talię wyostrza, że tak powiem. No i zdecydowanie czuję się bardziej kobieco” (G, 17 lat)

Cosplayerka wskazuje, iż paradoksalnie *femka* nie wzmacnia jej poczucia kobiecości, pomimo doboru spódnicy, zamiast spodni. Sytuacja ma się inaczej w przypadku crossplayu *Speedwagona*, ponieważ specyficzny krój kamizelki podkreśla talię respondentki i ukazuje w ten sposób jej kobiecość. Jest to interesujący aspekt, jednak – jak wspominałam – *design* postaci z anime umożliwia ich zaadaptowanie zarówno do cosplayu jak i do crossplayu. Ponadto, postać *Speedwagona* pochodzi z anime *Jojo's Bizzare Adventure*, która ukazuje inwersję ról płciowych, co ułatwia dostosowanie postaci męskich do crossplayu.

„Tak, jak najbardziej. Kiedy mam na sobie stroje, które się składają z sukienek, spódnic, bo ja naprawę lubię te części garderoby, to jak je zakładam, to czuję się naprawdę komfortowo. Jeszcze lepiej, bo właściwie czuję się kobieco i czuję się bardziej odważnie i po prostu to, co noszę na co dzień i to, kim jestem na co dzień, mogę to trochę przeobrazić i będę się jeszcze bardziej podobać sobie, niż wcześniej (...) Podczas cosplayowania *Naranci* albo *Abbacio* też nie miałam później problemu, żeby czuć się kobieco, bo jednak to są też trochę bardziej odsłonięte stroje. Szczególnie, jeśli chodzi właśnie o *V part*” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka wskazuje, iż cosplay wzmacnia jej poczucie kobiecości poprzez ubiór specyficznych części garderoby, jak spódnice i sukienki. Podoba się ona sobie wtedy bardziej, niż na co dzień, co powoduje, iż czuje się bardziej kobieco, ponieważ to, kim jest na co dzień, zostaje bardziej podkreślone i uwydatnione. Podkreśla również, iż w takim wydaniu czuje się bardziej odważnie, jakby poczucie kobiecości i odwaga były od siebie zależne.

Respondentka wskazuje również na postaci *Naranci* i *Abbacio*, które pojawiły się w piątej części anime i mangi *Jojo's Bizzare Adventure*. Specyficzne stroje, które noszą męskie postaci, przypominają stroje damskie, które tak jak w przypadku pierwszej respondentki wiążą się z poczuciem kobiecości. Dobór postaci może być podyktowany faktem, iż respondentka trzecia i pierwsza stanowią cosplayową parę.

„Tak to mi też, że też się dobrze czuję w teoretycznie kobiecej, ale nie tak mocno takimi powiedzmy *wyboostowanymi* cechami kobiecymi, ale też właśnie na przykład w jakimś stroju czuję się komfortowo. No myślę, że mi to trochę pomogło odkryć się pod względem mojej kobiecości. Właśnie co mi się podoba, czy czuję się komfortowo, myślę, że tak” (L, 16 lat)

Respondentka wskazuje, iż cosplay był pomocny w rozwoju jej poczucia kobiecości, jednak wskazuje, że powinna czuć się w danej postaci komfortowo, tj. aby kobiece cechy danej postaci nie były przesadzone, tylko naturalne. Jest to istotne, ponieważ wskazuje, iż kobiece postaci nie muszą i nie powinny być seksualizowane, aby kobiety czuły się w nich kobieco.

„Tak! Bo wzmocnił moją kobiecość i pewność siebie w ukazywaniu ogólnie! Siebie, ciała i tak dalej. Bo kobiecość bardzo we mnie wzmocnił. Na początku miałam tak, że „Nie, ja wyglądam źle i w ogóle”. Mocno wzmocnił moją kobiecość, bo zaczęłam w takich kobiecych chodzić. Przy okazji kobiecość, że mogę to ukazywać, przy okazji mogę powiedzieć swoje. Mogę się obronić, jak ktoś mi powie, że mam za dużo odsłonięte – mogę powiedzieć, że mam co pokazać, to pokazuję. Więc to jest takie – i to i to we mnie wzmocnił, jak mam być szczerą (...) I właśnie między innymi męskie też tak działają, bo męski we mnie nie pokazało, ale pokazało mi ubieranie takich kostiumów i w ogóle dało mi do zrozumienia, że rzeczywiście mam bardzo ładną talię. I bardzo szczupłą. Moja mama mówiła, że mam talię osy, ale ja na początku nie mogłam jej w ogóle dostrzec. Teraz bardziej ją dostrzegam. Kiedyś mówiłam, że jestem grubsza i w ogóle jakaś taka. I w momencie, w którym zaczęłam w męczyzn bardziej robić, właśnie w szatach i w ogóle – w momencie, w którym oni mają pas właśnie taki – to same szaty były ok, ale pasy miałam za duże, dlatego że ja właśnie mam taką talię. I to właśnie pokazało mi, że mam ładną talię i że powinnam się nią chwalić, a nie ukrywać ją pod takimi workowatymi rzeczami. Męskie też dużo we mnie zbudowało, bo nawet jak nie jestem męczyzną, to tak moja talia zaczęła mi się podobać (...) No i biust – bo niektóre zdjęcia robi się tak, że ma się luźniejszą bluzkę, że piersi nie widać, ale widać tors i przez to, to wygląda jak kłata. I to też daje swobodę, bo nie dostaniesz, że jesteś jakąś – brzydko określając kobietę – tylko normalnie czujesz, że możesz pokazać ten

biust i w tym momencie, jak nie masz stanika, to to nie jest złe. Więc bardziej myślę, że mężczyźni mogą się na ten temat wypowiedzieć, ale we mnie to też spowodowało coś takiego, że więcej pokazuję, więcej potrafię zrobić, wiem, jakie mam możliwości, nie muszę zakrywać tego ciała jak kiedyś. Bo kiedyś robiłam zdjęcia tak, że miałam bluzkę pod samą szyję, żeby tylko nic nie było widać” (J, 18 lat)

Podobnie jak druga, również ta cosplayerka wiąże kobiecość z pewnego rodzaju odwagą – może mieć własne zdanie i obronić się przed zaczepkami i niechcianymi komentarzami. Wskazuje, iż męskie kostiumy ze względu na krój – pas w talii – pomogły jej dostrzec, iż posiada „talię osy”, czego nie mogła dostrzec bez kostiumów. Ponadto, męskie kostiumy – paradoksalnie – pozwoliły jej również na zaprezentowanie piersi. Wynika to ze specyficznego ustawienia się do zdjęć, w których piersi mogą imitować umięśniony męski tors. Wzmocniło to również jej pewność siebie, ponieważ zaprezentowanie piersi w taki sposób nie spowodowało, iż dostała negatywne komentarze, a wzmocnienie pozytywne.

„W sumie tak. Bo czasami jak mam postać kobiecą, która bardzo mi pasuje to czuję się tak *fancy*, tak kobieco. I po prostu staram się nawet jak kobieta zachowywać. Ale jak zrobię cosplay męski, to czuję się taka bardziej wyluzowana. Mam taki bardziej luz w sobie. I czuję się, że mogę zrobić wszystko (...) No to ja mam tak, że jak mam mężczyznę to czuję się bardziej wyluzowanie, a jak mam kobietę to czuję się tak bardziej kobieco. I to tak działa. Zwłaszcza dla mnie. Nie wiem, jak u innych, ale u mnie to tak działa (...) No to u mnie też tak raz było, że jak robiłam postać z gry, to miałam taki pasek bardzo obcisły i w pewnym momencie „Wow, ja mam talię” (...) Tak, zwłaszcza, że ta postać męska, którą robiłam z gry, początkowo miała być kobietą. Ale zrobili ją mężczyzną i ta postać jest mega taka wyszczuplona, chudziutka i miała taki ciasny pasek na sobie. I ja jak założyłam ten cosplay to miałam takie „O mój Boże, jednak czuję się *hot* dzisiaj” (...) Jestem w stanie to zauważyć. I niektórzy mężczyźni mają lepsze kształty, niż kobiety w anime. I ja mam takie „O mój Boże, już wiem, dlaczego tak bardzo *simpie*¹⁴⁶ to facetów z anime” (R, 18 lat)

Uczestniczka wskazuje, iż jej samopoczucie i jej postrzeganie siebie zależne jest od wyboru postaci – w postaciach kobiecych stara się zachowywać bardziej kobieco, natomiast w postaciach męskich czuje się bardziej wyluzowana. Podczas wyboru męskiej postaci również ta respondentka zauważyła, że posiada talię – wynikało to ze specyfiki kostiumu, który przywdziała oraz z samego *designu* postaci, która początkowo miała być kobieca.

146 *Simpować* – Cambridge Dictionary definiuje *simp* jako <<kogoś, kto stara się za bardzo i robi to, czego druga osoba oczekuje, zwłaszcza w relacji romantycznej; ktoś, kto bardzo lubi i podziwia kogoś, zwłaszcza sławną osobę>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simp>, dostęp: 25.07.2022 r., godz.: 14:05; *simpować* jest więc czasownikiem od angielskiego słowa *simp* i dotyczy podziwiania osoby sławnej, w tym wypadku bohatera anime

Zaznacza również, iż w tej postaci czuła się bardzo atrakcyjnie, co mogło wzmocnić jej pewność siebie i poczucie kobiecości.

W kwestii kobiecości i jej związku z cosplayem respondentki wskazywały na różnorakie aspekty. Dwie respondentki określały kobiecość, jako swoistą odwagę, którą uzyskiwały poprzez cosplay – im stawały się bardziej kobiece, tym bardziej odważne były. Te same respondentki próbowały męskich kostiumów, które również były powiązane z ich poczuciem kobiecości i odwagą. Stanowi to pewne przełamanie stereotypu, według którego odwaga jest cechą typowo męską.

Jedna respondentka postrzeganie siebie wiązała z wyborem kostiumu – w męskich czuła się wyluzowana, w kobiecych kobieca. Jednak męskie stroje, ze względu na krój – jak i u pozostałych respondentek – pozytywnie wiązały się z poczuciem kobiecości.

U jednej z respondentek tylko i wyłącznie męski strój wiązał się ze wzmocnieniem poczucia kobiecości – *femka* nie miała takiego związku, co jest ciekawe, ponieważ być może intuicyjnie można byłoby powiązać kobiecą wersję męskiego stroju ze wzmocnieniem kobiecości.

8.5 Płeć mnie nie ogranicza

Jak wskazują respondentki, płeć nie jest dla nich elementem istotnym w wielu aspektach, czy to wybór postaci czy w przypadku płci cosplayera. Nawet jeśli respondentki podkreślają, iż płeć danej postaci jest istotna, ponieważ chcą aby postać była tej samej płci, co one, istotna przestaje być płeć innych cosplayerów i cosplayerek, którzy wykonują dany kostium. Oznacza to, iż płeć nie stanowi żadnego ograniczenia czy przeszkody, które uniemożliwiłyby danemu cosplayerowi wcielenie się w wybraną postać. Stanowi to dodatkową motywację do przekraczania granic płciowości i eksploracji (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3; Mason-Bertrand, 2018, s. 163).

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały poniższe podkategorie: a) element nieistotny przy wyborze postaci oraz b) poza ograniczeniami płci.

8.5.1 Element nieistotny przy wyborze postaci

Niektóre cosplayerki wypowiadały się, iż płeć postaci nie stanowi istotnego elementu, na bazie którego wybierają bohatera, w którego chcą się wcielić. Istotniejszymi kwestiami był dla nich np. *design* postaci bądź otrzymywane od otoczenia wsparcie:

„Płeć absolutnie nie jest ważna, bo wiem, że mogę robić żeńską wersję, mogę robić też męską, bo cosplay nie polega na tym, żeby być identycznym, jak ta postać, jak już powiedziałam, tylko najbardziej się do niej zbliżyć. A jak chcę zrobić *femkę*, to zrobić *femkę*. To ma być jakby dla mojej przyjemności, mi ma się podobać. No i na to tak naprawdę liczę (...) Nie, to po prostu płeć dla mnie nie jest istotna, ważne żeby... Jakby... Najpierw mi się liczy charakter postaci, potem wygląd, a na końcu płeć. Płeć właściwie jest nieważna, bo ją po prostu zawsze można zmienić, mogę zrobić *femkę* na przykład (...) Nie, płeć nie jest zupełnie ważna. Zupełnie, bo to zawsze można zmienić” (G, 17 lat)

Płeć nie jest dla cosplayerki ważna, ponieważ może zrobić wersję, jaką będzie chciała – dla niej cosplay nie polega na sztywnym trzymaniu się kanonicznego tekstu, ale na najbardziej możliwym zbliżeniu się do wybranej postaci. Cosplay ma być również aktywnością, która ma cosplayerowi sprawiać przyjemność, stąd dowolna interpretacja postaci przekłada się na lepsze samopoczucie w niej i czerpanie większej przyjemności. Płeć zawsze może zostać dowolnie dostosowana (Gn, 2011, s. 583-584).

„Nie było to dla mnie aż tak istotne, ale nie miałam na tyle wsparcia, by cosplayować mężczyznę. Było nawet zniechęcenie z niektórych stron. Ale po tym roku, jak się zaczęłam oswajać i zdobywać coraz więcej nowych znajomych i większe wsparcie, to czuję się już lepiej i lubię takie kostiumy wykonywać” (G, 16 lat)

Cosplayerka podkreśla, iż wcześniej nie wcielała się w męskie postaci, ponieważ nie otrzymywała wsparcia ze strony otoczenia – jest to istotny aspekt pokazujący, jak brak wsparcia lub nawet zniechęcanie wiąże się z podejmowaniem cosplayowych decyzji lub z podejmowaniem cosplayu w ogóle. Jednocześnie cosplayerka podkreśla, iż płeć postaci nie ma dla niej żadnego znaczenia.

„Płeć nie gra u mnie ważnej roli” (H, 16 lat)

Następna respondentka również wskazuje, iż płeć postaci nie jest dla niej istotna – jak sama mówi, nie odgrywa ważnej roli.

„Nie, nie ma to dla mnie większego znaczenia. Bardziej by miało dla mnie znaczenie, jak fajnie wygląda jego strój. Jedyne, co by mogło mieć przełożenie na płeć, to to, że w jakimś anime dana płeć miałaby fajniejszy *design* stroju. Ale jeżeli chodzi o płeć, to to nie ma dla mnie żadnego znaczenia, jaką ma postać, którą cosplayuję” (M, 17 lat)

Uczestniczka zwróciłaby uwagę na płeć postaci jedynie w sytuacji, w której stroje jednej z płci miałyby lepszy *design*, nie kładąc w ten sposób nacisku bezpośrednio na płeć.

Cosplayerki wskazują, iż płeć danej postaci nie stanowi istotnego elementu – bardziej skupiają się na ich cechach charakteru lub projektach kostiumów. Niejako przełamuje to stereotypizację i granice płciowości, ponieważ cosplayerki nie ograniczają się do wyboru postaci wyłącznie płci żeńskiej – w zasadzie w ogóle nie zwracają uwagi na płeć postaci. W przypadku czerpania wzorców z anime lub gier japońskich sytuacja jest prostsza, ponieważ osobom spoza Japonii nawet imiona postaci mogą nie wskazywać płci, stąd prościej się w nie wcielić lub odbierać je jako ludzi, nie zaś kobiety i mężczyzn.

8.5.2 Poza ograniczeniami płci

Wiele z cosplayerek podkreślało, iż w przypadku zarówno męskich, jak i żeńskich cosplayerów nie jest istotna ich płeć, a pasja, z jaką wykonują stroje. Może to wynikać m.in. z rekwizytów i umiejętności, które wykorzystują do wcielenia się w postać, np. *binderów* czy umiejętności makijażowych na wysokim poziomie zaawansowania. Stąd cosplay stanowi aktywność, która w bezpieczny sposób pozwala cosplayerom na eksplorowanie i poznawanie siebie. Jednak, jak podkreślały cosplayerki, zdarzają się nieprzychylnie komentarze, zwłaszcza, jeśli mężczyzna zdecyduje się wcielić w postać kobiecą, co może wynikać m.in. z kręgu kulturowego, w którym dany cosplayer się znajduje (Lamerichs, 2018, s. 210; Mason-Bertrand, 2018, s. 169-171; 173):

„Nie, absolutnie. Nie, totalnie nie, dlatego że to jest jeden z niewielu *fandomów* też, w którym doceniam to, że jest taka totalna równość, bo są niesamowite cosplaye kobiece, są niesamowite cosplaye męskie, dlatego że są niesamowite postacie męskie i niesamowite postacie kobiece. Jak ktoś zrobi *femkę* – jest super. Jak ktoś zrobi wersję męską, też jest super (...) Tu nie ma podziału na płęć. Tu nie ma, że ktoś jest gorszy, ktoś jest lepszy. Tutaj liczą się tak naprawdę umiejętności, które nie są terminowane zupełnie przez płęć. Ani przez wiek! To nie jest tak naprawdę... Oceniane przez pryzmat wieku, płęci ani nie takiego, tylko jest oceniane pryzmatem umiejętności, pokazaniem tego, co się potrafi” (G, 17 lat)

Respondentka zwraca uwagę na fakt, iż w *fandomie* cosplayu płęć nie ma znaczenia – większe znaczenie mają umiejętności skonstruowania stroju. Podobnie jest z wiekiem – ludzie są oceniani przez innych na podstawie skomplikowania i odwzorowania stroju, a nie wieku czy płęci, co powoduje, iż płęć nie jest istotna, a jednostki są sobie równe.

„Moim zdaniem nie. Jeśli ktoś lubi daną postać, to nie dlatego, że jest kobietą czy jest mężczyzną. Jeśli chce ją cosplayować – niech cosplayuje. To ma dawać radość i na przykład ja bym się czuła źle w męskiej postaci, dlatego nie robię żadnych męskich strojów. Natomiast jeśli ktoś jest mężczyzną i się czuje dobrze tylko w damskich i jemu to odpowiada, to niech robi tylko damskie. Jeśli jest szczęśliwy robiąc damskie postacie i to mu sprawia przyjemność, to niech robi, to jest hobby i to ma sprawiać przyjemność i jeśli ktoś miałby się zmuszać do tego, że jestem mężczyzną i robię tylko męskie stroje, no to moim zdaniem nie ma to sensu. Powinien każdy znaleźć takie źródło, które mu daje przyjemność (...) Jest tak czasami, że ludzie krzywo patrzą na mężczyzn, którzy przebijają się za kobiety. Ale jak kobieta może się przebrać za mężczyznę i jest to ok, to tak samo facet może się przebrać za kobietę i to też jest ok. Oczywiście, że będzie to razić niektórych ludzi, bo po prostu tak już jest, żyjemy w świecie, w jakim żyjemy. Ale jeśli cosplayer świetnie zrobił postać kobiecą, to nie ma co go krytykować za płęć. No bo liczy się jego praca, a nie to, kim jest. Chodzi mi płciowo – o to się rozchodzi” (W, 19 lat)

Dla tej cosplayerki wybór postaci jest indywidualną sprawą każdego cosplayera i nie dotyczy to tylko płęci, a również charakteru postaci, w którą chce się wcielić – każdy powinien dowolnie decydować, w kogo chce się wcielić i kim się stać, a więc płęć nie jest istotna. Respondentka zwraca również uwagę na kwestię czerpania przyjemności z cosplayu – jeśli płęć danej osoby miałaby ją ograniczać w wyborze postaci, jest to – zdaniem respondentki – bez sensu, ponieważ hobby ma być aktywnością, sprawiającą przyjemność.

Respondentka zwraca również uwagę na pewien brak równowagi w crossplayu – kobiety wcielające się w postaci męskie są akceptowalne, jednak mężczyźni wcielający się w postaci kobiece mogą „razić”. Jednocześnie racjonalizuje te odczucia, zwracając uwagę, iż żyjemy w świecie, w którym takie sytuacje będą się zdarzać. Wskazuje jednak, iż nie stanowi to dla niej problemu i każdy cosplayer powinien dowolnie i indywidualnie wybierać postaci

dla siebie. Dotyka jednak tym samym problemu nierównowagi odbioru płci, kiedy jedna płć przekraczająca granice płciowości jest akceptowana, a druga nie. Problem ten może wynikać m.in. ze stereotypowego myślenia o kwestii płci czy pewnych „naturalnych” cechach przynależnych każdej z płci.

„Zdaje mi się, że nie. Mimo wszystko najważniejsze jest to, aby czuć się dobrze z postacią. I na przykład rozumiem, że są cosplayerzy, którzy wolą, aby ich postać był tej samej płci, co oni, ponieważ czują się wtedy lepiej. To jak najbardziej rozumiem, ale płć samego cosplayera nie jest istotna, ponieważ uważam, że cosplay może robić każdy, kto czerpie z tego po prostu radość, a nie że musi być idealnie wysoki, musi mieć idealną sylwetkę albo określoną płć na daną postać, bo jest na przykład wiele cosplayerów damskich, które wykonują przepięknie męskie postaci. Jest nawet wielu cosplayerów męskich, którzy czasami robią postaci kobiece i co?” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka nawiązuje do tego, iż w cosplayu nie jest najważniejsze idealne odwzorowanie postaci, ale dobra zabawa i czerpanie przyjemność z tej aktywności poprzez dowolny wybór postaci, bez przymusu czy ograniczenia ze strony płci czy kanonicznego tekstu.

„Większość, wydaje mi się, że ogólnie nie. Bo większość ludzi, których obserwuję to cosplayerki, które robią cudowne cosplaye męskich postaci. Ale też bardzo lubię, jak męski cosplayer robi jakąś damską. Mnie się to bardzo podoba i jakby nie jest to dla mnie ważne, płć cosplayera” (H, 16 lat)

Następna respondentka również zwraca uwagę, iż płć cosplayera nie jest istotna – mówi, iż męscy cosplayerzy robią świetne stroje damskich postaci, a damscy cosplayerzy robią świetne stroje męskich postaci, zwracając tym samym uwagę na umiejętności, a nie płć.

„Wydaje mi się, że nie. W sensie wiem, że są osoby, które po prostu... To też zależy w którą stronę idzie, bo jeśli widzę, że chłopak ubierze się za jakąś damską postać to takich w miarę komentarzy negatywnych będzie więcej i nie wiadomo skąd to wychodzi, ale jeśli dziewczyna zrobi jakąś męską postać to wszystko jest okej. Tylko raz na jakiś czas zdarzy się „ooo, yyy, za chłopca się przebierasz”, ale myślę, że większość raczej cosplayerów którzy w tym siedzą są...no nic ich nie zdziwi po prostu. Jak ktoś robi to dobrze i wygląda super no to jaki jest problem?” (M, 18 lat)

Podobnie jak druga, również ta cosplayerka zwraca uwagę na nierównowagę w zakresie traktowania kobiet i mężczyzn, którzy zajmują się crossplayem. Jednocześnie sama nie uważa, aby płeć cosplayera była istotna, jeśli kostium jest dobrze zrobiony – zwraca w ten sposób uwagę na umiejętności a nie płeć danego cosplayera.

„Jak dla mnie nie ma...Znaczy, tak jak mówię oczywiście zależy kto się w czym dobrze czuję, ale jeżeli na przykład ja obserwuję takich chociażby zagranicznych cosplayerów i jest takich na przykład ze trzech właśnie mężczyzn, bo oni sami też używają właśnie takich zaimków, są mężczyznami, to widać, ale jeśli robią właśnie jakieś właśnie damskie cosplaye to dla mnie jak najbardziej jest to w porządku, jak najbardziej właśnie” (J, 17 lat)

W tym wypadku płeć również nie jest istotna – podkreśla jednak, iż istotne jest dobre samopoczucie w danej postaci.

„Nie ma. Mamy na przykład osobę, która jest trans, a cosplayuje na przykład *Barbarę*. I to jest dziewczęca postać i ma zamiar cosplayować jeszcze męską postać. Więc tak naprawdę ja uważam, że nie trzeba być chłopakiem albo dziewczyną, żeby daną postać cosplayować. To zależy od tego, jak dana postać nam się podoba. Czy chcemy ją cosplayować” (J, 18 lat)

Tutaj również płeć nie została uznana za istotny element. Ponadto respondentka poszerza tę kategorię wspominając również o osobie transpłciowej, która znajduje się w jej grupie, a która cosplayuje postać żeńską i ma zamiar cosplayować postać męską. Cosplay stanowi więc aktywność, w której cosplayerzy dowolnie wybierają postaci.

„Płeć cosplayera? No tak, podzielę to znowu na dwie kategorie – jeśli osoba bierze wszystko na poważnie, to jakby płeć troszkę ma znaczenie, bo musi patrzeć, co mu będzie bardziej pasować. I jak masz taką bardzo męską osobę, która chce robić cosplay, żeby wyglądać poważnie w tym cosplayu, to raczej wybiera męskie i tylko męskie postacie. A jak masz dziewczynę, to dziewczyny mogą robić wszystko, tak naprawdę. Gorzej jest na przykład z mężczyznami. Ale jeśli robi to mężczyzna dla zabawy, to on po prostu ubiera wszystko. Ubiera *kawaii* [słodki – przypis autorki] strój dziewczynki i tak dalej. Był jeden facet, który się ubierał za *Hatsunę Miku* na konwenty. Pamiętam go. I było dwóch typów, którzy się przebrali za *trapy*¹⁴⁷ z anime. I to było poniekąd piękne. Ale no trzeba patrzeć, kto bierze to bardziej dla zabawy, a kto bierze to bardziej poważnie”

(R, 18 lat)

Cosplayerka dzieli cosplayerów na dwie kategorie:

147 *Trap* – *Urban Dictionary* definiuje *trap* jako <<w anime: chłopak, który jest tak kobiecy, że wygląda jak dziewczyna; często jest bardziej atrakcyjny fizycznie, niż dziewczyny>>, za: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=trap>, dostęp: 25.07.2022 r., godz.: 14:47

- 1) Cosplayerzy na serio – dla nich liczy się płeć postaci, ponieważ jeśli mężczyźni chcą wyglądać męsko, powinni wybrać postać o takim wyglądzie; nie dotyczy to jednak kobiet, które mogą wybierać dowolnie, nawet jeśli są cosplayerami na serio, czyli takimi, którzy traktują cosplay poważnie; wypowiedź ta po raz kolejny dotyka kwestii nierówności odbioru płci w crossplayu,
- 2) Cosplayerzy dla zabawy – nie ogranicza ich płeć, styl, wiek itd., ponieważ wybierają postaci, jakie chcą, nie kierując się żadnymi zasadami, ponieważ bawią się cosplayem.

Stąd wskazuje, iż płeć może być zarówno istotna, jak i nieistotna, w zależności od podejścia cosplayera do tematu cosplayu lub wyboru postaci.

Respondentki wskazują, iż ważniejsze, niż płeć cosplayera są pasja i brak przymusu, który mógłby się pojawić, gdyby jednostki ograniczały się jedynie do cosplayowania postaci takiej samej płci, jak oni sami. Pasja jest potrzebna natomiast do tego, aby kostiumy wyglądały dobrze i sprawiały cosplayerowi przyjemność z tworzenia i noszenia ich. Bez pasji oraz z przymusem, cosplay może doprowadzić do wspomnianego przez respondentki w podrozdziale *Negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej* cosplayowego wypalenia materiału.

Niektóre z cosplayerek wprost mówią, iż nie czułyby się dobrze w męskich strojach, ale nie stanowi dla nich żadnego problemu to, w jaką postać wcielają się inni i otwarcie popierają ich decyzje.

8.6 Podsumowanie i dyskusja: znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych

Na podstawie wypowiedzi cosplayerek powstały kategorie, które wskazane zostały w poniższej tabeli (Tabela 14).

Poczucie komfortu w ciele	
Pozostanie sobą czy dopasowanie ciała do postaci?	
Różne wersje kostiumów jako wyrażanie siebie w aspekcie ról płciowych	Wybór przeciwnej płci, czyli crossplay
	<i>Femka, czyli fem cosplay</i>
Między wzmacnianiem poczucia kobiecości a kobiecym przebraniem	
Płeć mnie nie ogranicza	Element nieistotny przy wyborze postaci
	Poza ograniczeniami płci

Tabela 14. Znaczenie wcielania się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej dla postrzegania siebie w aspekcie ról płciowych

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

Wypowiedzi respondentek w dużej mierze skupiają się na możliwościach w zakresie ciała i płciowości, jakie daje im cosplay – umożliwia im odczucie komfortu we własnym ciele, eksplorację czy wyjście poza nadane społecznie granice płciowości. Powoduje to, iż cosplayerzy mogą się sprawdzić w wielu rolach, które w codziennym funkcjonowaniu są dla nich niedostępne.

Poczucie komfortu we własnym ciele może być związane z postulowanym przez niektórych badaczy wzmacnianiem i utwierdzeniem jednostki w płci biologicznej (Broussard, 2009, za: Lamerichs, 2018, s. 210) lub przeciwnie – ze złagodzeniem reguł dotyczących płciowości (Norris i Bainbridge, 2009, s. 3), a więc umożliwiającą swobodną eksplorację i sprawdzanie się w różnych rolach społecznych, a nie tylko tych przypisywanych stereotypowo mężczyźnie lub kobiecie.

Istotnymi aspektami wydają się poczucie komfortu w ciele oraz wzmocnienie kobiecości, na które respondentki zwracały uwagę – ze względu na możliwość dopasowania postaci poprzez wersję stroju oraz kroje kostiumów, cosplayerki zyskiwały inne spojrzenie na swoją relację z ciałem, czując się bardziej w nim komfortowo i/lub odczuwając wzmocnienie

poczucia kobiecości. Badania Sophii Lamp z 2018 roku wskazują, iż kobiety, które angażują się w seksualizowany cosplay odczuwają większą pewność siebie i większe poczucie sprawstwa (Lamp, 2018, s. 3-4, 18-21). Wypowiedzi moich respondentek wskazują jednak, iż w ich przypadku nastąpiła w ogóle zmiana relacji z ciałem, czego skutkiem było wzmocnienie poczucia kobiecości, a przez to wzrastało poczucie sprawstwa i pewność siebie. Odbywało się to bez seksualizowanych strojów, jednak niektóre z nich odkrywały niektóre partie ciała.

Respondentki podkreślały jednak, iż liczył się dla nich komfort oraz bardziej dopasowanie postaci do siebie, niż siłowe dopasowanie ciała do postaci, która mogłaby stanowić niedościgniony ideał. Cosplayerki unikały w ten sposób frustracji i niskiej samooceny związanej z niemożnością idealnego odwzorowania postaci.

Istotnym aspektem poruszonym przez respondentki jest temat związany z nieistotnością płci – wypowiadały się o płci cosplayera lub postaci, jak o nieistotnej lub mniej istotnej, niż aspekty takie jak umiejętności, pasja czy *design* postaci. Wypowiedzi te mogą świadczyć o świadomości istnienia wielu różnych wariantów płciowości, które wykraczają poza schemat męskich mężczyzn i kobiecych kobiet (Lipsitz Bem, 2000, s. 101-124). Wypowiedzi respondentek korespondują z przytaczanymi przez Mason-Bertrand złagodzonymi regułami dotyczącymi płci biologicznej i kulturowej w cosplayu, co daje cosplayerom możliwość odgrywania dowolnych ról, bez zwracania uwagi na płeć postaci czy cosplayera (Mason-Bertrand, 2018, s. 163).

Cielesność i płciowość stanowią istotne elementy, na bazie których osoba kształtuje swoją tożsamość jednostkową, stąd również w tym obszarze cosplay może się wiązać z procesem kształtowania się tożsamości w okresie adolescencji.

Rozdział IX Korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Podczas wywiadów respondentki zostały zapytane o to, jakie korzyści dostrzegają we wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej. Ich odpowiedzi zazwyczaj dotyczyły tego, iż wybrana przez nie postać może być nauczycielem oraz tego, że cosplay sprzyja samorozwojowi. Oba obszary wydają się ujmowane szeroko ze względu na to, iż cosplayerki mówiły o przejmowaniu cech postaci oraz ich sposobów postępowania, które stanowią schemat, w jaki respondentki mogą sobie radzić w codziennym funkcjonowaniu. Podobnie było w kwestii samorozwoju – dotyczył on wielu różnych obszarów, zarówno w zakresie uczenia się umiejętności, jak i samoakceptacji.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące kategorie: a) wybrana postać jako nauczyciel oraz b) wcielanie się w postać jako samorozwój. Wskazane kategorie posiadają również podkategorie, które zostaną wskazane i opisane poniżej.

Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie adolescentki zaangażowane w cosplay dostrzegają korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej?* i stanowi na niego odpowiedź.

9.1 Wybrana postać jako nauczyciel

Niejednokrotnie wybierane i opisywane przez respondentki postaci stawały się niemal namacalne – cosplayerki wypowiadały się o nich, jak o ludziach istniejących i bliskich ich sercu. Powyższa kategoria dodatkowo wskazuje na to, iż dla respondentek postaci te nie są jedynie narysowane lub wygenerowane komputerowo – stanowią one realne jednostki, z którymi respondentki potrafią się zżyć oraz takie, które stanowią rolę mentorów lub nauczycieli uczących młode osoby tego, jak powinny i mogą funkcjonować w wielu sytuacjach społecznych.

W przypadku wypowiedzi respondentek wyodrębniły się dokładnie dwa wątki, dotyczące przejmowania cech charakteru postaci oraz ich sposobów postępowania. Biorąc pod uwagę to, jak silnie wykreowane postaci związane są z realnymi emocjami występującymi w odbiorcy, kultura popularna i kreacja postaci może posłużyć za podstawę,

na bazie której zostaną przekazane systemy wartości oraz sposoby postępowania (Jakubowski, 2016, s. 18-24). Stanowi to jednak niebezpieczeństwo, ponieważ mogą one zostać wykorzystane, np. w systemach totalitarnych i posługujących się indoktrynacją, o czym poniekąd pisał Erikson (Erikson, 1997, s. 341-374).

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) przejmowanie cech charakteru postaci oraz b) uczenie się od postaci sposobów postępowania.

9.1.1 Przejmowanie cech charakteru postaci

Część z respondentek wspominała, iż wcielając się w rolę, przejmują cechy wybranej postaci – zostają one z nimi nawet po zdjęciu stroju i zmyciu makijażu:

„Powiem, że trochę tak. Szczególnie właśnie ze *Speedwagonem*, szczególnie że tak mocno się zaangażowałam, bo to był mój pierwszy cosplay i starałam się tak jakby odegrać go dobrze. I... Trochę mi weszło to w krew, dlatego że ostatnio nawet zauważyłam, że... Moi znajomi, bo mam na przykład takiego kolegę na serwerze na *Discordzie*, i on powiedział, że strasznie mu przypominam *Speedwagona*, w sensie, że konkretnie w jednej sytuacji i jak on pomyślał, jakby miał *Speedwagon* zareagować w tym momencie, to ja właśnie tak zrobiłam. Więc... Może coś tam jednak zostaje. Albo na przykład jak już wychodzę z postaci, na przykład z *Okuyasu*, jak byłam z tą koleżanką, co robiłyśmy tak razem, to dalej wyglądałyśmy się, świrowaliśmy jak to duo *Morihoh*, więc... No to mogę powiedzieć, że coś tam zostaje. Szczególnie jakby to powiedzieć... Tuż po wyjściu z kostium (...) Z tym pierwszym etapem to może *Okuyasu*, bo później trochę mi się uspokaja tak naprawdę, ale myślę, że tak ze *Speedwagonem* to już mi tak trochę weszło w krew, mogę powiedzieć. Bo... Mogę u siebie zauważyć trochę takich zachowań podobnych, szczególnie w takiej lojalności wobec przyjaciół. Bo to właśnie ostatnio mi się tak odpało bardzo... I... I mimo że cosplayowałam *Speedwagona* jakieś trzy tygodnie temu albo nawet miesiąc, bo zrobiłam przerwę na matury wtedy, no to sytuacja wydarzyła się wczoraj bądź przedwczoraj. No to widać już, że to jest na dłuższą metę (...) Dlatego też nie za bardzo lubię cosplayować antagonistów i chyba z antagonistów mam jeden cosplan i jeden już zrobiony. Bo mam *Kirę* jeszcze, a planuję zrobić *Akirę*, więc... Ale takiego *Dio* czy nie wiem, *Diavolo*, to tak nie bardzo planowałam, dlatego też przekładałam *Doppio* nad *Diavolo*, pomimo tego, że to ta sama osoba, ale wiadomo o co chodzi. No ale to są totalnie dwie różne osobowości i dlatego myślę, że tak na przykład z *Dio* to nieciekawe cechy mogłabym przyswoić. Patrząc tak dosyć obiektywnie i widzę, że ja nie jestem idealna, też mam wady no i wolałabym ich nie podbijać, bo wiem po prostu, jak na to reaguję (...) Od siebie mogę powiedzieć tak, że zaobserwowałam u siebie trochę z tej postaci. Na przykład gdybym to miała tak porównać ze swoimi ostatnimi cosplayami, no to tak trochę przyznaję, debilizm ze strony *Okuyasu*, trochę ta lojalność względem przyjaciół od *Speedwagona* (...)” (G, 17 lat)

W przypadku wcielania się w trzy postaci z uniwersum *Jojo's Bizarre Adventure* – *Speedwagona*, *Kiry* i *Okuyasu* – przejście pewnych cech przez cosplayerkę było widoczne nawet dla osoby postronnej, jednak z zaznaczeniem tego, iż jest ona zaznajomiona z serią, z

której dana postać pochodzi. Ponadto cosplayerka zauważa, iż przejęcie cech jest u niej wyraźnie widoczne tuż po zdjęciu kostiumu w przypadku odgrywania roli *Okuyasu*. Zauważalną cechą przejętą i utrzymującą się u respondentki jest lojalność wobec przyjaciół, która miała miejsce nawet kilka tygodni po zdjęciu kostiumu (w tym czasie nie ubierała ponownie kostiumu ze względu na egzaminy maturalne), a która została przejęta od postaci *Speedwagona*.

Jednocześnie respondentka dostrzega w sobie niejaką „chłonność” cech postaci, w które się wciela, stąd nie chce wykonywać kostiumów zbyt wielu antagonistów, ponieważ obawia się, iż mogłaby przejąć ich cechy. Świadczy to o głębokim wglądzie respondentki i znajomości swoich mocnych i słabych stron. Zwraca także uwagę na istotny problem, jakim jest przejmowanie negatywnych cech postaci i asymilowanie ich do swoich cech charakteru. Temat ten może także wiązać się z niemożnością oddzielenia fikcji od rzeczywistości.

„Tak. Większość moich postaci to wojowniczkę, więc muszą być silne, zdeterminowane – wydaje mi się, że tak. I dodaje mi to w życiu prywatnym też takiej pewności siebie” (W, 19 lat)

Postaci, w które zazwyczaj respondentka się wciela to zdeterminowane i odważne wojowniczkę – ich cechy charakteru są przez nią przejmowane i włączane do życia prywatnego, przez co i cosplayerka czuje się bardziej pewna siebie.

„Szczerze, na początku tego nie zauważyłam. Na początku wybierałam według własnego uznania. Później dopiero, jak zaczęłam być cosplayerką i zaczęłam patrzeć na swoje postacie, zaczęłam rozumieć, że te postacie mają niektóre cechy bardzo podobne do siebie, które je łączy i które wybieram właśnie przez te cechy. Nie mówię, że wszystkie są takie same, bo one się różnią – wiadomo. Tutaj samotnik, tutaj ten. Ale jednak mam wrażenie, że te postaci trochę budują mój charakter” (J, 18 lat)

Uczestniczka przyglądając się wybieranym przez siebie postaciom dostrzega, iż mają one wiele wspólnych cech; zauważa również, iż cechy charakteru tychże postaci budują jej charakter.

Respondentki zaznaczyły, iż są w stanie przejąć cechy postaci, które następnie zostają włączone do ich codziennego funkcjonowania oraz charakteru. Może to oznaczać, iż niejako

w wyniku wcielania się w postać i obcowania z nią powstaje podstawa, na bazie której wytwarzana może zostać nowa tożsamość jednostki wraz z zasymilowanymi cechami charakteru danej postaci.

9.1.2 Uczenie się od postaci sposobów postępowania

Niektóre z respondentek nie przejmowały cech charakteru postaci, ale uczyły się od nich sposobów postępowania i radzenia sobie z trudnościami, na bazie podobnych doświadczeń, których spotykały wybrane przez nie postacie:

„(...) radzenie sobie z problemami jak *Kira*, czyli tak na spokojnie bardzo. Co też jest dobrą cechą, ale tam nie za bardzo chciałabym być na miejscu tego antagonisty (...) Czasami zdarzają mi się wpadki, ale nie przejmuję się nimi aż tak bardzo. Jestem tylko człowiekiem, nie jestem idealna, więc przez to zaczęłam to bardziej akceptować, że porażki się zdarzają i jakoś trzeba z tym żyć” (G, 17 lat)

Respondentka zwraca uwagę, iż nauczyła się od postaci, że jest tylko człowiekiem a wpadki się zdarzają, ponieważ ludzie nie są idealni. Nauczyła się także rozwiązywania problemów w spokojny sposób.

„Wydaje mi się, że każdemu może dać coś innego, ze względu na to, jaką lekcję wyniesie z cosplayowania danej postaci. I pomimo tego, z tego co wiem, że ludzie wybierają jak najbardziej podobnych do siebie bohaterów, to jednak są takie przypadki, w których stawiają na coś zupełnie innego i mogą się czegoś od danego bohatera jak najbardziej nauczyć. Zrozumieć go w pewnym stopniu i zrozumieć na przykład sytuację innej osoby postawionej w podobnym problemie (...) Tak, na pewno każdy znajdzie coś dla siebie i znajdzie kogoś podobnego do siebie, z podobną motywacją czy historią (...) To są sytuacje i widać po prostu, że nie ma jednoznacznego charakteru, dlatego są dla mnie taką odskocznią i mogę się wiele nauczyć z ich poprzedniej refleksji i doświadczeń” (G, 16 lat)

Dziewczyna wskazuje, iż każdy może nauczyć się czegoś innego, w zależności od tego, w jaką postać się wcieli. Nawiązuje również do tego, iż wcielenie się w postać, która posiada cechy przeciwne do tych posiadanych przez cosplayera, może pozwolić zrozumieć osoby w sytuacji zbieżnej do sytuacji wybranej postaci – przypomina to jedną z pozytywnych konsekwencji z przyjęcia tożsamości negatywnej wskazanej przez Hejmanowskiego (Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281).

Cosplayerka zaznacza również, iż w cosplayu każda jednostka jest w stanie znaleźć dla siebie postać zbieżną z jej historią czy motywacjami, a sama respondentka uczy się z doświadczeń i refleksji prezentowanych przez wybrane przez nią postaci.

„Pierwsze, co mi przyszło do głowy, to *Metaton z Undertale*, bo on był strasznym narcyzem. I był strasznie taki chaotyczny i on się tylko wdzierał i wszędzie pokazywał, jaki jest wspaniały. Też próbowałam to odgrywać i pokazywać, nawet zrobiłyśmy z H taki quiz o grze, gdzie jakkolwiek odpowiedź wybrałaś, to i tak była dobra i wygrana to było zdjęcie albo przytulenie i to było fajne, jak ja przeprowadzałam ten quiz. Myślę, że mogłabym wyciągnąć z niego takie bardziej pozytywne patrzenie się na świat, bo on był taką... Nie był dobrą postacią, bo to był przeciwnik, ale kochał siebie i był taki zadowolony i szczęśliwy i myślę, że po tej roli mogłam się rzeczywiście lepiej czuć. I no chciałabym takiej pozytywności (...) I ogólnie myślę, że te cosplaysy wszystkie mnie nauczyły, żeby się nie bać oczywiście, żeby być takim odważnym, ale też bycia miłym dla ludzi, mam wrażenie. Takie cieszenie się ich szczęściem. Bo ja się bardzo cieszyłam, jak robiłam te cosplaysy, bo satysfakcja, ale też się bardzo cieszyłam, jak chcieli zdjęcia albo chcieli się przytulić albo pogłaskać albo cokolwiek. No, to było super. Więc myślę, że wszystkie postacie mnie nauczyły tak, a nie indywidualne cechy” (N, 16 lat)

Kolejna respondentka wspomina postać *Metatona* z gry *Undertale*, który jest antagonistą. Określa go jako narcyza i przyznaje, iż mogłaby od niego przejąć bardziej pozytywne podejście do życia. Wskazuje, iż również w związku z wcieleniem się w tę postać mogłaby poczuć się lepiej. Zbiorczo określa, że nauczyła się od wybranych postaci odwagi i cieszenia się ludzkim szczęściem, z którym spotkała się po wcieleniu w postaci – w ten sposób cosplay został powiązany z innymi obszarami funkcjonowania respondentki.

„Znaczy no ogólnie, wydaje mi się, że uczenie się od tych postaci jakichś tam wykreowanych sytuacji i jak te postaci się zachowały dużo dało (...) Znaczy, może ta *Sheppard* jak tak myślę, no to może troszkę, ale nie zasadzie cosplayu, tylko samego obcowania z tą postacią i grania w grę. Na tej zasadzie jakichś delikatnych zwyczajów się nauczyłam, no bo w grach widać, jak dana postać się zachowuje, jak podejmuje decyzje, no i to sobie zapamiętuję i można sobie przeanalizować. No a sam cosplay w sobie? No to raczej taka sfera wizualna dla mnie jest” (A, 18 lat)

Następna cosplayerka wskazuje, iż uczyła się sposobów postępowania od postaci *Sheppard* z gry *Mass Effect*, ponieważ grając w grę mogła przeanalizować dokonane fabularnie wybory, stąd gra pełniła funkcję symulacji rzeczywistości (Wrona, 2019, s. 191-199). Respondentka wskazuje jednak, iż główną rolę odegrało samo obcowanie z postacią, nie zaś cosplay, który pełnił tutaj rolę wizualną.

„Mają ten charakter, który ja mam po części, ale też pokazują mi, jak dobrze z nim obcować. Żeby nie był zły, toksyczny, ale żeby był taki lepszy i zrozumiały (...) Postaci nas nakierowują poniekąd na to, kim możemy być, że możemy się zaakceptować a niektóre zmienić. Nie musimy ich usuwać, ale po prostu zmienić. I to jest fajne między innymi.” (J, 18 lat)

Cosplayerka pojmuje wybrane postaci jako wzór, który pozwala jej się zmienić lub zaakceptować niektóre z elementów swojego charakteru, ponieważ wybierane przez nią postaci mają zbliżony z nią charakter i pokazują jej, jak z nim obcować, aby nie był toksyczny i niezrozumiały dla innych ludzi. Wcielanie się w wybrane postaci pozwala jej zrozumieć, iż jest dobra taka, jaka jest, a niektóre cechy można poprawić – nie ma więc potrzeby całkowitej zmiany zachowania czy osobowości.

Respondentki wskazują, iż wybrane postaci mogą stać się ich nauczycielami, ponieważ umożliwiają przejęcie pewnych cech lub nauczenie się jak rozwiązywać trudne sytuacje. Postaci pokazują również, jak w kontrolowany sposób można budować lub zmieniać swój charakter. Postaci stają się więc jednostkami niemal rzeczywistymi, takimi jak mentorzy czy przewodnicy, z którymi jednostki mogą się utożsamić i żyć. Wydaje się to szczególnie istotne w momencie, w którym produkty kultury popularnej docierają do młodych odbiorców, którzy dopiero zaczynają kształtować swoją tożsamość.

Ze względu na to, iż wybrane postaci, w które wcielają się cosplayerki, zdają się być dla nich realnymi nauczycielami, a podczas wcielania dochodzi do swoistego „zmieszania” i połączenia tożsamości jednostki z tożsamością postaci (Geissler, 2016, s. 35), oznacza to, iż wybrana postać może mieć realny związek z kształtowaniem się tożsamości młodych cosplayerów.

9.2 Wcielanie się w postać jako samorozwój

Część respondentek zauważyło, iż elementem szczególnym i cennym w cosplayu jest to, że wcielanie się w postać stanowi samorozwój ze względu na samą specyfikę cosplayu – niektóre jednostki uczą się nowych umiejętności, niektóre samoakceptacji i samozaparcia, a jeszcze inne czują się dobrze w związku z tym, iż cosplay stanowi unikatową i nietypową aktywność.

Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące podkategorie: a) nauka różnorodnych umiejętności, b) cosplay i samoakceptacja oraz c) konsekwencja w działaniu.

9.2.1 Nauka różnorodnych umiejętności

Część z respondentek podkreślała, że cosplay jest aktywnością, która umożliwia naukę różnorodnych umiejętności – czy to manualnych czy społecznych. Ze względu na to, iż cosplay łączy w sobie elementy wykonania artystycznego oraz współpracę, stanowi on dobrą bazę do nabywania i ćwiczenia umiejętności przydanych w sytuacjach społecznych oraz codziennym życiu. Jak wypowiadają się respondentki:

„Też taki samorozwój jest tak naprawdę. I też właśnie jak się wszystko – znaczy... Wszystko – niektóre elementy cosplayu robi ręcznie, to tak naprawdę widzi się te efekty swojej pracy, właśnie pojedyncze elementy, na przykład zrobiło się kryształek, doczepiłam kryształek i nie odpadł, no to zawsze, to też jest już jakiś plus. Jak się nauczyłam wreszcie krawat wiązać, to jaka dumna z siebie byłam. Tego podstawowego, tego *winsora*, tego podstawowego, bo później jeszcze wiktoriańskiego się uczyłam na długi krawat, ale to jakaś masakra była, więc stwierdziłam, że po prostu zostanę przy zwykłym. Ale się nauczyłam wiązać krawaty, więc stwierdziłam, że to jest dobra...” (G, 17 lat)

Dziewczyna zwraca uwagę na to, iż oprócz nauki różnorodnych umiejętności, cosplay stanowi niejako wskaźnik skuteczności oraz umożliwia dostrzeżenie efektów swojej pracy, kształtując w ten sposób poczucie sprawczości (Gałdowa, 2000, s. 37-38) u osób, które się nim zajmują.

„No to myślę, że pozytywne strony to na pewno jest samo rozwijanie się pod kreatywną częścią (...) Możliwość rozwoju siebie pod kątem cierpliwości, rozkładania pracy, planowania sobie wszystkiego. No i pod względem manualnym (...) Chciałabym mieć więcej możliwości, żeby szyć, bo też na przykład bo chciałam zrobić pelerynkę, to nauczyłam się szyć na maszynie do szycia. I mam swoją. I to dawało mi taką satysfakcję, że później jak trzeba było coś przesyć w domu czy cokolwiek, czy tu się mamie kurtka popruła, to tutaj „A, a zszyjesz mi?”, no to „Tak, dawaj”. To też mnie dużo nauczyło. I mimo moich nerwów i tak dalej, to ja czułam za każdym razem każdy przesyty element tej pelerynki, czy tutaj przeprasowanie, ja czułam się, jakbym po prostu cały czas chodziła naćpana. Szczęśliwa taka, taka dumna z siebie, no dobra, idzie to, z kawałka materiału coraz bardziej przypomina to, co ma wyglądać (...) Możliwość... Wiem, jak to zabrzmi, ale możliwość robienia czegoś z niczego. Bo ja na przykład wszystkie te swoje albo jak robiłam coś dla kogoś, te rekwizyty, staram się je robić z rzeczy, które mam obok siebie, z przysłowiowego recyklingu. Że ktoś wyrzucił to, a ja z tego coś zrobię. Szukanie właśnie takich rozwiązań, myślę że najbardziej to cenię. Że przyjechała suszarka zapakowana w karton i styropian, to „Nie, nie wyrzucajcie tego, bo mi się styropian przyda do czegoś”. I ja później w tym styropianie siedzę i dłubię. Albo idę

lasem i widzę gałąź i mówię „Ja tą gałąź zabieram do domu, bo ja z tej gałęzi zrobię to, to i to”. Rodzice się na mnie patrzą, jak na wariatkę, która ciągnie do domu, bo ona chce sobie miecz zrobić. I za tą kreatywność, którą się rozwija chyba ten cosplay cenię najbardziej” (A, 17 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na rozwój kreatywności, cierpliwości, rozkładania i planowania pracy oraz zdolności manualnych. Wspomina także, iż cosplay zmotywował ją do nauczenia się szycia na maszynie – wskazuje ona na satysfakcję i euforię, która towarzyszy jej w trakcie tworzenia kostiumów. Ponadto, umiejętność ta potrzebna jest w codziennym funkcjonowaniu, ponieważ domownicy proszą respondentkę o zszycie lub przszycie ubrań. Szczególnie cenne wydaje się „zrobienie czegoś z niczego”.

„Na pewno posługiwania się różnym sprzętem, na przykład śrubokręt, pistolet do kleju na ciepło czy na przykład w moim przypadku obsługa maszyny do szycia, bo jak wspominałam – szylam ręcznie, dopiero później pojawiła się maszyna do szycia, więc dużo takich rzeczy. Dodatkowo na przykład takich aktywności jak taniec, bo jak się robi cosplay jakiejś postaci związanej z tańcem, to można nauczyć się choreografii. Czy powiedzmy można się nauczyć makijażu czy pozowania do zdjęć poprzez właśnie sesje. Zależy też, kto co cosplayuje. Jeśli ktoś chciałby dobrze zrobić cosplay *Yuri on ICE!!!*, to według mnie powinien się nauczyć na przykład stania na jednej nodze na łyżwach i zrobić zdjęcie. Tego typu rzeczy można się nauczyć, jeśli ktoś chce” (W, 19 lat)

Uczestniczka wskazuje, iż w trakcie wykonywania kostiumów można nauczyć się zarówno posługiwania narzędziami, jak i aktywności związanych z postacią, w którą cosplayer się wciela – jeśli postać lubi taniec, można nauczyć się choreografii, a jeśli jest łyżwiarzem figurowym – jazdy na łyżwach. Wypowiedź cosplayerki koresponduje z przytaczaną przez Geissler uwagą dotyczącą tego, iż w cosplayu występuje paradoks, ponieważ jedna osoba jest w tym samym momencie sobą i kimś innym (Geissler, 2016, s. 35) – nauczenie się aktywności preferowanej przez postać przybliża cosplayera do utożsamienia się z postacią i stania się nią.

„Jak najbardziej, z moją koleżanką, z którą też był prowadzony wywiad, czyli z G, to gdy tworzyłyśmy wiga na *Josuke*, myślałyśmy, że to będzie zupełnie niemożliwe. Bo jednak fryzura, którą posiada, bardzo zaprzecza temu, jak normalnie się układa włosy i było to bardzo ciężkie do utrzymania, ale krok po kroku, po paru godzinach, po pojedynczych włoskach się jednak udało. I było wiele kombinacji, ale zrobiłyśmy to naprawdę sprytnie, ale w wygodny sposób, chociaż było dużo myślenia nad tym (...) No to ja miałam tak, że próbowałam wystylizowaną perukę, ale była tak słabo zrobiona, że się rozpadła w transporcie, więc musiałyśmy zrobić od podstaw i postawiłyśmy na to, żeby zrobić główną fryzurę, jakby bazę, z

gąbki, na gumce i przyczepianą do włosów i pojedyncze włoski były ponaklejane na tą gąbkę. I w efekcie głównym wyglądało to super, ale cały proces tworzenia tego i zakładania wygląda dosyć zabawnie” (G, 16 lat)

Kolejna respondentka przytacza historię stylizowania peruki, której docelowy kształt był niemal niemożliwy do uzyskania w rzeczywistości, ponieważ niejako zaprzecza on realnym prawom fizyki. Zaznacza jednak, iż po kilku godzinach pracy i wykorzystaniu gąbki oraz gumki udało się uzyskać pożądaną efekt i peruka spełniała wizualne oczekiwania cosplayerek. Wskazuje to na kreatywność oraz łączenie różnorodnych umiejętności, jakie muszą wykorzystywać cosplayerzy w trakcie konstruowania stroju.

„Też wyjazdy, no i swego rodzaju nauka poruszania się, bo na konwencie nikt cię nie bierze za rączkę (...) Też rozmowy na pewno, bo nie wszyscy rozumieją to hobby. Trzeba często tłumaczyć, o co w ogóle chodzi. No i na pewno jakieś tam podstawy fotografii, pozowania, obróbki też. Wszystkiego po trochu, malowania” (D, 17 lat)

Następna respondentka wskazuje na szereg umiejętności, zarówno społecznych, jak i specjalistycznych, takich jak robienie makijażu czy obróbka zdjęć. Zaznacza, iż samo tłumaczenie osobom postronnym czym jest cosplay również stanowi pewnego rodzaju umiejętność.

„Po prostu teraz jestem na takim poziomie by normalnie rozmawiać z obcymi ludźmi tak jak z tobą teraz rozmawiam i się w ogóle nie stresuję, bo tak mnie to wyćwiczyło wszystko, bo uważam, że cosplay pozwolił mi się bardziej rozwinąć na zasadzie personą, że jestem o wiele bardziej socjalna, potrafię rozumieć ludzi, gdzie widziałam różne sytuacje, różne zachowania ludzi czasem które nie były fajne na przykład nauczyłam się radzić z takimi sytuacjami wcześniej niż moi rówieśnicy (...) W sensie tak może takich opinii starszych ode mnie ludzi, którzy już trochę przeżyli i na przykład udało mi się uniknąć takich głupich błędów. Mam wrażenie, że takich sytuacji typu na przykład zaburzenia odżywiania, bo widziałam ileś tam sytuacji, gdzie to się działo czy z historii, jakby teoretycznie to jest ale z drugiej strony mam taką lampkę, że „Hej, to jest ten schemat”, nie? I to w najróżniejszych rzeczach typu na przykład sprawy z pieniędzmi, bo tam miałam taką grupkę i tam się składaliśmy na wszystko czy tam organizację, że nie wiem – potrafiłam znaleźć cel do tańczenia jako trzynastoletnia, czternastoletnia dziewczyna, żeby zadzwonić i no nauczyło mnie to trochę i właśnie na najróżniejszych płaszczyznach jak makijaż, wszystko” (L, 16 lat)

Szczególną uwagę respondentka zwraca na zdobyte umiejętności społeczne, które pozwoliły jej uniknąć wielu błędów, takich jak zaburzenia odżywiania. Mówiąc o nich,

posługuje się terminem „schemat”, co może wskazywać na jej rozległą wiedzę oraz głęboki wgląd w samą siebie. Wskazuje także, iż nauczyła się zarządzać pieniędzmi, a sam cosplay stanowił motywację do uczenia się nowych umiejętności – „potrafiła znaleźć cel”.

„Bo w cosplayu nie chodzi tylko o szycie. Chodzi o to, żeby nauczyć się szyć i nauczyć się kleić piankę i nauczyć się robić te wszystkie *propy* (...) Uczymy się nowych rzeczy, o których nawet nie mieliśmy pojęcia, jak zrobić. Na przykład taki mieczyk z pianki *evy* – wystarczy pianka, wokol, farby i lecis. Możesz z tego naprawdę cuda stworzyć. I uczymy się na pewno dużo rzeczy – na przykład makijaż. Makijaż też dość mocno uczy, bo przynajmniej wiesz, jak dobrze się pomalować. I z dobrymi *skillami* [umiejętnościami – przypis autorki] możesz nawet zostać kosmetyczką później. Albo jak się stylizuje *wigi*, to też się bardzo dużo uczy. Na przykład o podcinaniu i nie dość, że *wigi*, to to przechodzi jeszcze na prawdziwe życie. Bo możesz sobie ładnie przyciąć i nie musisz chodzić do fryzjera, bo już się nauczyłeś to ładnie robić i... Po prostu wiele się uczymy, jak robimy cosplay. Na pewno też uczymy się o grze aktorskiej, bo jak się wcielamy w rolę to czasami się trzeba wcielić w rolę i trzeba coś poaktorzyć czasami” (R, 18 lat)

Wskazana została możliwość wykorzystania zdobytych w cosplayu umiejętności w funkcjonowaniu w codziennym życiu. Cosplayerka podkreśla także, iż cosplayerzy uczą się wielu rzeczy, o których początkowo nie myśleli lub dotychczas nie mieli pojęcia, jak je wykonać.

„Tak. No gdyby nie cosplay, to ja bym do dzisiaj nie potrafiła zrobić najprostszego makijażu, naprawdę (...) Z takich bardziej niematerialnych, nauczył mnie zarządzania pieniędzmi. Zarządzania pieniędzmi, zarządzania czasem i takie tam. W tym momencie faktycznie dużo pieniędzy wydaję na cosplay, ale nauczył mnie tego zbierania, żeby nie wydawać aż tak bardzo. Ale nauczył mnie faktycznie, żeby zarządzać tymi pieniędzmi – obliczam wszystko, ile wydam na konkretną część tego cosplayu – mam zawsze w notatkach zapisane. I po prostu sobie obliczam, co już kupiłam, co będę musiała jeszcze kupić i tak dalej. I nawet czasem obliczam, ile mi zajmie uzbieranie tych pieniędzy z kieszonkowego i ten, więc to na pewno też było taką dużą częścią” (M, 17 lat)

Dzięki cosplayowi respondentka nauczyła się wykonywać makijaż, ale również odpowiednio zarządzać finansami i czasem. Zbieranie pieniędzy na kostiumy nauczyło ją odraczania w czasie przyjemności oraz cierpliwości.

Cosplayerki doszukują się w cosplayu możliwości opanowania różnorodnych umiejętności, takich jak umiejętności manualne czy społeczne. Możliwe jest to głównie dzięki

specyfice cosplayu, który pozwala rozwijać się osobom w nim partycypującym w wielu różnorodnych aspektach. Cosplayerki podkreślają także, iż nauczyły się zarządzania czasem i finansami, ponieważ cosplay stanowi czasochłonne, pracochłonne i drogie hobby.

9.2.2 Cosplay i samoakceptacja

Respondentki wskazują, iż cosplay może prowadzić do samoakceptacji. Dzieje się to głównie za sprawą przywdziewania kostiumów, które mogą uwydatnić preferowane obszary ciała lub wprost przeciwnie – dzięki ukryciu tych, które nie podobają się cosplayerowi. W ten sposób cosplay może być pomocny w radzeniu sobie z posiadanymi przez jednostki kompleksami:

„Dużo jest takich rzeczy, które można jeszcze wymienić. No na pewno właśnie w wielu przypadkach jak nawet rozmawiałam ze swoimi przyjaciółmi to właśnie oni zaczęli bardziej lubić swój wygląd i to jacy są właśnie przez cosplay (...) U mnie było jeszcze coś takiego, że w ogóle zaczęłam się malować poważniej, bo ja wcześniej szczerze mówiąc nie miałam żadnej potrzeby nakładania kresiek czy czegokolwiek, a potem jak zobaczyłam, że wcale nie trzeba robić wielkiej tapety tak zwanej, ale wystarczy zrobić taki bardziej makijaż przy cosplayu czy taki bardziej właśnie bardziej artystyczny i już można czuć się ze sobą lepiej (...) Na pewno nie żałuję właśnie, że w ten sposób zaczęłam, bo w sumie od tego zaczęło się to, że przestałam patrzeć na to w taki sposób, że jak szłam ulicą to nawet jakbym wyglądała normalnie to wszyscy się na mnie patrzą, bo wtedy jak byłam w cosplayu no to oczywiście, że się patrzyli, ale starałam się myśleć „No ok”, ale no okej i tak się patrzą, ale co mi zrobią? Niektórzy właśnie się uśmiechali, niektórzy tak patrzyli trochę zdziwieni i zdarzyło się nawet, że podchodziły jakieś osoby i mówiły, że fajnie się wygląda. I to było chyba najmiłsze właśnie co mnie spotkało wtedy, no bo ktoś po prostu przychodzi na ulicy, tak? Wcześniej się nie znało i nawet jeśli nie będzie z tego kontaktu to po prostu mówi „Hej, fajnie wyglądasz” i wiem, że właśnie takie trochę nauczyło mnie to żeby nie zwracać tak bardzo uwagi jak właśnie ludzie nas postrzegają na co dzień, bo i tak zawsze będą się patrzyli, nie patrzyli. To może w taki sposób” (J, 17 lat)

Przytoczona została anegdota, w której w rozmowie przyjaciele przyznali się cosplayerce, iż dzięki cosplayowi bardziej zaakceptowali swój wygląd. Natomiast respondentkę cosplay nauczyły, aby nie przykuwać aż tak wielkiej uwagi do tego, co inni ludzie o niej myślą – jest to w pewien sposób nauka dystansu do opinii innych oraz akceptacja siebie.

„Ale ogólnie, jeżeli chodzi o męskie cosplye to też właśnie, wiem że niektórzy – ja jeszcze się nie odsłaniam tak bardzo, miałam chyba jedną sesję, że zawijałam tą taką taśmę specjalną i wtedy robiłam zdjęcia – ale wiem, że niektórzy potrafią

chodząc bez bluzki – o kobiety mi chodzi – i mają specjalną tą taśmę i zasłaniają. W nich się buduje *type* i sesje wychodzą trochę lepsze, bo mogą trochę ciała odkryć. I czują się mniej skrępowane. Też mężczyźni, jak i kobiety czują się bardziej” (J, 18 lat)

Wskazane zostało, iż cosplay jest aktywnością, która pozwala zarówno kobietom, jak i mężczyznom na odkrycie swojego ciała w specyficznych typach cosplayu – podczas wcielania się w niektóre postaci mężczyźni mogą ukazać klatkę piersiową, a kobiety biust, który odpowiednio wymodelowany, spłaszczony *binderem* lub podkreślony kosmetykami może przypominać męski tors. Powoduje to, iż te osoby czują się mniej skrępowane, a przez to mogą również bardziej akceptować siebie lub swoje ciało.

„I ogólnie jak robimy cosplay to możemy też poznać wiele osób, które mają wpływ na nasze życie później. Po prostu wiemy, że nie jesteśmy w tym sami i od kogoś mamy to wsparcie później” (R, 18 lat)

Trzecia respondentka wskazuje, iż dzięki cosplayowi można poznać osoby, które w późniejszym okresie życia będą miały znaczący wpływ na funkcjonowanie cosplayerów. Ponadto mogą okazać im wsparcie, co może pomóc w zaakceptowaniu siebie.

Partycypowanie w cosplayu może przyczynić się do samoakceptacji w związku z otrzymywanym wsparciem oraz przywdziewaniem kostiumów i wcielaniem się w postaci, które z różnych powodów są dla cosplayerów komfortowe.

9.2.3 Konsekwencja w działaniu

Ze względu na to, iż przygotowanie kostiumów jest procesem rozciągającym się w czasie, niekiedy może wystąpić trudność w zmotywowaniu się do rozpoczęcia, kontynuowania lub zakończenia wykonania tej aktywności. Stąd też, niektóre respondentki wskazywały, że cosplay wymaga konsekwencji w działaniu:

„I to, że na przykład taka wytrwałość. Jak mówiłam o tym, że miałam dwa tygodnie, żeby zrobić cosplay, nawet nie wiedziałam jaki i dałam radę i dzień przed i nawet w pociągu to kończyłam. Bo po prostu mi bardzo zależało na tym, żeby

był dobry i że masz postać i przynajmniej ja tak mam, że ja ją zrobię i ją skończę i zrobię wszystko, żeby była jak najlepsza. No i przez to mam taką satysfakcję, że jednak robię cokolwiek w życiu (...) No to myślę, że tej wytrwałości, żeby to jednak zrobić. Tej takiej wytrwałości, właśnie w moim wypadku, że robię od początku do końca i się nie poddaję. I to, że zawsze chcę zrobić jak najlepiej” (N, 16 lat)

cosplay uczy wytrwałości, co w przypadku cosplayerki związane jest z motywacją oraz chęcią wykonania kostiumu najlepiej, jak potrafi. Skutkuje to również satysfakcją z dobrze wykonanego stroju, co może przekładać się na motywację do kontynuowania aktywności, wzrost pewności siebie i dobrostan psychiczny jednostki.

„No to takie samozaparcie. Jak siadać i robić, bo to jest trudne – obsługiwać wszystkie te przyrządy, materiały. Czasami to jest bardzo męczące, nudne, cokolwiek i się nie chce. Dlatego warto mieć takie samozaparcie, bo mam takiego znajomego, który od trzech lat chciałby zrobić cosplay, ale nie robi go, tylko chodzi i marudzi, że chciałby go zrobić. Ale nie ma siły i bardzo się tak użala nad tym. I nawet jak mu się zaproponuje pomoc to nie, bo „Ja chcę to zrobić, ale nie mam siły” i go nie robi, więc... No, takie samozaparcie jest mega ważne” (A, 18 lat)

Cosplay uczy także konsekwentnego działania, ponieważ nie wszystkie aktywności wykonywane podczas tworzenia kostiumów są łatwe, przyjemne i pasjonujące – wykonywanie kostiumów niejednokrotnie wymaga skupienia i poświęcenia czasu, stąd nie wszyscy są w stanie go kontynuować lub w ogóle rozpocząć, tak jak znajomy cosplayerki.

„No to myślę, już nawet bez samego wcielania się, że pozytywne strony są takie, że jakby motywuje cię do działania. Ogólnie. Bo jednak działasz. Robisz coś. Do tego daje dużo szczęścia. Do tego ubarwia ci na pewno życie. To sprawia, że nawet jak masz jakieś załamanie, to stajesz się szczęśliwszy” (J, 18 lat)

Ponadto cosplay jest aktywnością, która prowadzi do działania oraz motywuje. Wiąże się to z konsekwencją w aktywności jednostki oraz uczy, że niejednokrotnie na wyniki działań należy poczekać, bo rozciągają się one w czasie.

Specyfika cosplayu powoduje, iż wymaga on konsekwencji w działaniu – niekiedy nawet efekt końcowy nie jest taki, jakiego cosplayer oczekiwał, co może go zniechęcić. Samo wykonywanie kostiumu zajmuje wiele czasu i często jest nudne, stąd cosplay uczy

konsekwentnego podejścia potrzebnego do tego, aby kostiumy lub rekwizyty w ogóle skończyć. Wyuczona konsekwentność może zostać jednak wykorzystana do wielu innych aktywności, np. pojawiających się w trakcie codziennego funkcjonowania.

9.3 Podsumowanie i dyskusja: korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Z wypowiedzi respondentek wyróżnione zostały kategorie, które przedstawia poniższa tabela (Tabela 15). Obie kategorie posiadają także podkategorie.

Wybrana postać jako nauczyciel	Przejmowanie cech charakteru postaci
	Uczenie się od postaci sposobów postępowania
Wcielanie się w postać jako samorozwój	Nauka różnorodnych umiejętności
	Cosplay i samoakceptacja
	Konsekwencja w działaniu

Tabela 15. Korzyści związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

Respondentki określają cosplay jako samorozwój, głównie poprzez naukę różnorodnych umiejętności oraz samoakceptację. Jest to istotne ze względu na wykorzystywanie tychże elementów w życiu codziennym – umiejętności wykorzystywane do tworzenia kostiumów mogą być przydatne również w szkole, w pracy czy w domu, a samoakceptacja przekładająca się z cosplayu na codzienne funkcjonowanie będzie znacząco poprawiać podejście jednostki do siebie samej, a także usprawniać jej aktywność w życiu poza cosplayem. Są to również elementy, które mogą zostać wykorzystane w dorosłym życiu, jako posiadany zasób, dzięki któremu m.in. w okresie adolescencji zostanie zbudowana tożsamość.

W kontekście samorozwoju istotny jest fakt, iż rozwój tożsamości może zostać zmodyfikowany pod wpływem zmieniających się warunków (Piotrowski, 2013, s. 48-49). W związku z tym samorozwój poprzez zdobycie umiejętności oraz samoakceptację może wpłynąć na kształtowanie się tożsamości, co koresponduje z teoriami postulowanymi przez innych badaczy. Ponadto, cosplayerki wskazują, iż umiejętność nabyte w cosplayu zostają przeniesione na ich codzienne funkcjonowanie, co może przekładać się na wybór szkoły czy pracy związanej z tą aktywnością (Quindt, 2017), co porusza w swoim artykule internetowym Svetlana Quindt *aka* Kamui Cosplay. Reysen natomiast wskazuje, iż cosplayerzy charakteryzują się większą kreatywnością, niż nie-cosplayerzy, co może przekładać się na lepsze wykorzystanie swoich umiejętności lub „robienie czegoś z niczego” (Reysen i in., 2018, s. 46-53).

Respondentki pytane o pozytywne strony cosplayu skupiają się na dwóch aspektach: nauki umiejętności oraz przedstawiania postaci, jako nauczyciela. Biorąc pod uwagę, iż przedstawiane przez nie postaci są niemal realne i funkcjonują dla nich jako rzeczywistości nauczyciele mogłoby to tłumaczyć problemy cosplayerek w określeniu tego, czym jest kultura popularna – skoro postaci i produkcje wzbudzają prawdziwe emocje i stają się dla nich realne, poruszają się one po popkulturze jak po rzeczywistości. W takim wypadku, to co realne i fikcyjne splata się dla nich w jedno i pozostaje nierozzerwalne, mimo świadomości, iż postaci te są wykreowane i nieistniejące. Mogłoby to także wyjaśniać fenomen cosplayu jako aktywności, w której jedna osoba jest sobą i kimś innym w tym samym momencie (Geissler, 2016, s. 35) – w tym wypadku również te dwa światy splatają się i nie stanowią dychotomii – dokonywana jest redefinicja rzeczywistości i fikcji. Staje się to możliwe również ze względu na rozdzielenie czasu i przestrzeni ze względu na wykorzystanie Internetu (Boksański, 2010, s. 9). Niesie to jednak za sobą uzasadnione obawy o niemożności oddzielenia rzeczywistości od fikcji (Mason-Bertrand, 2018, s. 180-182).

Jak wspomina Jezierski, Dan McAdams porusza w swojej teorii, iż wraz z pojawieniem się operacji formalnych człowiek nabywa umiejętności systematycznego dopasowywania szerokiej gamy scenariuszy i ideałów do własnego życia (Jezierski, 2010, s. 95). Oznacza to, iż wraz z osiągnięciem kolejnych statusów tożsamości oraz pojawienia się operacji formalnych, respondentki coraz częściej będą mogły dopasowywać wyuczony od postaci schemat do swojego codziennego życia. Tym bardziej powoduje to, iż postaci stają się

dla nich realnymi nauczycielami, a przez to kultura popularna nabiera coraz istotniejszego charakteru (Jakubowski, 2016, s. 18-24).

Nauka różnych umiejętności jest również istotna, jednak ze względu na tematykę pracy doktorskiej kluczowe wydaje się pojmowanie przez respondentki wybranych postaci jako jednostek realnych, które mogą stanowić ich mentorów oraz pomagać im i służyć radą w sytuacjach trudnych. Wynika to także z tego, iż zmienione za pomocą rekwizytów ciało cosplayerów staje się dla nich realne (Lamerichs, 2018, s. 214-215), a przez to realne mogą stawać się także postacie, w które młodzi ludzie się wcielają. Przypomina to *lucid identity*, w której gracz zżywa się z bohaterem gry (Choudhury, 2012). W wyniku projekcji następuje zarówno nałożenie celów i cech jednostki na fikcyjnego bohatera jak i odczuwanie, że fikcyjny bohater jest jedną z form tożsamości danej jednostki z wyłączeniem specjalnych, nieistniejących poza daną produkcją umiejętności (Gee, 2003). Takie ujęcie postaci oraz wcielanie się w nie i przejmowanie ich cech może być związane z kształtowaniem się tożsamości cosplayerów w okresie adolescencji. Niemniej jednak, zdobyte i rozwijane umiejętności także mogą przyczynić się do kształtowania się tożsamości jednostkowej, a następnie do późniejszego wykorzystania ich w życiu dorosłym.

Rozdział X Negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Podczas badań respondentki zostały zapytane o kwestie związane z negatywnymi stronami cosplayu. Na podstawie ich odpowiedzi zostały wyodrębnione następujące kategorie: a) doskonałość czy jej brak?, b) pułapka popularności, c) przekraczanie granic cosplayerek, d) seksualizacja w cosplayu, e) błędne przekonania osób trzecich o cosplayu oraz f) ciemne strony cosplayu. Niemal wszystkie kategorie posiadają również podkategorie, które zostaną przedstawione i omówione poniżej.

Poruszane przez respondentki tematy dotyczyły różnorodnych obszarów cosplayu odnosiły się one zarówno do problemów interpersonalnych, kwestii popularności jak i znaczenia ciała. Oznacza to, iż zakres tematyczny problemów, z którymi borykają się osoby zaangażowane w cosplay jest szeroki, jednak z odpowiedzi respondentek wynika, iż są to problemy, które występują również w innych aktywnościach, stąd nie są one specyficzne tylko i wyłącznie dla cosplayu.

Pytane o negatywne strony cosplayu, respondentki odpowiadały chętnie, często zagłębiając się w ich istotę, nie traktując ich powierzchownie. Takie podejście respondentek świadczy o świadomości w zakresie tychże negatywnych stron oraz krytycznym do nich podejściu. Pokazuje to jednocześnie, iż respondentki nie stanowią biernego odbiorcy przekazywanych im gotowych treści, ale dostrzegają zarówno ich pozytywne, jak i negatywne strony.

Podrozdział ten powiązany jest z problemem szczegółowym *Jakie adolescentki zaangażowane w cosplay dostrzegają negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej?* i stanowi na niego odpowiedź.

10.1 Doskonałość czy jej brak?

Kategoria ta została wyłoniona w związku z wypowiedziami respondentek, które dotyczą elementów niewidocznych dla osób postronnych. Zazwyczaj gotowe kostiumy i rekwizyty czy proces ich wytwarzania ukazywane są w mediach społecznościowych jako pasmo ciężkiej, ale wiążącej się z sukcesem pracy. Niektórzy cosplayerzy udostępniają swoim

fanom nawet zdjęcia tych elementów, które nie wyglądają tak, jak powinny lub których wykonanie skończyło się porażką. Jednak w dużej mierze wykonywanie strojów lub rekwizytów ukazywane jest i istnieje w świadomości społecznej, jako pasmo sukcesów. Działo to początkowo motywująco na osoby, które chcą zająć się cosplayem, jednak może odstraszać te, które napotykają na trudności.

Pojawiło się wiele wypowiedzi respondentek mówiących o tym, że wykonanie kostiumów nie jest aktywnością, która jest szybka i łatwa – zazwyczaj są to godziny czy dni ciężkiej pracy, oczekiwania i wielu pomyłek. Czasami zdarzają się również zmarnowane materiały lub rozpoczynanie wszystkiego od początku, co naraża cosplayerów na straty finansowe. Stąd powyższa kategoria nawiązuje do doskonałości, którą widzą osoby postronne oraz jej braku, z którym spotykają się cosplayerzy podczas wykonywania strojów.

Z rozmów z cosplayerkami zostały wyodrębnione cztery kategorie dotyczące negatywnych stron cosplayu jako podejmowanej przez nie aktywności: a) kosztowne hobby, b) czasochłonne hobby, c) wymagające hobby oraz d) męczące hobby.

10.1.1 Kosztowne hobby

Kwestie finansowe okazały się jednym z najbardziej problematycznych tematów, ponieważ większość respondentek wypowiadało się o cosplayu w kategorii hobby, które pochłania znaczną ilość posiadanych przez nie funduszy:

„Sam cosplay? To myślę, że bardziej chodzi o pieniądze. To jest zdecydowanie bardzo negatywna strona, bo jednak peruka nie kosztuje dwa złote, chyba że się weźmie jakąś taką beznadziejną. I tutaj myślę jeszcze, że jak się szyje na zamówienie, to są potężne pieniądze. Wykroje też kosztują tak naprawdę w większości też. Szczególnie jakieś takie niestandardowe. Co tam jeszcze? Materiały. No wszystko kosztuje tak naprawdę (...) tylko tak na początku szczególnie to po prostu kwestie finansowe są najtrudniejsze tutaj” (G, 17 lat)

„Wydaje mi się, że wszystko zależy od danego cosplayu, bo taki najtańszy cosplay, który zrobiłam to był w granicach trzydziści złotych, bo to była *Kim Kolwiek*, więc wystarczyło kupić bluzkę, spodenki w lumpeksie, jakieś tam rękawiczki się miało. Nie mówię teraz o kwestii peruki, tylko samego stroju, więc taki najtańszy cosplay to da się. Oczywiście, jeśli ktoś chciałby zrobić miecze, zbroje i to jeszcze wszystko ze skrzydłami, no to koszty będą bardzo duże. Więc każdy biorąc pod swoją sytuację finansową może taki cosplay wykonać, na przykład nie mamy funduszy teraz na uszycie stroju czy zakupienie farb, klejów, można to rozłożyć w czasie, na przykład zbierając na urodziny, zostawić sobie trochę pieniędzy, jeśli ten

cosplay faktycznie chce się zrobić. Albo w moim przypadku jak zarabiam, to mogę sobie pozwolić na więcej tych wydatków, ale też wiadomo bez szaleństw, żeby nie potracić wszystkiego na jakieś materiały, kleje, chociaż po części mnie kusi, jak widzę te wszystkie cudowne rzeczy. Ale staram się zimną głową zachować i nie szaleć za bardzo” (W, 19 lat)

„No i są to koszty, jeśli ktoś to robi zupełnie profesjonalnie i wydaje pieniądze na naprawę drogie i dopracowane stroje, to jednak nie można popadać w to, aby wydać za dużo pieniędzy” (G, 16 lat)

„No ciężko będąc trzynastolatka wytrzasnąć trzysta złotych na wszystko. Dla nas to nawet peruka była sporym wydatkiem wtedy. A soczewki to już w ogóle masakra. Dlatego robiłyśmy wszystko z tego, co dałyśmy radę zdobyć z lumpów, z domu. Więc to jest trochę przeszkoda, bo jeżeli ma się więcej pieniędzy, to ten cosplay będzie po prostu lepiej wyglądał. I będzie lepszy i trwalszy, ale jeżeli się nie ma pieniędzy, to wcale nie znaczy, że się nie da” (H, 16 lat)

„Znaczy w moim przypadku jest gorzej, bo nie mam żadnego miejsca w okolicy, gdzie mogę kupić te materiały, więc za każdym razem płacę za wysyłkę. Przykładowo, jak ja kupuję dziesięć guzików, a wysyłka kosztuje dwanaście złotych, to już nie jest tak tanio” (D, 17 lat)

„A oprócz tego, to co mi przychodzi do głowy to taki zbyt duże wywalanie pieniędzy na to. Nieumiejętność dysponowania tym wszystkim. I to wszystko, bo oprócz tego to wydaje mi się, że to dobre, popularne hobby” (A, 18 lat)

„Pieniądze. To pierwsza rzecz jaka mi przyszła na myśl. Za mało pieniędzy, dużo wydatków” (L, 16 lat)

„Największą negatywną stroną chyba dla wszystkich cosplayerów są chyba pieniądze... Jak to wszystko wysysa z portfela! I... Cosplay to jednak droga rzecz i jedynym minusem jest to, że zżera pieniądze. I to bardzo bardzo. Dla osób, które nie mają jak na to wyłożyć pieniędzy to po prostu może być ciężko. Może być bardzo ciężko” (R, 18 lat)

„Na jeden mój cosplay wydawałam pięćset złotych i to nie był cosplay typu *Genshin* czy cokolwiek. To był cosplay – mam perukę, mam czapkę, mam uszka, mam ogon i skórzaną kurtkę specjalnie do tego kupiłam. To wydałam około pięćset złotych za takie pierdoły, łącznie z tym, żeby to było jak najlepszej jakości” (M, 17 lat)

Respondentki zwracają uwagę na fakt, iż praktycznie wszystkie elementy, z których składa się cosplay, jeśli są dobrej jakości, wiele kosztują. Nie chodzi tylko o sam kostium, ale również o peruki i soczewki oraz materiały, z których wykonywane są rekwizyty czy

kostiumy szyte na zamówienie lub szyte własnoręcznie przez cosplayerów. Jedna z respondentek zwraca również uwagę na kwestię wykrojów, które wykorzystywane są podczas szycia kostiumów – często są one niestandardowe, a przez to ich cena jest wyższa.

Kwestia kosztów może być przytłaczająca, zwłaszcza jeśli ktoś dopiero zaczyna interesować się cosplayem i nie jest pewien czy będzie chciał to kontynuować albo nie pracuje, a więc nie może przeznaczyć większej ilości pieniędzy na wybrane materiały. Dodatkowo nie wszyscy rodzice wspierają w tym hobby swoje dzieci, co również może mieć związek z brakiem finansów, ponieważ rodzice nie są chętni aby sprezentować dzieciom elementy kostiumów czy wesprzeć je finansowo.

Podczas wypowiedzi zwrócono uwagę na to, iż cosplay nie musi być drogi – przy użyciu ubrań z secondhandu oraz wykorzystaniu materiałów, które cosplayerzy posiadają w domu, można przygotować kostium, który będzie tańszy. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, iż w wyniku porównania z innymi, droższymi lub lepiej wykonanymi strojami początkujący cosplayer zniechęci się do kontynuowania tej aktywności.

Oprócz kwestii estetycznych kostiumu, zwrócono również uwagę na fakt, że droższe kostiumy i elementy przekładają się na to, iż ze względu na jakość są one po prostu trwalsze i mniej się zużywają. Jest to aspekt, który niejako dotyczy spojrzenia w przyszłość i inwestycji w rzeczy, które mogą być jeszcze wykorzystane, a nie jednorazowe.

Problematyczna w tym miejscu wydaje się jednak kwestia peruk, które jeśli są nie najlepsze jakościowo, mogą psuć efekt całości kostiumu, np. poprzez to, że za bardzo się odbarwiają lub błyszczą i wyglądają nienaturalnie

Jednym z problemów była również kwestia miejsca zamieszkania. W przypadku mniejszych miejscowości, gdzie nie ma dostępu do specjalistycznych sklepów, możliwe jest kupienie elementów przez Internet, co jednak generuje dodatkowe koszty w postaci opłaty za przesyłkę lub kuriera. Nawet jeśli jednorazowo opłata ta nie jest wysoka, to zamawiając kilka razy będzie ona, np. takiej samej wielkości jak zapłata za metr dobrego jakościowo materiału.

Jednocześnie pojawia się tutaj pozytywny wątek, jaki dostrzegają respondentki – cosplay uczy odpowiedniego gospodarowania pieniędzmi i odraczania gratyfikacji w czasie ze względu na koszty kostiumów, elementów i rekwizytów.

W wypowiedziach respondentek zwraca uwagę fakt, iż są one świadome wartości pieniędzy i odpowiednio potrafią je zainwestować, np. w trwalsze materiały oraz przewidzieć hipotetyczne koszty wykonywanych kostiumów.

10.1.2 Czasochłonne hobby

Kolejnym z poruszanych problemów była ilość czasu, jaką cosplayerki poświęcają na przygotowanie stroju:

„Najszybciej wykonany cosplay zajął mi dosłownie cały dzień – usiadłam do maszyny rano, skończyłam przed dwudziestą trzecią. Tak od zera, jeden dzień. Najdłużej jak robiłam? Myślę, że ponad rok. Zanim znalazłam wszystkie materiały, wszystko poszyłam zrobiłam wszystkie bronie i tak dalej, to tak – ponad rok robiłam cosplay” (W, 19 lat)

„Na pewno potrzeba do tego cierpliwości i zabiera trochę czasu. Trzeba na to znaleźć czas w swoim życiu, ale też nie odcinać się zupełnie od rzeczywistości i nie zapominać o niezbędnych obowiązkach” (G, 16 lat)

„No i głównie sprawa czasu, że takim moim głównym *funem* nie jest proces robienia cosplayu tylko taki finisz” (L, 16 lat)

„Ale jeśli chodzi o minusy, to cosplay też na pewno dużo zżera czasu” (R, 18 lat)

„Kolejne pieniądze, ale czas. Dużo, dużo czasu. Tak. Ale dużo, dużo czasu się na to spędza. Ale jak się cosplayuje postacie z jakichś filmów, gier, anime i tak dalej i na to też się poświęca czas. Żeby właśnie obejrzeć jakieś anim, grać w jakąś grę i tak dalej. Na to dużo czasu, prawda?” (M, 17 lat)

W zależności od skomplikowania kostiumu, potrzebnych materiałów, sposobu wykonania czy ograniczenia czasowego, kostium może zostać przygotowany stosunkowo szybko, np. w ciągu jednego dnia lub rozciągać się na miesiące, a czasami lata przygotowań. W wielu elementach należy odczekać, aż wyschnie klej czy farba, aby nałożyć kolejną warstwę, po której należy znów odczekać, aby nałożyć kolejną. Powoduje to, iż zazwyczaj samo przygotowanie kostiumów czy rekwizytów jest nudne i mało widowiskowe.

Wiele elementów kostiumów lub rekwizytów jest skomplikowanych – poszukiwanie *tutoriali* czy wymyślenie sposobu na wykonanie danych elementów również jest pracochłonne, bo często w trakcie ich wykonywania następują zmiany konstrukcyjne lub wizualne.

Jedna z respondentek zwraca uwagę, iż cosplay to hobby, które wymaga cierpliwości – ze względu na to, że na efekty trzeba poczekać a czasem nie są one zadowalające, niektóre osoby mogą poczuć się zniechęcone do wykonywania kostiumów.

Natłok obowiązków dnia codziennego często powoduje, iż znalezienie czasu na wykonanie kostiumu jest wyzwaniem. To również może zniechęcać niektóre osoby do zajęcia się cosplayem.

W związku z tym, wydaje się, iż przez większość czasu cosplay nie jest pasjonujący – należy w niego włożyć wiele wysiłku, cierpliwości, czasu i środków finansowych, a często otrzymany rezultat jest niewspółmierny do elementów, które zostały zainwestowane. Sam proces nie jest *funem*, jak określiła to jedna z respondentek.

Pojawił się również temat dotyczący aktywności powiązanych z cosplayem, na które cosplayerzy poświęcają czas. W związku z tym, iż według niektórych autorów i cosplayerów, cosplay związany jest z odgrywaniem roli¹⁴⁸, potrzebny jest dodatkowy czas, aby zapoznać się z produkcjami, w których występują wybrane przez cosplayerów postaci. Jeśli jest to postać z gry, należy w nią zagrać – a czasami również ukończyć – aby odpowiednio wcielić się w postać. Podobnie jest w przypadku anime czy serialu – aby poznać dobrze postać, należy dogłębnie zapoznać się z fabułą i zasadami świata przedstawionego. Jest to obligatoryjne w przypadku chęci wcielenia się w postać. W zależności od długości anime, serialu czy gry, zapoznanie się z produkcją może zająć od kilku godzin do nawet tygodni czy miesięcy. Cosplay związany jest także z umiejętnością wykonywania makijażu, dlatego też zapoznanie się z jego technikami czy odpowiednimi kosmetykami może być obligatoryjne. Są to kolejne godziny, które cosplayer poświęca, aby odpowiednio przygotować się do wcielenia w postać.

Respondentki podkreślają, iż ważna jest umiejętność zarządzania własnym czasem w taki sposób, aby móc zarówno wykonywać cosplay oraz wypełniać obowiązki dnia codziennego. Jest to więc pozytywny aspekt czasochłonności cosplayu – uczy on

148 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*

odpowiednio zarządzać aktywnościami i ustalać priorytety, tak aby nie zapominać o świecie rzeczywistym.

10.1.3 Wymagające hobby

Podkategoria ta odnosi się bezpośrednio do noszenia kostiumów i niemożności wykonywania niektórych aktywności, takich jak pozy czy gesty. Wynika to m.in. z wspomnianych wcześniej przeze mnie problemów związanych z niemożnością przeniesienia zasad fizyki występujących w danej produkcji na świat rzeczywisty oraz z konstrukcji wykonanego stroju, która bezpośrednio uniemożliwia cosplayerowi wykonanie pewnych ruchów:

„Tak, tylko nie można wykonać na przykład jakiegoś przysiadu, przyklęknięcia, nie wiem – podniesienia rąk, bo nie jest to faktycznie możliwe ze względu na budowę stroju, bo w grze czy w filmie to jest możliwe, bo można to jakoś graficznie ukryć, a w rzeczywistości nie. No i też to, że to jest zrobione z jakiejś pianki, z jakichś takich delikatnych materiałów, które się bardzo łatwo mogą zniszczyć. Czasami niektórzy nie rozumieją, że zbroja, która wygląda na taką masywną że ona w rzeczywistości jest bardzo delikatna i nie chcemy takiego kontaktu fizycznego, bo może się to łatwo uszkodzić, farba może odlecieć czy jakieś wgniecenie może pozostać (...) Tak, to są takie granice, bo niby taka prosta rzecz, podsunąć się do ściany, co w tym skomplikowanego? Ale będąc cosplayerem się wie, że takie – z pozoru banalne rzeczy – są niemożliwe do wykonania” (W, 19 lat)

Jak wspomina respondentka, czasami nawet jakkolwiek kontakt fizyczny może być niewskazany ze względu na delikatność stroju i związaną z nią możliwość zniszczenia elementów.

„To może być problem, bo zdarzają się stroje, które są niewygodne i нефункционалне w prawdziwym życiu (...) Oooo... No właśnie, w tym też tkwi problem, że jednak nie do końca wiemy, jak można by było daną rzecz odwzorować, kiedy jest ona jedynie zaimowana (...) Tak, tak jak było wcześniej, niektóre zaprzeczają podstawowym prawo, także z tym jest mały problem, bo w prawdziwym życiu nikt takich rzeczy nie robi i nie nosi, więc...” (G, 16 lat)

Cosplayerka podkreśla także, iż wiele strojów jest po prostu нефункционалных i niewygodnych w rzeczywistości, stąd też stosunkowo proste aktywności są przez nie utrudnione.

Cosplayerzy mogą spotkać się z sytuacją niemożności dokładnego odwzorowania postaci, co z kolei może spotkać się z dezaprobatą fanów, którzy proszą o konkretną pozę np. do zdjęcia. Pomimo tego, iż wiele kostiumów pochodzi z produkcji, w których zasady działania świata nie pokrywają się z rzeczywistością, jedynie dwie respondentki zwróciły uwagę na to, iż oczekiwania cosplayerów i ich fanów nie zawsze pokrywają się ze stanem faktycznym. Może to wynikać z kwestii wyboru strojów lub z przekonania cosplayerów o tym, iż niektórych rzeczy po prostu nie da się wykonać, więc sprawa ta nie musi podlegać dyskusji. Ponadto zdjęcia mogą zostać zmienione i dostosowane za pomocą programów graficznych a filmiki nagrane w odpowiedni sposób i pod odpowiednim kątem, co powoduje, że niedoskonałości zostają zakryte lub zniwelowane.

10.1.4 Męczące hobby

Kolejnym z problemów, który nie jest widoczny dla osób postronnych, jest kwestia znudzenia się lub zmęczenia wykonywaniem kostiumów:

„No ale wydają mi się, że to są takie minusy z którymi po prostu trzeba się pogodzić i właśnie przede wszystkim uważam, że cosplayu nie można robić na siłę z czym ja też... Musiałam do tego dojść, bo jeżeli się to robi tylko po to, że już to mam wszystko to już muszę to założyć i się pokazać, prawda? No przecież muszę... Nie, to nam ma to sprawiać radość i jeśli w danej chwili nie czujemy się po prostu na siłach, nie czujemy się właśnie na takie pozowania czy wyjście z kimś no to najgorsze co może być to na siłę zmuszanie się do tego” (J, 17 lat)

„Cosplay jest super i w ogóle, ale czasami są takie dni, w których nie masz chęci. Ja teraz mam chyba taki czas, w którym mam chyba problemy z tym cosplayem. Robię je czasami na siłę, na przykład jak do *collabu*¹⁴⁹ się zgłosiłam, to nie chcę mówić „Sorry, nie zrobię”, to robię po prostu na siłę, a nie że chcę, bo jestem zmęczona po prostu” (J, 18 lat)

„Ostatnio rozmawiałam ze znajomą, która mnie namówiła do tego cosplayu i tak dalej. Ona to robi od 2018 i ostatnio jej się przestało to wszystko podobać. I ostatnio z nią gadałam, że jeżeli to nie sprawia radości, bo nie powinna tego robić i tak dalej. Bo całą ideą tego jest to, że to ci się po prostu podoba. Ostatnio mówiła, że ma masę kostiumów, masę znajomych,

149 *Collab* – *Cambridge Dictionary* definiuje *collab* jako <<skrót od *collaboration*; sytuacja, w której dwie lub więcej osób współpracuje ze sobą w celu osiągnięcia celu, stworzenia lub wypromowania czegoś>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/collab>, dostęp: 25.06.2022 r., godz.: 15:41; w przypadku cosplayu zazwyczaj chodzi o sesje zdjęciowe lub nagrywanie filmików

którzy robią kostiumy, masę *tiktoków* i to, że ona na *Instagrama* wstawia zdjęcia i ona nie chce tego zostawić dla samego faktu, że teraz to wszystko by zostawiła. Że ona woli się męczyć w tym cosplayu, który jej się w ogóle nie podoba, tylko dla samego faktu, żeby nie rzuciła kolejnego hobby (...) Ona ma tak od miesięcy, więc nie. Nie może rzucić cosplayu, bo po prostu nie chce rzucić kolejnego hobby. Bo to było jej największe hobby w całym życiu i teraz, żeby to po prostu zostawić? (...) Jeżeli się poświęci na coś energię i czas, to to w tym momencie ma większe znaczenie dla nas” (M, 17 lat)

Respondentka przytacza historię swojej znajomej, dzięki której rozpoczęła cosplay, a która w momencie przeprowadzania wywiadu borykała się z problemem dotyczącym decyzji o porzuceniu cosplayu. Z rozmowy tej wysuwają się dwa istotne wątki:

- 1) Ciężko przerwać zaangażowanie w cosplay, jeśli aktywność cosplayera związana jest z publikowaniem zdjęć i filmików w Internecie, ponieważ zazwyczaj jest to również związane z posiadaniem fanów, którzy oczekują od cosplayera stałego tworzenia kostiumów,
- 2) Może zdarzyć się tak, iż cosplay przestał być hobby, które sprawia przyjemność, ale z powodu zaangażowania w niego przez długi czas, trudno jest go porzucić; respondentka w ten sposób odnosi się nieświadomie do reguły zaangażowania opisanej przez Cialdinię (Cialdini, 2013, s. 76-132). Znajoma respondentki nie porzuca cosplayu również dlatego, że nie chce porzucać kolejnego hobby.

Biorąc pod uwagę również wcześniejsze wypowiedzi respondentek, sytuacja znajomej jednej z nich jest niekomfortowa i naraża ją na negatywne emocje związane z odczuwaniem przymusu do tworzenia kostiumów. Jeśli przyjmiemy, iż hobby powinno sprawiać przyjemność, cosplay w tym momencie przestaje być hobby, a staje się niechcianą aktywnością. Może to powodować frustrację i niechęć, która może przekładać się również na inne aspekty życia.

Respondentki zwracają uwagę, iż cosplay to aktywność, która powinna sprawiać przyjemność, nie zaś taka, do której powinny się zmuszać. Problem stanowią jednak grupy czy pary cosplayowe, ponieważ wymagają one aktywności i obecności nawet wtedy, kiedy cosplayerki nie mają na to ochoty. Wynika to z przyjęcia zobowiązania i obietnicy, że dany strój/*instant* zostanie wykonany na dany termin. Może to powodować negatywne emocje lub doprowadzić do porównywania się z innymi, co przekłada się z kolei na gorsze

samopoczucie. Jednocześnie, biorąc pod uwagę, iż okres dorastania jest dynamiczny i obfituje w eksplorację, naturalnym jest, że w pewnym momencie cosplay mógł się znudzić i wynikła potrzeba poszukania nowego zainteresowania.

Kategoria *Doskonałość czy jej brak?* odnosi się zarówno do problemów w sferze materialnej (brak funduszy, niemożność wykonania niektórych póz czy gestów w kostiumie), jak i niematerialnej (brak czasu, zmęczenie materiału). W części z problemów respondentki znajdują pozytywne aspekty, takie jak umiejętność gospodarowania czasem czy finansami. Niektóre z problemów dla większości wydają się nieistotne; takim problemem zdaje się być niemożność przełożenia fizyki i zasad świata fikcyjnego na świat rzeczywisty. Pozostałe problemy dotyczą kwestii niechęci kontynuowania cosplayu, zwykłego znudzenia się takowym zainteresowaniem, które jest jednak komplikowane przez powstałe zobowiązania – obiecany *collab* lub fani, którzy czekają na kolejne zdjęcia i filmiki.

Stąd wydaje się, iż niektóre problemy mogą zostać stosunkowo łatwo pokonane i przełożyć się na naukę różnorodnych umiejętności, a niektóre są skomplikowane i niemal niemożliwe do rozwiązania bez poświęcenia pewnych rzeczy i określenia priorytetów. Może to powodować dodatkowe napięcie w cosplayerach, nie stanowi to jednak negatywnej strony specyficznej tylko i wyłącznie dla cosplayu – podejmowanie decyzji, określanie priorytetów i zmęczenie materiału to cechy aktywności i działalności ludzkiej w ogóle.

10.2 Pułapka popularności

Kategoria nazywana pułapką popularności odnosi się zarówno do cosplayerów, jak i produkcji, na bazie których wybierają oni postacie i konstruują stroje. Respondentki zwracają uwagę na to, iż popularność potrafi być przytłaczająca i zniechęcająca do rozpoczęcia lub kontynuowania cosplayu.

Na bazie wywiadów z respondentkami zostały wyodrębnione następujące podkategorie: a) małe zasięgi popularności jako demotywator, b) zbyt popularne serie jako zniechęcenie do cosplayu, c) mylenie postaci jako naturalna konsekwencja popularności i niepopularności wybranych serii oraz d) psychofani jako skutek popularności.

10.2.1 Małe zasięgi popularności jako demotyuator

Małe zasięgi popularności odnoszą się do przestrzeni internetowej, gdzie udostępnione zdjęcia i filmy są oceniane przez osoby trzecie. Najczęściej są to fani danego cosplayera lub danej produkcji. W zależności od medium społecznościowego, te oceny i wsparcie fanów może przyjąć formę polubień, ilości *followersów*¹⁵⁰ czy ilości subskrypcji. Naturalnym jest jednak, iż mogą pojawić się osoby, którym wytwór danego cosplayera się nie spodoba lub jednostki, które będą chciały cosplayerowi sprawić przykrość poprzez publikowanie nienawistnych komentarzy. Jak wspominają respondentki:

„Zależy, na jakie osoby się trafi. Tak, jak podsyłałam G., to wiadomo – on nagrywa *tiktoki*, więc ma większy zasięg, bo trafi do tych młodszych. Bo sam jest młodszy. No to wiadomo, on ma większy odzew pod zdjęciami, niż na przykład ja. Mnie to jest akurat obojętnie, ale znam osoby, które się łamią, bo ktoś inny ma więcej za to samo zdjęcie. Ale to właściwie jest losowe, patrząc na te algorytmy, jak one działają. A ostatnio właściwie nie działają...” (D, 17 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na typ medium, na którym dokonuje się publikacji filmików i zdjęć. Według słów respondentki, jej znajomy ma więcej polubień i reakcji, ponieważ publikuje na *TikToku*, a więc trafia do osób młodszych. Ponadto wskazuje na działanie algorytmów, które wpływają na odzew obserwujących pod opublikowaną treścią.

„No nie, bardziej myślę, że trzeba pamiętać o tym, że no w tej chwili rzeczywiście to jest naturalne, że możemy czuć się gorsi też w takim cudzysłowie oczywiście. Jeżeli chodzi o cosplay, ale wydaje mi się, że wystarczy trochę poczekać jak znowu poczujemy się ze sobą na tyle dobrze, że jak znowu założymy te cosplay to myślimy „ Tak jest naprawdę okej”. No i okej tamta osoba wygląda w ten sposób. Może mieć większe zasięgi, może bardziej ten...Ale mój cosplay na przykład też nie jest przecież zły, prawda? Też poświęciłam na niego swój czas, swoje serce, wszystko, więc też jest jak najbardziej w porządku. Nawet jeżeli nie jest tak wow, idealny” (J, 17 lat)

150 *Follower* – *Cambridge Dictionary* definiuje *followera* jako <<osobę, która się czymś wielce interesuje; ktoś, kto wspiera, podziwia i wierzy w jakąś osobę, ideę czy grupę>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/follower>, dostęp: 27.06.2022 r., godz.: 14:06

Uczestniczka porusza kwestię samooceny związanej z zasięgami. Zwraca uwagę na to, iż przez mniejsze zasięgi cosplayer może czuć się gorzej. Jednakże zwraca również uwagę na to, że jest to naturalna część cosplayu i należy poczekać, aż te odczucia przemiją.

Tematy poruszone przez respondentki dotyczą kwestii poczucia zniechęcenia do cosplayu z powodu stosunkowo małej liczby osób, którym kostiumy cosplayerów się podobają. Wskazuje to na kwestię ważności odbioru kostiumów cosplayera przez otoczenie społeczne. Oznacza to również, iż cosplay nie stanowi jedynie hobby wykonywanego dla samego cosplayera, ale również dla opinii publicznej. Odbiór społeczny kostiumu lub samego cosplayera może więc stanowić zarówno wzmocnienie pozytywne, jak być element zniechęcający do zainteresowania, jakim jest cosplay.

10.2.2 Zbyt popularne serie jako zniechęcenie do cosplayu

Respondentki zwracają uwagę, że zbyt duża popularność danej serii może działać zniechęcająco do wykonywania cosplayu:

„Też przygnębiające jest to, że oceniający [podczas konkursu – przypis autorki] bardziej przychylnym okiem patrzą na postaci, które znają. A ja robię z takich niszowych serii, gdzie widzą strój i jak im nie podeślesz zdjęcia, to nawet nie sprawdzą, kto to jest” (D, 17 lat)

Zwrócono uwagę na problem, jakim jest wykonywanie kostiumów do postaci pochodzących z niszowym serii – przez małą popularność ciężko jest się przebić w konkursie cosplayu.

„Tylko, że z jednej strony tak, ale z drugiej, te postaci w centrum uwagi to są te właśnie popularne, *nahypowane*¹⁵¹ w danym okresie postacie, a ich na konwentach jest strasznie dużo, a ja nie lubię, jak jest dużo tych samych postaci. Bo to nawet nie

151 *Hype* – *Cambridge Dictionary* definiuje *hype* jako <<sytuację, w której jakiś element występuje często w reklamach, gazetach, telewizji ect., po to, aby zainteresować odbiorcę>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hype>, dostęp: 27.06.2022 r., godz.: 14:53; jeśli coś jest *nahajpowane*, oznacza to, że było ono szeroko reklamowane i rozpowszechniane, również przez samych fanów

chodzi o to, że ktoś jest lepszy a ktoś jest gorszy, tylko nie podoba mi się to, że wchodzi na konwent i widzę dziesięć innych osób, które też są tą samą postacią i nie lubię czegoś takiego” (N, 16 lat)

Kolejna respondentka zwraca uwagę na fakt, iż popularność danej serii lub postaci w danym okresie przekłada się na dużą ilość kostiumów wzorowanych na niej. Jak sama zaznacza, nie lubi takich sytuacji, kiedy na konwentach jest wielu cosplayerów przebranych za tę samą postać.

„A co do cosplayu to taka kultura popularności to odniosła bym to do tego, że wychodzi jedna seria, jedna postać, która jest bardzo popularna i w cosplayu bym powiedziała tak są różne typy osób, które bardziej celują w cosplaye pod różne wyświetlenia, dla własnej satysfakcji jakby tak po prostu, bo czemu nie czy na przykład po prostu to nie bardzo trafia w najnowsze takie serie, które są nagle popularne i założmy na przykład, że połowa fandomu polskiego robi jedną postać, lub postaci z jednej serii. Na tej zasadzie czy nawet jak są takie postacie, które są tak popularne przez wiele, wiele lat na przykład

Rem – taka pokojówka z niebieskimi włosami” (L, 16 lat)

Uczestniczka również zwraca uwagę, iż w przypadku popularnych serii wiele osób robi ten sam kostium; jednak dopatruje się ona tutaj również tego, iż jest to naturalna konsekwencja popularności, którą niektórzy cosplayerzy wykorzystują do uzyskania większej ilości zasięgów w przestrzeni internetowej.

„Tak samo, jak są sławne serie, to czasami nawet jak lubisz postać i seria staje się sławna i postać też staje się sławna, to nie chcesz cosplayować tej postaci. Jednak za dużo tych osób widzisz (...) Albo właśnie problem jest, że na jednym konwencie można zobaczyć tysiąc *Deku*, a tylko jedną jakąś postać, którą w ogóle ledwo co kojarzysz (...) A jeszcze początkowo wzięłam postać *Weia*, bo też sławna była ta seria *Mo Dao Zu Shi*. Teraz trochę odeszli. Ja właśnie odeszłam od tego, bo był straszny *hype*. Bo to mnie trochę przytłaczało” (J, 18 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę, iż z powodu zbytnej popularności produkcji *Mo Dao Zu Shi* wycofała się z pomysłu zrobienia kostiumu *Weia* – jednego z bohaterów tej produkcji – ponieważ poczuła się przytłoczona. Podobnie jak druga respondentka, ta również zwróciła uwagę na to, że popularność danej produkcji przekłada się na to, że wchodząc na konwent spotyka się wiele cosplayerów w kostiumie jednej postaci.

Cosplayerki zwracają uwagę, iż popularność produkcji może przytłaczać i zniechęcać, ponieważ, nawet jeśli lubią daną postać, nie zdecydują się w nią wcielić z obawy przed zbyt dużą ilością innych cosplayerów, którzy wybiorą tę samą postać. Może to być demotywujące nie tylko dla cosplayerów, którzy dopiero rozpoczynają swoją drogę z cosplayem, ale również dla tych, którzy już mają doświadczenie w wykonywaniu kostiumów.

10.2.3 Mylenie postaci jako naturalna konsekwencja popularności i niepopularności wybranych serii

Ze względu na popularność niektórych serii, także postaci z tych serii stają się rozpoznawalne. Posiadają one zazwyczaj charakterystyczne cechy, np. specyficzny kolor stroju, który jednak nie jest używany w konstruowaniu wyłącznie tej postaci. W związku z tym może zdarzyć się sytuacja, w której cosplayerzy zostaną pomyleni z inną postacią, niż ta, w którą się wcielają:

„No właśnie to też jest problem, ale u mnie nie zdarzył się żaden taki przypadek na szczęście. Bo mimo wszystko postaci, które wybieram, to one są charakterystyczne i kostium nie musi być idealnie, ale chociaż jeden element wskazuje na to, że to jest ta postać” (G, 16 lat)

Dziewczyna zwraca uwagę na to, iż niektóre postaci są na tyle specyficzne, że nie da się ich pomylić z nikim innym. Niektórych cosplayerów mogłoby to zachęcić do dalszego kontynuowania cosplayu poprzez wzmocnienie pozytywne.

„Teraz sobie przypomniałam, że miałam sytuację, że ktoś mi podesłał stronę, a tam trzy czy cztery zdjęcia i ktoś pomieszał podpisy. Pod moim zdjęciem był inny podpis i to wszystko było ponumerowane w dokumencie” (D, 17 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na kwestie pomylenia podpisów, nawet jeśli w dokumencie przesłanym do osoby za podpisy czy artykuł odpowiedzialnej podpisy i zdjęcia zostały ponumerowane. Problem ten związany jest z tym, że artykuły czy podpisy mogą być tworzone przez osoby, które nie są zainteresowane kulturą popularną, a więc nie znają jej wytworów. Problematyczne jest również to, że trafiają one do szerokiego grona odbiorców,

np. w przestrzeni internetowej, przez co cosplayer może poczuć się niezrozumiany lub zbagatelizowany.

„Ciężko mi sobie przypomnieć coś tego typu, ale pomyślałam, że bardziej miałam coś takiego, że czułam się niezręcznie, bo na przykład ktoś powiedział - „O! Robisz tą i tą postać!”, a tak naprawdę to nie była ta postać. To raczej takie coś mi się przypomniało teraz. No zdarzyło mi się parę razy jak robiłam w miarę mniej popularne postacie i tak oczywiście każdy może się pomylić, prawda? Ale pierwsza myśl jest takie „No to nie jest ta postać”. To bardziej coś takiego” (J, 17 lat)

Uczestniczka zwraca uwagę na swoje odczucia, ponieważ poczuła się niezręcznie, kiedy ktoś myślał, że wykonuje cosplay innej postaci niż w rzeczywistości. Racjonalizuje jednak te odczucia stwierdzeniem, iż każdy może się pomylić.

Sytuacja pomylenia postaci może być dla cosplayera dotkliwa, ponieważ wkładając dużo wysiłku i środków finansowych w kostium może nie otrzymać pożądanego efektu lub może być zbyt podobna do innej postaci. Może to zadziałać odpychająco i zniechęcająco do tworzenia kostiumów. Jeśli jednak cosplayer, którego to spotkało zastosuje strategię oczyszczenia opisywaną przez McAdamsa (McAdams, 2001, s. 474-475), może wyciągnąć wnioski z pomyłki lub ją zracjonalizować i upewnić się w kontynuowaniu cosplayu.

10.2.4 Psychofani jako skutek popularności

Jedna z respondentek poruszyła temat dotyczący posiadania psychofana. Związane są z nim dwa elementy:

1. Wspomniane wcześniej *FOMO*¹⁵² oraz
2. Kwestia skupienia na wyglądzie; cosplay, jako hobby opierające się m.in. na tym, jak cosplayerzy się prezentują, może powodować kompleksy i zazdrość z powodu niemożności osiągnięcia niedoścignionego ideału piękna lub zbliżenia się do wyglądu jak inny cosplayer.

152 *FOMO* – *Cambridge Dictionary* definiuje *FOMO* jako <<uczucie zmartwienia pojawiające się w momencie, w którym możesz przegapić ekscytujące rzeczy, w których uczestniczą inni ludzie, szczególnie powodowane przez obserwowanie tychże rzeczy na social mediach>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fomo>, dostęp: 20.06.2022 r., godz.: 15:15

Jak opisuje to respondentka:

„Mam taką jedną wręcz psychofankę w fandomie, która jak ja zrobię jakiś strój, to ona po tygodniu też ten strój robi, bo troszkę jest stuknięta na tym punkcie. No właśnie taka zazdrość i ten strach przed ominięciem czegoś, to są takie mocne zagrożenia też. Właśnie w takim hobby, które jest mocno skupione na wyglądzie, to zazdrość mocno wchodzi” (A, 18 lat)

Cosplayerka zwraca tutaj uwagę na negatywne emocje, które mogą pojawić się w pogoni za popularnością.

Kwestia popularności w cosplayu jest tematem drażliwym i skomplikowanym, nie zależy bowiem od samych starań cosplayera, ale również od popularności danej produkcji i umiejętności wykorzystania mediów społecznościowych w taki sposób, aby odpowiednio dostosować się do panujących wewnątrz algorytmów, np. poprzez trendy i filtry.

Jedną z istotnych negatywnych stron popularności cosplayu jest również posiadanie psychofanów, którzy mogą stanowić zagrożenie dla cosplayera.

Algorytmy i niemożność osiągnięcia popularności w cosplayu może powodować spadek samooceny lub odczuwanie negatywnych emocji i związane z tym zaprzestanie angażowania się w cosplay.

10.3 Przekraczanie granic cosplayerek

Powyższa kategoria została wyodrębniona ze względu na to, iż respondentki zwróciły uwagę, że jedną z negatywnych stron cosplayu jest to, jak osoby postronne odbierają ciało cosplayera. Wypowiedzi te zostały zebrane i podzielone na następujące podkategorie: a) niechciany dotyk jako nieprzyjemna część cosplayu oraz b) molestowanie w cosplayu oraz c) seksizm w cosplayu.

Ciało cosplayera, ze względu na to iż przez kostium, perukę i rekwizyty przypomina ciało wybranego bohatera, może być traktowane w sposób przedmiotowy, jako tenże wyimaginowany bohater. Powoduje to, iż osoby trzecie mogą nie dostrzegać niczego

niewłaściwego w dotykaniu cosplayera bez jego zgody – czy to dotyk ciała cosplayera czy jego rekwizytów, które bywają kruche i delikatne.

Może również dochodzić do tego, że osoby postronne zakładają, iż osoba w kostiumie jest osobą kontaktową, lubiącą towarzystwo, co niekoniecznie musi być prawdą, ponieważ udział w cosplayu biorą osoby o różnych cechach osobowościowych i nie wszystkie są otwarte na zażyłe kontakty interpersonalne i dotykanie.

Osoby trzecie mogą wykazać się również brakiem zrozumienia w przypadku odważniejszych, roznegliżowanych kostiumów, zakładając iż taki kostium daje im prawo do dotykania cosplayera, co jest założeniem błędnym, ponieważ cosplayerzy ubierający takie kostiumy posiadają do tego wiele motywacji, a chęć bycia dotykany nie musi być jedną z nich.

Jednym z błędnych wniosków osób postronnych może być również to, że wychodzą z założenia, iż cosplayer wcielił się w wybraną postać po to, aby być zauważonym i dotykany oraz że robi to wyłącznie po to, aby swoją prezencją ucieszyć inne osoby. Nie jest to zgodne z prawdą, ponieważ, podobnie jak w powyższym akapicie, cosplayerzy posiadają wiele różnorodnych motywacji do zajmowania się tą aktywnością, w tym motywacje czysto indywidualne, nie skierowane na zaspokojenie potrzeb innych jednostek.

Stąd ciało w cosplayu funkcjonuje jako obszar sporny, pomiędzy dotykiem, a niezgodą na niego.

10.3.1 Niechciany dotyk jako nieprzyjemna część cosplayu

Niechciany dotyk został wyodrębniony spośród pozostałych kategorii, ponieważ nie dotyczy molestowania a dotykania i przytulania cosplayerów bez ich zgody. Dotykanie to nie ma charakteru erotycznego – wynika zazwyczaj z chęci dotknięcia kogoś, kto wygląda jak ulubiona postać, chęci przytulenia się lub zabawy, która może skończyć się np. złamaniem rekwizytu lub uszkodzeniem kostiumu. Ze względu na to, iż cosplayerzy poświęcają wiele czasu i funduszy na stworzenie rekwizytów i kostiumów, zniszczenie ich jest dotkliwe. Podkategoria ta została więc wyodrębniona ze względu na odczucia cosplayerów dotyczące dotykania i kontaktu fizycznego bez ich zgody. Jak wypowiadają się respondentki:

„(...) ale ludzie w obliczu tego, że wow konwent, wow, tyle jest super rzeczy i emocji czasem zapominają, że nie wszyscy chcą się tulać i to jest... Głównie to mi się zdarza najczęściej, że ktoś podbiega i mnie przytula tak nagle z tyłu, a ja jestem przestraszona, że ktoś mnie obejmuję. No i to nie jest tak, że „odsuń się, zostaw mnie” tylko to chyba z zaskoczenia. Mógł podejść i się spytać i wtedy nie byłoby problemu, ale to taka przestrzeń osobista by się przydała, a niektórzy po prostu zapominają o tym” (M, 18 lat)

„Rzadko się zdarza, ale są też tacy, którzy skaczą. Na *Kopernikonie* był chłopak, który się rzucał na ludzi i na przykład ja stoję, rozmawiam ze znajomymi a on mnie przewrócił na ziemię. Uznał to chyba za jakiś żart” (D, 17 lat)

„Tak, poza tym, bo jeszcze jeżeli dajmy na to te osoby się znają i w jakiś sposób właśnie jest na to pozwolenie to jest ich sprawa, prawda? Ale to była osoba kompletnie obca no i to jest po prostu tak właśnie nie na miejscu bardzo, nie robi się tak po prostu” (J, 17 lat)

„Właśnie tak jest w przypadku konwentów, że młodzieki podbiegają *randomowo* do jakiegoś cosplayera, który ma dużo *propów*¹⁵³ przy sobie i tak zniemacka, bez pytania, w ogóle, zaczynają cię tulić. Dotykają ci te rekwizyty. I to też jest czasami problem, bo czasami się coś zepsuje, czasami się coś stanie i... Potem jest dużo problemów z rekwizytami, żeby to naprawić. A już nie wspomnę, że ktoś ma jeszcze przed tym konkurs cosplay. To już jest po prostu...” (R, 18 lat)

Ostatnia respondentka zwraca uwagę na dotykanie rekwizytów – niejednokrotnie wspominałam, iż niektóre z nich bywają delikatne lub zastrzone, a więc niebezpieczne. Dotykanie ich przez osoby postronne może doprowadzić do ich zepsucia lub zrobienia sobie krzywdy. Problematiczne jest to zwłaszcza w przypadku rekwizytów o pokaźnych rozmiarach, np. długich lancach, mieczach czy skrzydłach, ponieważ w przypadku dużej ilości osób na konwencie czy evencie, cosplayer nie zawsze jest w stanie kontrolować ułożenie rekwizytu lub to, kto i w jaki sposób go dotyka.

Cosplayerki wskazują na kilka elementów dotyczących dotyku bez zgody, którymi są: przytulanie, skakanie na inne osoby oraz dotykanie rekwizytów. W przypadku przytulania, cosplayer może poczuć się niekomfortowo, natomiast stosunkowo rzadko będzie prowadziło

153 *Prop* – *Cambridge Dictionary* definiuje *prop* jako <<obiekt używany przez aktora podczas gry w filmie lub w teatrze>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/prop>, dostęp: 29.06.2022 r., godz.: 12:55; również cosplayerzy używają sformułowania *prop* do opisanie rekwizytów

to do wypadku czy urazów, np. w wyniku tego, że zaskoczony cosplayer będzie się bronił. Taka sytuacja może natomiast spotkać się z ostrą reakcją dotykanego cosplayera, co może nie spodobać się postronnej osobie.

Skakanie czy dotykanie rekwizytów jest znacznie bardziej niebezpieczne, ponieważ w wyniku skoczenia na kogoś, można go przewrócić – jak to zdarzyło się drugiej respondentce – co może wiązać się ze zrobieniem krzywdy zarówno osobie, na którą się skoczyło, jak i samemu skaczącemu. Respondentka zwraca również uwagę, iż najprawdopodobniej ten skok został uznany za żart, co wskazuje, iż być może osoba skacząca nie do końca zdawała sobie sprawę z tego, że może kogoś uszkodzić. Jest to być może kwestia związana z wiekiem osoby, która dokonała skoku, ponieważ miało to miejsce na konwencji.

Podkategoria związana z niechciany dotykiem jest problematyczna, ponieważ często cosplayerzy pojawiają się tam, gdzie jest dużo osób oraz przez swoją działalność stają się niejako osobami publicznymi, co wiąże się z chęcią nawiązania z nimi kontaktu. Istotne jest więc zwracanie uwagi na to, że cosplay to nie zgoda na dotykanie, co promują niektóre z konwentów, np. takich jak *Pyrkon*¹⁵⁴.

10.3.2 Molestowanie w cosplayu

Respondentki chętnie wypowiadały się pytane o kwestię molestowania w cosplayu. Zwróciły one uwagę na wiele elementów, które są powiązane z tym tematem:

„Tak i można wrócić do domu i cały czas myśleć o tym, że on kureczę złapał za tyłek czy coś. Więc można czuć się potem niekomfortowo. Ale według mnie, ludzie powinni mieć na tyle rozumu, żeby nie łapać obcej osoby za tyłek ani nie robić innych obleśnych rzeczy, naruszając przestrzeń osobistą danej osoby. Bo na przykład jeżeli jest cosplayer, który powie, że możesz mnie przytulić, objąć, dać buziaka w policzek, to jeśli cosplayer wyraża na to chęć i druga osoba chciałabym takiego kontaktu, no to nie ma problemu. Natomiast, jeśli druga osoba jest taka namolna i celowo obściskuje, przytula, podnosi czy chce jakichś dziwnych pozycji do zdjęć, to to już według mnie nie jest w porządku” (W, 19 lat)

„Myślę, że to jest najgorsze, bo wiadomo jakieś bardziej odsłonięte stroje są super, jeżeli ktoś to super zrobi to wygląda ekstra i można się tym chwalić i pokazywać, ale no właśnie takie jakieś łapanie za tyłek i pozwalanie sobie, gwizdanie, a

154 Informacje odnośnie bezpieczeństwa na konwencji *Pyrkon*, <https://pyrkon.pl/bezpieczny-pyrkon/>, dostęp: 29.06.2022 r., godz.: 12:51

później jeszcze komentarze, że „No przecież tak się ubrałaś to czego oczekujesz?” no to nie jest to coś co powinno mieć miejsce” (M, 18 lat)

„Ale też mi się wydaje, że na mieście jest najwięcej tego typu sytuacji. Na konwencji tak nie za bardzo, ale na mieście już tak, bo się zdarzy, że ktoś włoży rękę pod spódniczkę, ktoś zrobi zdjęcie z ukrycia” (D, 17 lat)

Respondentka zwraca uwagę, iż według niej więcej takich sytuacji ma miejsce w środku miasta, a nie na konwentach – może to być związane z zasadami panującymi na konwentach, które nie pozwalają na dotykanie cosplayerów, tak jak np. *Pyrkon*, o czym pisałam powyżej. W centrum miasta zaś takie zasady nie są obecne – powinny być one normą, jednak bywają łamane. Podkreślane jest również, że cosplay nie stanowi automatycznej zgody na dotykanie.

„To nie jest jak z taką tabliczką „MOŻESZ”. To nie działa w ten sposób. Na pewno współczuję takiej sytuacji” (J, 17 lat)

„Chyba nie miałam takiej sytuacji. Znaczący mam wrażenie, że wszyscy wiedzą, że do mnie się z takimi rzeczami nie podchodzi, bo się można oparzyć, na tej zasadzie. No ja wymagam równego traktowania i też to dostaję, więc... A na tę chwilę nie przychodzi mi do głowy nic takiego, żeby moje znajome to spotkało. Znaczący, pewnie tak, ale nie jestem w stanie sobie przypomnieć. Dwa razy miałam na konwencji taką sytuację, że ktoś mnie próbował dotknąć, zmacać, coś, ale krótka piłka – mówię „Co Ty robisz?!”, na głos też, żeby ludzie się wokół odwrócili też. No i wtedy przeważnie już sobie daję spokój taka osoba” (A, 18 lat)

Cosplayerka wspomina, iż zareagowała na próby dotykania głośną dezaprobatą w celu zwrócenia na sytuację uwagi osób postronnych – kiedy więcej osób koncentruje się na danej sytuacji, osoba która chce dotykać cosplayera bez zgody może poczuć się zmieszana lub zawstydzona i zaprzestać prób dotyku.

„Pytasz osobę, która chce sobie wytatuować jako pierwsze piorun strajku kobiet na żebrach, także. Powiem tak, plus jest taki, że duża część fandomu to są kobiety, ale jak pojawi się taki jeden co walnie tekstem, taki wiesz „No widać trochę ciało, więc mogę Cię dotykać na konwencji”, prawda? (...) Z mężczyznami? A jest dobry powód, bo powiedziałaś mi. Dotykanie mężczyzn nie jest brane tak samo jak dotykanie kobiety typu, że typ ma klatę na wierzchu i to nie jest brane tak samo jakby ktoś dotknął cycek laski „Nie, przecież to jest klata, co z tego jak ktoś cię molestuje i za tobą lata, przecież nic nie robi...To

jest okropne! O tym się mało mówi, w sensie tak cis, nie? (...) Że nawet po prostu, że jestem facetem, ale właśnie mam takich trzech znajomych takich bliższych i właśnie mówili, że dosłownie niektórzy byli w stanie być jak „wow, ale masz fajny tyłek” po prostu ma kostium, który to podkreśla. Mimo to jakby ktoś to powiedział kobiecie to po prostu byłby to totalny skandal i jakby nie powinnaś tego robić także w drugą stronę. Szanujmy swoją przestrzeń osobistą. To jest okropne”

(L, 16 lat)

„Niekórzy nie potrafią tego powiedzieć wprost, że „No ej, to jest niefajne zachowanie, proszę przestać”. Bo na przykład ja jestem typem takiej osoby. Bo gdyby ktoś mnie złapał za tyłek, to ja bym nie potrafiła mu zwrócić uwagi, tylko bym była w niekomfortowej sytuacji. I po prostu bym miała takie „Ja chcę już iść”. Ale pomimo tego, że się zwróci uwagę – raz słyszałam o takiej sytuacji, że pomimo tego, że się zwróciło typowi uwagę, to zaczął się wręcz stawiać, zaczął dyskutować, że on nic złego nie robi. Że ona jest jakąś feministką czy coś w tym stylu, nie? I tacy ludzie też są. Tacy ludzie też są. Albo stalkowanie na konwentach. To też jest bardzo nieprzyjemne doświadczenie i źle jest potem (...) Na to trzeba uważać, bo jak cosplayer ma odsłoniętą klatkę i cosplayerka ma dużo odsłonięte w cosplayu, bo po prostu postać ma taki strój, to nie oznacza, że prosi się o dotknięcie go. Bo to jest jakby... Każdy cosplayer, każdy człowiek ma swoją strefę komfortu, którą trzeba przestrzegać, bo jakby... To, że robi cosplay półnagiej postaci, nie oznacza, że chce, żeby ją dotykano. Po prostu. I to jest złe, bo osoby, które robią ten cosplay czują się tak niekomfortowo i odechciewa im się robić jeszcze raz tej postaci, bo boją się, że będzie ta sama sytuacja. Później są dramy, że cosplayerka półnaga nie chciała się dotykać i są takie nieprzyjemne sytuacje i jakby masakra” (R, 18 lat)

Respondentka zwraca również uwagę, iż dużym problemem jest stalking na konwentach – element też może wiązać się z kwestią posiadania psychofana poruszaną powyżej. Zarówno psychofan, jak i stalker, mogą być osobami, które funkcjonują lub nie funkcjonują wewnątrz subkultury cosplayu.

„Byłam kiedyś na obozie cosplayowym i właśnie gadaliśmy na temat bezpieczeństwa i tak dalej i ten, w cosplayu i jedna dziewczyna opowiadała, bo raz miała trochę krótszą spódniczkę, taki mundurek szkolny i tak dalej i po prostu ją zaczepiali i próbowali ją zgwałcić. Nic jej się nie stało, ale no – mogło” (M, 17 lat)

Ostatnia z respondentek zwraca również uwagę na niebezpieczną sytuację, która mogła przerodzić się w gwałt. Z wypowiedzi respondentki wynika, iż było to związane z tym, że owa dziewczyna posiadała krótką spódniczkę do kostiumu, który był wzorowany na japońskich mundurkach szkolnych.

Pojawiły się głosy zwracające uwagę na to, iż uszanowanie braku zgody na kontakt fizyczny powinno być normą, a dotykanie bez zgody jest procederem obleśnym i nie powinno mieć ono miejsca. Wystąpiły również pochwały związane z kostiumami, które odkrywają więcej ciała, niż zazwyczaj, ponieważ są one robione po to, aby się podobać – zarówno sobie, jak i (w przypadku niektórych cosplayerów) osobom postronnym – nie zaś po to, aby być dotykany.

Dwie z respondentek zapytane przeze mnie o kwestię dotykania mężczyzn w cosplayu odpowiedziało, że faktycznie stanowi to problem i powinno być taktowane dokładnie tak, jak w przypadku kobiet, tj. nie ma zgody na dotykanie człowieka jakiegokolwiek płci bez jego zgody, ponieważ powinno się szanować granice drugiej osoby. Nadal stosunkowo mało mówi się o molestowaniu mężczyzn, jednak coraz bardziej zwracana jest na to uwaga również w cosplayu, dzięki czemu mężczyźni również mogą uniknąć nieprzyjemności związanych z niechcianym dotykiem.

Respondentki zwracają też uwagę na to, że sytuacja, w której ktoś dotyka je bez zgody jest sytuacją niekomfortową, ale nie zawsze potrafiłyby zareagować adekwatnie do sytuacji. Jest to problematyczne, ponieważ może upewniać sprawcę w tym, że nie robi nic niewłaściwego.

Przedstawione przez cosplayerki sytuacje ukazują, iż problem molestowania jest stosunkowo częsty – nie zawsze dotyczy on ich samych, ale często są to opowieści zasłyszane od innych. Granice, które nie powinny być przekraczane, są stale naruszane, a kiedy cosplayerzy wyrażają dezaprobatę, mogą spotkać się z tym, iż sprawca próbuje ich obrazić lub zdyskredytować, o czym wspominała jedna z respondentek. Jest to problem, który wymaga wdrożenia programów profilaktycznych i edukacyjnych, które w ogóle zwracałyby uwagę na kwestię niezgody na dotyk. Ponadto konwenty i *eventy* stale powinny podkreślać, iż cosplay nie jest zgodą na dotykanie, co sukcesywnie robi, np. *Pyrkon*.

10.3.3 Seksizm w cosplayu

Respondentki pytane o kwestię seksizmu w cosplayu nie dostrzegały go, stąd pojawiły się tylko cztery odpowiedzi dotyczące powyższego tematu. Tylko jedna wypowiedź mówi wyraźnie o występowaniu takiego zjawiska w cosplayu, pozostałe dotyczą tego, że

respondentki się z nim prywatnie nie spotkały oraz nie jest ono powszechne. Jest to wynik pocieszający, ponieważ może świadczyć o tym, iż w subkulturze cosplayu nie występuje wiele zachowań seksistowskich. Jednakże, jak przyznają respondentki, nie spotkały się z nimi, co nie jest jednoznaczne z tym, iż nie ma ich w ogóle. Może to być związane z tym, iż subkultura cosplayu zdominowana jest przez kobiety (Liszko, 2020), aczkolwiek jak pokazuje przykład programu *Heroes of cosplay*, również w cosplayu są obecne pewne stereotypy, które mogą przekładać się na występowanie seksizmu (Scott, 2015). Jak wypowiadają się respondentki:

„Myślę, że seksizm dotyczy obu stron tak naprawdę. Co prawda, w większości na przykład anime, no powiedzmy sobie szczerze, trochę jest tego *fanservice'u* jednak. I po prostu to trochę się jednak nakłada. Szczególnie, jeśli chodzi o cosplay”
(G, 17 lat)

Seksizm może wynikać z występującego m.in. w anime *fanservice'u*, który może wymuszać na cosplayerach przyjęcie określonej roli lub ubranie określonego stroju. Może to być związane np. z naciskiem fanów danego cosplayera lub chęci dopasowania się do algorytmów czy anime, które akurat w danym momencie jest popularne

„Z seksizmem... No jest, ale powiem szczerze, że ja zazwyczaj nie widziałam, nie spotkałam się, ale to też pewnie przez to, że w anime i w tym gronie, w którym ja siedzę, nie ma zbyt wiele kobiet. Więc... Zazwyczaj w każdej sportówce [anime sportowe – przypis autorki] są maksymalnie dwie dziewczyny, naprawdę tak wychodzi. I nie ma tam żadnego seksizmu – jak już, to one są gloryfikowane. Ale to anime opiera się na sporcie, więc nie jest tak robione i z tym ciężko mi się wypowiedzieć” (A, 17 lat)

Cosplayerka zwraca uwagę na to, iż w anime typu sportowego nie ma zbyt wielu kobiet, więc nie stanowi to podstawy do powstania i rozwoju seksizmu, zwłaszcza, iż bohaterki, które występują w takich anime są, jak mówi respondentka, gloryfikowane. Dużo więc jest zależne od typu anime czy gry, które decydują się oglądać lub w które decydują się grać cosplayerzy i od postaci, w które chcą się wcielić – jedne z anime czy gier będą stanowiły bardziej podatny grunt, na którym może pojawić się seksizm, inne, z powodu konceptu i założeń, niemal uniemożliwiają jego pojawienie się.

„Myślę, że płeć tutaj nie ma znaczenia, że są cosplayerzy mężczy, którzy robią damskie postacie i kobiety, które robią męskie postacie, więc nie ma chyba takiego seksizmu, że postawienie tylko na jedną płeć, skierowane” (W, 19 lat)

Uczestniczka mówi, iż nie ma seksizmu pojawiającego się w cosplayu, a nawet jeśli jest – nie jest on skierowany na jedną płeć. Może więc dotyczyć zarówno kobiet, jak i mężczyzn. Respondentka podnosi jednak kwestię tego, iż nie stanowi to problemu ze względu na to, iż kobiety robią męskie stroje, a mężczyźni kobiece, co mogłoby obniżać szansę na wystąpienie seksizmu.

„Tego typu rzeczy... Mogę powiedzieć, że podobnie jest jak z seksizmem w cosplayu z modelingiem takie podejście. Czasem niektórzy fotografowie, którzy są mężczyznami pozwalają sobie na za dużo, gdzie często o nich można usłyszeć i niefajnie się o nich mówi, nie? Potem coś takiego.. No właśnie plusem w cosplayu takim polskim jest to, że naprawdę jest mało jednostek, które rzeczywiście tak działają. Po prostu jest większość kobiet, albo facetów z bardziej liberalnymi, otwartymi poglądami taki jest plus na przykład jak spotkasz takiego jednego takiego Bartka na konwencji, nie? To może być różnie” (L, 16 lat)

Dziewczyna porównuje cosplay do modelingu ze względu na sesje zdjęciowe, które występują w obu aktywnościach. Podkreśla również, iż czasami fotografowie zachowują się w sposób nieodpowiedni. Zwraca także uwagę na fakt, iż cosplay jest zdominowany przez kobiety i jeśli biorą w nim udział mężczyźni to raczej ci posiadający liberalne poglądy, stąd ryzyko doświadczenia seksizmu jest stosunkowo niskie.

Respondentki zwracają uwagę na seksizm w samej subkulturze cosplayu – nie biorą pod uwagę osób spoza subkultury. Biorąc pod uwagę fakt, iż bierze w niej udział więcej kobiet, niż mężczyzn, istotnie może to zmniejszać prawdopodobieństwo doświadczenia seksizmu w samym cosplayu.

Kategoria *Przekraczanie granic cosplayerek* jest rozległa ze względu na wypowiedzi cosplayerek o traktowaniu ciała w cosplayu jako obiektu publicznego, gotowego do wykorzystania poprzez dotyk czy robienie mu zdjęć/nagrywania filmików w każdym

momencie i w każdej pozie. Dla niektórych cosplayerów i osób postronnych ma ono znaczenie niemal wyłącznie materialne, pozwalające na wymianę go na zasoby poprzez udostępnianie zdjęć i filmików w wymaganych przez fanów pozach, aktywnościach i wersjach kostiumów.

W związku z tym, iż ciało może być rozumiane jako obiekt publiczny, dotyczy go wiele problemów związanych z niechcianym dotykiem, seksizmem i molestowaniem, któremu środowiska z cosplayem związane starają się przeciwdziałać. Jest to jednak skomplikowane między innymi ze względu na popularność i ilość funduszy uzyskiwanych z tej branży, a opierających się na cielesności cosplayerów.

10.4 Seksualizacja w cosplayu

W związku z pytaniem o seksualizację w cosplayu pojawiło się kilka podkategorii, na które zwracały uwagę respondentki, a są to: a) seksualizacja dojrzałych postaci, b) seksualizacja nieletnich postaci oraz c) seksualizacja młodych cosplayerów. Seksualizacja dotycząca postaci uzyskała dwa warianty, ponieważ czym innym jest seksualizowanie postaci, które są dorosłe, a czym innym w wypadku postaci nieletnich. Oprócz seksualizowania postaci może wystąpić również seksualizowanie cosplayera, które jest szczególnie niebezpieczne w przypadku osób młodych, takich jak część moich respondentek.

10.4.1 Seksualizacja dojrzałych postaci

W przypadku cosplayu o seksualizacji postaci można mówić zarówno w aspektach samych cosplayerów, jak i artystów tworzących tzw. *arty*. W przypadku cosplayerów seksualizacja postaci będzie miała miejsce, kiedy cosplayer przygotowuje kostium odkrywający lub uwydatniający części intymne postaci (bielizna, obcisły, niekompletny lub zniszczony z premedytacją strój), nawet jeśli fabularnie postać ta nie posiada cech świadczących o seksualności. Wliczać się tutaj będą również sugestywne pozy i aktywności uwiecznione na zdjęciach lub filmikach. W przypadku artystów i *artów* taka sytuacja będzie miała miejsce, kiedy na *arcie* postać będzie miała sugestywną pozę lub będzie w bieliźnie, odkrywającym lub uwydatniającym strefy intymne kostiumie lub naga. Wliczeni zostają tutaj artyści, ponieważ cosplayerzy czasami korzystają z grafik przez nich przygotowanych.

Inaczej jednak należy spojrzeć na postaci, które są kreowane jako seksualne przez twórców. W tym wypadku można wyodrębnić dwa typy postaci:

- 1) Postaci typowo seksualne – są to postaci, które występują, np. w mangach i anime typu *hentai*; często ich jedyną cechą charakterystyczną jest posiadana przez nie seksualność,
- 2) Postaci z cechami seksualności – są to postaci, które oprócz posiadania innych cech i pełnienia innych ról społecznych są również postaciami seksualnymi, utrzymują kontakty seksualne; przykładem takich postaci mogą być np. te występujące w uniwersum *Wiedźmina* – czarodziejki *Triss* i *Yennefer* oraz sam główny bohater, wiedźmin *Geralt z Rivii*. Postaci posiadają inne cechy i pełnią różnorakie role społeczne, jednak fabuła książki, serialu czy gry ukazuje ich również podczas stosunków intymnych. W grze i serialu są oni również pokazani w bieliźnie, co jest motywem chętnie wykorzystywanym przez cosplayerów.

Na powyższy podział niejako zwraca uwagę jedna z respondentek:

„Ale myślę, że seksualizacja dotyczy obu stron, bo w cosplayu wszyscy są równi tak naprawdę, tylko może w większym stopniu dotyczy to kobiet ze względu na *design* postaci. Przynajmniej tak myślę, no bo... No bo jakby tak popatrzeć, to w większości postaci kobiecych, no to jest ogólnie seksualizacja samej postaci. No jest trochę tego *fanservice'u* a w postaciach męskich można powiedzieć, że są takie *defaultowe*¹⁵⁵. I właśnie dlatego może seksualizacja dotyczy bardziej postaci kobiecych, ale to nie oznacza, że nie ma czegoś takiego w stosunku do mężczyzn, bo zdecydowanie jest, no... No, szczególnie właśnie jak jest z gołą klatą. No to już jest zdecydowanie skrajność jednak. No z *Wiedźminem* to zdecydowanie, że wszyscy już piszcza na widok...” (G, 17 lat)

Zwrócono uwagę, iż zazwyczaj seksualizowane są postaci kobiece, co wynika z tzw. *fanservice'u*, który pojawił się również w kategorii dotyczącej seksizmu. Cosplayerka zaznacza jednocześnie, iż nie oznacza to, że męskie postaci nie są seksualizowane, ponieważ może zdarzyć się np. postać „z gołą klatą”, jak opisuje to respondentka, tj. postać męska z gołym torsem. Na poparcie swoich słów respondentka przytacza tutaj opisywanego powyżej

155 *Defaultowy* – *Cambridge Dictionary* definiuje *default* jako <<standardowe ustawienia komputera, np. w zakresie wielkości czcionki lub jej stylu>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/default>, dostęp: 03.07.2022 r., godz.: 21:26; w tym wypadku oznacza to bazową postać, bez ulepszeń czy wspomnianego wcześniej *fanservice'u*

Wiedźmina, który został przeze mnie zakwalifikowany jako postać z cechami seksualnymi ze względu na pełnienie różnorodnych ról i posiadanie innych cech.

„Właśnie pamiętam jak na *Pyrkonie* był ktoś z *Boku no Hero Academia* w stroju królika i nie pamiętam, żeby ktoś młodszy do niego podchodził – raczej same osoby w podobnym wieku. Jeśli ktoś ma takie zbyt odważne stroje, to też boją się podejść” (D, 17 lat)

Tutaj zwrócona została uwaga na kwestię wieku cosplayera – młodszy cosplayerzy czy młodszy uczestnicy konwentów i *eventów* mogą czuć się nieswojo i niechętnie podchodzą lub nie podchodzą w ogóle do starszych cosplayerów, którzy ubierają stroje seksualizujące postać. Jak wspomina respondentka, może to wynikać ze strachu, ale niekoniecznie związanego z roznegliżowanym strojem jako takim, a wiekiem samego cosplayera, który zdecydował się takowy kostium. Niewykluczone jednak, iż taki typ kostiumu może im się wydawać nieodpowiedni, a przez to zniechęcający.

„Znaczący, zależy, jaką postać się seksualizuje, bo jeśli jest to postać do tego zdolna, to jestem w stanie zrozumieć. Bo jeśli jest to osoba, postać, taka bardziej kobieca, która lubi pokazywać swoje atuty, to jestem w stanie zrozumieć, że ktoś robi ją w koronkowej bieliźnie czy coś w tym stylu. Ale jeśli jest to osoba, która na pewno nie założyłaby czegoś takiego i przeważnie są to jakieś małe dziewczynki, nie umiem tego przeżyć czasami. Na przykład była sytuacja, że ktoś z *Genshina* chciał zrobić dziewczynkę w bieliźnie. To było dość mocne i nawet dramy z tego powstały. Masakra” (R, 18 lat)

Ostatnia z respondentek podkreśla kwestię wieku i zdolności do bycia seksualnym danej postaci. Zwraca uwagę, iż jeśli jest to postać adekwatna, dorosła i fabularnie seksualna, przedstawienie jej np. w koronkowej bieliźnie nie stanowi problemu, ponieważ jest zgodne z przedstawionym w produkcji kanonem. Problem zaczyna się jednak, kiedy jest to np. postać nieletnia, co zostanie rozwinięte poniżej.

W związku z seksualizacją postaci pojawiły się dwa ważne tematy wyodrębnione przez respondentki: kwestia adekwatności postaci, tj. odpowiedni wiek (postać pełnoletnia) oraz zgodność z fabułą. Oba problemy wynikają poniekąd z kwestii popularności – seksualizowane postacie są popularne i generują dochody, a więc cosplayerom opłaca się

tworzyć seksualne kostiumy. Ponadto, przez szeroką popularność produkcje takie jak np. *Wiedźmin*, które z założenia powinny być dla osób dorosłych ze względu na poruszaną problematykę i słownictwo, trafiają również do osób niepełnoletnich, które obserwują stosunki intymne postaci lub ich ciała w bieliźnie.

10.4.2 Seksualizacja nieletnich postaci

Seksualizacja nieletnich postaci jest zjawiskiem podobnym do seksualizacji dojrzałych postaci, jednak z różnicą w kwestii ich wieku. W tym wypadku seksualizowane są postaci nieletnie, tak jak ma to miejsce np. w loliconach. Na ten temat respondentki wypowiedziały się w następujący sposób:

„Jak już mówiłam, osobiście czułabym się źle w takich postaciach roznegliżowanych i tak samo uważam, że jeśli są cosplayerki albo cosplayerzy, którzy robią takie seksualne wersje postaci, tylko po to, żeby zdobyć lajki na *Instagramie* albo tylko po to, żeby się pokazać i robią tylko zdjęcie za przeproszeniem swojego tyłka, gdzie postaci tam praktycznie w ogóle nie widać lub co gorsze, jeśli są to na przykład postaci dziecięce, które są właśnie bardzo rozebrane i tak dalej. Albo powiedzmy postać dziecka z postacią osoby dorosłej i są w jakiś sposób powiązane, to według mnie to jest już nie bardzo”

(W, 19 lat)

Poruszona została problematyka związana z moralnością, na którą cosplayerzy powinni zwracać uwagę, aby kostiumy były odpowiednie. Same roznegliżowane kostiumy tworzone po to, aby zdobyć popularność w mediach społecznościowych również są przez tę respondentkę oceniane krytycznie, jednak większy problem stanowi dla niej kwestia powiązania postaci nieletnich z dorosłymi w koncepcji seksualnego cosplayu.

„A co do seksualizacji jakiejś tam to też uważam, że są granice, bo można zrobić coś bardziej seksownego, ale jeśli ktoś przebiera się za jakąś postać nieletnią, która na przykład w anime jest pokazana jako taka słodka i dziewczęca i robienie jej w jakiejś takiej odsłonie no mocno takiej seksualnej no jest troszeczkę moim zdaniem no nie ma nie miejscu, no bo to może niektórych zgorszyć. Na przykład kogoś ulubiona postać jest słodka, kochająca i jest takim misiem, a tu nagle patrzy i taka ubrana jakoś nie wiem... Zrobiona w jakiś sposób, no zły. To nie jest dobre. Nie popieram tego” (M, 18 lat)

Również ta respondentka zwraca uwagę na kwestię moralności, ponieważ przedstawienie postaci nieletniej w seksualny sposób może zgorszyć odbiorców, a zwłaszcza fanów tej postaci, jeśli np. w anime prezentuje się ona jako słodka i niewinna. Wypowiedź respondentki jest również związana z kwestią przedstawienia postaci zgodnie z fabułą i prezentowanymi w produkcji cechami charakteru danej postaci.

„Też jakby sama seria *My Hero Academia* oczywiście gdyby nie tak zwany fandom i właśnie podejście wielu osób młodszych. Sama mam szacunek, prawda? I jeżeli widzę cosplay no to nie mam czegoś takiego, że „O Jezu, znowu to anime”, tylko wiem o tym, że właśnie wiele osób, jakoś tak się złożyło, że wiele osób młodszych je robi i jest coś takiego, że tam postaci mają tak czternaście, piętnaście lat, prawda? A bardzo jest duży nacisk na tak zwane *shippowanie*, seksualizowanie tych postaci i potem w normalnie realnym życiu są to cosplayerzy to też jeżeli by się oczywiście poszukiwało bardziej w Internecie ale jest bardzo mnóstwo takiego właśnie seksualizowania, a dobrze wiemy, że te postaci po prostu nawet nie są dojrzałe i to też jest takie... Nie dla mnie, prawda?” (J, 17 lat)

Kolejna z respondentek zwraca uwagę na tzw. *shippowanie* nieletnich postaci, które może być związane również z seksualizacją postaci. Zazwyczaj nie będzie miało ono miejsca w samej produkcji, ale w *fanartach* i opowiadaniach fanów. Samo *shippowanie*, jeśli zdarza się w produkcjach, to w przypadku osób nieletnich będzie dostosowane do ich wieku, tj. pierwsza miłość, pierwszy dotyk czy pocałunek. Wyjątkiem będą produkcje hentai, które z założenia są erotyczne i skierowane do osób dorosłych. Seksualne *shippowanie* nieletnich postaci może doprowadzić do tego, iż sami nieletni cosplayerzy również będą odgrywać role, które są nacechowane seksualnie. Temat ten zostanie opisany w następnej podkategorii.

„Zależy, co ma się na myśli przez seksualizację, bo seksualizacja – mam wrażenie – jest to ograniczanie tej postaci tylko do sfery seksualnej – to ja mam problem z tym, że jeżeli ktoś zrobi wersję w stroju kąpielowym, to się tą postacią seksualizuje. A to nie jest prawda. To jest po prostu wersja w stroju kąpielowym i tyle. I to nie oznacza, że postać się ogranicza tylko do tego, tylko to jest jakaś taka wersja tej postaci. Zależy też, jaka to jest postać. Bo jeżeli jest to dziewięciolatka albo dwunastolatka, to zawsze niesmak pozostaje, ale też należy pamiętać, że ta cosplayerka, która to robi, to nie jest do końca tą postacią, tylko też jest sobą. Trochę to takim zwyrolom otwiera takie ścieżki, wiadomo. I to pokazuje, że to jest ok, żeby się napalać na dziewięciolatkę, więc to jest problem” (A, 18 lat)

Uczestniczka zwraca uwagę na kwestię wersji kostiumu oraz na zwrócenie uwagi na różnicę pomiędzy opisywanymi przeze mnie postaciami typowo seksualnymi i postaciami z

cechami seksualności. Jednocześnie zaznacza, iż w przypadku nieletnich postaci pozostaje pewnego rodzaju niesmak, co ponownie jest odwołaniem się do kwestii moralności.

Została jednak poruszona kolejna, bardzo ważna kwestia – przedstawienie nieletnich postaci w seksualizowany sposób daje możliwość „napalania się”, jak wypowiada się respondentka, na te postaci osobom o skłonnościach pedofilnych. Może to doprowadzić do sytuacji, w której dana osoba wyjdzie z błędnego założenia, iż są to praktyki dozwolone i szeroko rozpowszechnione, a w przypadku niemożności oddzielenia fikcji od rzeczywistości, może skutkować sytuacją, w której obiektem takowego „napalania się” będzie realnie istniejące dziecko.

Niemal wszystkie wypowiadające się respondentki były osobami pełnoletnimi, co może wskazywać na to, iż osoby młodsze mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że seksualizowanie postaci nieletnich jest istotnym problemem występującym w subkulturze cosplayu. Ponadto trzy z czterech respondentek zwracało uwagę, iż jest to problem natury moralnej, co oznacza, iż jest to niezgodne z pewną normą występującą w naszym kręgu kulturowym. Jedynie ostatnia respondentka zauważyła, iż jest to problematyczne ze względu na osoby o skłonnościach pedofilnych.

Problem ten może wynikać z faktu, iż wiek przyzwolenia na współżycie seksualne w Japonii wynosi trzynaście lat, stąd jest on niższy, niż w wielu innych państwach, w tym w Polsce¹⁵⁶. Zatem, przedstawiane w anime, grach czy mandze nieletnie postaci, które mogą wyrazić zgodę na współżycie, w innych rejonach świata nadal pozostają osobami, które z prawnego punktu widzenia są do tego niezdolne. Oczywiście mowa o postaciach fikcyjnych, jednak biorąc pod uwagę różnice kulturowe i prawne, udostępnianie takich treści na terenie innych państw może być gorszące lub karalne¹⁵⁷. Może również doprowadzić do niezrozumienia przez niektóre osoby, dlaczego skoro w Japonii kontakt seksualny jest dozwolony od trzynastego roku życia, nie można współżyć z osobą poniżej piętnastego roku życia w Polsce. Powoduje to, iż może dojść do różnego rodzaju nadużyć w kontekście seksualności.

156 Wiek przyzwolenia w Japonii, <https://www.ageofconsent.net/world/japan>, dostęp: 04.07.2022 r., godz.: 14:45

157 Zobacz więcej w rozdziale *Istota ciała, płci i seksualności w cosplayu*

10.4.3 Seksualizacja młodych cosplayerów

Z seksualizacją nieletnich postaci związana jest również seksualizacja młodych cosplayerów, jednak może ona wystąpić również wtedy, kiedy niepełnoletni cosplayer decyduje się wcielić w pełnoletnią postać. Wynikać to może z wcześniej wspomnianych *fanartów*, ale także z oczekiwań odbiorców – jeśli młody cosplayer wybiera postać, która odbiorcom wydaje się seksualna, mogą pojawić się naciski na bardziej odkryty strój lub pozy. Ponadto, cosplay jest aktywnością, w której ze względu na kostium, rekwizyty i makijaż trudne może okazać się oszacowanie wieku cosplayera. Respondentki zwracają uwagę, iż:

„Z tym jest też straszny problem, bo myślę, że to jest strasznie niekomfortowe dla cosplayera i strasznie może go zniechęcić do pracy, bo może i są postaci ze strojami wyzywającymi troszkę. Jeśli nawet ktoś to odtwarza, to trzeba na to patrzeć, że to jest właśnie postać, tak wygląda, ale nie powinno się seksualizować cosplayerka, który na pewno będzie się z tym czuł strasznie źle. I może przez to zakończyć swoją pracę z cosplayem, bo zdarzają się i takie przypadki. I dlatego szczególnie w tym tkwi problem, szczególnie, jeśli to dotyczy młodych cosplayerów, którzy nawet czasem nie podejmują szczególnie wyzywających postaci a i tak padają tego ofiarą” (G, 16 lat)

Seksualizowanie cosplayerów w różnym wieku, co może okazać się dla nich na tyle niekomfortowe, iż nie będą oni chcieli kontynuować tej aktywności. Respondentka podkreśla jednak, iż jest to szczególnie problem w kontekście młodych cosplayerów. Może on być związany także z przedstawionym powyżej molestowaniem oraz niechcianym dotykiem.

„Rozumiem, jeśli robi to ktoś dorosły, bo ma już dostęp do takich rzeczy, no ale jeśli widzę trzynastoletnią osobę, która jest w cosplayu z *yaoi*, do którego teoretycznie nie powinna mieć dostępu, to to już nie jest w porządku” (D, 17 lat)

Druga z respondentek wyraźnie podkreśla kwestię wieku – jeśli młody cosplayer robi cosplay postaci np. z *yaoi*, do którego nie powinien mieć dostępu, stanowi to problem, ponieważ treści te są niedostosowane do tak młodego odbiorcy. Niepełnoletni cosplayer, zwłaszcza w okresie trzynastego roku życia, może nie być świadomy niebezpieczeństw związanych z seksualnymi cosplayami, a ze względu na specyfikę postaci może zostać odebrany jako nacechowany seksualnie.

Problem ten związany jest z dostępnością młodego odbiorcy do nieodpowiednich treści – Internet jest przestrzenią, w której występuje wiele treści dotyczących seksu, narkotyków czy alkoholu, a zabezpieczenia stron są stosunkowo słabe, w związku z czym każdy, niezależnie od wieku, ma do nich dostęp. Młodzi odbiorcy, którzy nie do końca mogą rozumieć niebezpieczeństwa z nimi związane, są szczególnie narażeni.

„Czasami właśnie tak na szybko dodam, że właśnie mi samej czasem się zdarza coś *shippować*, ale ja to robię raczej z postaciami, gdzie bardziej bazuję na więzi emocjonalnej i ja na przykład właśnie nie myślę takimi właśnie kategoriami, że w danej postaci widzę po prostu pod względem seksualnym, tylko właśnie bardziej emocjonalnie, a wiem, że często osoby młodsze na odwrót mają, prawda? No i z jednej strony taki wiek, że faktycznie, a z drugiej strony ciężko do tego podejść tak ogólnie zdaje mi się” (J, 17 lat)

W tym wypadku uczestniczka dostrzega problem bezpośrednio związany z *shippowaniem* postaci, zwracając uwagę na kwestie seksualnego a nie emocjonalnego wiązania ze sobą postaci. Podkreśla przy tym, iż jest to specyficzne dla młodych odbiorców, być może zauważając, iż ma to związek z początkiem okresu dorastania. Biorąc to pod uwagę, młodzi cosplayerzy mogą być bardziej skłonni do odtwarzania takich *shippów* a przez to sami mogą zostać odebrani jako nacechowani seksualnie.

Wątki pojawiające się w wypowiedziach respondentek wskazują na to, iż zdają sobie one sprawę z niebezpieczeństwa, które niesie ze sobą seksualizowanie młodych cosplayerów, jednak głosy te nie są tak krytyczne jak w przypadku tematu dotyczącego seksualizowania nieletnich postaci. Może to wynikać z tego, iż stosunkowo prościej jest przedstawić wykreowaną postać, jako seksualną, niż realnie istniejące dziecko czy nastolatka. Poza tym w przypadku tworzenia *artów* fana ogranicza jedynie jego własna kreatywność i fantazja, natomiast w przypadku realnych osób sprawa ta jest bardziej skomplikowana. Ponadto *art*, nawet jeśli jest gorszący lub autor zostanie za niego ukarany, jest prostszy do wyjaśnienia jako sztuka lub konwencja i użycie nieistniejące postaci, niż posiadanie nacechowanych seksualnie materiałów z udziałem rzeczywistego dziecka. Powoduje to również, iż *arty* są szeroko dostępne w Internecie, a przez to sprzyjają seksualizacji nie tylko postaci, ale również cosplayerów w różnym wieku.

Seksualizacji mogą ulec zarówno postaci, jak i osoby realnie istniejące. Ze względu na różny wiek przyzwolenia w różnych krajach świata problem ten jest trudny do rozwiązania, zwłaszcza ze względu na to, iż kultura popularna Japonii przenika za pomocą Internetu i globalizacji do krajów zachodnich. Ponadto, zdjęcia i filmiki, które seksualizują postaci i cosplayerów mogą być dochodowe, a więc ciężko może być uczestnikom zrezygnować z ich tworzenia. Powoduje to problem związany z odbiorcami, którzy w wyniku niemożności oddzielenia fikcji od rzeczywistości, mogą dopuszczać się aktywności niezgodnych z prawem obowiązującym w danym państwie.

10.5 Błędne przekonania osób trzecich o cosplayu

Kategoria ta odnosi się do osób niezaangażowanych w cosplay. Osoby takie mogą mieć błędne przekonania i pojęcie o tym, czym w zasadzie jest ta aktywność, a stąd mogą pojawić się uprzedzenia, o których wspominały respondentki. Cosplayerki mówiły także o wykonywaniu zdjęć bez ich zgody przez osoby trzecie, co także może wynikać z błędnych przekonań tych osób, ale także z traktowania ciała cosplayera jako obiektu publicznego, co zostało poruszone w podrozdziale *Przekraczanie granic cosplayerek*.

Mimo tego, iż kategoria ta nie jest bezpośrednio związana z samym cosplayem, a z jego odbiorem społecznym, respondentki wspominały o tych aspektach pytane o negatywne strony aktywności. Na podstawie wypowiedzi respondentek powstały następujące kategorie: a) negatywny odbiór społeczny oraz b) zdjęcia bez zgody.

10.5.1 Negatywny odbiór społeczny

Jednym z problemów wskazywanym przez cosplayerki była kwestia dotycząca nietolerancji społeczeństwa względem subkultury cosplayu. Zwraçały one uwagę na kwestie niezrozumienia i podejscia do inności przez osoby, które nie znajdują się w subkulturze cosplayu. Problem ten silnie wybrzmiał w odpowiedziach respondentek:

„I wydaje mi się, że w cosplayu negatywny może być odbiór przez inne osoby, co nie siedzą w tej branży czy na przykład inne osoby starsze, bo uważają, że to jest dziwne, że to jest szatan i w ogóle jak tak można. I tutaj się spotykam – nie osobiście, ale na przykład osoby mi mówiły, że zostały zwyzywane, bo się przebrali za jakąś postać i było, że dziwacy i coś takiego. Jakby środowisko, co nie jest jakby cosplayowe trochę jakby popsuc krwi cosplayerowi (...) Tak, hobby takie – przebierać to się mogą dzieci w przedszkolu na karnawał, a ty już jesteś dorosła, zajmij się czymś ważnym” (W, 19 lat)

Został poruszony temat nieadekwatności wieku – w społecznym rozumieniu przywdziewania kostiumów funkcjonuje przeświadczenie, iż kostiumy ubiera się na specjalne okazje, takie jak karnawały lub że są one odpowiednie dla dzieci, a dorosłe osoby powinny zająć się dorosłymi sprawami, a więc przebieranki – jak często określany jest cosplay – nie są odpowiednie dla osób powyżej pewnego wieku. Wypowiedzi te sugerują, jakoby ubieranie kostiumów odejmowało osobie powagi.

„No to na pewno trochę nietolerancja społeczeństwa? W większości. Szczególnie, że my w Warszawie, bo nocowałyśmy u cioci N., to miałyśmy do przejechania godzinę autobusem, no i byłyśmy trochę narażone na jakieś niemiłe komentarze ze strony ludzi, chociaż Warszawa, to była taka dzielnica, że spotkałyśmy się z samym miłym odbiorem (...) miałam raz taką sytuację, że mama podprowadziła nas właśnie pod ten, miejsce, gdzie miał się odbyć konwent i był pan starszy przebrany za *Miku, Hatsunę Miku*. No i było widać, że to jest jednak facet. No i mama powiedziała, że „Dziewczyny, czy Wy na pewno chcecie tam iść? Przecież to jacyś dziwni ludzie”” (H, 16 lat)

Respondentka podkreśla, iż przed podróżą autobusem obawiała się negatywnych komentarzy – nie doświadczyła ich w drodze, ale jej obawa wskazuje na głęboko zakorzenione przeświadczenie, iż takie sytuacje faktycznie mogą mieć miejsce, kiedy będzie przemieszczała się w kostiumie.

Cosplayerka zwraca również uwagę na reakcję swojej mamy, która po zobaczeniu mężczyzny w crossplayu przed miejscem konwentu obawiała się o bezpieczeństwo córki i jej przyjaciółki. Jak sama skwitowała, osoba ta wydawała jej się „dziwna”. Najprawdopodobniej mama respondentki nigdy wcześniej nie spotkała się z obecnością crossplayu w przestrzeni publicznej i stąd pojawiła się obawa. Sprawę skomplikował dodatkowo fakt, iż crossplayerem był mężczyzna, który wybierając postać kobiecą mógł być widokiem szokującym dla mamy respondentki.

„No to zdarzy się, że ktoś dziwnie spojrzy, albo powie, że „ooo maskarada, co jakiś bal jest, impreza?” i jakieś takie komentarze raczej od takich osób starszych spotkałam się, albo od mężczyzn, którzy no raczej pewnie nie wiedzą, że coś takiego jak cosplay istnieje i ewentualnie już na samym konwencie co nie jest takie mega złe i okropne, że „co robisz?

Prześtań” (M, 18 lat)

„W galeriach też jest ten problem, że ludzie nie rozumieją, więc ktoś mógł nas pomylić z inną kulturą. Przykładowo, jak byliśmy kiedyś w pizzerii, to ludzie tam zaczęli nas obrażać i wypychać z kolejki, a mieliśmy tam zarezerwowany stolik. Wtedy kelner nam pomógł, bo po prostu mówili, że jakieś przebierańce nie będą im się w kolejkę wypychać” (D, 17 lat)

Z problemem dotyczącym braku świadomości społeczeństwa w obrębie cosplayu, wiążą się element, na które wskazała respondentka, a którym jest mylenie subkultur – kolorowe peruki i kostiumy mogą niektórym jednostkom przywodzić na myśl powiązanie ze społecznością LGBT; w przypadku nietolerancji i homofobii jest to problematyczne, ponieważ stanowi realne zagrożenie dla zdrowia i życia cosplayerów.

„Takimi ludźmi się otaczam, ale pamiętam, że ja w pewnym momencie zmieniłam podstawówkę. Na szóstą klasę zmieniłam podstawówkę. Miałam tam wtedy pierwsze kroki w cosplayu to pamiętam, że jak wyszłam to jakoś pół roku jak wyszłam to ustawiłam sobie na profilowe jakieś zdjęcie w cosplayu i pamiętam, że ci ludzie, ta młodzież z którą byłam wcześniej w klasie chciała mnie pobić albo napluć albo mówili, że jestem dziwką do nauczyciela, „patrz ma niebieskie włosy na peruce”, nie? Do tego stopnia, że boję się chodzić w okolicy tej szkoły, nie?” (L, 16 lat)

Respondentka zaznaczyła, iż w jej przypadku przemoc werbalna mogła eskalować do przemocy fizycznej ze strony rówieśników. Historia ta jest niepokojąca i spowodowała w respondentce strach przed przemieszczaniem się w okolicy szkoły, w której przebywają osoby, które dopuściły się groźb. Alarmujący jest również fakt dotyczący braku wypowiedzi na temat reakcji nauczyciela, kiedy pojawiły się wyzwiska i groźby. Może to świadczyć o braku reakcji, a więc również potencjalnym niebezpieczeństwie.

„Mam nadzieję, że ludzie zaczną to tolerować i nie patrzeć na nas krzywo. Wtedy byłoby... Jakby to powiedzieć? Bezpieczniej? Tak to ujmę. No bo na przykład takie sebixy, takie dresiarze. Raz miałam sytuację taką, że wracam późną godziną do domu, jestem w cosplayu z *Demon Slayer* – kimono, to wszystko, knebel w buzi. *Nezuko* robiłam. I akurat tego samego dnia był mecz piłkarski. I siedzieliśmy – na szczęście byłam z osobami towarzyszącymi – i siedzieliśmy i czekaliśmy na autobus na przystanku. I w pewnym momencie szła jakaś grupa kiboli. I szła i się patrzyła na nas. Jeden się zatrzymał,

patrzył na nas, jakby zobaczył ducha i w pewnym momencie poszedł dalej, ale... Modliłam się w środku, żeby nie przyszedł i nam czegoś nie zrobił, bo z takimi kibolami, jeszcze pijanym, naprawdę różnie bywa (...) Były sytuacje jak szłam sobie po prostu ulicą, przy ulicy, gdzie normalnie chodzili ludzie. I były nieraz takie sytuacje, że po prostu starsi ludzie się na mnie krzywo patrzyli. Na przykład w autobusie, jak dojeżdżałam gdzieś, to też się krzywo patrzyli. Zwłaszcza starsi ludzie, którzy często mówią, że nieładnie patrzeć na innych. A sami to robią, jeżeli widzą coś nie tak. Ale też często po prostu ludzie typu właśnie *randomowi*. Raz miałam właśnie coś takiego, że idę sobie ulicą i słyszę, jak zaczyna na mnie auto pipceć – zaczynają trąbić na mnie i takie „Hej lala”. Ja się tak na nich patrzę po prostu i idę dalej, żeby ich zignorować, bo masakra. Jeszcze powiem o jednej sytuacji z taką moją znajomą, która weszła do autobusu w takim już mrocznym cosplayu. I starsza pani jak ją zobaczyła w tym autobusie, to aż się przeżegnała. Jezu, masakra ” (R, 18 lat)

Cosplayerki podkreślają, iż niezrozumienie cosplayu dotyczy nie tylko osób starszych, które mogą nie rozumieć, czym cosplay jest, ale również osób młodych. Wskazują one, że doświadczyły lub słyszały od innych osób o doświadczeniu wobec nich przemocy werbalnej, która przyjmowała np. formę wyzwisk lub molestowania werbalnego.

Respondentki wskazują również, że nawet w przypadku braku przemocy werbalnej pojawiają się zdziwione spojrzenia osób postronnych lub komentarze, które prawdopodobnie miały być miłe/zabawne, zazwyczaj dotyczące pytania o bale przebierańców lub zabawy kostiumowe. Mimo szeroko rozpowszechnionych konwentów i *eventów* oraz związanych z nimi reklam i marketingu, reakcje te pokazują, iż nadal społeczeństwo jest nieświadome tego, czym jest cosplay i jakie może spełniać funkcje w życiu jednostki.

Z powodu wskazanych powyżej elementów, niektórzy cosplayerzy mogą poczuć się zdemotywowani do kontynuowania cosplayu ze względów bezpieczeństwa. Wypowiedzi respondentek dotyczą problemu, jakim jest szeroko rozpowszechniona nietolerancja oraz niezrozumienie subkultury cosplayu. Temat ten jest skomplikowany, ponieważ może eskalować do przemocy fizycznej względem cosplayerów, a wynika z pewnych uprzedzeń lub przeświadczeń jednostek niezaangażowanych w cosplay. W związku z tym zasadne wydaje się przyjrzenie temu problemowi, ponieważ może on stanowić temat programu profilaktycznego lub edukacyjnego, który może wiązać się z tolerancją i akceptacją odmienności.

10.5.2 Zdjęcia bez zgody

Jedną z negatywnych stron cosplayu jest według respondentek robienie im zdjęć przez osoby trzecie bez ich zgody. Mogą zdarzyć się również filmiki:

„No, to też jest problem, tak jak robienie zdjęć. Na przykład ostatnio mieliśmy sesję w Gdańsku, na moło i pozowałyśmy na tym moło i w pewnym momencie przyszedł pan po prostu z kamerą i zaczął nas nagrywać. I koleżanka podeszła i mówiła, że ma przestać nagrywać, bo sobie tego nie życzymy, a on mówi, że to jest na jego własny użytek i dalej ją nagrywa, jej twarz, kiedy ona mówi, że ma przestać ją nagrywać (...) Ostatnio też był problem, bo ktoś zrobił zdjęcie z ukrycia do jakiegoś artykułu czy coś i jedna osoba była taka bardziej przy tuszy i tam się takie szambo wylało w komentarzach... Wątpię, że oni się zgodzili na to zdjęcie, bo ono było zrobione, jak oni szli przez pasy (...) Na przykład kiedyś na evencie, jeszcze przed wejściem na *event* podpisałam zgodę na wykorzystanie mojego wizerunku i tak dalej, ale jakiś artykuł zrobił mi zdjęcie, jak poprawiałam perukę i ono później było zdjęciem okładkowym jakiegoś artykułu. W jakiejś gazecie. Gazety Pomorskiej czy coś takiego, nie wiem. W każdym razie ja tam idę, poprawiam perukę i jest takie zdjęcie zrobione na okładkę” (D, 17 lat)

Jak wspomina respondentka, sytuacja ta spotkała ją zarówno prywatnie – podczas sesji zdjęciowej w Gdańsku na moło – jak i słyszała o sytuacji zdjęcia bez zgody, kiedy cosplayerzy przechodzili przez pasy. W drugim przypadku dodatkowym problemem był hejt, z którym spotkała się jedna z bohaterek zdjęcia, a który dotyczył negatywnych komentarzy pod kątem jej ciała.

Cosplayerka zwraca również uwagę na kwestie podpisywania zgody na wykorzystanie wizerunku, która udostępniana jest na konwentach i *eventach*. W związku z podpisaniem zgody, dziennikarze, osoby relacjonujące *event* lub konwent a także osoby postronne mają prawo fotografować cosplayerów i upubliczniać ich wizerunek. Jest to często problematyczne, ponieważ cosplayer może w tym momencie np. spożywać posiłek, odpoczywać lub poprawiać elementy stroju. Zazwyczaj na *eventach* i konwentach udostępniane są pomieszczenia, gdzie cosplayerzy mogą dokonać tych aktywności bez ingerencji osób trzecich, a makijaż mogą swobodnie poprawiać w łazienkach, jednak czasami poprawki dokonywane są prowizorycznie, np. z powodu lekkiego przesunięcia peruki czy nałożenia błyszczyka na wargi. W związku z tym cosplayerzy podkreślają potrzebę pytania ich o pozwolenie na zrobienie zdjęcia lub filmiku – mają oni wtedy czas na ustawienie się prawidłowo, w sposób przypominający postać. Ponadto, jest to wyraz traktowania cosplayera podmiotowo, jako jednostki, która w danym momencie zdjęcia lub filmiku sobie nie życzy

lub potrzebuje przerwy. Robienie zdjęć i filmików bez zgody uprzedmiotawia cosplayera, czyniąc z niego obiekt dostępny dla osób trzecich.

„O jeju, w ogóle samo robienie takie bez zgody jest dla mnie no, ja bym się nie zgadzała na pewno z czymś takim. Ja znam osobę tak prywatnie to jest taki mój kolega. To nie jest fotograf taki, że profesjonalny no bo jest on ode mnie młodszy o rok, ale chodzi o to, że jemu na przykład zdarza się wychodzić na zewnątrz właśnie czy są jakieś konwenty czy coś no i po prostu tak czasami robi bez pytania ludziom zdjęcia na ulicy, a ja mówię „Ej słuchaj, ale to nie jest w porządku, bo zaczniemy od tego, że ktoś po prostu może cię pozwać”. Będzie miał do tego pełne prawo, tak? Zauważy no i on nie chce być na zdjęciach, a żeby on miał te zdjęcia tylko dla siebie ale on je wstawił na *Instagrama*. To tym bardziej, po prostu jest też dla mnie takie robienie zdjęć komuś z ukrycia takie jak nie patrzy, nie. To jest po prostu niekomfortowe dla samej tej osoby” (J, 17 lat)

„Tak, chociaż bez mojej zgody to teoretycznie jest to nielegalne, ale wiem, że to się zdarza. To wszystko trzeba brać do swojego komfortu i według mnie należy przemyśleć na ile jest ta osoba gotowa w tym temacie. Ja na przykład w ogóle jakby fakt, że jestem niepełnoletnia uchronił mnie na przykład że kilka lat temu jakbym w to weszła jako dzieciak. Znaczący nadal by tak było, ale niekoniecznie upubliczniła bym to w sieci, bo ja nie wiem gdzie ja skończę w przyszłości ja nie chcę by działania teraz utrudniły mi to co mogłabym robić w jakiejś pracy, że totalnie by to mnie nie skreśliło przypadkiem. Przynajmniej takie mam zdanie, chociaż znam cosplayerów, którzy robią sobie takie sesje i pracują normalnie w firmach i nie robi to problemu” (L, 16 lat)

Kolejne respondentki podkreślają dwa elementy: brak komfortu spowodowany brakiem pytania o zgodę na wykonanie filmiku lub zdjęcia oraz niepewność, gdzie zdjęcie takie może trafić. Zdjęcia pozowane są przez cosplayerów kontrolowane przynajmniej w stopniu, w którym to cosplayer decyduje, jak pragnie się zaprezentować, więc wie, jakiego typu treści z nim związane trafiają do przestrzeni internetowej. Zdjęcia i filmiki z zaskoczenia, niepozowane, które trafiają do Internetu, mogą pokazywać, np. odkryte części ciała, ponieważ element stroju się przemieścił i wymaga poprawy. Jak podkreśla trzecia respondentka, może to być odebrane negatywnie w przyszłości, kiedy będzie chciała starać się o pracę. Poruszenie tego tematu wskazuje na myślenie o przyszłości i planowanie oraz świadomość tego, że w niektórych z branż cosplay nie jest odbierany pozytywnie, stąd mogą zdarzyć się problemy już na etapie rekrutacji lub odpowiadania na aplikację.

W wypowiedziach respondentek zostało poruszone kilka wątków, m.in. dotyczących miejsca, gdzie zdjęcia czy filmiki są wykonywane. Inaczej cosplayerzy czują się np. na

eventach i konwentach – chociaż tam również zdjęcia bez zgody są negatywnie odbierane – a inaczej w centrum miasta, gdzie pozują do sesji lub nagrywają układy. Problem stanowi tutaj kwestia zarówno prywatności, jak i zdjęć niepozowanych, które wychodzą niekorzystanie dla danego cosplayera. Nie chodzi jednak o zdjęcia czy filmiki, na których po prostu cosplayer znajdzie się w tle podczas spożywania posiłku czy poprawiania makijażu, ale o zdjęcia i filmy, które wykonywane są z premedytacją, na których to cosplayer stanowi główny kadr, a nie tło.

Wątki pojawiające się w wypowiedziach cosplayerek sugerują, iż cosplay nadal jest słabo poznany, niejednokrotnie do tego stopnia, iż subkultura cosplayu jest mylona z innymi subkulturami. Pomyłki te pochodzą od ludzi w różnym wieku – zarówno od rówieśników cosplayerek, jak i ludzi dorosłych. Może to wynikać ze zbyt małej ilości informacji odnośnie tego, czym to zainteresowanie jest lub nietraktowania cosplayu jako odpowiedniego dla okresu dojrzewania, o czym mówiły uczestniczki w podrozdziale dotyczącym podejścia rodziny do tego zainteresowania. Przekłada się to również na traktowanie ciała cosplayera jako obiektu publicznego, a przez to wykonywanie zdjęć bez jego zgody.

10.6 Ciemne strony cosplayu

Wśród zagadnień dotyczących ciemnej strony cosplayu respondentki wskazywały na niebezpieczne znajomości, brak bezpieczeństwa, *FOMO*, uzależnienie, celowe udaremnienie cosplayu oraz dramy.

Jedna z respondentek zwróciła uwagę na kwestie związane z niebezpiecznymi znajomościami, które mogą pojawić się w przestrzeni internetowej i przenieść się do świata rzeczywistego. Jednocześnie zaznacza, iż narażone są na to osoby młodsze, które nie do końca mogą zdawać sobie sprawę z tego, kto jest po tzw. drugiej stronie:

„Myślę, że największym niebezpieczeństwem związanym z cosplayem jest tak naprawdę fakt, że są młode osoby, które jeżdżą, poznają przez internet kogoś i na przykład po tygodniu stwierdzają „Idziemy się spotkać”. No ja jestem z tych osób, co ok – większość swoich przyjaciół czy znajomych poznała przez internet, ale ja bym się nigdy z nikim nie spotkała,

gdybym chociaż nie zobaczyła tej osoby na wideoczacie. Albo jakbym co najmniej miesiąc / dwa z tą osobą nie pisała, tej osoby nie znała. Bo jednak w momencie, kiedy znam kogoś tydzień, nie wiem, jak ta osoba wygląda a tym bardziej mamy przyjść, spotkać się w cosplayu, no to to stwarza zagrożenie, tak?” (A, 17 lat)

Poruszona została tutaj kwestia zbytnej ufności do osób, które są znane tylko z Internetu. Jednocześnie respondentka sama zaznacza, iż większość jej znajomych zostało poznanych przez Internet, co z jednej strony pokazuje brak pejoratywnego stosunku do nawiązywania kontaktów interpersonalnych w taki sposób, a z drugiej świadczy o krytycznym stosunku do takiego sposobu poznawania nowych osób. Respondentka jednocześnie wydaje się nie demonizować przestrzeni internetowej i zdawać sobie sprawę z jej negatywnych stron, co przejawia się w podejmowanych przez nią środkach ostrożności (m.in. dłuższy czas kontaktu z internetowymi znajomymi lub wideoczat).

Kolejnym zagrożeniem wskazanym przez respondentkę jest to, że jeśli młodzi ludzie pójdą spotkać się w kostiumach z osobami poznanymi przez Internet, to oprócz tego, że ich internetowa tożsamość jest nieznana, nieznana pozostaje również ta realna, którą można ukryć pod maską czy peruką. Młodzi ludzie są w ten sposób narażeni na większe niebezpieczeństwo, niż w przypadku spotkania bez kostiumów.

Respondentka, nie tylko jako cosplayer, ma kontakt z internetowymi znajomymi, są oni więc częścią jej codziennego funkcjonowania. Stąd racjonalizowanie, ale również krytyczne podejście do takich znajomości, wynika z jej indywidualnego doświadczenia.

Podejście respondentki pokazuje, iż bagatelizowanie takich znajomości przez osoby dorosłe jest błędem – nie tylko cosplayerzy, ale wielu młodych ludzi zanurzonych jest w Internecie, korzysta z social mediów i nawiązuje nowe znajomości. Poszukiwanie znajomych w Internecie daje większe prawdopodobieństwo znalezienia ludzi podobnych do nich, np. przez grupy dyskusyjne czy fora. Stąd potrzebne jest ich uwrażliwienie na występujące tam niebezpieczeństwa, nie zaś ograniczanie kontaktu czy moralizowanie.

Cosplay łączy w sobie wiele pomniejszych aktywności i umiejętności danej osoby, które czasami przez osoby postronne mogą być odbierane jako dziwne:

„(...) no i też czasami robi się dziwne rzeczy... Przykładowo, jak robiłyśmy zdjęcia na molo, to niektóre dziewczyny siadały na tym oparciu od tego molo. To nie jest bezpieczne” (D, 17 lat)

W związku z tym, iż wybrane postaci pochodzą z różnych uniwersów, kostiumy, specjalne umiejętności czy budowa świata również bywają różnorakie, przez co dla osób nie zaangażowanych w cosplay – czy szerzej, w kulturę popularną – wykonywane akcje i aktywności mogą być odbierane jako specyficzne czy nieodpowiednie.

Często w wypadku sesji zdjęciowych czy nagrywania filmików, cosplayerzy mogą podejmować decyzje o udaniu się w miejsca niebezpieczne, które jednak będą efektownie wyglądać na zdjęciach czy nagraniach, o czym mówi powyżej respondentka, nawiązując do sesji zdjęciowej na poręczy molo. Część również same kostiumy posiadają niebezpieczne elementy, takie jak kawałki metalu czy ostre zakończenia.

Powoduje to, iż cosplay może stanowić aktywność cechującą się brakiem bezpieczeństwa, jeśli cosplayer nie zadba o odpowiednie zabezpieczenie kostiumu czy uda się w miejsce, w którym potencjalnie grozi mu ryzyko. Wydaje się jednak, iż nie tylko młodzi cosplayerzy są na to narażeni – chęć przygotowania wyjątkowego kostiumu lub zdziwienia/zszokowania swoich fanów w mediach społecznościowych może doprowadzić do tego, że również dorośli cosplayerzy podejmą fatalne w skutkach decyzje dotyczące stroju lub miejsca wykonania sesji zdjęciowej.

W związku z tym, iż cosplay bazuje na fantastycznych, nierealnych światach, często również fizyka tych światów cechuje się brakiem realizmu, stąd niektóre pozy czy akcje są niemożliwe do wykonania w rzeczywistości. Próba ich wykonania może wiązać się z niebezpieczeństwem lub uszczerbkiem na zdrowiu.

W trakcie przeprowadzania wywiadów pojawiła się tematyka związana z *FOMO*, czyli *Fear of Missing Out*, które związane jest z przestrzenią internetową:

„Coś takiego jak *Fear of Missed Out* jest, że niektóre dziewczyny w większości – z tego, co zauważyłam – które mają jakieś swoje kompleksy, jakieś swoje problemy, jak widzą jakąś grupkę, to muszą w niej być. Nie ważne, że mają do przejechania pół Polski, że wydadzą kupę kasy na strój, to one MUSZĄ na te sesje przyjechać, bo myślą sobie, że jak one nie przyjadą, to przyjedzie ktoś, kogo one nie lubią albo coś” (A, 18 lat)

Respondentka zwraca uwagę, iż zauważyła, że *FOMO* dotyczy w większości dziewczyn, co wiąże z obecnością kompleksów i problemów w ich funkcjonowaniu. Ponadto zwraca również uwagę, że ma to związek z sympatią lub jej brakiem w stosunku do innych osób, które po prostu mogą znaleźć się, np. w grupkach cosplayowych zamiast nich.

Kobiety istotnie mogą być bardziej narażone na odczuwanie *FOMO* w cosplayu z dwóch powodów:

- 1) Cosplay jest aktywnością silnie sfeminizowaną (Decker, 2018),
- 2) Media społecznościowe poprzez swoje przekazy doprowadzają do samoprzedmiotowienia kobiet (Fredrickson i Roberts, 1997, za: Lamp, 2018, s. 4-5), przez co zaczynają one postrzegać siebie przez pryzmat ciała oraz jego niedoskonałości, co wytwarza kompleksy i stałe uczucie nieadekwatności, które próbują zniwelować poprzez uczestnictwo w grupkach, co może podnieść samoocenę.

Problem ten powiązany jest z kolejnym, jaki wyodrębniła respondentka.

Z *FOMO* związany jest również problem uzależnienia, który w wywiadzie został poruszony nie w kontekście uzależnienia od Internetu, ale od wykonywania strojów:

„Ale to tak jak wszystko – jeśli coś jest w nadmiarze to niedobrze. Nawet woda w nadmiarze może zabić człowieka, więc tak samo. Jak się ktoś uzależni i będzie ciągle robił stroje to też niedobrze” (A, 18 lat)

Problem powiązania *FOMO* z uzależnieniem od Internetu nie jest rozwijany, ponieważ przez respondentkę może być on rozumiany jako samo przez się – jeśli dana osoba poświęca wiele czasu i nakładów finansowych tylko i wyłącznie po to, aby pojawić się w jakimś miejscu lub obserwować *eventy*/inne osoby, to jest to zachowanie problemowe, uzależnienie.

Respondentka ta zauważa natomiast problem uzależnienia dotyczący wykonywania kostiumów. Racjonalizuje go jednak, zwracając uwagę, że od wszystkiego można się uzależnić i wszystko w nadmiarze szkodzi, w myśl zasady „wszystko jest dla ludzi”.

Problem uzależnienia od cosplayu i *FOMO* poruszyła jedynie jedna respondentka, która w momencie przeprowadzania wywiadu miała ukończone osiemnaście lat, co zwraca uwagę, iż być może młodsze cosplayerki nie końca zdają sobie sprawę z niebezpieczeństwa związanego z uzależnieniem od tej aktywności. W związku z tym należałoby je podkreślić i zwrócić uwagę na umiar.

W związku z powyższym zasadne wydaje się rozdzielenie *FOMO* i uzależnienia na osobne podkategorie.

Wśród problemów dotyczących cosplayu niektóre z respondentek wymieniały kwestię celowego udaremnienia cosplayu przez osoby trzecie:

„Potem w 2018 byłam na *Pyrkonie* w nim i jakby ukradli mi ten cosplay w ogóle. Byłam tam na jeden dzień, przebrałam się w kostium, wzięłam torebkę i jakby tam siedziałam w kolejce i jakiś typ...W sensie to była taka mała torebka w takiej większej reklamówce i jakby no ktoś mnie tam potrącił i teoretycznie nic się nie stało. Idę do domu, budzę się rano i „gdzie mój cosplay?”. Wtedy właśnie przekonałam się na tą *Rem*, żeby zrobić ją i już było fajnie” (L, 16 lat)

W pierwszym cytacie jest mowa o kradzieży stroju na konwencie *Pyrkon*, gdzie ze względu na liczbę obecnych osób¹⁵⁸ respondentka nie zorientowała się od razu, iż jej kostium został skradziony. Biorąc pod uwagę miejsce, gdzie doszło do zdarzenia, być może osoba dokonująca kradzieży była zainteresowana kulturą popularną lub cosplayem.

Pierwsza respondentka wiąże kradzież z potrąceniem przez mężczyznę, więc być może było to celowe – osoba dokonująca kradzieży mogła się pomylić i ukraść strój przez przypadek, np. zakładając iż są to pieniądze lub wartościowe rzeczy, a potrącenie było jedynie częścią planu. Nie zmienia to jednak faktu, iż kradzieże podczas konwentów i *eventów* również są problematyczne, nie są jednak związane *stricte* z cosplayem.

„Ja sama jedyne co miałam to coś takiego, że jak byłam właśnie w galerii raz. To nie był w sumie taki konwent, tylko takie bardziej mniejsze spotkanie to też po prostu zerwał mi z głowy perukę. Tak dla zabawy, gdzie nie odzyskałabym jej gdyby nie to, że udało mi się tę osobę po prostu jakiś czas śledzić no i zobaczyłam, że wyrzuciła ją do kosza. Tak to bym po prostu

158 Według danych, na *Pyrkonie* w roku 2018 pojawiło się 43 034 uczestników, za: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Pyrkon>, dostęp: 20.06.2022 r., godz.: 16:25

nie wiedziała gdzie jest i to też było dla mnie takie zachowanie no bardzo nie na miejscu, prawda? Więc no niestety zdarzają się takie rzeczy” (J, 17 lat)

W przypadku drugiej respondentki, do zdarzenia doszło w galerii handlowej, a więc nie można jednoznacznie stwierdzić czy sprawca był osobą zainteresowaną kulturą popularną lub funkcjonującą w *fandomie*.

Druga respondentka podkreśla, iż sytuacja, która przydarzyła się jej była wykonana dla zabawy. Przyznaje jednak, iż takie sytuacje niestety po prostu się zdarzają, niejako racjonalizując trudności, które ją napotkały.

Interesujący wydaje się fakt, iż udaremnienia dokonują zarówno osoby, które mogą być zainteresowane kulturą popularną i cosplayem – a więc potencjalnie zorientowane w czasochłonności i pracochłonności wykonywania kostiumów – jak i takie, które niekoniecznie interesują się tymi aktywnościami, a więc mogące nie wiedzieć, ile czasu i funduszy cosplayerzy przeznaczają na wykonanie stroju.

W przypadku cosplayu może zdarzyć się, iż osoby trzecie dokonują celowego udaremnienia lub zniszczenia kostiumów innych osób. Takiemu zniszczeniu mogą ulegać również rekwizyty, które często są delikatne. Naraża to cosplayera na straty finansowe oraz może działać na niego demotywująco.

Temat dotyczący dram związany jest z kwestią tożsamości grupowej w subkulturze cosplayu, jednak został on wyodrębniony i zakwalifikowany do negatywnych stron cosplayu z dwóch powodów:

- 1) Respondentka wskazywała dramy, jako aspekt związany z negatywnymi stronami cosplayu, nie zaś tylko i wyłącznie jako aspekt związany z tożsamością grupową,
- 2) Dramy mogą odbywać się bez obecności respondentek – istnieją w *fandomie* oraz w subkulturze, jednak respondentki nie muszą się z nimi stykać, stąd nie są one istotnym elementem związanym z ich tożsamością grupową.

Kwestia dotycząca dram została poruszona jedynie przez jedną respondentkę – reszta skupiała się na subkulturze cosplayu lub *fandomie* i z tymi kategoriami wiązała dramy lub określała sam *fandom* jako toksyczny. Jak wypowiada się respondentka:

„I ogólnie w takich projektach [wioska cosplayowa – przypis autorki] trzeba się przygotować na pewne dramy, bo wiadomo – kłótnie jak kłótnie – zawsze będą w projekcie. Tylko gorzej jest, jak dana kłótnia z projektu wychodzi na światło dzienne.

Mieliśmy pewną osobę, która chętnie chciała założyć z nami projekt. Wiadomo, że taki projekt to jest poświęcenie (...) Poprosiliśmy ją, a ona stwierdziła, że nie pojedzie w danej postaci, bo jej fani wybrali taką postać, żeby pojechała. Dobra, no trudno – no nie będzie na początku *Norki*, no ok. Tylko później, jak stwierdziła, że jej będzie za zimno i wzięła inną postać, no to dlaczego nie mogłaś dołączyć do *Norki*, skoro i tak przeciwko fanom zrobiłaś? A ona miała jakieś swoje wymówki. Poprosiliśmy ją, żeby chociaż miecz wzięła, żeby na tej naszej wystawie chociaż coś było, tak? Mówiliśmy o pociągu, a ona mówiła o samochodzie, że do samochodu jej się nie zmieści czy coś. No ok (...) No to później zrobiła dramę – napisała na swojej rolce, dlaczego nie należy do *Norki*. Napisała, że jest niebinarna i że my nie akceptujemy takich osób – nie do końca takimi słowami – ale że takie osoby nie mają co szukać u nas. Wysłałam to na grupkę, żeby sami skomentowali i takie „Aha, mamy tutaj dwie osoby trans i niby jesteśmy nietolerancyjni?”. No i wtedy zaczęła się delikatna drama – my nie rozdmuchiwalimy tego bardziej. No i nagle zaczęła nagrywać, że jak się nie odzywa to znaczy, że nie chce rozmawiać w ogóle i dwie osoby ją akceptują, to znaczy że da się ją zaakceptować. Na razie nie mam słów do tej osoby, ale było między innymi coś tego typu” (J, 18 lat)

W wypowiedzi respondentki zwraca uwagę skomplikowanie owej dramy – nie dotyczy ona wyłącznie jednego aspektu, ale składa się z wielu pomniejszych, które są ze sobą powiązane. Dramy i kłótnie są powyżej przedstawione jako oczywisty element towarzyszący interakcjom międzyludzkim – problem zaczyna się w momencie, kiedy dramy zaczynają przenikać do opinii publicznej, która dowiaduje się, co dzieje się wewnątrz grupy. Dodatkowo projekty przedstawione są jako poświęcenie, a więc dodatkowo zwrócona jest uwaga na aspekt czasochłonności danego przedsięwzięcia.

Poruszony został również temat dotyczący niezgody pomiędzy jednostką a grupą w kwestiach organizacyjnych, która zakończyła się przekazaniem przez *Instagram* do wiadomości publicznej informacji o braku akceptacji dla osób niebinarnych w projekcie. Ze względu na to, iż cosplay w dużej mierze odbywa się w przestrzeni internetowej, w ten sposób również stosunkowo szybko przekazywane są informacje, które mogą stać się, tzw. *viralem*¹⁵⁹.

159 *Viral* – *Cambridge Dictionary* definiuje *viral* jako <<słowo opisujące element, który szybko stał się popularny lub szeroko znany w Internecie poprzez przesyłanie go między użytkownikami za pomocą e-maila, sms-a, czatu itd. i został w ten sposób rozpowszechniony>>, za: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/viral>, dostęp: 25.06.2022 r., godz.:17:22

Ze względu na kwestię płciowości w cosplayu, drama ta mogła zyskać szeroki rozgłos i zwrócić uwagę na osoby niebinarne biorące aktywny udział w tej aktywności. Powoduje to, iż drama ta znacznie się komplikuje, bo nie ogranicza się tylko do kwestii organizacyjnych czy niezgody pomiędzy jednostkami.

Dramy bywają wyniszczające i mogą mieć negatywny wpływ na osoby, które są w nie zaangażowane. Niemniej jednak, ich rozgłos pozwala na uniknięcie nawiązania kontaktu z osobami, które np. dopuściły się oszustwa podczas sprzedaży kostiumów czy sesji zdjęciowych. Na portalu internetowym *Facebook* istnieje grupa o nazwie *Drama Cosplay*¹⁶⁰, która rozpowszechniając informacje o dramach pomaga uniknąć nieprzyjemnych sytuacji w subkulturze cosplayu.

Wśród powyżej wskazanych przez respondentki problemów znalazły się takie, które nie są specyficzne jedynie dla cosplayu. Wskazanie problemów interpersonalnych w cosplayu ujawnia związane z nim niebezpieczeństwa i może posłużyć za podstawę badań dotyczących tego, jak zapobiegać występowaniu takowych sytuacji. Wskazane problemy intrapersonalne, które w części są problemami subiektywnymi respondentek, mogą działać demotywująco na ich cosplayową działalność i powodować frustracje, z którą mogą sobie nie radzić.

10.7 Podsumowanie i dyskusja: negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Z wypowiedzi respondentek powstały kategorie, które zostały przedstawione w tabeli poniżej (Tabela 16). Niemal wszystkie z nich posiadają podkategorie.

Doskonałość czy jej brak?	Kosztowne hobby
	Czasochłonne hobby
	Wymagające hobby
	Męczące hobby
Pułapka popularności	Małe zasięgi popularności jako demotywator
	Zbyt popularne serie jako zniechęcenie do cosplayu

160 Grupa *Drama Cosplay*, <https://www.facebook.com/groups/168960597478979>, dostęp: 25.06.2022 r., godz.: 17:18

	Mylenie postaci jako naturalna konsekwencja popularności i niepopularności wybranych serii
	Psychofani jako skutek popularności
Przekraczanie granic cosplayerek	Niechciany dotyk jako nieprzyjemna część cosplayu
	Molestowanie w cosplayu
	Seksizm w cosplayu
Seksualizacja w cosplayu	Seksualizacja dojrzałych postaci
	Seksualizacja nieletnich postaci
	Seksualizacja młodych cosplayerów
Błędne przekonania osób trzecich o cosplayu	Negatywny odbiór społeczny
	Zdjęcia bez zgody
Ciemne strony cosplayu	

Tabela 16. Negatywne strony związane z wcielaniem się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej

Źródło: opracowanie własne na podstawie odpowiedzi respondentek

Część negatywnych stron cosplayu, na które wskazują respondentki powiązane są z pozytywnymi stronami, które dostrzegają, takimi jak nauka dysponowania czasem czy funduszami oraz umiejętność odraczania gratyfikacji. Wypowiedzi respondentek wskazują jednocześnie na ich świadome i krytyczne podchodzenie do kwestii cosplayu – dostrzegają jego negatywne strony oraz powiązania z innymi aktywnościami i problemami, które cosplay może spowodować w dorosłym życiu i funkcjonowaniu cosplayerów. Negatywne strony cosplayu dotyczą wielu obszarów, zarówno dotyczących samych respondentek, jak i otoczenia społecznego, w którym odbywa się cosplay. Nie wszystkie respondentki dostrzegają te same problemy, jednak dwoma, które zostały wskazane przez znaczną ich część jest kwestia molestowania oraz braku funduszy na wykonanie strojów.

Inne negatywne strony wynikają z nieświadomości społeczeństwa dotyczącej tego, czym cosplay jest i jakie ma ograniczenia, np. w zakresie stroju, rekwizytów czy dotyku cosplayera. Oznacza to, iż nadal występuje potrzeba uświadamiania, iż cosplayer jest nie tylko człowiekiem, ale w pewien sposób artystą, stąd dotykanie jego ciała czy dzieł, jakimi są rekwizyty czy stroje nie jest odpowiednim pomysłem ze względu na naruszanie granic lub możliwość zniszczenia kostiumu. Koresponduje to z postulowanymi przez Fredricksona i Roberta teorią uprzedmiotowienia i samo-uprzedmiotowieniem (Fredrickson i Roberts, 1997,

za: Lamp, 2018, s. 4-5) oraz wskazywaną przez Ruckel i Hill samo-seksualizacją (Ruckel i Hill, 2017 za: Lamp, 2018, s. 5), do których dochodzi w cosplayu.

Uwagę zwraca kwestia dotycząca tego, iż na niektóre tematy takie jak seksualizacja nieletnich postaci czy uzależnienie od wykonywania strojów zwracają uwagę praktycznie jedynie cosplayerki pełnoletnie. Może to mieć związek z naturalnym rozwojem młodego człowieka – młodsze cosplayerki mogą nie dostrzegać pewnych negatywnych aspektów cosplayu, ponieważ mogą nie do końca rozumieć konsekwencje postępowania innych osób występujących w subkulturze cosplayu.

Poniekąd zaskakujący wydaje się fakt, iż pomimo tego, że z cosplayem związane jest wiele negatywnych stron, nie zniechęcają one respondentek do kontynuowania wykonywania kostiumów. Jednocześnie starają się one dostrzegać pozytywne strony w trudnościach, jakie je napotykają, na co zwracałam uwagę odwołując się do koncepcji McAdamsa (McAdams, 2001, s. 474-475). Może to wynikać z dwóch elementów:

- 1) Negatywne strony wskazywane przez respondentki w większości nie są specyficzne jedynie dla cosplayu, stąd mogłyby się z nimi borykać również w innych zainteresowaniach,
- 2) Pozytywne aspekty cosplayu, takie jak wcielenie się w ulubioną postać, funkcjonowanie w alternatywnych światach czy dobre samopoczucie przewyższają znacząco wskazane negatywne strony cosplayu.

Ze względu na to, iż cosplayerki zdają sobie sprawę z negatywnych stron cosplayu oraz potrafią znaleźć w nich pozytywne aspekty i sposoby na rozwiązanie problemów, cosplay może mieć związek z kształtowaniem się ich tożsamości ze względu na pokonywanie przeciwności pojawiając się podczas konstruowania kostiumów czy wcielania się w rolę.

Podsumowanie

Wypowiedzi respondentek wskazują na to, iż cosplay może być powiązany z kształtowaniem się tożsamości młodzieży w okresie adolescencji. Stanowi on aktywność, która związana jest z wieloma aspektami funkcjonowania adolescentów – ich zainteresowaniami, funkcjonowaniem w grupie rówieśniczej i w obrębie ról płciowych, rozwiązywaniem konfliktów interpersonalnych i mierzeniem się z problemami dnia codziennego, np. poprzez traktowanie wybranej postaci jako realnego nauczyciela i mentora. Wszystkie z tych aspektów wiążą się z tożsamością indywidualną jednostek.

Kultura popularna przez swoją specyfikę stanowi źródło inspiracji nie tylko dla pomysłów na kostiumy, ale również dla poszukiwania bohaterów, którzy stanowią wzór do naśladowania i radzenia sobie z problemami. Umożliwia ona również funkcjonowanie w *fandomie* oraz podążanie za najnowszymi trendami zmniejszając w ten sposób prawdopodobieństwo zostania wykluczonym z grupy rówieśniczej. W związku z tym, iż tymi samymi produkcjami interesują się osoby w różnym wieku młodzież może odnaleźć wsparcie starszych osób, które może być przydatne w rozwiązywaniu problemów i konfliktów oraz pomagać w podejmowaniu decyzji.

Cosplay jest związany z tożsamością jednostkową również ze względu na jego powiązania z planowaniem przyszłości, pracą zarobkową, eskapizmem (Geissler, 2016, s. 35) i wcielaniem się w ulubioną postać. Wszystkie te elementy wykraczają poza sferę symboliczną i fantastyczną i nabierają realnego sensu i znaczenia dla codziennego życia cosplayerek.

Ważnym elementem dostępnym w cosplayu jest także tożsamość grupowa, która pozwala na utożsamienie się z grupą, znalezienie wsparcia oraz punktu odniesienia w społeczeństwie. Jest istotna również z punktu widzenia samopoczucia jednostki, a więc może przyczyniać się do kształtowania tożsamości jednostkowej. Cosplay rozwija więc oba rodzaje tożsamości.

Kolejnym ważnym elementem biorącym udział w kształtowaniu się tożsamości jednostkowej są role płciowe, a także ich związek z ciałem osoby i jego samopoczuciem w tymże ciele. Dzięki ciału możliwa jest identyfikacja jednostki z samą sobą oraz poprzez wygląd określenie przynależności do wybranej grupy lub płci (Peirson-Smith, 2013, s. 81-82;

Norris i Bainbridge, 2009, s. 3). Cosplay umożliwia również przekroczenie granic płciowości, stąd jednostka wybierając np. *crossplay* może wcielić się w rolę przeciwnej płci, a przez to w niektórych przypadkach poczuć się lepiej (Lamerichs, 2018, s. 211-212; MasonBertrand, 2018, s. 163, 166; Norris i Bainbridge, 2009, s. 3). Działa to na zasadzie „przymierzania” cech charakteru postaci oraz różnorodnych ról społecznych lub na ukazywaniu prawdziwego siebie na bazie przywdziewania maski w subwersywnym potencjale karnawału (Mason-Bertrand, 2018, s. 165-166; Matysek-Imielińska, 2010, s. 201; Kerényi, 2005, s. 648).

Jako pozytywne strony cosplayu respondentki wskazywały przejmowanie cech charakteru postaci lub ich sposobów postępowania. W ten sposób postać stawała się nauczycielem, od którego cosplayerki mogły nauczyć się więcej, niż od rzeczywistych mentorów czy dorosłych. Wynika to z indywidualnego wyboru swojego mentora/nauczyciela, a więc braku przymusu, który wydaje się istotny w procesie eksploracji. Dzięki temu sposoby rozwiązywania problemów oraz korygowanie cech swojego charakteru odbywa się na zasadzie dobrowolności, a więc może być trwalsze i lepiej zinternalizowane.

Wskazywane przez respondentki w ostatnim rozdziale problemy nie są specyficzne jedynie dla cosplayu – kwestia zdjęć bez pozwolenia czy uzależnień występuje również w innych aktywnościach, przez co jest niespecyficzna dla samego cosplayu. Problemy wskazane przez respondentki mogą nauczyć je, jak rozwiązywać konflikty oraz radzić sobie z trudnościami. Ponadto, należąc do subkultur, respondentki mogą doświadczyć faktycznego marginalizowania, a wcielając się w marginalizowane postacie mogą również doświadczyć symbolicznego marginalizowania, stąd mogą nauczyć się – poprzez przyjmowanie tożsamości negatywnej (Erikson, 2004, s. 128; Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281) – akceptacji osób w trudnym położeniu i marginalizowanych społecznie.

W przypadku cosplayu wszystkie te obszary są ze sobą połączone i zależne jeden od drugiego. Stąd cosplay będąc połączony z jednym – jest połączony z innymi. Jednocześnie ma swój udział i związek z kształtowaniem się tożsamości młodzieży ze względu na swoją specyfikę i głębokie zakorzenienie w kulturze popularnej, która także wpływa na kształtowanie się tożsamości młodzieży poprzez urzeczywistnianie tego, co fikcyjne. Fikcyjni bohaterowie, którzy dla cosplayerów funkcjonują jako realne jednostki mają swój udział w kształtowaniu ich tożsamości poprzez wpływanie na decyzje i charakter cosplayerów oraz podawanie im rozwiązań wyjścia z trudnej sytuacji.

W związku z powyższym zasadne wydaje się powiązanie cosplayu z kształtowaniem się tożsamości adolescentów, co dokonuje się w wymiarze rzeczywistym i fikcyjnym, stąd zasadne wydaje się również dalsze jego badanie pod wieloma różnymi względami, zwłaszcza że jest on słabo poznanym zjawiskiem.

Zakończenie

Adolescencja jest okresem, podczas którego nastolatki intensywnie eksplorują otoczenie społeczne w celu odnalezienia odpowiedzi na pytanie *kim jestem?* Doświadczenia zebrane w drodze eksploracji stanowią bazę, na której ukształtowana zostaje tożsamość jednostki. Elementy wchodzące w jej skład pochodzą z różnorodnych źródeł, takich jak kontakty interpersonalne, rodzina, zainteresowania czy problemy, z którymi młodzież styka się w codziennym funkcjonowaniu. W wyniku poszukiwania nastolatek dowiaduje się, co lubi, a czego wolałby unikać, co pozwala mu stworzyć „taką samość” (Paleczny, 2008, s. 20), dzięki której jego tożsamość pozostaje stabilna.

W związku z intensywnymi przemianami społeczno-kulturowymi tożsamość współczesnej jednostki stała się mozaikowa i sfragmentaryzowana (Melosik, 2013, s. 313), a więc jej elementy mogą być dowolnie modyfikowane i zastępowane. Tożsamość podlega więc mikropersonalizacji, tak jak nabywane przez konsumentów dobra (Melosik, 2016, s. 40-41).

Naprzeciw potrzeby mikropersonalizacji tożsamości wychodzi cosplay, który umożliwia dowolne „przymierzanie” cech charakteru i schematów postępowania. Poprzez wcielanie się w postaci pochodzące z kultury popularnej, młodzież jest w stanie spróbować się w innych rolach społecznych oraz w innych cechach charakteru. Możliwe dzięki temu staje się modyfikowanie i zastępowanie tego, co w jednostkowym odbiorze jest nieprawidłowe lub problematyczne.

Sfragmentaryzowanie i mozaikowy charakter tożsamości współczesnej młodzieży może przyczyniać się do stabilności tejże tożsamości nawet w wyniku przejścia od postaci cech charakteru lub schematów postępowania, ponieważ są one włączane do istniejącej tożsamości dokładnie tak samo, jak elementy, które adolescenti wykorzystują podczas eksploracji dokonywanej w codziennym funkcjonowaniu. Sprawia to, iż popkultura i postaci z niej pochodzące stanowią dla adolescentów obszar tak samo realny, jak ich codzienność.

Wcielając się w postać, nastolatki mają możliwość doświadczenia w formie symulacji (Wrona, 2019, s. 191-199) skomplikowanych sytuacji, z którymi borykają się wybrane przez nich postaci. Mogą w ten sposób „przymierzyć” tożsamość negatywną (Erikson, 2004, s. 128) lub doświadczyć marginalizacji w warunkach kontrolowanych i bezpiecznych (Hejmanowski, 2004, za: Brzezińska, 2016, s. 281), ponieważ nie zostaną ocenieni ani odrzuceni – osoby

postronne oceniają postać, a nie cosplayera. Stanowi to bezpieczną przestrzeń do eksploracji, w wyniku której kształtuje się tożsamość jednostki.

W niniejszej pracy wykazano, iż z perspektywy nastoletnich cosplayerek cosplay, jako aktywność połączona z wieloma obszarami funkcjonowania jednostki, może mieć związek z kształtowaniem się tożsamości adolescentów. Dzieje się tak nie tylko w wyniku odbierania cosplayu w sposób dosłowny/materialny (nauka umiejętności interpersonalnych czy posługiwania się maszyną do szycia), ale również symboliczny/niematerialny (eksploracja alternatywnych światów i doświadczanie nowego). Wspierane jest to przez pojmowanie kultury popularnej i postaci z niej pochodzących, jako rzeczywistości i realnych ludzi, którzy wspomagają młode cosplayerki w ich dążeniach i pomagają im w procesie kształtowania ich jednostkowych tożsamości.

Wykaz załączników

Załącznik 1. *Screen*¹⁶¹ z gry *Death Stranding*

Załącznik 2. Lista pytań wywiadu

Załącznik 3. Podróż Cosplayera. Opis schematycznego przedstawienia podróży bohatera w przypadku ujęcia cosplayu jako procesu

Załącznik 4. Informacje dla uczestników badania

Załącznik 5. Formularz dobrowolnej i świadomej zgody uczestników badania naukowego dla uczestnika i rodzica/prawnego opiekuna

¹⁶¹ *Screen* – *ortograf.pl* definiuje screen jako „[...] typowo współczesne pojęcie pochodzące od angielskiego słowa *screen*, które oznacza ‘ekran, monitor’. W praktyce jest to elektroniczny zapis, zrzut obrazu wyświetlonego na ekranie komputera lub innego urządzenia elektronicznego, zrobiony za pomocą wciśnięcia klawisza o tej samej nazwie” (za: <https://www.ortograf.pl/sloownik/screen>, dostęp: 09.06.2020 r., godz.: 20:49)

Załącznik 1. Screen z gry *Death Stranding* opisujący misję związaną z postacią nazywaną *Cosplayerką*; istotny jest cytat postaci. Tak, jak w roku 1996 cosplay został wspomniany w serialu *Przyjaciele*¹⁶², tak w roku 2019 cosplay znalazł swoje odzwierciedlenie w grze, która go *stricte* nie dotyczy. Świadczy to o rozpowszechnieniu cosplayu.



162 Zobacz więcej w rozdziale *Cosplay – próba ujęcia definicyjnego, historyczne źródła oraz społeczno-kulturowe uwarunkowania*

Załącznik 2. Lista pytań użytych podczas przeprowadzania wywiadu z respondentami. Ze względu na to, iż obrana przeze mnie technika to **otwarty wywiad pogłębiony częściowo ustrukturyzowany**, poniższe pytania stanowią jedynie wskazówki, którymi wspomagałam się podczas przeprowadzania wywiadu, aby skupić się na istotnych poszukiwanych przeze mnie informacjach.

1. Jakie znaczenie dla tego, jakim człowiekiem jesteś ma kultura popularna?
2. Jakie znaczenie dla tego, jakim człowiekiem jesteś ma cosplay?
3. Jaka jest historia twojego życia związana z cosplayem?
4. W jaki sposób bycie cosplayerem wiąże się/przenika z twoim życiem codziennym?
5. W jaki sposób bycie cosplayerem kształtuje twoje relacje z innymi?
6. Co myślisz o sobie, jako cosplayerka, w aspekcie swojej kobiecości w kontekście cosplayu?
7. Co jest dla ciebie, jako cosplayerki, szczególnie cenne i ważne w cosplayu?
8. Jakie problemy, jako cosplayerka, dostrzegasz w cosplayu?

Załącznik 3. Podróż Cosplayera. Opis schematycznego przedstawienia **podróży bohatera** w przypadku ujęcia cosplayu jako procesu.

1. Zwykły świat
2. Wezwanie do wyprawy (spotkanie innych cosplayerów na konwencji lub evencie; fascynacja; nieświadomione braki i słabe strony)
3. Odrzucenie wyzwania (lęk przed oceną społeczną; obawa o brak umiejętności)
4. Spotkanie z Mentorem (zdobywanie informacji na temat cosplayu; rozmowa z zaawansowanym cosplayerem)
5. **Przekroczenie progu** (niepewność; przekraczanie granicy; lęk ze względu na nieznaną zasadę; decyzja o zaangażowaniu w cosplay)
6. Próby, sprzymierzeńcy, wrogowie (próbne wcielenie się w postać; próba stworzenia kostiumu i odegrania roli)
7. Zbliżenie się do Najskrytszej Groty (zrozumienie i zaakceptowanie zasad panujących w subkulturze cosplayu; ostatni sprawdzian zdolności i umiejętności oraz tego, czy jednostka jest odpowiednia do tego typu aktywności)
8. Główna Próba (powstanie nowego systemu wartości; współodczuwanie z innymi cosplayerami; pierwsze formalne wystąpienie lub udział w sesji zdjęciowej / konkursie cosplay)
9. Nagroda (nagroda w formie materialnej lub niematerialnej ([rozpoznawalność, zaproszenie na sesję lub zostanie jurorem, uznanie, podziw, zdobycie wiedzy i poszerzenie poznania])
10. **Droga powrotna** (niechęć do powrotu do zwykłego świata; często pomoc innych cosplayerów w zrozumieniu własnych uczuć i ich powszechności; depresja pokonwentowa)
11. Wskrzeszenie (połączenie świata zwykłego z niezwykłym; wdrożenie nowego systemu wartości; zmiana w obrębie tożsamości jednostki)
12. Elixir (wiedza, umiejętności i informacje wyniesione z podróży)
13. „Brzuch wieloryba” (przejście do strefy odrodzenia; brzuch wieloryba kojarzony jest z łonem)

Załącznik 4. Informacje dla uczestników badania

INFORMACJA DLA UCZESTNIKÓW/UCZESTNICZEK BADANIA

1. Badanie dotyczy **kształtowania tożsamości młodzieży poprzez cosplay**.
2. Wyniki badania są ważne dla zrozumienia znaczenia cosplayu dla kształtowania tożsamości młodzieży.
3. Badanie polega na udzieleniu wywiadu, który będzie nagrywany, przepisany i którego fragmenty (potrzebne do analizy zjawiska kształtowania tożsamości młodzieży poprzez cosplay) będą opublikowane w opracowaniach naukowych.
4. Pytania dotyczyć będą cosplayu i związanych z nim aspektów, takich jak wcielanie się w rolę, wykonywanie kostiumów czy uczestnictwo w subkulturze cosplayu. Ponadto pytania dotyczyć mogą sytuacji pozytywnych i negatywnych, jakie w związku z cosplayem spotkały uczestników badania.
5. Jeśli opowiadana historia związana z cosplayem wywołałaby silne emocje zarówno osoba badana jak i badacz mogą przerwać wywiad i zrezygnować z jego kontynuowania, a badanemu będzie udzielone wsparcie psychologiczne.
6. W raporcie z badań nigdzie nie pojawią się dane umożliwiające zidentyfikowanie osoby udzielającej wywiadu, a w szczególności jej imię i nazwisko lub dane szkoły, do której uczęszcza. Z publikowanych fragmentów wywiadów usunięte będą także wszystkie inne dane, które mogłyby przyczynić się do rozpoznania uczestnika badania, takie jak na przykład: uczestnictwo w zawodach sportowych czy grupach artystycznych i inne. W efekcie otrzymany materiał będzie dotyczył osób, których w ogóle nie można zidentyfikować. Publikowane będą tylko fragmenty wywiadów konieczne do analizy zjawiska kształtowania tożsamości poprzez cosplay.
7. Udział w badaniu jest dobrowolny i w każdym momencie (nawet po rozpoczęciu badania) można się z niego wycofać bez podawania powodu.
8. Przed rozpoczęciem badania uczestnik badania oraz jego rodzice/prawni opiekunowie poproszeni zostaną o podpisanie tzw. formularza zgody na udział w badaniu oraz formularza zgody na przetwarzanie danych osobowych.

9. Formularz zgody jest wymagany przez jednostki badawcze dokumentem zapewniającym poszanowanie praw uczestników badań. Pomaga również w utrzymaniu wysokich standardów prowadzonych badań poprzez zwiększenie zakresu kontroli nad działaniem badaczy.
10. Dochowujemy wszelkich starań, aby zapewnić bezpieczeństwo wyników badań oraz danych osobowych. Do nagranych wywiadów i formularzy zgody będzie mieć dostęp wyłącznie osoba prowadząca badanie: mgr Daria Wrona. Dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom.
11. W razie jakiegokolwiek dodatkowych pytań dotyczących badania, proszę o kontakt z: mgr Daria Wrona, Wydział Studiów Edukacyjnych, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, ul. Szamarzewskiego 89, 60 – 568 Poznań, e-mail: darwro2@amu.edu.pl

mgr Daria Wrona

Wydział Studiów Edukacyjnych,

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Załącznik 5. Formularz dobrowolnej i świadomej zgody uczestników badania naukowego dla uczestnika i rodzica/prawnego opiekuna

OŚWIADCZENIE OSOBY BADANEJ

I RODZICA LUB PRAWNEGO OPIEKUNA

zgoda na udział w badaniu

i na przetwarzanie danych osobowych

Imię i nazwisko uczestnika badaniawiek.....

Niniejszym oświadczam, że zostałem/am szczegółowo poinformowany/na o zasadach uczestnictwa w badaniu, sposobie przeprowadzenia badań i moim w nich udziale. Rozumiem, na czym polega badanie i do czego potrzebna jest moja zgoda.

Zostałem/łam poinformowany/na, że mogę odmówić uczestnictwa w badaniu w każdym momencie realizacji.

Wyrażam świadomą zgodę na uczestnictwo w badaniu.

.....

podpis kierownika projektu

Poznań,

.....

podpis uczestnika projektu

Imię i nazwisko rodzica lub prawnego opiekuna uczestnika badania (w przypadku osoby niepełnoletniej).....

Niniejszym oświadczam, że zostałem/am szczegółowo poinformowany/na o zasadach uczestnictwa w projekcie mojego syna/mojej córki, sposobie przeprowadzenia badań i udziale w nich syna/córki. Rozumiem, na czym polegają badania i do czego potrzebna jest moja zgoda.

Zostałem/łam poinformowany/na, że syn/córka może odmówić uczestnictwa w projekcie i badaniu w każdym momencie realizacji.

Wyrażam świadomą zgodę na uczestnictwo mojego syna/córki w badaniach.

.....

podpis koordynatora projektu

.....

podpis rodzica/prawnego opiekuna

Poznań,

Niniejszym oświadczam, że **wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych** w zakresie niezbędnym do realizacji badania. Zostałem/łam poinformowany/a o tym, że kierownik badania dołoży wszelkich starań aby moje dane były właściwie zabezpieczone w taki sposób, że uzyskane wyniki badań nie będą w żaden sposób łączone z uzyskanymi danymi osobowymi i przedstawiane będą w sposób uniemożliwiający identyfikację osób biorących udział w badaniu. Do zgód uczestników i/lub prawnych opiekunów oraz nagrań wywiadów, a więc ich danych osobowych będzie mieć dostęp wyłącznie mgr Daria Wrona. Ochrona tych danych będzie zgodna z zasadami RODO. Dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom.

Ponadto zostałem poinformowany/a, że udział w badaniu jest dobrowolny i w każdym momencie (nawet po rozpoczęciu badania) można się z niego wycofać bez podawania powodu.

.....

podpis kierownika projektu

.....

podpis uczestnika projektu

Poznań,

Niniejszym oświadczam, że **wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego syna/mojej córki** w zakresie niezbędnym do realizacji badania naukowego, w którym bierze udział. Zostałem/łam poinformowany/a o tym, że kierownik badania dołoży wszelkich starań aby dane osobowe były właściwie zabezpieczone w taki sposób, że uzyskane wyniki badań nie będą w żaden sposób łączone z uzyskanymi danymi osobowymi i przedstawiane będą w

sposób uniemożliwiający identyfikację osób biorących udział w badaniu. Do zgód uczestników i/lub prawnych opiekunów oraz nagrań wywiadów, a więc ich danych osobowych będzie mieć dostęp wyłącznie mgr Daria Wrona. Ochrona tych danych będzie zgodna z zasadami RODO. Dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom.

Ponadto zostałem poinformowany/a, że udział w badaniu jest dobrowolny i w każdym momencie (nawet po rozpoczęciu badania) można się z niego wycofać bez podawania powodu.

.....

podpis kierownika projektu

.....

podpis rodzica/prawnego opiekuna

Poznań,

Literatura

- Anthis, K., LaVoie, J. C. (2006). Readiness to change: a longitudinal study of changes in adult identity. *Journal of Research in Personality*, 2(40), s. 209-219.
- Aultman, B. (2014). Cisgender. *TSQ* 1 May 2014; 1 (1-2): 61-62, s. 61.
- Babbie, E. (2004). *Badania społeczne w praktyce*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bancroft, J. (2011). *Seksualność człowieka*. Wrocław: Elsevier Urban & Partner.
- Baraniecka-Olszewska, K. (2015). Naprzód do przeszłości! Rekonstrukcje historyczne między historią a terażniejszością. *Etnografia Polska*, t. LIX, 2015, z. 1 – 2, s. 87-96.
- Barbosa Dos Santos, J. (2017). Anime n' Cosplay Music Videos: An Interdisciplinary experiment by self-management for an Otaku hybrid expression. *Peer Reviewed Proceedings of 8th Annual Popular Culture Association od Australian and New Zeland (PopCAANZ)*, Wellington, 10-11 July, 2017, s. 88-101.
- Bauman, T. (1998). O możliwości zastosowania metod jakościowych w badaniach pedagogicznych. W: T. Pilch (red.), *Zasady badań pedagogicznych* (s. 54-75). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Bauman, T., Pilch, T. (2001). *Zasady badań pedagogicznych Strategie ilościowe i jakościowe*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Bauman, Z. (2011). Ponowoczesne wzory osobowe. *Studia Socjologiczne* 2011, 1 (200), Polska Akademia Nauk, s. 435-458.
- Berzonsky, M. D. (2004). Identity processing style, self-construction, and personal epistemic assumptions: A social-cognitive perspective. *European Journal of Developmental Psychology*, 1(4), s. 303-315.
- Block, D. (2007). *Secon Language Identities*. New York: Continuum.
- Bohuszewicz, P. (2013). Tożsamość narracyjna: problemy. *Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja* nr 1-2 (139-140), s. 305-322.
- Bokszański Z., Kojder A. (2002). *Encyklopedia socjologii*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

- Bokszański, Z. (2010). Późna nowoczesność w teorii socjologicznej Anthony'ego Giddensa. *Civitas Hominibus: rocznik filozoficzno-społeczny* 5, s. 9-17.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay – Creating, or playing identities? - An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans*, praca magisterska, Stockholm University.
- Brodziak, Ł. (2016). Podmiotowość i tożsamość jako źródła obywatelskości. *Filozoficzne Aspekty Genezy* – 2016, t. 13, s. 245-264.
- Brzezińska, A. I. (2006). *Dzieciństwo i dorastanie: korzenie tożsamości osobistej i społecznej*, w: Brzezińska A. W., Hulewska A., Słomska J. (red.), *Edukacja regionalna* (s. 47-77), Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brzezińska, A. I. (2014). *Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Tom 5, Rozwój nastolatka. Wczesna faza dorastania*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Brzezińska, A. I. (2014). *Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Tom 6, Rozwój nastolatka. Późna faza dorastania*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Brzezińska, A. I. (2016). *Psychologia rozwoju człowieka*. Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne/GWP.
- Brzezińska, A. I. (2017). *Tożsamość u progu dorosłości*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Burdzik, T. (2014). Hentai – erotyka z mangi i anime. *Kultura i Edukacja* 2014, nr 3 (103), s. 340-353.
- Campbell, J. (1997). *Bohater o tysiącu twarzy*. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Castells, M. (2001). *The Power of Identity*. Blackwell Publisher, Cornwall.
- Chączyńska, M., Osuchowska-Kościjańska, A., Bednarek, A. (2012). Porównanie obrazu siebie przed i po wystąpieniu kryzysu psychiatrycznego poprzez analizę narracji osób chorych na schizofrenię. *Psychiatria Polska*, 2012, tom XLVI, numer 6, s. 951-960.
- Chen, J-S. (2007). A Study of Fan Culture: Adolescent Experience with Anime/manga Doujishi and Cosplay in Taiwan. *Visual Art Research*, 2007, Vol. 33 No. 1 (2007), s. 14-24.
- Cialdini, R. (2013). *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Ciołkiewicz, P. (2013). Opowieść o mitycznej podróży bohatera współczesnej kultury popularnej, czyli kilka uwag na temat uroczystości upamiętniającej Michaela Jacksona. *Kultura i społeczeństwo*, 2013, nr 4, s. 145-165.
- Dudek, A. (2003). Kultura popularna kulturą nowoczesnego społeczeństwa. *Roczniki Nauk Społecznych*, Tom XXXI, zeszyt 1, 2003, s. 61-89.
- Ecler-Nocoń, B. (2016). Mężczyzna i kobieta w opozycji – różność w naturze, polaryzacja w kulturze Rozważania na przykładzie tekstów kultury. *Chowanna* 2016, T.2 (47), s. 61-79.
- Erikson, E. H. (1997). *Dzieciństwo i społeczeństwo*. Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.
- Erikson, E. H. (2004). *Tożsamość a cykl życia*. Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
- Flick, U. (2012). *Projektowanie badania jakościowego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Flum, H. (1994a). The evolutive style of identity formation. *Journal of Youth and Adolescence*, 4(23), s. 489-498.
- Flum, H. (1994b). Styles of identity formation in early and middle adolescence. *Genetic, Social, And General Psychology Monographs*, 4(120), s. 437-467.
- Flum, H., Kaplan, A. (2012). Identity formation in educational settings: a contextualized view of theory and research in practice. *Contemporary Educational Psychology*, 3(37), s. 240-245.
- Gałdowa, A. (2000). *Tożsamość człowieka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gee J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nowy Jork: PALGRAVE MACMILLAN.
- Geissler, S., M. (2016). *Cosplay Performance, Participation, and Play*, University of Brighton.
- Gibbs, G. (2015). *Analiza danych jakościowych*. Warszawa: PWN.
- Gierlińska, A. (2016). *Podróż bohatera Mit bohaterski jako inspiracja w procesie edukacji*, w: ALBO albo Edukacja i terapia kreatywna 2/2016 (62), s. 83-93.
- Gilligan, S., Dilts, R. (2010). W podróży bohatera: zasady i procesy życia pełnego sensu i znaczenia. *Coaching Review* 1/2010, s. 5-18.

- Gn, J. (2011). Queer simulation: The practise, performance and pleasure of cosplay. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 25, No. 4, August 2011, s. 583-593.
- Grey, J. (1994). *Liberalizm*. Kraków: Znak.
- Gromkowska, A. (1999). Tożsamość w cyberprzestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje. *Kultura Współczesna*, nr 3, s. 36-49.
- Grotevant, H.D. (1987). Toward a process model of identity formation. *Journal of Adolescent Research*, 2, s. 203-222.
- Habermas T., Bluck S. (2000), Getting a Life: The Emergence of the Life Stories in Adolescence. *Psychological Bulletin*, 5, s. 748–769.
- Hill, N., L. (2017). *Embodying Cosplay: Fandom Communities in the USA*, praca magisterska, Georgia State University.
- Ito M., Okabe D., Tsuji I. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven & London.
- Jacobs, K. (2013). Impersonating and performing queer sexuality in the Cosplay zone. *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10, Issue 2, November 2013, s. 22-45.
- Jakubowski, W. (2016). *Pedagogika kultury popularnej – teorie, metody i obszary badań*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Jankowiak, B. (2017). *Zachowania ryzykowne współczesnej młodzieży Studium teoretyczno-empiryczne*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Jankowiak, B., Kuryś-Szyncel, K. (2017). Potencjał rozwojowy okresu adolescencji. W; Jankowiak, B., Matysiak-Błaszczuk, A. (red.), *Młodzież między ochroną a ryzykiem. Wspieranie rozwoju oraz pomoc psychologiczno-pedagogiczna dla adolescentów i adolescentek* (s. 121-142). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Januszkiewicz, K. (2009). *Rozwój zawodowy pracownika Szanse i zagrożenia*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

- Jaskulska, S. (2013). „Rytuał przejścia” jako kategoria analityczna. Przyczynek do dyskusji nad badaniem rytualnego oblicza rzeczywistości szkolnej. *Studia Edukacyjne* nr 26/2013, s. 79-98.
- Jaskulska, S. (2017). Rytuał przejścia w telewizyjnych serialach komediowych. W: Bruszevska-Przytuła, D., Cichmińska, M., Krawczyk-Łaskarzewska, A., Naruszewicz-Duchlińska, A. (red.), *Seriale w kontekście kulturowym. Dyskurs, konwencja, reprezentacja* (s. 161-175). Olsztyn: Instytut Polonistyki i Logopedii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
- Jaskulska, S. (2016). Współczesne rytuały przejścia z dzieciństwa do dorosłości: baśń o Śpiącej Królewnie. Grabowski A., Zaorska M. (red.) *Bajka, baśń, legenda i mit w naukowych opracowaniach* (s. 45-56). Olsztyn: Katedra UNESCO Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.
- Jaworowicz-Zimny, A. (2018). Nazi Cosplay in Japan. *Journal of War & Culture Studies*, 2018, s. 1-16.
- Jenkins, B. (2020). Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay. *The Popular Culture Studies Journal*, Vol. 7, No. 2, s. 157-174.
- Jeziński, K. (2010). Zagadnienie tożsamości w ujęciach Dana P. McAdamsa i Erika H. Eriksona. *Psychologia Rozwojowa*, tom 15, nr 4, s. 93-102.
- Kajtoch, W. (2000). Rola języka w kształtowaniu poczucia tożsamości subkultur młodzieżowych. *Kultura wobec kręgów tożsamości: Kongres kultury polskiej: materiały konferencji przedkongresowej*, s. 215-228.
- Kapusta, A. (2006). Podmiotowość, jaźń, tożsamość. *Diametros* nr 7 (marzec 2006), s. 193-198.
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2014). Podmiotowość a tożsamość współczesnego człowieka w przestrzeni rodzinnej. Dyskurs teoretyczny. *Studia Edukacyjne* nr 31/2014, s. 113-136.
- Kerényi, K. (2005). Człowiek i maska. W: Mencwel, A. (red.), *Antropologia widowisk* (s. 647-658). Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Kłoskowska, A. (2005). *Kultura masowa*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Kofta, M. (2006). Dlaczego potrzebujemy podmiotowości? *Diametros* nr 7 (marzec 2006), s. 166-170.
- Konecki, K. (2000). *Studia z metodologii badań jakościowych Teoria ugruntowana*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kotani, M. (2007). Doll Beauties and Cosplay. *Mechademia*, Volume 2, 2007, s. 49-62.
- Kowalski, M., Falcman, D. (2013). Refleksje o moralności seksualnej nastolatków – w kierunku pozamoralności. *Studia Edukacyjne* nr 24/2013, s. 115-127.
- Kowalski, M. (2020). Zygmunt Baumana myśli o ciele i zdrowiu – w kontekście edukacji do/ dla/w starości. *Dyskurs Młodych Andragogów* 21/2020, s. 237-248.
- Kutrowska, B. (2008). Spojrzenie na rolę nauczyciela z perspektywy różnych oczekiwań społecznych. W: Rudnicki P., Kutrowska B., Nowak-Dzimianowicz M. (red.) *Nauczyciel: misja czy zawód? Społeczne i profesjonalne aspekty roli* (s. 49-60). Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.
- Lalak, D., Pilch, T. (1999). *Elementarne pojęcia pedagogiki społecznej i pracy socjalnej*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Lamerichs, N. (2014). Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies. W: *Fan Studies: Researching Popular Audiences*, s. 123-131.
- Lamerichs, N. (2014). Costuming as subculture: The multiple bodies of cosplay. *Scene* Volume 2 Numbers 1 & 2, s. 113-125.
- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Press: Transmedia.
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujishi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participation Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10, Issue 1, May 2013, s. 154-176.
- Lamerichs, N. (2015). The remediation of the fan convention: Understanding the emerging genre of cosplay music videos. *Performance and Performativity in Fandom, Transformative Works and Cultures*, no 18.

- Lamp, S. (2018). *The Sexy Pikachu Effect: Empowerment and Objectification in Women Who Cosplay*, praca licencjacka, University of Mary Washington.
- Leppert, R. (2011). O potrzebie i niemożności kształtowania tożsamości młodzieży w epoce proteuszowej. *Przegląd Pedagogiczny* 2011/1, s. 174-179.
- Lew-Starowicz, Z., Długołęcka, A. (2006). *Edukacja seksualna*. Warszawa: Świat Książki.
- Lipsitz Bem, S. (2000). *Męskość Kobiecość O różnicach wynikających z płci*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Lipska, A., Zagórska, W. (2011). „Stająca się dorosłość” w ujęciu Jeffreya J. Arnetta jako rozbudowana faza liminalna rytuału przejścia. *Psychologia Rozwojowa*, 2011, tom 16, nr 1, s. 9-21.
- Lucas, C., M. (2018). *“This Isn’t for You, This Is for Me”: Women in Cosplay and Their Experiences Combatting Harassment and Stigma*, praca magisterska, Marshall University.
- Luyckx, K., Goossens, L., Soenens, B., Beyers, W., Vansteenkiste, M. (2005). Identity statuses based on 4 rather than 2 identity dimensions: extending and refining marcia’s paradigm. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(6), s. 605-618.
- Luyckx K., Schwartz S., Goossens L., Beyers W., Missotten L. (2011). Processes of Personal Identity Formation and Evaluation. *Handbook of Identity Theory and Research*, Springer Science + Business Media, s. 77–98.
- Luyckx, K., Schwartz, S. J., Berzonsky, M. D., Soenens, B., Vansteenkiste, M., Smits, I., Goossens, L. (2008). Capturing ruminative exploration: extending the four-dimensional model of identity formation in late adolescence. *Journal of Research in Personality*, 1(42), s. 58-82.
- Łobocki, M. (2001). *Wprowadzenie do metodologii badań pedagogicznych*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Maciejewska, M. (2012). *Tożsamość narracyjna opowiadacza w polskiej i czeskiej narracji bezpośredniej (na przykładzie gawędy i gospodarskiej historki)*, praca doktorska, Masarykova Univerzita.
- Mallory, M. E. (1989). Q-sort Definition of Ego Identity Status. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 18, No. 4, 1989, s. 399-412.

- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(5), s. 551-558.
- Marcia, J. E. (1967). Ego identity status: relationship to change in self-esteem, "general maladjustment," and authoritarianism. *Journal of Personality*, 1(35), s. 118-133.
- Marcia, J. E. (1976). Identity six years after: a follow-up study. *Journal of Youth and Adolescence*, 5, s. 145-160.
- Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. W: Adelson, J. (red.), *Handbook of adolescent psychology* (s. 159-187). New York: Wiley.
- Marcia, J. E. (1989). Identity and intervention. *Journal of Adolescence*, 12, s. 401-410.
- Marcia, J. E. (1993). The ego identity status approach to ego identity. W: J. E. Marcia, A. S. Waterman, D. R. Matteson, S. L. Archer, J. L. Orlofsky (red.), *Ego identity: a handbook for psychosocial research* (s. 1-21). New York: Springer Verlag.
- Mason-Bertrand, A., C. (2018). *Cosplay: An Ethnographic Study of Subculture and Escape*, praca doktorska, The University of Sheffield.
- Matysek-Imielińska, M. (2010). Wspólnoty, w których żyjemy. Zygmunta Baumana nieprzemijające rozważania o wolności i bezpieczeństwie. *Przegląd Kulturoznawczy*, nr 2(8), rok 2010, s. 188-202.
- McAdams, D. P. (2001). The Psychology of Life Stories. *Review of General Psychology*, 5(2), s. 100–122.
- McAdams, D. P. (2006). The Problem of Narrative Coherence. *Journal of Constructivist Psychology*, 19, s. 109–125.
- McAdams D. P., Diamond A., de St. Aubin E., Mansfield E. (1997). Stories of Commitment: The Psychosocial Construction of Generative Lives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(3), s. 678–694.
- McAdams D. P., Reynolds J., Lewis M.L., Patten A., Bowman P.T. (2001). When Bad Things Turn Good and Good Things Turn Bad: Sequences of Redemption and Contamination in Life Narrative, and Their Relation to Psychosocial Adaptation in Midlife Adults and in Students. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27, s. 472–483.

- McGeehon, Z. (2018). *Motivations in Cosplay*, praca magisterska, Southern Illinois University Edwardsville.
- Mead, M. (2000). *Kultura i tożsamość*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Melosik, Z.(2003). Edukacja, młodzież i kultura współczesna: kilka uwag o teorii i praktyce pedagogicznej. *Chowanna* 1, s. 19-37.
- Melosik, Z., Szkudlarek T. (2010). *Kultura, tożsamość i edukacja – migotanie znaczeń*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Melosik, Z. (2013). *Kultura popularna i tożsamość młodzieży W niewoli władzy i wolności*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Melosik, Z. (2016). Pedagogika i tożsamość młodzieży w kulturze kontroli i rozproszenia [w:] Melosik, Z., Szymański M. J. (red.) *Tożsamość w warunkach zmiany społecznej* (s. 27-47). Warszawa: Akademia Pedagogiki Specjalnej.
- Melosik, Z. (2014). *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Mochocki M. (2009). Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym. *Homo Ludens* 1, 2009, s. 177-189.
- Mochocki M. (2017). Wprowadzenie do larpów edukacyjnych. *Meritum Mazowiecki Kwartalnik Edukacyjny* 3(46), 2017, s. 29-36.
- Motyl, K. (2014). Rytuał – od antropologii kulturowej do analizy transakcyjnej. *Edukacyjna Analiza Transakcyjna*, 2014, nr 3, s. 65-78.
- Nofre, J. (2012). Youth Cultures. *sociopedia.isa*, s. 1-16.
- Norris, C., Bainbridge, J. (2009). Selling Otaku? Mapping the Relationship between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene. *Intersection: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, Issue 20, April 2009, s. 1-15.
- Olechnicki, K., Załęcki, P. (2004). *Słownik Socjologiczny*. Toruń: Graffiti BC.
- Olubiński, A. (1990). Rola społeczna a procesy socjalizacji i wychowania. *Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny*, Rok LII – zeszyt 2 – 1990, s. 267-284.

- Oniszczyk, J. (2012). Ponowoczesność: Państwo w ujęciu postnowoczesnym (kilka zagadnień szczegółowych). *Kwartalnik Kolegium Ekonomiczno-Społecznego Studia i Prace/Szkoła Główna Handlowa*, 2012, nr 1, 2012, s. 11-41.
- Ostaszewska, A. (2012). *Popkulturowe ramy tożsamości. Media kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*, Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- Ozer S., Meca A., Schwartz S. (2019). Identity Processes in Ladakhi Emerging Adults: Testing the Dimensions of Identity Development Scale in an Indigenous Himalayan Population. *Emerging Adulthood*, 7(1), s 45-51.
- Paleczny T. (1997). *Kontestacja: Formy buntu we współczesnym społeczeństwie*. Kraków: Zakład Wydawniczy NOMOS.
- Paleczny, T. (2019). Międzykulturowe typy tożsamości – pomiędzy integracją a asymilacją. *Relacje międzykulturowe – Intercultural Relations*, 2019, 1 (5), s. 11-33.
- Paleczny, T. (2008). *Socjologia tożsamości*. Kraków: Oficyna Wydawnicza AFM.
- Pawlus T. (2015). Kultura popularna a kultura medialna – wybrane problemy teorii i rzeczywistości. *Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy, Nauki Społeczne*, 2015, 2 s. 47-65.
- Peirson-Smith, A. (2013). Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, Volume 17, Issue 1, s. 77-112.
- Pilarska, A. (2012). *Ja i tożsamość a dobrostan psychiczny*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Pilch, T. (1998). *Zasady badań pedagogicznych*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Piotrowski, K. (2013). *Tożsamość osobista w okresie wkraczania w dorosłość Sytuacja młodych osób z ruchowym ograniczeniem sprawności i ich sprawnych rówieśników*. Wielichowo: TIPI.
- Popielarczyk-Pałęga, A. (2018). Tożsamość narodowa, tożsamość etniczna, identyfikacja narodowa jednostki. *Łódzkie Studia Teologiczne* 27 (2018) 3, s. 15-29.

- Puślecki, W. (1985). *Metody badań pedagogicznych*. Kalisz: Oddział Doskonalenia Nauczycieli.
- Rahman, O. (2012). "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture*, Ryerson University, Toronto, Ontario, Kanada.
- Rastati R. (2015). From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab. *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Volume 17 No. 3 Tahun 2015, s. 371, Abstrakt.
- Reggion, E. (2007). *Playing Dress-Up: Costumes, roleplay and imagination*. Konferencja Philosophy of Computer Games (19 – 21 kwietnia 2007), artykuł pokonferencyjny, s. 3-4.
- Reszko M. (2015). Pokolenie X, Y, Z Nowe znaczenie skutecznego przywództwa. *Human Concept and Solutions*.
- Reysen, S., Plante, C., N., Roberts, S., E., Gerbasi, K., C. (2018). A Brief Report on Differences in Big Five Personality Dimensions Between Anime Fan Cosplayers and Non-Cosplayers. *The Phoenix Papers*, Vol. 3, No. 2, March 2018, s. 46-53.
- Rosenberg, R., S., Letamendi, A., M. (2013). Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear. *Intensities: The Journal of Cult Media*, Issue 5, Spring/Summer 2013, s. 9-18.
- Rydz, E., Bartczuk, R. P. i Wieradzka-Pilarczyk, A. (2017). Tożsamość religijna a gotowość do wejścia w dialog międzyreligijny. *Przegląd Religioznawczy*, 2017, nr 2 (264), s. 143-157.
- Rykiel, Z. (2017). Identyfikacja i tożsamość kulturowa w różnych skalach przestrzennych. *Opuscula Sociologica* nr 3, s. 45-55.
- Scott, S. (2015). Cosplay Is Serious Bussines: Gendering Material Fan Labor on Heroes of Cosplay. *Cinema Journal* 54, No. 3, 2015, s. 146-154.
- Sharp, L. (2011). Maid Meets Mammal: The 'Animalized' Body of the Cosplay Maid Character in Japan. *Intertext*, Volume 15, Number 1, Spring 2011, s. 60-78.
- Siuda P., Koralewska A. (2014). *Japonizacja Anime i jego polscy fani*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

- Socha P., Skoczek E. (2000). Koncepcja rozwoju ego Jane Loevinger. *Duchowy rozwój człowieka: osobowość, wiara, religijność. Stadialne koncepcje rozwoju w ciągu życia*, Wydawnictwo UJ, Kraków, s. 85-100.
- Sokolik, M. (1996). *Psychoanaliza i Ja*. Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza.
- Soroko, E. (2014). *Aktywność autonarracyjna osób z różnym poziomem organizacji osobowości Opowieści o bliskich związkach*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Soroko, E. (2013). Kwestionariusz Inklinacji Autonarracyjnej (IAN-R) – pomiar skłonności do narracyjnego opracowywania i relacjonowania doświadczeń. *Studia Psychologiczne*, t. 51 (2013), z. 1, s. 5-18.
- Soroko, E. (2013). Wybrane sposoby analizy autonarracji w diagnozie klinicznej na przykładzie paranoicznego zaburzenia osobowości. *Roczniki Psychologiczne/Annals of Psychology*, 2013, XVI, 1, s. 9-35.
- Sorys, S. (2013). Tożsamość grup kulturowych w procesie globalizacji. *Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie*, T. 22, nr 1, czerwiec 2013, s. 155-170.
- Sowa-Behtane, E. (2015). *Wartości członków subkultur młodzieżowych*. Kraków: Akademia Ignatianum Wydawnictwo WAM.
- Stępnicka, A. (2000). Podmiotowe aspekty „Ja” a koncepcja siebie. *Roczniki Psychologiczne*, Tom 3, 2000, s. 49-70.
- Stulgis, M., M. (2013). Pomiedzy rekonstrukcją, odtwórstwem a inscenizacją, czyli próba analizy zjawiska rekonstrukcji historycznej. *Pamięć i Sprawiedliwość*, 2013, 2(22), s. 135-152.
- Suszek, H. (2007). Różnorodność wielości Ja. *Roczniki Psychologiczne*, Tom X, numer 2, 2007, s. 7-37.
- Szczepański, M. S., Ślęzak-Tazbir W. (2010). Region i społeczność lokalna w perspektywie socjologicznej. *Górnośląskie Studia Socjologiczne*. Seria Nowa 1, s. 13-33.
- Sztumski, J. (1995). *Wstęp do metodologii i technik badań społecznych*. Katowice: Wydawnictwo „Śląsk”.

- Tokarska, U. (2015). Narracyjna promocja zdrowia. Założenia teoretyczne, metody pracy, obszary zainteresowań. *Studia Edukacyjne* nr 35, 2015, Poznań 2015, s. 327-348.
- Trzebiński, J. (2002). *Narracja jako sposób rozumienia świata*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Tylikowska, A. (2005). Maska w życiu człowieka dorosłego. W: Gałdowa A. (red.) *Psychologiczne i egzystencjalne problemy człowieka dorosłego*, (s. 187-207). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Uhlendorff, U. (2004). The Concept of Developmental-Task and its Significance for Education and Social Work. *Social Work & Society*, Volume 2, Issue 1, 2004, s. 55-56.
- Van Gennep, A. (2006). *Obrzędy przejścia Systematyczne studium ceremonii*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Wasylewicz M. (2016). Transformacja sposobu komunikowania się pokolenia X, Y, Z – bilans zysków i strat. *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Pedagogika*, 2016/13/s. 133-141.
- Waterman, A. S. (1982). Identity development from adolescence to adulthood: An extension of theory and a review of research. *Developmental Psychology*, 18, s. 341-358.
- Waterman, A. S. (1999). Identity, identity statuses, and identity status development: a contemporary statement. *Developmental Review*, 19, s. 591-621.
- Wielecki, K. (2014). Krótki wykład o podmiotowości. *Zarządzanie Publiczne* Nr 3(29)/2014, s. 86-95.
- Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, Volume 1, s. 65-76.
- Wiśniewska, A. (2007). Serial telewizyjny i jego bohaterowie w przestrzeni edukacyjnej. *Przegląd Pedagogiczny*, 2007, Numer 1, s. 180-191.
- Witkowski, L. (2009). *Rozwój i tożsamość w cyklu życia Studium koncepcji Erika H. Eriksona*. Łódź: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Edukacji Zdrowotnej w Łodzi.
- Wolter, E. (2009). Podmiotowość jako kategoria pedagogiczna. *Pedagogia Christiana*, 2/24 (2009), s. 55-61.

Wrona, D. (2020). Cosplay – znaczenie fenomenu w relacjach uczestniczek. *Studia Edukacyjne*, nr 56, s. 385-400.

Wrona, D. (2019). Cosplay a roleplay. W: Borzęcka A., Twaróg-Kanus A., Waluś R. (red.), *Nauczyciel i uczeń w przestrzeni społecznej*, (s. 191-199) Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.

Wrona, D. (2020). Cosplay i tożsamość negatywna. W: A. Cybał-Michalska, A. Gromkowska Melosik (red.) (współpraca redakcyjna: A. Nymś, J. Adamczewski, D. Szykowna, E. Wieczorek), *Młodzi naukowcy na uniwersytecie - pomiędzy teorią a praktyką edukacyjną*, (s. 81-92). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Wrona, D. (2018). *Cosplay jako fenomen kulturowy. Konteksty pedagogiczne i społeczno-kulturowe*, praca magisterska, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań.

Wrona, D. (2019). Historia cosplayu. *Rzeszowskie Studia Socjologiczne* nr 11, s. 65-79.

Zalewska, P. (2014). Wartości małżeńskie i ich znaczenie w teorii gender. *Family Forum*, 2014, 4, s. 89-106.

Zimbardo, P.,G. (1999). *Psychologia i życie*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Absolute Skating. Pobrane z: <http://www.absoluteskating.com/index.php?cat=reports&id=2016dreamsonice> (10.06.2020).

Age of Consent. Pobrane z: <https://www.ageofconsent.net/world/japan> (04.07.2022).

Ambasada Japonii. Pobrane z: https://www.pl.emb-japan.go.jp/kultura/kursy_jp.html (31.05.2020).

Anime Wiki. Pobrane z: <http://anime-wiki.pl/wiki/Lolicon> (19.09.2020).

Arvato Bertelsmann. Pobrane z: <https://blog.arvato.pl/e-commerce-w-japonii-przeglad-rynku/> (31.05.2020).

Amy. *Types of cosplay*. Pobrane z: <http://cairdiuiil-allaboutcosplay.blogspot.com/2011/06/types-of-cosplayers.html> (14.07.2020).

BigFoot. *15 Types of Cosplayers*. Pobrane z: <https://cosplaycantabile.wordpress.com/2014/08/22/15-types-of-cosplayers/> (15.07.2020).

Business Insider. Pobrane z: <https://businessinsider.com.pl/twoje-pieniadze/prawo-i-podatki/platforma-vinted-co-to-jest-jak-sprzedawac-na-vinted/dnmnxqp#:~:text=Vinted%20to%20specjalna%20platforma%20do,odzieży%20z%20drugiej%20ręki>" (26.09.2022).

Cal's Crafts. Pobrane z: <https://calscrafts.com/category/cosplay-stats/> (25.07.2020).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/binder> (21.09.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blackface> (30.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/body-shaming> (22.08.2020).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/boost> (26.09.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cancel-culture> (30.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/casual> (19.07.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/collab> (25.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/content> (03.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cosplay> (17.06.2020).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cover> (30.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cringe> (03.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/custom> (11.03.2023).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/default> (03.07.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/design> (22.10.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/follower> (27.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fomo> (20.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hype> (27.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/instant> (22.10.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live> (07.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/merch> (22.10.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/merchandise> (22.10.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/prop> (29.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/random> (20.09.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/reliable> (22.09.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/selfie-stick> (07.08.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/set> (06.07.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simp> (25.07.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/skin> (25.09.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/steampunk> (14.07.2020).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/vibe> (30.07.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/viral> (25.06.2022).

Cambridge Dictionary. Pobrane z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/whitewashing> (30.02.2022).

CBOS. Pobrane z: https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_098_17.PDF (05.07.2021).

Choudhury, D. *Impersonating, performing, creating and playing identities: cosplay*. Pobrane z:

https://www.academia.edu/29696924/IMPERSONATING_PERFORMING_CREATING_AND_PLAYING_IDENTITIES_COSPLAY (22.08.2020; 22.09.2022; 30.07.2022).

Cosplanner. Pobrane z: <http://www.cosplanner.net> (08.06.2020).

Cosplay Time. Pobrane z: <https://cosplaytime.pl/article/44926/project-league-czyli-wioska-league-of-legends/> (22.08.2022).

Cosplay Shopper. Pobrane z: <https://www.cosplayshopper.com/blog/cosplay-terms/> (30.07.2020).

Daniłko, J. *Death Stranding - zlecenie 37: zestaw do szycia, cosplayerka Dostarczamy maszynę do szycia*. <https://www.eurogamer.pl/articles/2019-11-13-death-stranding-zlecenie-37-zestaw-do-szycia-cosplayerka> (08.06.2020).

De Groot, I. *Cosplayers in the on- and offline world*. Pobrane z: <https://www.diggitmagazine.com/papers/cosplayers-and-offline-world> (13.07.2020).

Decker, I. *Who Are Today's Cosplay Makers? [Statistics and Demographics]*. Pobrane z: <https://blog.anthonythomas.com/who-are-todays-cosplay-makers-statistics-and-demographics> (20.06.2022).

Diep, C. *Domestic shipment value of costume play (cosplay) clothing within the otaku market in Japan from fiscal year 2014 to 2021 with a forecast for 2022*. Pobrane z: <https://www.statista.com/statistics/1051921/japan-costume-play-clothing-market-retail-value/> (25.07.2020).

Discord. Pobrane z: <https://discord.com/safety/360044149331-What-is-Discord> (30.08.2022).

Dobry Słownik. Pobrano z: [hasło ehttps://dobryslownik.pl/slowo/event/218491/](https://dobryslownik.pl/slowo/event/218491/) (13.07.2020).

Dobry Słownik. Pobrane z: <https://dobryslownik.pl/slowo/konwent/22605/#znaczenie-238484> (13.07.2020).

Ecommerce Platforms. Pobrane z: <https://ecommerce-platforms.com/glossary/what-is-aliexpress> (26.09.2022).

EZCosplay. Pobrane z: <https://www.ezcosplay.com/about-us> (17.06.2020).

Facebook. Pobrane z: https://www.facebook.com/anime24pl/?ref=page_internal (29.05.2020).

Facebook. Pobrane z: https://www.facebook.com/cosplayandmentalhealth/?ref=page_internal (18.06.2020).

Facebook. Pobrane z: <https://www.facebook.com/groups/168960597478979> (25.06.2022).

Facebook. Pobrane z: <https://www.facebook.com/mangalib> (31.05.2020).

Facebook. Pobrane z: <https://www.facebook.com/Polska.Cosplay/> (27.11.2020).

Fandom. Pobrane z: https://dreamteam.fandom.com/wiki/Dream_SMP (25.09.2022).

Ferdinand, R. *An essay about JoJo's Bizarre Adventure and queer masculinities*. Pobrane z: <https://medium.com/@urbanfriendden/an-essay-about-jojos-bizarre-adventure-and-queer-masculinities-5d3b5f25567b> (19.09.2020).

Ferrer, K. *The Benefits of Cosplay Towards the Life of the People*. Pobrane z: <http://ferrerkevin.blogspot.com/2014/04/the-benefits-of-cosplay-towards-life-of.html> (18.06.2020).

Filmweb. Pobrane z: <https://www.filmweb.pl/serial/Wiedzmin-2019-724464/episode/1/list> (10.06.2020).

Forum Gildia. Pobrane z: <http://www.forum.gildia.pl/index.php?topic=24978.1395> (19.09.2020).

Forum Prawne. Pobrane z: <https://forumprawne.org/prawo-karne-wykonawcze/206086-lolicon-prawo-jeszcze-raz.html> (19.09.2020).

Fun in Poland. Pobrane z: <https://funinpoland.pl/konwenty/> (27.11.2020).

Glosbe.com. Pobrane z: <https://pl.glosbe.com/en/pl/fanservice> (14.07.2020).

Glosbe.com. Pobrane z: <https://pl.glosbe.com/pl/pl/postapokaliptyczny> (14.07.2020).

Gry Fabularne. Pobrane z: <http://www.gryfabularne.pl> (15.07.2020).

Gry Online. Pobrane z: <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher/z01348> (10.06.2020).

Gry Online. Pobrane z: <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-2-assassins-of-kings/zf384> (10.06.2020).

Gry Online. Pobrane z: <https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-3-wild-hunt/z83579> (10.06.2020).

Gry Online. Pobrane z: <https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=2132> (08.06.2020).

Gov.pl. Pobrane z: <https://studia.gov.pl> (29.05.2020).

Gulanowski, J. *Rekonstrukcja historyczna a problem zapośredniczenia w pedagogice*.

Pobrane z:

https://www.academia.edu/1510306/Rekonstrukcja_historyczna_a_problem_zapośredniczenia_w_pedagogice (30.07.2020).

GUS. Pobrane z: <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/edukacja/edukacja/szkolnictwo-wyzsze-w-roku-akademickim-20182019-wyniki-wstepne,8,6.html> (05.07.2021).

Hairly. Pobrane z: [https://hairly.pl/poradnik/peruki-front-lace-co-to/#:~:text=Peruki%20front%20lace%20\(inne%20tłumaczenie,na%20przedniej%20linii%20włosa%20peruki](https://hairly.pl/poradnik/peruki-front-lace-co-to/#:~:text=Peruki%20front%20lace%20(inne%20tłumaczenie,na%20przedniej%20linii%20włosa%20peruki) (26.09.2022).

Harness, J. *12 Cool and Clever Cosplay Styles*. Pobrane z: https://www.oddee.com/item_99287.aspx (14.07.2020).

Hoff, E. W. *Cosplay as Subculture: In Japan and Beyond*. Pobrano z: <http://repository.tokaigakuen-u.ac.jp/dspace/handle/11334/323> (29.07.2020).

Hoover, M. *5 Types of Cosplay you'll see at a convention*. Pobrane z: <https://kwinnpop.com/index.php/2018/08/29/5-types-of-cosplay-youll-see-at-a-convention/> (14.07.2020).

Instagram. Pobrane z: <https://help.instagram.com/424737657584573> (15.09.2022).

Iqbal, M. *Netflix Revenue and Usage Statistics*. Pobrane z: <https://www.businessofapps.com/data/netflix-statistics/#:~:text=18%25%20for%2018-34-,47%25%20of%2065%2B%20users> (10.10.2020).

James, W. *The principles of psychology*. Pobrane z: <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles> (28.02.2020).

Japan Powered. Pobrane z: <https://www.japanpowered.com/otaku-culture/what-are-maid-cafes> (21.09.2020).

Jetro. Pobrane z: https://www.jetro.go.jp/poland/linki/firmy_pl.html (31.05.2020).

Konwenty Info. Pobrane z: <https://konwenty.info/konwenty/?rok=2021> (27.11.2020).

Leppert, R. *Tożsamość młodzieży w społeczeństwie naśladowczym*. Pobrane z: <https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/6448/Tożsamość%20młodzieży%20w%20społeczeństwie%20naśladowczym.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (12.06.2023).

Liszko, L. *Najpopularniejsi polscy cosplayerzy na Instagramie - #12*. Pobrane z: <https://www.lukaszliszko.com/najpopularniejsi-polscy-cosplayerzy-na-instagramie-12/> (11.03.2023).

Lome, J. K. *The Creative Empowerment of Body Positivity in the Cosplay Community*. Pobrane z: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/712/645> (17.06.2020).

Lubimy Czytać. Pobrane z: <https://lubimyczytac.pl/autor/3291/andrzej-sapkowski> (10.06.2020).

Małysa, M. *Daria Wrona: "Cosplay nie jest zaproszeniem do obmacywania" [WYWIAD]*. Pobrane z: <https://zagrano.pl/daria-cosplay-wywiad/> (22.08.2020).

Mongan, S. F. *Finding truth in playing pretend: A reflection on cosplay*. Pobrane z: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/634/481?inline=1> (17.06.2020).

Moosa, T. *Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem*. Pobrane z: <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem> (29.08.2022).

Murnaghan, O. *Does Cosplay Have a Dark Side?*. Pobrane z: <https://www.universytimes.ie/2019/11/does-cosplay-have-a-dark-side/> (20.07.2022).

My Anime List. Pobrane z: https://myanimelist.net/anime/1535/Death_Note (03.06.2023).

My Anime List. Pobrane z: https://myanimelist.net/anime/43/Koukaku_Kidoutai (19.09.2020).

My Anime List. Pobrane z: https://myanimelist.net/anime/14719/JoJo_no_Kimyou_na_Bouken_TV (21.09.2020).

My Anime List. Pobrane z: https://myanimelist.net/anime/48736/Sono_Bisque_Doll_wa_Koi_wo_Suru (02.06.2023).

Netflix. Pobrane z: <https://help.netflix.com/pl/node/412> (15.07.2020).

Obserwatorium Językowego Uniwersytetu Warszawskiego. Pobrane z: <https://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/kigurumi.html> (23.08.2020).

Obserwatorium Językowego Uniwersytetu Warszawskiego. Pobrane z: <https://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/yaoi.html> (19.09.2020).

One Angry Gamer. Pobrane z: <https://pl.oneangrygamer.net/2019/02/un-proponuje-inicjatywę-zakazującą-loli-shota-oraz-nieletnich-rysunków-i-kreskówek/77229/> (19.09.2020).

Ortograf. Pobrane z: <https://www.ortograf.pl/slownik/screen> (09.06.2020).

Pethokoukis, J. *Why the rise of cosplay is a bad sign for the U.S. economy*. Pobrane z: <https://theweek.com/articles/443181/why-rise-cosplay-bad-sign-economy> (25.07.2020).

Pigla, W. *Webplemię – próba eksplikacji pojęcia*. Pobrano z: <https://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3837#:~:text=Neoplemiona%20to%20nie%20nowy%20rodzaj,wyrażający%20się%20pewnymi%20cechami%20dystynktywnymi> (25.07.2020).

Pinterest. Pobrane z: <https://help.pinterest.com/en/guide/all-about-pinterest> (26.09.2022).

Programista IT. Pobrane z: <https://programista-it.pl/internetowy/tutorial.aspx> (17.06.2020).

Pyrkon. Pobrane z: <https://pyrkon.pl/bezpieczny-pyrkon/> (29.06.2022).

Pyrkon. Pobrane z: <https://pyrkon.pl/zostan-gzdzaczem/> (23.09.2022).

Quindt, S. *The 'cosplay' economy: how dressing up grew up*. Pobrane z: <https://theconversation.com/the-cosplay-economy-how-dressing-up-grew-up-86575> (17.06.2020; 17.06.2023).

Reddit. Pobrane z:

https://www.reddit.com/r/ShitPostCrusaders/comments/a28av9/jojos_isnt_gay_at_all_go_kill_myself/ (21.09.2020).

Schemat przedstawiający podróż bohatera. Pobrane z: https://lh3.googleusercontent.com/proxy/kBRlOm-HnthBDFR8-PVFUIt119-W3ZGC_sws22wzcpMTxWhT6O-7vA7zHKEC0tI6PAYqVFAf5sks5oHP3RzrZEAosRUGpw (03.10.2020).

Shania. *Cosplay Heals: Cosplay And It's Effects On Mental Health*. Pobrane z: <https://thequotablenerd.wordpress.com/2019/11/14/cosplay-heals-cosplay-and-its-effects-on-mental-health/> (25.07.2020).

Slide Share. Pobrane z: <https://www.slideshare.net/MitchelPowell/cosplay-6041416> (25.07.2020).

Słownik Języka Polskiego. Pobrane z: <https://sjp.pl/drama> (01.08.2022).

Słownik Języka Polskiego. Pobrane z: <https://sjp.pl/mainstream#:~:text=%27Mainstream%27%20to%20dobry%20synonim%20dla,R%C3%B3wnie%C5%B7%20uczni%2C%20studenci%2C%20esei%20i> (14.06.2022).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/anime;2550114.html> (31.05.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/cyborgizacja;2553920.html> (19.09.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/drag-queen;2555408.html> (19.09.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/fanpage;5580349.html> (29.05.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/habitus;2559806.html> (28.06.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/hejt.html> (31.07.2022).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/makdonaldyzacja;2567268.html> ().

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/manga;3028959.html> (31.05.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/socjolekt;2575733> (18.03.2020).

Słownik Języka Polskiego PWN. Pobrane z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/target;2577603.html> (16.06.2022).

Słownik One. Pobrane z: <https://www.slownik.one/FANART> (14.07.2020).

Strona internetowa rządu Japonii. Pobrane z: https://www.japan.go.jp/investment/market_potential.html (31.05.2020).

Ślósarska, J. *Autonarracja jako strategia negocjowania tożsamości w tekstach polskich migrantów przebywających w Wielkiej Brytanii i Irlandii po roku 2004*. Pobrane z: <https://journals.openedition.org/td/3732> (28.11.2020).

Tekst utworu *Lithium Flower*. <https://www.google.com/search?client=opera&q=lithium+flower+lyrics&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> (19.09.2020).

The Artifice. Pobrano z: <https://the-artifice.com/the-idol-phenomenon-in-japan-and-anime/> (07.08.2022).

The Gamer. Pobrane z: <https://www.thegamer.com/the-15-worst-things-about-being-a-cosplay-model/> (17.06.2020).

The Sociology of Cosplay: Yes, It's Self-Segregated and Cliquish. Pobrane z: <https://ccc101blog.wordpress.com/2019/01/02/the-sociology-of-cosplay-yes-its-self-segregated-and-cliquish/> (25.07.2020; 31.07.2020)

TikTok. Pobrane z: <https://www.tiktok.com/about?lang=pl-PL> (30.08.2022)

Tung, A. *The Origin Stories of 10 Cool Cosplay Terms*. Pobrane z: <https://www.mentalfloss.com/article/69487/10-cosplay-terms-know-you-head-comic-con> (30.07.2020).

Uchwała nr 3(5)/2012 Komitetu Nauk Pedagogicznych Polskiej Akademii Nauk z dnia 31.01.2012 r. w sprawie Kalendarium i dokumentacji korespondencji w sprawie wniosku Komitetu Nauk Pedagogicznych Polskiej Akademii Nauk do Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego o przywrócenie pedagogiki do obszaru i dziedziny nauk humanistycznych (2013). *Rocznik Pedagogiczny* 36/2013, <https://journals.pan.pl/Content/82455/PDF/131-142.pdf> (26.02.2023).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Asian%20Fishing> (30.08.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Comfort%20Character> (22.09.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=post-con%20depression> (25.07.2020).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Manhwa> (22.09.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=nightcore> (02.08.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ship> (25.08.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Streamer> (25.09.2022).

Urban Dictionary. Pobrane z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=trap> (25.07.2022).

Vicky. *5 types of cosplayers*. Pobrane z: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/5-types-of-cosplayers/ant0_uj1r8NY76QNZBo132kbZIXNb (15.07.2020).

Wikipedia. Pobrano z: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Pyrkon> (20.06.2022).

Wikisłownik. Pobrano z: <https://pl.wiktionary.org/wiki/japonizacja> (31.05.2020).

Występ Evgenii Medvedej. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=XSkWZINRd0U> (08.06.2020).

Your Dictionary. Pobrano z: <https://www.yourdictionary.com/bishonen> (15.07.2020).

Yorkshire Cosplay Con. Pobrane z: <https://www.yorkshircosplayconvention.co.uk/event/guest.php?g=cosplay-and-mental-health> (18.06.2020).

Zagalski. J. *Pyrkon to fantastyczne miejsce spotkań. Z roku na rok jest coraz lepiej*. Pobrane z: <https://film.wp.pl/pyrkon-to-fantastyczne-miejsce-spotkan-z-roku-na-rok-jest-coraz-lepiej-6375551059404929a> (22.08.2020).