

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Bakalářská práce**

**Cosplay – identita, kultura, hybridizace, kmen**

**Kateřina Freiová**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Katedra sociologie**

**Studijní program Sociologie**

**Studijní obor Sociologie**

**Bakalářská práce**

**Cosplay – identita, kultura, hybridizace, kmen**

**Kateřina Freiová**

*Vedoucí práce:*

Mgr. Alena Pařízková, Ph.D.

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2018

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

*Plzeň, duben 2018 .....*

Na tomto místě bych ráda podělovala Mgr. Aleně Pařízkové, Ph.D., za ochotu, vstřícnost, cenné rady a komentáře při psaní této bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat za důvěru, ochotu a čas všem participantům a participantkám, bez jejichž spolupráce bych tento výzkum nemohla realizovat. Poslední a velké poděkování patří mé rodině a mým blízkým, kteří mě během studia a při psaní této práce podporovali.

## Obsah

1. Úvod.....	1
2. Historie cosplay.....	3
3. Kmen, kultura, hybridizace.....	4
4. Socializace a identita .....	9
4.1. Socializace do kmene Cosplay .....	9
4.1.1. Výběr postavy a tvorba kostýmu .....	12
4.2. Identita cosplayera .....	14
4.2.1. Ztotožnění cosplayera s postavou .....	15
4.2.2. Problémy spojené s vnímáním cosplayera.....	16
5. Metodologie .....	18
5.1. Metoda sběru dat .....	18
5.2. Charakteristika participantů .....	20
5.3. Kódování a analýza .....	21
5.4. Etické aspekty a sebereflexe v rámci výzkumu.....	22
6. Výsledky a interpretace dat.....	23
6.1. Kmen cosplay .....	23
6.2. „Nepsaná pravidla“ v kmeni cosplay .....	25
6.3. Kostým a „vstup“ do postavy .....	28
6.4. Cosplay jako hybrid.....	31
7. Závěr.....	34
8. Seznam zdrojů .....	36
9. Resumé.....	39
10. Přílohy.....	40

## 1. Úvod

Cosplay neboli „cosplaying“ byl vytvořen v 80. letech režisérem Takayashi Nobuyuki [Lamerichs 2013: 167]. Jedná se o složení dvou slov – „costume“ jako kostým a „play“ jako hra. Cosplay byl založen jako aktivita, ve které se fanoušci snaží co nejvíce přiblížit originálnímu napodobení či parodickému ztvárnění postavy z mangy (japonský komiks), anime (japonský kreslený seriál), videoher, sci-fi filmů, hudebních skupin, ale i takzvaných tokusatsu (televizní pořady nebo filmy se speciálními efekty) [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 318]. Cosplay se pojí nejen s výrobou kostýmu, ale také s výrobou různých doplňků a rekvizit, které kostým dotvářejí [Rosenberg, Letamendi: 9]. Podle Chrise Kincaida cosplay zahrnuje daleko víc, než je jen oblékání se do kostýmu. Vidí cosplay jako umění. Zahrnuje totiž to, že lidé si přebírají jak fyzickou, tak ale i duševní roli postavy, kterou představují. Právě charakter postavy hraje velkou roli při jejím výběru [Kincaid 2016].

Srazy pro fanoušky se konají na předem domluvených prostorách [Lamerichs 2011: 5]. Jedná se o takzvané cony, které se mohou konat jako národní cony (srazy v zemi odkud cosplayer pochází) nebo jako mezinárodní cony, kde jsou pořádány mezinárodní soutěže. Mezi takové patří například Comic-Con International, který se koná v San Diegu, Worldscon v Jižní Kalifornii nebo například Comiket v Japonsku [Křivánková, Tesař, Veselý 2017: 267].

Cosplay je dle mého názoru rozmáhající se trend i v České republice. Ve svém okolí se čím dál častěji setkávám s lidmi, kteří jezdí na srazy cosplayerů (cony) a to jako fanoušci nebo jako cosplayeri (jedinci oděni do kostýmů). Rozhodla jsem se tak pro toto téma, protože mi je určitým způsobem blízké.

Cílem práce je představit jak vypadá socializace jedince do kmene cosplay. Jakými procesy si musí cosplayer projít v rámci tvorby postav a jaké může mít cosplay dopady na cosplayerovu identitu. Zaměřuji se proto ve své práci na dvě linie. Zaprvé na jedincův výběr postavy, kterou se snaží co nejvěrohodněji napodobit, dále na jeho proces ztotožnění se s identitou postavy

a na to, zda je v rámci napodobování vytvářen vliv na jedincovu identitu v reálném životě. V druhé linii práce se zaměřuji na vstup jedince mezi cosplayery a na jeho socializaci v rámci kmene.

Práce je rozdělena v teoretické části na tři hlavní kapitoly. Věnuji se zde představení historie cosplaye v Japonsku, USA a České republice. Dále představuji koncepty (kmen, kultura a hybridizace), se kterými v rámci své bakalářské práce pracuji. Ve třetí kapitole teoretické části se zaměřuji na socializaci a identitu. Představuji jedincovu socializaci do kmene cosplay, věnuji se identitě cosplayera a jeho ztotožnění se s postavou. Nakonec představuji roli genderu a sexuality. Jedná se o další důležitou část, která se s cosplayem pojí. Tyto dvě části pouze představuji a více s nimi již nepracuji z důvodu rozsahu své práce a vymezení v rámci výzkumu.

V úvodu metodologické části představuji zaměření svého výzkumu, metodu sběru dat, charakteristiku participantů, způsob kódování, zvolenou metodu analýzy a nakonec etické aspekty a sebereflexi výzkumu.

Poslední část práce se věnuje představení výsledků z výzkumu a interpretaci dat. Zpracování výsledků souviselo s provedenými rozhovory a zúčastněným pozorováním. Zaměřila jsem se na tematickou analýzu rozhovorů, která byla stěžejní pro moji práci, a snažila jsem se ji propojit s poznatky získanými ze zúčastněného pozorování.

## 2. Historie cosplay

Vznik a samotnou historii cosplay je potřeba oddělit pro dvě země – Japonsko a USA. V těchto zemích docházelo k jeho utváření různými směry a na různých základech. Následně pak došlo k propojení cosplaye z Japonska a USA do podoby, kterou známe dnes.

V Japonsku hrály významnou roli pro utvoření cosplaye mangy, anime a dívky. Shōjo, neboli dívčí komiks, položil základy pro cosplay prostřednictvím svých módních ilustrací [Kincaid 2016]. Jedná se o žánr, který spojuje poezii s ilustracemi [Lamerichs 2011: 7]. Umělec Junichi Nakahara, posunul manga postavy právě směrem k této módě. Začalo tak docházet k ilustracím postav podle shōjo módy. V tomto trendu pak pokračoval shōjo umělec Yumeji Takehisa, který navrhl svoji vlastní kolekci oblečení a doplňků. Shōjo manga, se tak stala vzorem pro módní magazín, který zahrnoval i vyprávění příběhů. Díky tomu si mohly japonské dívky koupit oblečení, které odpovídalo jejich oblíbené postavě a zároveň začaly posouvat příběhy skrze své vlastní fikce. Mnoho z nich začalo psát, kreslit a tisknout vlastní mangu. Tím se otevřela možnost fanouškům k vytváření postav, identit a alternativnímu vyprávění. Pro cosplay se stala důležitým faktorem kombinace módy a fanouškovská tvorba příběhů [Kincaid 2016].

Historie cosplaye v Americe se datuje od šedesátých a sedmdesátých let, kdy začal zájem o tento akt. Prvotní zájem o cosplay začal hlavně Star Trek, který v roce 1960 zažehl i samotný zájem o sci-fi. Fanoušci si proto začali vyrábět vlastní kostýmy a převlíkali se za členy posádky [Kincaid 2016]. Rovněž se na vzniku cosplaye v Americe podílely, již dnes celosvětově známé, Star Wars [Lamerichs 2013: 167]. Dalším hybatelem pro převlíkání se do kostýmu byli superhrdinové od Marvelu nebo DC jako je například Batman a Robin. Všechny tyto postavy, sci-fi filmy a seriály umožňovaly převléci se fanouškům do kostýmů i mimo Halloween [Kincaid 2016].

V roce 1986 se Americké sci-fi spojilo s prvky shōjo módy z Japonska a dalo tak nový rozměr cosplay. Když se Takahashi Nobuyuki, zakladatel studia anime zvaného Studio Hard, zúčastnil sci-fi Worldconu v Los Angeles,



zapůsobily na něj kostýmy tzv. Trekkies (jedná se o označení pro fanoušky Star Treku)<sup>1</sup>. Po návratu o tomto setkání napsal článek, který povzbudil japonské čtenáře, aby zařadili kostýmy k anime a manga setkáním. Došlo tak k vzájemnému propojení prvků mezi západní a Japonskou kulturou sci-fi, mangy a anime, na jejichž základě je utvářen cosplay tak, jak jej známe dnes [Kincaid 2016].

Fanoušků cosplaye neboli takzvaných otaku začalo přibývat a tato kultura pronikla i do českého prostředí. Český kmen cosplay se však utvářel trochu odlišným směrem než například americký. Utvářel se spíše kolem japonské hry Final Fantasy VII a VIII. Zrodil se zprvu spíše jako skupina na xchatu a mailing listu (elektronická komunikace). Později se pak začala organizovat různá setkání. Tato setkání sloužila k vzájemnému sdělování informací o seriálech, protože v té době přístupnost k anime a dalším seriálům byla obtížná. Fanoušci českého prostředí měli zejména vztah k technologiím, jejichž znalost představovala nutnost pro vstup do této skupiny. Není proto divu, že většina českých fanoušků první generace, byli studenti informatiky nebo jiných technických oborů [Tesař 2011: 344-347].

### 3. Kmen, kultura, hybridizace

O cosplayi se většinou hovoří jako o subkultuře. Jak uvádí Josef Smolík, je obtížné napsat přímou definici subkultury. Je k dispozici řada definicí subkultury, kdy se každá zaměřuje na určité znaky a jednotlivé charakteristiky. Subkultura se vztahuje vždy na určitou skupinu, která má zvláštní a odlišné normy, hodnoty, vzorce chování a životní styl. Sdružuje jedince, kteří mají společné problémy a výsledkem pak je vlastní pohled na sociální realitu [Smolík 2010: 30-31]. Ve své práci však od tohoto konceptu upouštím, protože dle mého uvážení se o cosplayi nedá zcela jistě mluvit jako o subkultuře. Jak Josef

---

<sup>1</sup> Bainbridge, Jason and Craig Norris. 2013. „*Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture.*“

([http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge\\_norris.htm](http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm), 14.3.2017).

Smolík uvádí, lze nalézt řadu lidí, co pojem „subkultura“ nepoužívají. Jedním z nich je například Richard Girtler. Ten uvádí, že předložka „sub“ odkazuje k nízkému společenskému postavení dané kultury a zároveň bývá tento pojem spojován s deviantními kulturami [Girtler in Smolík 2010: 31]. Budu proto mluvit o *cosplay* jako o nové formě kmene, který definuje Michael Maffesoli.

Michael Maffesoli přišel s konceptem neo-tribalismu (neo-kmeny), který představuje ve své knize *„The Time of the Tribes – The Decline of Individualism in Mass Society“*. Jak v úvodu knihy uvádí, každý člověk v průběhu dne vstupuje do různých řad skupinových situací a skupin. Každá tato skupina má svůj určitý stupeň sebevědomí a stability. Mezi takové skupiny a skupinové situace mohou patřit například pasažéři autobusu. Mezi nimi může docházet k různým kontaktům. Zejména u pravidelných pasažérů, kteří se potkávají, může docházet k zdravení se navzájem. Jedná se o takzvané pravidelné vědění o sobě mezi členy navzájem. Může se jednat ovšem rovněž i o jiné skupiny jako je dav fanoušků, sportovní kluby a řada dalších. Tyto všechny skupiny podle Maffesoliho tvoří příklady takzvaných neo-kmenů [Maffesoli 1998: ix-xii].

Kmeny jsou určité skupiny lidí, které se sdružují na základě společných zájmových aktivit. Členové kmenů jsou pak rozpoznatelní tím, že například nosí takový druh oblečení, který je specifický pro danou skupinu. Jedná se o takzvané masky, které mohou nabývat různých podob v podobě účesů, tetování, oblečení [Maffesoli 1996: 90-91]. Na tomto základě pak jedinec dává najevo, že se hlásí k určitým sdíleným hodnotám a ideálům kolektivu. Sdílení zvyků a ideologií v kmeni působí zároveň pro člověka jako ochrana a pocit, že někam patří. Součástí kmenů jsou i takzvané rituály. Tyto rituály zdůrazňují kvalitu skupiny a bývají vyjadřovány prostřednictvím zvyklostí [Maffesoli 1998: 91- 93]. Jak dále Maffesoli uvádí, náš sociální život je označován členstvím v řadě překrývajících se skupin, ve kterých se hrající role stává zdrojem naší identity [Maffesoli 1996: ix-xii]. Jedná se o nový pohled na skupiny společnosti, kdy Maffesoli představuje nové společenské skupiny založené na emocionálních vazbách nikoliv na základě smlouvy. Zároveň se jedná o skupiny, kde se nehledí na třídní postavení, pohlaví či etnickou

příslušnost. Jedná se o zakládání skupin mezi jednotlivci na základě zájmů, představ a ideologie.

Peter Burke ve své knize „*Cultural hybridity*“ představuje pojem hybridizace a popisuje jeho vývoj až do současnosti. Hybridizaci, jak uvádí, lze nalézt všude po světě ve většině oblastí kultury – v náboženství, filosofii, v prolínání jazyků, kuchyni, literatuře a hudbě. Kulturní hybridizace je vlastně jakési míchání/prolínání prvků různých kultur [Burke 2009: 13].

O hybridizaci lze podle Burkeho hovořit například v architektuře, kde docházelo v řadě měst k značnému multikulturnímu prolínání stylů. K multikulturnosti ve městech docházelo tím, že řada stavitelů pocházela z různých zemí a zapojovala tak do staveb tradiční prvky staveb ze své země původu. Hybridizaci lze nalézt rovněž v textech. Jedná se podle Burkeho o další důležitý typ takzvaných hybridních artefaktů (jako je výše zmíněná architektura). Příkladem hybridních textů jsou hlavně překlady. Překlady v sobě zahrnují hledání vhodných slov, aby jim bylo porozuměno lidmi ze země, do jejíhož jazyku je text překládán. Dochází pak ale k tomu, že tyto texty nemusí být pak srozumitelné v kultuře, ve které byla kniha původně napsána [Burke 2009: 21-23].

Dalším rozlišením pro hybridizaci jsou hybridní lidé (jedinci). Ti podle Burkeho mají zásadní význam v hybridních procesech. Hybridním jedincem se například stáváme při narození se do rodiny, kdy matka a otec jsou každý z jiné kultury. V souvislosti s hybridními jedinci hovoříme i o hybridních skupinách. Tyto hybridní skupiny se určitým způsobem vymezují od toho, co je ve společnosti vnímáno jako dominantní a charakteristické. Hovoří se proto o kulturní segregaci, která je podle Burkeho jednou z reakcí společnosti na takzvanou kulturní invazi. Jedná se o to, že se dominantní společnost podporující dominantní kulturu začne soustředit na to, aby se zbavila „kontaminace“ cizích vlivů. Vnímá nově příchozí přistěhovalce jako možnou hrozbu, která přináší vlastní prvky kultury a ohrožuje jimi jejich kulturu. [Burke 2009: 90-92]. U přistěhovalců zejména mladých mužů je možné pozorovat takzvaný japonský styl dvojího života. Burke jej představuje jako způsob života, kdy člověk žije západním životním stylem a zároveň tradičním. Nosí dva druhy

oblečení. Na veřejnosti v dominantní kultuře například nosí oblečení této kultury a v soukromí a ve volném čase naopak oblečení typické pro jeho tradiční kulturu. To se ale netýká jen oblečení, ale také dodržování tradic [Burke 2009: 91-93].

Vince P. Marotta tvrdí, že nelze mluvit o hybridech jako o homogenní skupině. Hybridi si vybírají své vlastní rozdíly a hranice. Tím, že se přeměňují hranice vzájemným působením různých kulturních skupin, vznikají hybridní identity, které jsou neustále podporovány hybridizačními procesy uvnitř hybridních skupin. Vytvářejí si vlastní prostory, kde se setkávají. Jedná se o místa, kde důležitou roli hraje nejen rozdílnost, ale také uznání a individualita [Marotta 2008: 299-302]. Hybridní jedinci propojují tedy různé kulturní styly, zvyky, hodnoty a vytvářejí nové identity, které utvářejí vlastní postoje ke společenskému světu.

Slovo kultura má vícero významů. V západních civilizacích se kultura podle Hofsteda pojí se slovem civilizace, „zjemnělostí“ a zdokonalením myšlení. Výsledky takového zdokonaleného myšlení jsou vzdělanost, umění a literatura. Kultura je kolektivním jevem a je alespoň z části sdílána lidmi, kteří žijí nebo žili ve stejném prostředí, kde si tuto kulturu osvojili. Učíme se jí od našeho narození a je dána sociálním prostředím, ve kterém jsme se narodili a ve kterém se pohybujeme [Hofstede 2006: 13]. Hofstede uvádí, že je však potřeba kulturu odlišit od lidské přirozenosti a zároveň od osobnosti jedince. Lidská přirozenost je něco, co mají všechny lidské bytosti společného. Je každému člověku vrozena a je založena na genech. Každému jedinci jsou vrozeny pocity, jako je například strach, radost, všímavost. Kultura ovlivňuje v tomto případě člověka v tom, jak se s těmito pocity vypořádá, jak je vyjádří a co s nimi udělá. Na druhé straně osobnosti jednotlivce rozumí jedinečné vlastnosti, které jedinec nesdílí s nikým jiným. Osobnost je založena na zděděných rysech a rovněž i na rysech naučených v rámci kultury a prostředí, kde jsme vyrůstali, a na našich zkušenostech [Hofstede 2006: 13-15].

Kulturou a jejím rozdílem od přírody se zabýval Zygmunt Bauman v knize „*Myslet sociologicky*“. Podle něj kultura zavádí do společnosti řád. Díky nastolenému řádu se snaží potlačit všechno, co by z hlediska tohoto řádu

vybočovalo. Lze podle Baumana říct, že snahou kultury je do jisté míry nahradit nebo doplnit řád přírody řádem umělým. Umělý řád vzniká na základě stanovení hodnot, do kterých jsou pak lidé včleňováni. Dochází tak k tomu, že vytváříme prvky našeho života. Tyto prvky se dotýkají lidí dvěma způsoby. Na jedné straně regulují a uspořádávají kontext životních procesů lidí. Jinými slovy umožňují racionalizovat jedincovo jednání. Na druhé straně pak tyto prvky vytvářejí motivy a cíle života jedinců. Tento způsob vede jedince k tomu, aby si vybíral z velkého množství motivů a cílů, které se vyskytují ve společnosti. Představuje rovněž i rostoucí moc lidstva nad přírodou [Bauman 2004: 155-164]. Kultura zároveň slouží jako něco, co nás spojuje. Pokud sdílíme s nějakou skupinou lidí určité způsoby, návyky, pohledy na svět, tak se spojujeme s danou skupinou lidí a vidíme se jako členy stejné kultury. Odlišujeme se tím zároveň od jiných lidí, kteří se od naší kultury odlišují [Spillman 2002: 1-2].

V cosplayi je možné pozorovat kulturu, kterou si jedinci převzali ze zahraničí a převedli ji do českého prostředí. Slouží pro ně jako spojující prvek, kdy mezi sebou sdílí záliby, které jsou všem členům uvnitř kmene vlastní. V rámci dějin došlo k prolnutí prvků cosplaye v Japonsku a Americe. Tímto prolnutím zprvu dvou oddělených stylů došlo pomocí hybridizace ke vzniku zcela nového kmene. Tento kmen je založen na základě zájmu jedinců o sci-fi filmy, seriály, anime, mangy, komiksy a hry. Je založen i na zájmu o cosplay. Tedy na cosplayování oblíbených postav jedinců. Cosplay tak představuje určitý typ hybrida, který se neustále utváří a proměňuje. V souvislosti s tradičními zvyky v různých zemích si lidé cosplay přizpůsobují svému pohledu, který je v jejich společnosti typický. Zapojují do něj svoji fantazii, vymýšlí něco nového a tak je cosplay novým kmenem a hybridem, který se ale stále utváří a proměňuje. Vzniká tím zcela nová kultura založená na prolnutí prvků nejen z Japonska a Ameriky, ale také ze zemí, ve kterých se cosplay vyskytuje a které do něj lidi přinášejí. Kultura v kmeni je neustále dotvářena a jsou do ní přinášeny nové prvky. Někteří jedinci věnující se cosplayi rádi experimentují a jsou tací, kteří si vymýšlí i vlastní postavy pro cosplayování. Vymýšlí nové prvky a snaží se tuto aktivitu posunout dál. V rámci kmene cosplay se jedinci scházejí na společných sešlostech (conech). Z cosplaye se tak stal novodobý trend, do kterého se jedinci na základě své záliby socializují a sami jej pak utvářejí.

## 4. Socializace a identita

### 4.1. Socializace do kmene Cosplay

Cosplay je považován za společenskou aktivitu, která je založena na skupině lidí, kde panuje radost a láska. V tomto kmene panuje vzájemná podpora, víra ve sdílení, vytváření sítí a zároveň je v dnešní době možno nahlížet na cosplay jako na novou formu globální interakce [Bainbridge, Norris 2013]. Lze proto o cosplayi mluvit jako o společné i společenské činnosti.

Socializace obecně je proces, v rámci kterého dochází k začleňování jedince do skupiny, společnosti. Probíhá celý život a během tohoto procesu si osvojujeme normy, hodnoty a sociální role. Socializaci rozlišujeme na primární a sekundární.

Primární socializace, jak říká Jan Jandourek, probíhá prostřednictvím nejbližších, tedy v rámci rodiny nebo přátel. Socializace probíhá již od dětství, kdy dítě začíná komunikovat se svými rodiči, přebírá a učí se od nich jednoduchá slova a osvojuje si jejich výchovou určitá pravidla chování. Sekundární socializace jedince probíhá na úrovni různých institucí jako je škola, podnik, kde pracujeme, nebo, jak Jan Jandourek dodává, i prostředky masové komunikace [Jandourek 2003: 60].

V rámci socializace, tedy začlenění jedince do cosplay kmene, je obtížné vytyčit hlavní prvky, které musí splnit. Conů se účastní jak samotní cosplayeri, tak také lidé v běžném oblečení nebo lidé oděni do kimona či jiného oblečení v japonském stylu [Lamerichs 2011: 10].

Pokud se však zaměříme na socializaci jedince jako cosplayera do kmene cosplay, je hlavním prvkem pro vstup kostým. Jedinec si vybere nějakou postavu, kterou by chtěl ztvárnit, vyrobí nebo si pořídí kostým, a pak se v kostýmu účastní conu nebo nějakého cosplay srazu. V kmene lze identifikovat určitá pravidla, která musí mít cosplayer na paměti. Cosplay a průběh conu se v Japonsku a západních zemích od sebe určitým způsobem liší. Vždy ale platí, že cosplayer musí neustále myslet na to, že má na sobě kostým, se kterým je spojena určitá performance. Očekává se od něj, že určitým způsobem danou

postavu napodobuje, ztvárňuje a měl by se do této role vžít a být vždy připraven k výkonu, jako je pózování pro fotografie [Bainbridge, Norris 2013]. Fotografové na takovýchto setkáních nejsou vždy jen profesionálové, ale i samotní fanoušci, kteří stojí o fotku zajímavého kostýmu nebo svého idolu.

Ne každému jedinci vyhovují očekávání spojené s cosplayem, jako je hraní postavy (roleplay) a focení. Existuje proto řada lidí, fanoušků, kteří se conů účastní, aniž by na sobě měli nějaký kostým. Jak uvádí Bainbridge a Norris pokud má na sobě jedinec kostým, předpokládá se, že ztvárňuje danou postavu a nemůže tak po dobu, co má kostým na sobě vystoupit z role. Pokud chce vystoupit z role, musí se převléci [Bainbridge, Norris 2013].

Jak jsem již na začátku této kapitoly zmiňovala, existuje určitý rozdíl mezi pravidly na conu a cosplayem v Japonsku a na západě. Shodu mezi nimi lze nalézt v tom, že cosplay v Japonsku i na západě není založen jen na oblečení, ale i na vlastní výrobě.

V Japonsku je možné vidět na conech cosplayery, kteří prodávají různé brožury nebo kartičky se svými fotografiemi, kde cosplayují postavy. Tyto fotografie mohou být někdy až vyzývavé a erotické. Prodávají také i DVD, která mohou obsahovat filmy nebo prezentace, kdy některé vyprávějí nějaký příběh prostřednictvím fotografií [Lamerichs 2013: 167]. Cosplayeři však musí být opatrní. Příliš velké vystavování nahé kůže u cosplayera může způsobit v Japonsku právní problémy. Pokud je cosplayerovo oblečení určitým způsobem vyzývavé, odhaluje více holých částí těla, pak je v Japonsku dobré nosit alespoň punčocháče nebo něco, co jeho pokožku zakryje. Tím zmírní nadměrné vystavení nahého těla a vyhne se možným problémům. Právní problémy se však netýkají pouze nahoty, ale také sexuálního obtěžování, který se u cosplaye vyskytuje. V Japonsku dále platí, že se cosplayeři pohybují pouze na místě určeném, kde se koná con. Tedy v prostorách, které jsou jejich srazu určeny a fotografie mohou být pořizovány rovněž jen na předem vytyčených místech určených k fotografování. Není možné se fotografovat jinde. Pokud místo nějakým způsobem opouštějí, nesmí to být v kostýmu. V Japonsku jsou na tyto věci brány velké bezpečnostní ohledy přítomnými pořadateli, aby nedocházelo například k sexuálnímu obtěžování. Dále je brán

ohled v souvislosti s Comiketem na rekvizity v podobě zbraní, jako jsou falešné meče nebo štíty. Tyto rekvizity rovněž představují riziko (bezpečnostní problém). Musí se proto prověřit, zda jimi nemohou být ohroženi účastníci conu [Lamerichs 2013: 168-169].

Na západě platí méně přísná pravidla. Prostorové omezení cosplayerů na západě je menší než v Japonsku. Cosplayeři a jejich cosplaying se nevztahuje jen na dané místo konání. Kostýmy mohou jedinci nosit i mimo místo conu. Mohou chodit takto oblečení do okolních nákupních center či městských oblastí. Pro fotografování nejsou striktně vymezené prostory. Je možné se fotit kdekoliv. Srazy jsou spíše samoorganizované a méně strukturované na rozdíl od Comiketu. Cosplayer má v rámci západních zemí na účasti conu větší svobodu [Lamerichs 2013: 168-169].

Soutěže jsou jednou z částí, které se s cosplayem a cony pojí. Neplatí pro ně však striktně stejná pravidla. Soutěže se mohou lišit podle událostí. Většinou se ale jedná o nějakou performance (představení) cosplayera, kde předvádí scénku charakteristickou pro postavu, kterou ztvárňuje. Tyto scénky jsou různě časově nastaveny. Jak Lamerichs uvádí, tak například v Holandsku jsou takovéto performance dlouhé v rozmezí 3 až 5 minut, protože se soutěží účastní většinou větší počet účastníků [Lamerichs 2013: 168-169]. Není to však pravidlem, že se cosplayer musí takovéto soutěže účastnit. Cosplayer si může vybrat, zda se cosplay soutěže chce zúčastnit či nikoliv. V rámci conu se totiž performance odehrává i na chodbách. Tento typ je hodně praktikován právě v západních zemích [Lamerichs 2013: 170].

Nově příchozímu jedinci do kmene cosplayerů se může zprvu zdát obtížné zapojit se. Největším problémem, který se u nových členů objevuje, je zejména nedostatek sebedůvěry nebo nadšení. Jak ve výzkumu z Hong Kongu [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 326] vypověděla jedna z participantek: *„...cítila jsem se nervózně, protože jsem viděla mnoho cosplayerů oblečených do propracovaných kostýmů s rekvizitami a divadelními vlasy, stylizací a make-upem. Začala jsem se tak starat o svůj první performance, své první hraní a kladla si otázky, zda se dobře chytám, jestli vypadám jako skutečný cosplayer.. Najednou jsem se cítila jako idiot, jako*



*tanečník baletu, který neumí ani základní pohyby.*“ Většina začínajících cosplayerů si vybírá lehčí kostýmy, jako jsou například postavy, které nosí japonské školní uniformy [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 326]. Cítit se dobře a být sám se sebou spokojený je jednou z nejdůležitějších věcí, kterou začátečník potřebuje, aby se lépe zapojil do kmene. Zároveň je zapotřebí mít na paměti, že ztvárňuje postavu, kterou si vybral, a tak by se měl snažit být neustále v roli.

#### **4.1.1. Výběr postavy a tvorba kostýmu**

Prostřednictvím kostýmu, jeho doplňků, rekvizit, celkové stylizace a make-upu cosplayeri určitým způsobem vdechují život postavě, která reálně neexistuje. Přinášejí tím tak postavy z her, mangy, anime, komiksů do reálného světa. Zároveň s tím vším jedinec buduje a utváří svoji totožnost a vztah k určité fikci, kterou ztělesňuje a vydává se za ni [Bainbridge, Norris 2013].

Cosplay představuje vztah mezi postavou a hráčem [Lamerichs 2011: 10.]. Tyto dva aspekty představují jednu z hlavních částí cosplaye, ale někdy mohou být v rozporu. Motivace cosplayerů ke ztvárnění nějaké postavy se mohou lišit. Motivací pro výběr postavy může být to, že je sám cosplayer fanouškem této postavy a líbí se mu, dále hraje ale roli samotný charakter postavy, který ale nemusí být totožný s charakterem cosplayera. Charakter vybrané postavy se může od té cosplayerovo lišit. Rosenberg a Letamendi ve svém výzkumu pomocí internetu přidali k těmto typům motivací ještě další motivaci pro výběr postavy, kterou je popularita postavy. Cosplayeri si vybírají postavu také proto, že se jedná o populární seriál/anime [Rosenberg, Letamendi 2013: 12-13]. Důležitost oblíbenosti a vztahu cosplayera k vybrané postavě Rosenberg a Letamendi dokládají na jedné z výpovědí: *„Je to postava, kterou jsem vždy milovala a byla jí inspirována. Wonder Woman byla krásná princezna, ale silná a nezávislá. Starala se nejen o sebe, ale o všechny a nepotřebovala žádného prince, který by ji chránil... Ve Wonder Woman jsem viděla nejlepší vlastnosti mé matky a typ ženy, kterou jsme se já i má sestra chtěly stát.“* [Rosenberg, Letamendi 2013: 14].

Kostým je neodmyslitelnou součástí cosplaye. Cosplayeři věnují spoustu úsilí a času na tvorbě kostýmů, aby vypadaly co nejlépe. Nejvíce ceněny jsou mezi cosplayery zejména ručně vyráběné kostýmy. Najdou se ale i tací, co si kostýmy kupují přes internet od jiných cosplayerů či od specializovaných krejčí [Kincaid 2016]. V Japonsku není viděno jako problém, když má cosplayer kostým koupený. Musí to však přiznat. Oproti tomu v západních zemích je více populární a brán větší důraz spíše na vlastní tvorbu kostýmů [Lamerichs 2013: 167-168]. V souvislosti s výrobou kostýmů a doplňků existuje řada online fór, které se věnují vzájemné pomoci mezi cosplayery. Cosplayeři si na nich navzájem předávají své zkušenosti, jako jsou například rady s výběrem paruky a její stylizace, posílání návodů či videí (tutoriálů) jak na výrobu různých částí kostýmu. Cosplay kmen má pro samotného cosplayera velký význam, protože mu pomáhá s rozvojem jeho vlastních dovedností. Při tvorbě kostýmu je brán velký důraz na autentičnost a pravost. Kostým podle Nicolle Lamerichs představuje určitý kulturní produkt, který pak diváci obdivují. Je hodnocen nejen v rámci soutěží, ale i mezi fanoušky, kdy se cení nejen samotná výroba kostýmu, jeho vzhled, ale cení se i zobrazení charakteru při pořizování fotografií [Lamerichs 2011: 5-6]. Podle dat, která Rosenberg a Letamendi získali ze svého výzkumu provedeném na internetu, se průměrný strávený čas na tvorbě kostýmu respondentů pohyboval okolo 44,16 hodin. Při zjišťování toho, kolik času jim zabral jejich nejnáročnější kostým, se průměrný čas dotázaných 118 respondentů pohyboval okolo 133,58 hodin. Ohledně financí uvedlo nejvíce respondentů, že průměrné náklady na jejich kostým činí kolem 100 až 199 dolarů [Rosenberg, Letamendi 2013: 12].

Často tak při tvorbě kostýmu a všech příprav dojde k velké citové vazbě mezi cosplayerem a postavou. Pro řadu cosplayerů je pak nepředstavitelné, že by svůj kostým někomu prodali. Na druhou stranu v cosplay kmeni lze najít cosplayery, kteří vlastní tvorbu prodávají. Vyrábějí kostýmy jiným cosplayerům na zakázku. Většinou však bývá prodej nějakého kostýmu spojen s tím, že se cosplayer rozhodne již danou postavu neztvárňovat. Dále pak Osmund Rahman, Liu Wing-sun, Brittany Hei-man Cheung zmiňují, že důvodem k prodeji kostýmu může být i to, že daný kostým zprvu cosplayer zakoupil na internetu a není s ním již spokojený. Nechce již postavu ztvárňovat nebo se

rozhodl vyrobit si kostým vlastní a nenosit již kostým zakoupený [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 319-321].

## 4.2. Identita cosplayera

Identita jedince se utváří v rámci sociálních procesů. Jakmile je vytvořena, může být i různými sociálními vlivy nebo sociálními vztahy obměňována, nebo dokonce i přebudována. O identitě lze mluvit jako o jevu, který je výsledkem vztahu jedince a společnosti. Lze ji proto označit jako „sociální produkt, který představuje relativně stabilní prvky objektivní sociální reality“ [Berger, Luckmann 1996: 170-171]. Identita, jak dodává Roubal [Roubal 2011: 31], je vědění o nás samých, ale i o jiných lidech. Vyznačuje se vztahem k sociálním a kulturním kontextům, kde dochází k jejímu formování a ujasňování, ale zároveň i k jejímu zpochybňování. V souvislosti s identitou tak hovoříme o takzvaných identifikačních vztazích. Vzhledem k tomu, že identita je viděna jako plurální, netvoří stálé vztahy. Tím dochází k tomu, že některé identifikační vztahy jedince mohou v určitou dobu připadat jedinci podstatnější, důležitější a hodnotnější než jiné. Tyto důležitosti, které jim jedinec připisuje, se však mohou měnit v souvislosti s různými životními situacemi. Jak Roubal dodává: „*Tyto vazby určující identitu člověka nemusejí mít často ani nemají definitivní podobu*“ [Roubal 2011: 31].

V souvislosti s cosplayem se člověk často setkává dle mého názoru s otázkami jako například, proč se někdo cosplayi věnuje, co mu dává nebo jak to vlastně je s identitou takového jedince. O cosplayi lze hovořit jako o určité vizuální umělecké formě, která určitým způsobem ovlivňuje a mění jedincovu identitu na základě ztvárňování idealizovaného charakteru. Hraní a přetělování se do jiných charakterů, osob, postav, umožňuje jedinci okamžitou změnu své identity, aniž by ji museli měnit ve svém reálném životě [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 334]. Cílem cosplaye není jen tvorba kostýmu a vypadat jako cosplayovaná postava. Součástí cosplaye je i měnit svoji identitu na identitu ztvárňované postavy [Lamerichs 2011: 11-12]. Díky cosplayi se člověk může změnit v kohokoliv. Může se změnit z vysokoškolského studenta

na hrdinu, z ženy na krásného chlapce i naopak – z chlapce na ženu (tzv. „*crossplay*“ – křížový cosplay). Takováto přeměna a různorodost, která se cosplayerovi otevírá, pro něj může znamenat v jedné řadě vzrušení a oživení svého normálního života, ale také útek od reality nebo například posílení jeho vlastní identity tím, že si zkouší vícero rolí a ztotožňuje se s nimi. Mnoho cosplayerů si tímto způsobem vytváří svůj imaginární svět. Jejich představivost jim umožňuje transformovat se a utéct od reality, kdy za sebou nechají veškerý stres, břemena nebo i zklamání z každodenního života a vstupují do fantasy světa. Pro řadu cosplayerů představuje cosplay osobní naplnění a získání sebedůvěry [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 333-334]. Robin Rosenberg k tomuto dodává, že cosplay s sebou nese i anonymitu pomocí maskování. Díky tomu se cosplayer cítí ještě více osvobozen od svých každodenních starostí, kdy nemusí vystupovat sám za sebe, ale za postavu, kterou ztvárňuje [Rosenberg, Letamendi 2013: 16].

Vzhledem k tomu, že jedinec většinou ztvárňuje více postav a stále přibírá nové, může docházet i k možným problémům s jeho identitou. Jak Lamerichs zmiňuje [Lamerichs 2011: 10-11], cosplayeři na conech mohou i během jednoho dne měnit své kostýmy a ztvárnit více postav. Časté změny cosplayerova oblečení a tím i hraní rolí a identit mohou vést k tomu, že jej přátelé nebo jiní známí cosplayeři nemusejí zprvu vůbec poznat. Může se tak jednat o problém, kdy se i sám cosplayer může ztratit ve ztvárňovaných identitách, které narušují jeho osobní identitu. Pro některé cosplayery může být vnímána situace, kdy nejsou ihned rozpoznáni ostatními lidmi, jako určitý znak komplimentu. Znamená to pro ně jakýsi signál, že svoji roli a postavu ztvárňují dobře [Lamerichs 2011: 10-12].

#### **4.2.1. Ztotožnění cosplayera s postavou**

Postava, nemusí mít vždy shodné osobnostní rysy s cosplayerem. Převlečením se za postavu a hraním role mění cosplayeři svůj vlastní postoj. Chovají se jinak, aby postavu co nejlépe a nejvěrohodněji ztvárnili. Jak uvádí Kincaid, například i v normálním a běžném životě plachý člověk může hrát

postavu, která je zcela odlišná od jeho charakteru a povahy. To mu umožňuje zkoumat chování postavy, vyzkoušet si jaké to je být třeba velmi výraznou, výstřední postavou, kdy se vžívá do její role. Tyto všechny faktory pak mají vliv na budování cosplayerovo identity [Kincaid 2016].

Nejdůležitější v rámci ztotožnění se cosplayera s postavou je cosplayerovo vztah k tělu. Prostřednictvím těla cosplayer ztvárňuje postavu a projevuje skrze ni svoji náklonnost, kterou vůči postavě má. Zároveň jeho tělo slouží jako hlavní bod v rámci jeho performance a jeho výkladu. Proces ztotožnění probíhá v rámci celého procesu tvorby kostýmu a jeho příprav. Jedná se o vyhledávání informací na internetu nebo online fór, kde píšící cosplayeri své zkušenosti nebo rady jiným cosplayerům [Lamerichs 2011: 10-11]. Cosplayer si musí nastudovat jaké látky a barvy zvolit pro co nejpřesnější zachycení a ztvárnění kostýmu. Věnuje spoustu času i studii správných výrazů a gest představované postavy. Důležité je totiž, aby v hraní vypadal co nejvíce přirozeně a aby jeho role a vystupování byly hodnověrné. Neměl by vypadat při hraní křečovitě, neměl by předvádět gesta a pohyby, která s postavou nesouvisí. Měl by se oprostít od vkládání svých řečových výrazů, gest, které jsou vlastní jemu samotnému.

#### **4.2.2. Problémy spojené s vnímáním cosplayera**

Ohledně cosplayerů jsem se setkala s diskuzemi, kde se probírala jejich sexuální orientace. Lze se v souvislosti s cosplayem setkat s jedinci, kteří ztvárňují postavy pouze opačného pohlaví. Tento akt je v rámci cosplay označován jako takzvaný crossplay (křížová hra). Crossplay představuje podskupinu cosplaye, která v souvislosti s ním vznikla [Leng 2013: 89]. Cosplay je tak spojován s představou něčeho divného. Jedinci představující postavy opačného pohlaví jsou často označováni jako homosexuálové, bisexuálové či transgendristé a jsou viděni druhými jako lidé, kteří narušují stereotypy ve společnosti, kde platí představa, že žena by měla být ženou a muž mužem.

Crossplayeri se určitým způsobem odlišují od běžných cosplayerů tím, že se musí naučit úplně novému souboru gest a pohybů, které se týkají

charakteristik postav opačného pohlaví, než jsou oni sami. Například muži se musí naučit přijmout ženské chování za své, napodobovat a feminizovat (zženšťovat) svůj hlas, který by pak vyhovoval jejich charakteru [Leng 2013: 95-96]. Tyto aspekty však nemusí vždy jednoznačně souviset se sexualitou jedince. Může se jednat o umělecké sebevyjádření nebo vyjádření fanouškovské touhy k dané postavě [Leng 2013: 97]. Tito jedinci jsou podle Katrien Jacobs považováni za „fujoshis“, neboli za sexuální bytosti, které mají své vlastní jedinečné vlastnosti. U dospívajících žen, ale i mužů se může jednat jen o přechodnou fázi, kdy se věnují crossplayi pro to, aby si vyzkoušeli jaké to je. Procházejí tak stádiem, kdy zjišťují svoji sexualitu. Ne vždy se tak musí stát, že se z nich stanou homosexuálové. Může se jednat pouze jen o jakousi přechodnou fázi v jejich životě [Jacobs 2013: 31-32]. To však neznamená, že by nikdo z crossplayerů nebyl homosexuálem nebo transsexuálem. Katrien Jacobs v rámci svého výzkum spolupracovala s jedním z crossplayerů – Maggie, která byla mužem v normálním životě, ale věnovala se crossplayi. Crossplay jí umožňoval realizovat svoji touhu stát se transsexuálem, i když jí v tom její rodina nepodporovala a byla striktně proti tomu [Jacobs 2013: 40-41].

K nepochopení crossplayerů nedochází však pouze ze strany veřejnosti nebo rodiny. Je možné se s nepochopením či odporem setkat i u cosplayerů. Je možné nalézt řadu crossplayerů, kteří postavy ztvárňují parodickým způsobem. Tím však vytvářejí stereotypy, které se objevují mezi cosplayery a zanechávají tak crossplayerům špatné jméno. Příkladem je, když například muž ztvárňuje ženskou postavu, má na sobě šaty nebo krátkou sukni, ale neholí si nohy. Nesnaží se ztvárnit postavu co nejvíce podobnou originálu a zároveň tím dává veřejnosti špatný dojem jak o crossplayi tak i o samotném cosplayi [Leng 2013: 101-103].

Crossplay však není jediným problémem, který se s cosplayem pojí. V souvislosti s řadou vyzývavých a často i sexistických dívčích kostýmů, se objevují různá obtěžování cosplayerek. Jedná se částečně o problém samotné postavy, kterou dívky představují. Bývá tomu u představování například princezen, superhrdinek nebo školaček. Pro cosplayery nebývá však sexuální pozornost prioritou. Je jí zejména pravost a hodnověrnost kostýmu. [Romano 2014].

## 5. Metodologie

V teoretické části jsem představila cosplay jako kmen, který vznikl na základních prvcích hybridizace, zejména na základě prolnutí prvků v rámci jeho historického vývoje. Má svoji vlastní kulturu a zájmy, na kterých je postaven. Jedná se o poměrně nový fenomén, který je spojen s řadou prvků a procesů, které cosplayeri v rámci cosplaye podstupují. Je spojen s procesem vstupu a socializace do kmene cosplay a začlenění se mezi samotné cosplayery. Dále je možné v rámci kmene cosplay pozorovat procesy, kdy dochází k výběru postavy, ztotožnění se s postavou a výsledným performance na conu (takzvaný roleplay).

V rámci svého výzkumu jsem se rozhodla na tyto procesy zaměřit. Z nich vychází zároveň i mé hlavní otázky výzkumu. Jak u cosplayera probíhá celkový proces výběru postavy až po její ztvárnění? Jaký byl vstup cosplayera do kmene cosplay a jaký je jeho pohled na tento kmen? Doplňující otázky byly, co vedlo daného participanta k tomu dělat cosplay a co mu to přináší, jaké faktory hrají roli při výběru postavy, zda se v kmene dle cosplayera vyskytuje i nějaká rivalita, zda s ní má nějakou zkušenost a naopak, jak je to s pomocí a ochotou cosplayerů mezi sebou navzájem?

### 5.1. Metoda sběru dat

Pro svoji bakalářskou práci jsem se rozhodla využít metod kvalitativního výzkumu. Jak říká metodolog Creswell: „Kvalitativní výzkum je proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách.“ [Creswell 1998 in Hendl 2005: 50]. V rámci tohoto typu výzkumu výzkumník nejen vyhledává a analyzuje informace, ale pracuje také přímo v terénu a navazuje přímý kontakt s možnými participanty výzkumu. Zároveň dochází k výběru odpovídajícího místa k pozorování a

výběru jedinců, které výzkumník pozoruje. Jsou zohledňovány názory participantů, které jsou přidány do výsledné zprávy [Hendl 2005: 50-51]. Praktická část mé bakalářské práce vychází z polostrukturovaných rozhovorů s celkem deseti cosplayery (pět mužů a pět ženami) účastnících se conů v České republice. Součástí mého výzkumu bylo zúčastněné pozorování na dvou conech během roku 2017. Jednalo se o několikadenní cony, kterých jsem se aktivně účastnila jako výzkumník i jako ne-cosplayer. Pro můj vstup do kmene cosplay se stal klíčovým gatekeeper. Tím byla má kamarádka, která se cosplayi věnuje několik let. Díky ní byla má základní orientace na conu a porozumění některým věcem i samotnému dění mnohem snazší. Účast na prvním conu byla provedena za účelem porozumění dění na takové akci, přiblížení se cosplayerům a bližšímu pochopení jejich zálibě. Účast na druhém conu byla již za účelem získání rozhovorů s cosplayery. S některými cosplayery jsem byla již předem domluvena díky své účastni na prvním conu. Na obou conech jsem zároveň pořizovala fotografie.

Seznámila jsem se cosplayery, kteří byli velmi ochotní mi poskytnout odpovědi. Nesetkala jsem se s žádným odmítnutím, což pro mě bylo velmi pozitivní. Všichni byli velmi příjemní, neměli žádné výhrady ani námitky vůči nahrávání rozhovorů. Všichni dotazovaní participantů jsou v mé práci anonymizováni, aby nebylo zřejmé, o koho se jedná z důvodu zachování soukromí. Mezi dotazovanými cosplayery byli i jedinci, kteří patří mezi známé osoby v souvislosti s cosplayem a účastnili se již i mezinárodních soutěží.

Rozhovory s cosplayery jsem prováděla přímo na conu, vždy někde v postranní. Předem jsem měla již vypracovanou osnovu otázek, na které jsem se cosplayerů ptala. Osnova byla rozdělena podle zaměření mé práce, tedy na dvě linie. V první části jsem se zajímala o to, jak se cosplayeři k samotnému cosplayi dostali, jak dlouho se mu věnují a jak probíhá jejich výběr postav. Čím je tento výběr ovlivněn a jak vypadá jejich práce na kostýmech a výsledném zrealizování postavy. V druhé části jsem se zajímala o tom, jak cosplayeři vidí kmen cosplay. Zjišťovala jsem, jak probíhal jejich příchod do kmene, jak probíhala jejich účast na prvním conu,



jak se při ní cítili a jak rychle se dokázali začlenit mezi ostatní lidi účastníci se conu. Následně jsem se cosplayerů ptala na spolupráci mezi cosplayery uvnitř kmene. Dotazovala jsem se na to, zda se setkali i s nějakými nepříjemnostmi jako je rivalita mezi cosplayery nebo zda ji nějak v rámci kmene pozorují. Rozhovory trvaly kolem dvaceti minut a byly dále doplněny neformálními rozhovory. Ty probíhaly na základě mé účasti po dobu celého conu. V jeho průběhu jsem se s dotazovanými participanty setkávala, dále s nimi hovořila a navazovala intenzivnější kontakt. Některé rozhovory byly vedeny se dvěma cosplayery zároveň.

V souvislosti se zúčastněným pozorováním jsem vedla i neformální rozhovory s cosplayery a lidmi účastnících se conů. Tyto rozhovory mi sloužily jako bližší vysvětlení některého dění na conech. Zároveň se jednalo o informace, které mi pomohly lépe pochopit cosplayery a zvyknout si na některé slangové výrazy, které cosplayeři užívají. Tyto rozhovory spíše potvrzovaly moji osnovu a otázky, které jsem měla předem připravené, takže jsem na jejich základě své otázky neměnila. Pouze jsem některým lidem dovysvětlila, jak jsou některé z mých otázek myšleny. Všichni participanti mi na sebe poskytli kontakty pro případné doplnění odpovědí a dovysvětlení informací. Řada participantů poskytovala rozhovor prvně, takže zprvu u některých panovala nervozita, která však v průběhu rozhovoru opadla. Bylo to pak příjemné povídání. Sami cosplayeři mi pak dávali zpětnou vazbu, že se jim některé otázky líbily a je samotné by nenapadlo se na ně zeptat. Někteří zároveň projevíli zájem o výslednou práci a zaslání mé bakalářské práce.

## **5.2. Charakteristika participantů**

Do svého výzkumu jsem zahrnula celkem deset participantů, kteří se věnují cosplayi. Tito dotazovaní cosplayeři byli v zastoupení pěti žen a pěti mužů ve věku 16 až 30 let. Jednalo se o participanty účastnících se conů během roku 2017, kde jsem s nimi provedla rozhovory.

Věkovou hranici jsem si ve svém plánu stanovila jako jedinci do věku 18 až 19 let a následně na jedince od 20 do 30 let. Dolní hranici u první kategorie jsem si nestanovovala z toho důvodu, že cosplay není omezen věkem. Horní hranici první kategorie 18-19 let jsem nechala z toho důvodu, že se jedná o jedince, kteří dokončují střední školu a jsou ve věku, kdy začínají pracovat, nebo odcházejí na vysoké školy. Tedy z toho důvodu, že se jedná o zlomové období v jejich životě, kdy se více osamostatňují, avšak jsou stále finančně závislí na rodičích. Druhou kategorii v rozmezí 20-30 let jsem si stanovila proto, že cosplay není záležitostí pouze dospívajících nebo mladších lidí, ale je možné se setkat i se staršími lidmi věnujícími se cosplayi. Toto širší věkové rozmezí mi tak umožní vidět možné rozdíly v pohledu na kmen cosplay. Zároveň je zde i možná zpětná sebereflexe participantů, kteří se cosplayi věnují delší dobu. Díky tomu bude možné tak zaznamenat, zda u nich došlo k nějakému posunu ve vnímání cosplaye a jestli je cosplay nějakým způsobem ovlivnil v jejich životě. Toto rozmezí se mi povedlo dodržet a najít participanty nižšího i vyššího věku. Největší věkové zastoupení však bylo u participantů ve věku 20 a 21 let, kde jsem měla celkem po dvou participantech.

### **5.3. Kódování a analýza**

Všechny provedené rozhovory s cosplayery jsem nahrála na mobilní telefon. Získaná data z rozhovorů jsem poté přepsala pomocí programu Listen and write. Jednalo se doslovné přepisy i s nespisovnými a slangovými výrazy. Jména participantů ani jména, pod kterými v rámci cosplaye vystupují (přezdívky), jsem u přepisů neuváděla. Místo jmen jsem pouze použila rozlišení, zda se jedná o muže nebo ženu – tedy značení M (muž) a Ž (žena). V případě rozhovorů, kdy jsem mluvila s dvěma cosplayery zároveň jsem používala rozlišení M1/Ž1 a M2/Ž2. K tomuto značení jsem se rozhodla z důvodu anonymity a zachování soukromí cosplayerů.

Přepsané rozhovory jsem si následně nahrála do programu Atlas.ti, kde jsem provedla kódování. Pro získaná data jsem se rozhodla využít tematickou

analýzu, která mi umožnila kódovat získané informace podle uvažování a výpovědí participantů. Po přečtení rozhovorů a jejich okódování jsem se zaměřila na hlavní okruhy, které vycházejí z teoretických konceptů. Tyto okruhy jsem doplnila o poznatky získaných ze zúčastněného pozorování a z neformálních rozhovorů a následně jsem je analyzovala.

#### **5.4. Etické aspekty a sebereflexe v rámci výzkumu**

Při svém výzkumu jsem se řídila pravidly etického kodexu od American sociological association [1999]. Během výzkumu jsem se snažila o profesionální přístup a oddělení své role fanouška (ne-cosplayera) s rolí výzkumníka. V rámci rozhovorů s participanty jsem vystupovala jen v roli výzkumníka pro zjištění co nejrelevantnějších informací a nezahrnování svých zkušeností do rozhovoru. Po skončení rozhovorů a v rámci svého zúčastněného pozorování jsem s některými cosplayery vedla neformální rozhovory, kde jsem prolínala obě roviny (výzkumníka i fanouška/ne-cosplayera) za účelem lepší socializace do kmene, odlehčení atmosféry a přiblížení se cosplayerům.

Všem participantům bylo sděleno, že se jedná o rozhovory do výzkumu v rámci mé bakalářské práce a byli seznámeni s jejím zaměřením. Dále jsem každého informovala o tom, že jejich výpovědi nebudou žádným způsobem spojovány s jejich jmény či přezdívkami. Rozhovory a získaná data jsou zcela anonymizovány. Neuvádím nikde konkrétní jméno konu a datum konání z důvodu zachování větší anonymity cosplayerů. Jedná se totiž o osobní data a bylo by možné tyto cosplayery dohledat. Všech participantů jsem se předem dotázala, zda souhlasí s nahráváním našeho rozhovoru.

## 6. Výsledky a interpretace dat

### 6.1. Kmen cosplay

V návaznosti na koncept neo-tribalismu od Michaela Maffesoliho [1996] lze na kmeni cosplay pozorovat řadu prvků, které tento kmen utvářejí. Jak Maffesoli uvádí [Maffesoli 1996: 90], kmeny jsou tvořeny skupinami lidí, kteří se sdružují na základě společné zájmové aktivity. Kategorie lidí tvořící kmen cosplay je rozmanitá. Na základě zúčastněného pozorování lze pozorovat celkem pět kategorií jedinců, kteří se na conech scházejí. První kategorií jsou organizátoři conu, další kategorií jsou obchodníci, kteří mají na conech stánky se suvenýry (zájmovou tematikou jako jsou plyšové hračky, oblečení, plakáty, hry, mangy, nebo také stánky zaměřující se na prodej japonských jídel) [viz Přílohy, str. 40. Obr.1]. Třetí kategorií jsou profesionální fotografové, pro které fotografie cosplayerů představují zdroj příjmu. Čtvrtou kategorií, která se na conech pohybuje, jsou ne-cosplayeři. Tímto termínem označuji jedince, kteří sdílí zájmy kmene, účastní se conů jako fanoušci a jsou konzumenty této kultury. Nepřevlíkají se do žádných kostýmů, jsou oděni do svého běžného oblečení nebo na sobě mají například trika nebo mikiny s fanouškovskou tematikou. Kupují si suvenýry, účastní se různých přednášek, akcí nebo soutěží na conu a jsou fanoušky a podporovateli cosplayerů. Cosplayeři pak tvoří poslední kategorii lidí, která se podílí na tvorbě kmene. Představují jeho samotné jádro, kolem kterého jsou sdruženy ostatní zmíněné kategorie jedinců. Zároveň cosplayeři symbolizují a drží pohromadě celý kmen. Ve svém výzkumu jsem se zaměřila právě na tuto kategorii.

Spojujícím prvkem pro kmen cosplay se v rámci mých rozhovorů ukázal zájem nejen o sci-fi a fantasy seriály, filmy, anime, komiksy, mangy a hry, ale také zájem o tvořivost. Cosplay znamená pro některé cosplayery možnost věnovat se svému hobby/koníčku, kterým je vyrábění. Umožňuje jim tvoření nových věcí a možnost zlepšení svých dovedností. Tyto zájmy zároveň představují nejčastější důvody, které jedince vedou k tomu se cosplayi věnovat. Jak uvedla jedna z dotazovaných cosplayerek:

*„Co mě k tomu vedlo? Asi to, že ráda něco vyrábím a to jsem vyráběla vždycky ráda. Víš jako cokoliv s rukama, kdy si něco vyrábíš je- nebo něco maluješ a tak. No a taky to, že můžeš víceméně být, že si můžeš víceméně ztvárnit tu postavičku, že jo.“ (žena, 23)*

Jak se v citaci dále objevuje, možnost ztvárnit oblíbenou postavu, vdechnout jí život a přivést do reality je dalším výrazným prvkem, který se s cosplayem pojí. Cosplayer má díky kmeni cosplay a sdílené zálibě jeho členů možnost vyzkoušet si být někým jiným. Cosplay představuje možnost jedinci převléknout se za nereálnou kreslenou postavu nebo například i postavu opačného pohlaví, aniž by na něj bylo okolím divně pohlíženo.

*„No vzhledem k tomu, že všechny moje cosplays, který jsem zatím dělala, byly klučičí. Nědělám žádný holky, i když sama jsem holka. Tak mi to dává možnost být prostě klukem. Vysloveně si zkusit být kluk a být tou postavou. ...no a ty kluky si vybírám protože- tak holka můžu bejt celej život. Tak když můžu cosplayovat kluka, tak aspoň na tu chvíli si to zkusit.“ (žena, 17)*

Kmen cosplay má svoji vlastní kulturní rovinu, na které je založen. Prvky této kulturní roviny jsou výše zmíněné zájmy. Tuto rovinu pak dotváří společné hodnoty kmene jako je otevřenost a přátelství, které mezi jeho členy panuje. Charakteristiky kmene jako je přátelství, radost a vzájemná podpora, zmiňují i Bainbridge a Norris [2013] jako jedny z hlavních vlastností, kterými se cosplay vyznačuje. Jak z mých rozhovorů vyplynulo, přátelství ostatních cosplayerů se ukázalo jako hlavní bod při snaze začlenit se do kmene. Někteří z dotazovaných se účastnili svého prvního conu aniž by někoho znali. Jak sami uváděli, panovala u nich velká nervozita z nejistoty, jak je ostatní cosplayeri přijmou a jak budou na jejich kostým reagovat. Tyto obavy byly pouze dočasné. Zkušenější cosplayeri se dávali i s nově příchozími hned do řeči a vstup do kmene pro ně byl díky tomu mnohem snazší. Jak uvedla například jedna z cosplayerek:

*„Když jsem sem poprvý přišla, tak samozřejmě sevřenej žaludek, člověk byl nervózní, ale potom stačilo, že přišlo prostě pár lidí. Jako uděláme si fotku a ahoj, já jsem ta a ta. Začali jsme se bavit a už to začalo bejt takový komornější, když už si člověk začínal dělat ty kamarády.“ (žena, 21)*

I přes otevřenost a přátelství v jádru kmene, lze na základě provedených rozhovorů pozorovat určitou míru hierarchie mezi cosplayery. Na samotnou otázku, zda sami cosplayeři vnímají v kmenech nějakou hierarchii, sice odpovídali, že ji nevnímají, ale v následujících výpovědích poukazovali na některé znaky hierarchie. Ve výpovědích zmiňovali, že rozlišují cosplayery na „vyšší úrovni“. Těmito cosplayery na vyšší úrovni jsou viděni ti, kteří se cosplayi věnují delší dobu a patří mezi známé osobnosti v rámci kmene. Jejich kostýmy jsou viděny ostatními jako propracovanější, došlo u těchto cosplayerů k značnému vývoji dovedností nebo se pro ně stal cosplay zdrojem financí (jsou například tváří různých herních kampaní nebo vyrábějí kostýmy/doplňky na zakázku pro jiné). Za cosplayery na vyšší úrovni jsou považováni i ti cosplayeři, kteří mají zkušenosti s mezinárodními soutěžemi. Hierarchie uvnitř jádra kmene cosplayerů je tak založena na určité úctě a prestiži. Cosplayeři mají odlišné statusy, skrze které je na ně nahlíženo ostatními. Tato hierarchie není však pevně daná. Jeden cosplayer může považovat některé cosplayery jako splňující podmínky „vyšší úrovně“ než jiný. V kmenech lze však pozorovat, že řada jmen se mezi cosplayery opakuje a dochází ke shodám nad většinou známých cosplayerů, které vidí na zmiňované vyšší úrovni.

*„No, víš jako třeba někdo je kvůli něčemu víc uznávaný, víš jako třeba jakoby tím skillem, že čím máš větší skill, tak třeba jakoby tím jseš výš. Ale že by to bylo prostě nějak vyloženě daný, tak to ne. Víceméně potom záleží i hodně na člověku.“ (žena, 20)*

Kmen cosplay je vždy fyzicky konstruován a neustále obnovován při pořádaných conech (setkáních). Dochází v něm k naplňování kulturní a symbolické roviny a dodržování řady pravidel, které v kmenech platí. Příklad takového setkání lze vidět na obrázku Obr.2 [viz. Přílohy, str. 40].

## **6.2. „Nepsaná pravidla“ v kmenech cosplay**

Jak jsem již uvedla, kmen cosplay je postaven na kulturní rovině, která se skládá z několika prvků. Tuto rovinu a samotný kmen dotváří i očekávání, která s cosplayery souvisí. Socializace a vstup do kategorie cosplayerů, tedy

jádra kmene, je spojen s nošením kostýmu. Lze proto říci, že kostým představuje nezbytnou podmínku pro to být cosplayerem. Při své účasti na conech a v rámci rozhovorů s cosplayery jsem dospěla k zjištění, že v kmeni cosplay platí určité nadhodnocení vlastnoručně vyrobených kostýmů. Ukázkou výroby kostýmu lze vidět na obrázku Obr.3 [viz. Přílohy, str. 41]. Ukázalo se, že cosplayeri si více cení vyrobených kostýmů než kostýmů koupených. Nikdo z dotazovaných nevedl, že by byl vysloveně proti kupování kostýmů. Participantů poukazovali pouze na fakt, že pokud někdo kostým koupil, neměl by jej prezentovat jako vlastní tvorbu a měl by přiznat, že je kostým koupený. Někteří dotazovaní cosplayeri sami přiznali, že svůj první kostým koupili. Koupě kostýmu byla však zvolena z toho důvodu, že neměli dostatečné zkušenosti na výrobu vlastního kostýmu. Zakoupený kostým se ale snažili nějakým způsobem poupravit, aby vypadal lépe, a podíleli se tak alespoň z části na jeho tvorbě. Pokud se však jedná o cosplayery účastnící se cosplay soutěže, je očekáváno, že tito cosplayeri představují vlastní tvorbu. Jak uvedl jeden z cosplayerů:

*„No mě spíš dostává, když jde někdo do soutěže a má koupenej cosplay, to pak ztrácí smysl, že jo.“ (muž, 21)*

Podle Bainridge a Norris [2013] je od cosplayera očekáváno, že v momentě, kdy má na sobě kostým, ztvárňuje danou postavu. Toto ztvárnění je spojeno s představením základních vlastností a charakteristik postavy. Očekává se tak, že cosplayer roleplayuje danou postavu a nezahrnuje do její realizace svoji identitu a osobnost. Musí se naučit navzájem je od sebe oddělovat. Tento proces oddělování své identity od postavy někteří dotazovaní zmiňovali jako velmi obtížný, zejména při svých začátcích v cosplayi. Bylo složité nezahrnovat do roleplaye postavy svoji povahu, styl mluvy, ale také správně napodobovat charakteristické pózy postavy, které se od nich očekávaly.

Pózování je neoddelitelnou součástí cosplaye při fotografování. Fotografové mohou být ne-cosplayeri účastnící se conu, kteří vždy předem požádají cosplayera o možnost vyfocení jeho kostýmu. Zároveň se na conech pohybují i profesionální fotografové, se kterými jsou cosplayeri často předem domluveni a fotí s nimi profesionální fotografie. Za tyto fotografie si cosplayeri

platí. Slouží jim k rozšíření svých portfolií a fotek pro své fanoušky, které pak někteří z nich prodávají na conech svým fanouškům, jak je možné vidět na obrázku Obr.4 [viz. Přílohy, str. 41].

Očekávání, která jsem v této kapitole uvedla, jako je vlastní tvorba kostýmu zejména, pokud se jedná o účast na cosplay soutěži, roleplay postavy a ochota pózovat pro focení, lze považovat za určitá „nepsaná pravidla“, která v kmeni cosplay platí. Jsou známa všem cosplayerům. Cosplayeři se tato pravidla učí v rámci začlenění se mezi ostatní cosplayery a pozorování dění kolem sebe. Na základě dodržování těchto pravidel a očekávání je zároveň rozvíjena vzájemná pomoc mezi cosplayery. Cosplayeři, jak se prolínalo rozhovory, si navzájem často předávají své zkušenosti. Rady se nejčastěji týkají výroby kostýmů, výběru paruk nebo make-upu. K předávání těchto rad dochází zejména na conech, online fórech věnujících se cosplayi nebo přímo na facebookových stránkách profilů cosplayerů, kde cosplayeři oslovují druhé a žádají je o radu. I s tímto oslovováním se pojí očekávání toho, jak by se měl dotyčný cosplayera zeptat. Jedná se o další z nepsaných pravidel, kdy se očekává, že cosplayer vhodně osloví jiného cosplayera, zdvořile požádá o pomoc a je očekáváno, že již má představu o tom, co nebo koho chce cosplayovat. Cosplayer musí určitým způsobem prokázat znalost nejen toho, co chce ztvárnit, ale také znalost prostředí a vztahů v kmeni. Musí vědět nejen jak se zeptat, ale také kde a koho se zeptat, pokud se neptá přímo některého cosplayera na conu. Jedná se o další z prvků naplňování kmene. Většina z dotazovaných jedinců uvedla, že má s pomocí od jiných cosplayerů pozitivní zkušenosti. Někteří však zmínili, že se odpovědi nedočkali, ale jednalo se pouze o ojedinělé případy. Jako neslušné a vybočující od takovýchto očekávání jsou viděny zejména způsoby oslovení, kdy cosplayer nenapíše podle očekávání a nedochází tím k naplnění určitého způsobu zdvořilosti. Jak uvedl jeden z dotazovaných:

*„Na radu jsem se ptal několikrát a vždycky jsem dostal odpověď. Ale není to takovým tím stylem, hele vybral jsem si ten a ten cosplay, řekni mi, jak to mám udělat. Jsou taky takoví lidé, co tam občas píšou a ještě nejlepší je, že když třeba píšou hele, chtěl bych něco cosplayovat, řekněte mi co, a jak to mám*



*vyrobiť \*(smích.) To pak nemůžeš čekat odpověď' anebo jen našťvaný reakce, že jo.“ (muž, 30)*

### 6.3. Kostým a „vstup“ do postavy

Prvek kostýmu se prolínal všemi rozhovory a ukázal se jako důležitý bod v cosplayi. Na důležitost kostýmu poukazují rovněž i Bainridge a Norris [2013], kdy skrze kostým jedinec vstupuje do kmene cosplay. Díky kostýmu dochází nejen k socializaci a začlenění se cosplayera do kmene mezi cosplayery, ale představuje hlavní bod v rámci ztotožnění se s postavou a jejího ztvárnění. Jak uvedla jedna z dotazovaných cosplayerek na otázku toho, jak probíhá její ztotožnění s postavou:

*„Takže je to složitý \*(pousmátí), ale probíhá to tak, že prostě si to nasadím a prostě jsem jako no- tak, co by teď dělal John. A čím jsem starší, tím to jde snadněji se úplně odloučit od svojí povahy a být úplně něco jiného. Nejsnáž to jde v tom chlupáčovi, protože tam vůbec nemusím mluvit. Takže jsem prostě velká mazlivá chlupatá holka prostě \*(smích).“ (žena, 17)*

Kostým slouží pro cosplayera jako „odrazový můstek“ v rámci jeho procesu ztotožnění s postavou, která může být stejného nebo opačného pohlaví. Ve výše zmíněné citaci je možné vidět odkaz na crossplay, kterému se tato participantka převážně věnuje. Napříč výpověďmi a i v uvedené citaci se ukázalo, že jedincovo ztotožnění se s postavou a následný roleplay začíná v momentě, kdy má na sobě kostým.

Výroba kostýmu není jediným bodem, kterému se však cosplayer musí věnovat. Je potřeba znát základní charakteristiky, povahu a styl mluvy postavy. Jak ale z provedených rozhovorů vyplynulo, studování postav probíhá u cosplayerů jen do určité míry. Cosplayeři studují hlavní charakteristiky postav zejména na základě odpozorování jejich chování při sledování filmu/seriálu/anime. Zapamatovávají si na tomto základě jejich výrazy ve tváři, chování, způsob mluvy a povahu. Pro některé cosplayery jako doplnění odpozorovaných charakteristik postavy slouží tzv. fan fikce. Jedná se o souhrnné popisy charakteristik postav, které je možné najít volně na internetu.

Motivace cosplayerů pro výběr postavy se mohou lišit. Vliv na výběr postavy může mít podle Rosenberga a Letamendi [2013] to, zda je cosplayer sám fanouškem dané postavy (tedy to, že cosplayer má určitý vztah k postavě) nebo může hrát roli i její charakter. Napříč rozhovory se ukázalo, že charakter postavy může hrát určitou roli, avšak není jedním z hlavních motivů pro její výběr. U většiny dotazovaných docházelo ke shodě v tom, že charakter cosplayované postavy není většinou shodný s jejich vlastním charakterem. Někteří v rámci studování postavy postupem času nalézají podobné rysy, ale u některých dochází k tomu, že charakter postavy je zcela odlišný. Jak uvedla dotazovaná cosplayerka:

*„Mně se většinou povede, že si vyberu opačnej charakter, než jsem normálně. A jak já jsem strašnej introvert a nedokážu jakoby něco hrát, tak mám potom s tím roleplayem mám vždycky trošku problém. Ale nevím no, vždycky si vyberu něco opačného a pak si vždycky sama sobě na to nadávám, protože na těch fotkách se nedokážu do toho tvářit, že jo. Většinou nezvládnou pak ani ty pózy a pak si říkám, ty jsi taková kráva, proč si nevybereš něco, co ti sedí.“ (žena, 23)*

Odlišnost charakteru, jak je možné vidět v citaci, nebrání cosplayerovi ve ztvárnění postavy. V rámci rozhovorů se ukázalo, že tyto odlišné charakteru mají určitý přesah do běžného chování jedince a jeho identity. Identita cosplayera je tak konstruována skrze kostým a následný roleplay postavy. Na základě zkoušení si různých identit a povah může zaznamenávat změny ve svém vlastním chování. K tomuto přesahu dochází i přes to, že by v rámci cosplaye měla být identita cosplayera a postavy oddělena. Pro řadu cosplayerů může cosplay představovat například získání sebedůvěry [Rahman, Wing-sun, Hei-man Cheung 2012: 334]. Sami participanté tento přesah do osobního života v rozhovorech reflektovali. Cosplay se ukázal pro většinu z dotazovaných jako zdroj určitého benefitu v jejich osobních životech. Například u ženy, jejíž citace je uvedena výše (žena, 23) došlo ke změně, že je díky cosplayi více otevřená k navazování nových přátelství a není takovým introvertem, jak byla dřív. Nebo jak uvedla i další participantka:

*„Cosplay mi přinesl opravdu hodně, jako jak do toho osobního života, tak i do toho jakoby (.) společenského. Naučila jsem se víc jako mluvit s lidmi, trochu být sebejistější. Zlepšilo mi to, sice teda ne na nějakou profesionální úroveň, ale anglický jazyk a celkové vystupování před lidma, jednání k lidem a i to, jak manipuluju s penězma.“ (žena, 21)*

Vliv cosplaye je možné pozorovat i na dalších aspektech „civilního“ života cosplayera, kdy zkušenosti z cosplaye mohou ovlivnit i jeho profesní aspirace. Jak například uvedl jeden z participantů:

*„...co se cosplayi věnuji se mi život velice změnil, uvědomil jsem si, co chci v životě dělat a to pánskou krejčovinu. Dostal jsem se k hafo zajímavých projektů, mé fotky jsou na hracích kartách, na kalendářích, lidi si kupují mé printy. Taky půjčuji své staré kostýmy, setkal jsem se i s nabídkou, že ho ode mě někdo koupí.. Dělán kostýmy na zakázku. Věnuji se tomu jen krátce, zatím pracuji na první zakázce, přičemž další mám domluvené, ale záleží, jak se to vyvrbí.“ (muž, 22)*

V rámci výzkumu se ukázalo, že v kmeni cosplay je možné pozorovat i ekonomickou rovinu. Ta představuje další aspekt prolínání cosplaye do „civilního“ života cosplayera. Tuto rovinu je možné zaznamenat i v uvedené citaci (muž, 22), kdy tvorba kostýmů na zakázku představuje zdroj financí pro jedince. Zdrojem financí není pouze výroba kostýmů nebo jeho doplňků, ale je jím i prodej printů<sup>2</sup>. Tím, že si fanoušci a další účastníci na conech (cosplayeři i ne-cosplayeři) kupují od cosplayera jeho printy, podporují jej finančně k další tvorbě.

Ekonomická rovina není však spojena jen s možnými příjmy, ale projevuje se i v oblasti hospodaření s penězi, což se ukazuje jako jedna z dovedností cosplayerů z představovaného výzkumu. S cílem ušetřit finanční prostředky se ukázalo, že participanti volí možnost nakupování látek a oblečení v „sekáčích“ nebo různých obchodech s použitým zbožím. Jednalo se o zjištění, které se prolínalo několika výpověďmi. Levně zakoupené látky/materiály pak cosplayeri doopravují a vytváří z nich kostýmy. V rámci věnování se cosplayi se

---

<sup>2</sup> Print = slangový výraz používaný pro profesionální fotografii cosplayera, na které ztvárňuje postavu.

ukazuje, že cosplayeri mají vymyšleno více postav, které by chtěli ztvárnit. Jejich realizaci pak někteří jedinci začínají na základě nalezení vhodných materiálů. Šetřící strategie, výroba kostýmů na zakázku a prodeje printů ukazují, že v kmeni cosplay lze pozorovat nejen kulturní, ale také ekonomickou rovinu.

*„Já si řeknu jo, tahle postava se mi líbí, to bych tak jednoho dne mohla třeba cosplayovat a pak to třeba na rok na to zapomenu. A pak po tom roce najdu ten perfektní materiál někde v tom sekáči, kterej se mi na to hodí a řeknu si a to jsem chtěla, to je ono.“ (žena, 20)*

Náročnost tvorby kostýmu se ukázala jako neovlivňující výběr postavy. Ve výpovědích participanti nepřipouštěli možnost, že by se kvůli náročnosti kostýmu rozhodli postavu neztvárnit. U většiny cosplayerů jsem dospěla ke zjištění, že k přibírání nových postav na zrealizování dochází proto, že chtějí rozvíjet svoji tvorbu a uplatňovat svoji kreativitu. Přibírání postav je dále spojeno zejména s nadšením z postavy z komiksu/hry/anime, kterou cosplayeri viděli a chtějí ji ztvárnit. V některých případech dochází k přibírání postav i pro to, že postavu, kterou již cosplayují, nemají jak upravovat a zdokonalovat. Nevychází například nové díly seriálu a proto se jedinci rozhodnou pro ztvárnění nové postavy.

Na základě mého pozorování hraje roli při přibírání postav i momentální popularita nějaké mangy/filmu/seriálu. Tedy možnost ukázat, že jsou fanoušky něčeho, co je populární a žádané v jejich kultuře, a mohou se díky tomu lépe socializovat do kmene. Jako příklad bych uvedla při mé účasti na conech vysoké zastoupení ztvárněných postav ze seriálu Hra o trůny.

#### **6.4. Cosplay jako hybrid**

Podle Petera Burkeho je kulturní hybridizace prolínání prvků různých kultur v různých oblastech naší kultury [Burke 2009: 13]. Prvky hybridizace lze pozorovat i v rámci cosplaye. Jak jsem na začátku své bakalářské práce uvedla v kapitole Historie cosplay, se kmen cosplay utvořil na základě prolnutí prvků

z amerického sci-fi a prvků shójo módy z Japonska. Český kmen cosplay se utvářel prvotně kolem japonských her a ve vztahu k technologiím. První generací fanoušků byli tak zejména studenti informatiky a jedinci zájmoví se obecně o technologie a hry [Tesař 2011: 344-347]. Postupně pak docházelo k vytváření podoby kmene cosplay, jak jej známe dnes. V současné podobě kmene lze pozorovat řadu prvků hybridizace. Český cosplay a pořádané cony jsou v některých znacích na základě mého zúčastněného pozorování podobné spíše západnímu kmeni cosplay než japonskému. Jak Lamerichs popisuje [Lamerichs 2013: 168-169], je možné pozorovat rozdíly mezi cony v Japonsku a v západních zemích. Západní země se vyznačují zejména volností. Cosplayeři nejsou omezeni v nošení kostýmu a cosplayování jen v rámci místa konání conu. Oproti tomu v Japonsku je cosplay omezen pouze na místo konání. Cosplayerům není povoleno chodit v kostýmech mimo con nebo předem vytyčená místa k fotografování. Pokud chtějí opustit místo konání, musí se převléci [Lamerichs 2013: 168-169]. V rámci mé účasti na conech se cosplayeři pohybovali v kostýmech i mimo cony. Setkávala jsem se s nimi například v nedalekých obchodech, ve veřejné dopravě a v parcích nedaleko místa konání, kde fotili fotografie s fotografy nebo se scházeli s přáteli.

Jedním ze znaků hybridizace, které popisuje Peter Burke, jsou texty. Příkladem takovýchto hybridních textů mohou být překlady. V překladu textů jde zejména o to, aby danému textu bylo rozumět v zemi a kultuře, do které je překládán. Dochází tak k překládání z původního jazyka, ve kterém byl text napsán do jazyka jiného [Burke 2009: 21-23]. Tyto hybridní texty jsou jedním ze sdílených zájmů kmene cosplay. Jedinci z kmene vyhledávají a čtou komiksy/mangy/knihy, které byly původně napsány v jiném jazyce, zemi a kultuře a následně přeloženy do českého jazyka a české kultury. Dalším příkladem hybridizace jsou i seriály, filmy a anime ze zahraničí, které jedinci v kmeni sledují a jsou taktéž spojeny se zmíněnými překlady. Bývají překládány do českého jazyka nebo anglického, pokud se jedná například o japonské anime. Velká část cosplayerů si vybírá z těchto zahraničních tvoreb postavy, které následně ztvárňují. Jak jsem již v práci uvedla, v rámci svého zúčastněného pozorování jsem se na conech setkávala s cosplayery ztvárňující postavy ze seriálu Hra o trůny, ale také například s cosplayery, kteří ztvárňovali

různé verze postavy Jokera z komiksu nebo filmů (jak lze vidět na obrázku Obr.5 [viz. Přílohy, str. 42]). Četné bylo i zastoupení postav ze Star Wars. Pouze ojediněle jsem se setkala se ztvárněním postav, které pocházejí z české tvorby. Cosplayeři tak přebírají a vnášejí do své kultury znaky jiných kultur, které kmen cosplay znovu utvářejí a přináší do něj nové prvky.

Na základě zúčastněného pozorování se ukázalo, že conů v České republice se účastní nejen čeští jedinci, ale také jedinci ze zahraničí. Tito jedinci působí na conech jako obchodníci, ne-cosplayeři, ale také jako cosplayeři. V rámci cosplay soutěží, kterých jsem se účastnila jako divák, bylo možné vidět, že v porotě zasedalo i několik známých cosplayerů ze zahraničí (například z Polska nebo Slovenska). Lze tak na cosplay nahlížet jako na novou formu globální interakce [Bainbridge, Norris 2013]. Tuto globální interakci kmeny mezi sebou navzájem podporují a vybízejí k ní například pořádáním mezinárodních cosplay soutěží. Kmeny cosplay se tak globálně podporují a prolínají.

## 7. Závěr

Cosplay je v České republice poměrně novým fenoménem, kde se sdružuje skupina lidí, kterým jsou vlastní společné zájmy související s cosplayem. V rámci cosplaye lze pozorovat interakce nejen mezi jedinci z českého prostředí, ale také ze zahraničí. Jak jsem ve své práci zmínila, cosplay představuje nový druh globální interakce. Zároveň se ukázalo, že cosplay má určitý přesah do jedincovy identity a osobního života. Sociologie by se měla tímto tématem zabývat, neboť se jedná o skupinu lidí vyskytující se ve společnosti, ve které lze pozorovat řadu procesů jako je například socializace, tvorba identity a zároveň se v ní objevuje i přesah v globální interakce a tvorbě sítí.

Kmen cosplay je tvořen několika kategoriemi jedinců, z nichž nejdůležitější je kategorie cosplayerů. Tato kategorie představuje nezbytnou součást kmene, jeho samotné jádro a symbolickou rovinu. Motivy k tomu dělat cosplay představují spojující prvek mezi členy kmene. Těmito motivy jsou zájmy o sci-fi tvorbu, jako jsou filmy, seriály, knihy, ale také zájem o japonskou animovanou tvorbu (anime) a japonské komiksy (mangy). Vstup a socializace cosplayera mezi cosplayery v kmeni je odvíjena na základě kostýmu. Kostým se ukázal jako hlavní prvek, se kterým se na základě mého pozorování a rozhovorů pojí řada očekávání. Tato očekávání lze považovat za „nepřepsaná pravidla“ v kmeni, která by měl každý cosplayer dodržovat, aby se lépe začlenil do kmene mezi ostatní cosplayery. Nošení kostýmu je dále spojeno s očekáváním, že cosplayer ztvárňuje postavu, za kterou je převlečen, a musí se naučit oddělit svoji vlastní identitu od identity postavy. Avšak i přes toto oddělení identit se ukázalo, že identita postavy má určitý vliv i na samotnou identitu cosplayera a jeho běžný život.

Cosplay je možné označit jako hybrid. Prvky hybridizace v rámci cosplaye lze pozorovat už od samotných počátků vzniku cosplaye jako takového, kde docházelo k prolínání prvků z Japonska a USA. Jak z mého pozorování vyplynulo, v kmeni cosplay se vyskytuje řada prvků hybridizace, jako jsou překládané texty a přebírání postav ze zahraničních filmů, seriálů, anime nebo

komiksů. Dochází k prolínání jiných prvků kultur do českého prostředí a prostředí kmene, kde jsou přebírány, a kmen tak neustále dotvářejí.

V České republice nejsou téměř žádné výzkumy zabývající se tématem cosplaye. Oproti tomu v zahraničí je možné nalézt řadu výzkumů, které se touto tematikou zabývají. Má bakalářská práce umožňuje nahlédnutí na cosplay v českém prostředí skrze koncepty neo-kmene a hybridizace. Tím se odlišuji od představených výzkumů v teoretické části, které nahlížely na cosplay odlišně.

Jak je z práce patrné, cosplay v České republice se více blíží západnímu pojetí cosplaye než japonskému, což přisuzuji blízkosti a tím i silnějšímu propojení cosplayerů. Pro české cosplayery je reálnější účastnit se mezinárodních soutěží a conů v sousedních zemích na západě než v Japonsku. Tato globální interakce mezi cosplayery vede k tomu, že si navzájem mezi sebou předávají vlastní zkušenosti a vytvářejí propojenou síť, která ovlivňuje podobu cosplaye.

Oproti jiným výzkumům ze zahraničí jsem skrze koncept neo-kmene identifikovala, že cosplayeri tvoří jeho jádro. Propojenost v kmeni cosplay je do určité míry hierarchizovaná. Oproti zahraničním studiím jsem byla schopna detailněji zachytit nuance normativních očekávání v komunikaci. Zejména se toto zjištění týká pravidel při navazování kontaktů. Pro české prostředí je dále specifický důraz na hospodaření s rozpočtem, kdy se ukázalo, že cosplayeri využívají nákupu levných materiálů/kusů oblečení v „sekáčích“.

Výhodou pro zrealizování této práce byl můj samotný zájem o dané téma a známost někoho, kdo se cosplayi věnuje (gatekeeper). Díky tomu byl můj vstup do kmene a realizace výzkumu o něco jednodušší. Výzkum a celá práce je zaměřena na rozhovory s několika cosplayery a na jejich pohled na kmen. Pro lepší uchopení a porozumění kmeni by bylo pro další studie vhodné zaměřit se i na další kategorie, které kmen utvářejí (zejména ne-cosplayery a fotografy). Zajímavou linií by mohlo být další rozvinutí existujícího přesahu cosplaye do osobního života cosplayerů.



## 8. Seznam zdrojů

- American Sociological Association. 1999. „*Code of Ethics of the ASA Committee on Professional Ethics*.“ Washington, DC: American sociological association.
- Bainbridge, Jason and Craig Norris. 2013. „Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture.“ In *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific* no.32 [online]. [cit. 14. 3.2017]. Dostupné z: <[http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge\\_norris.htm](http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm)>.
- Bauman, Zygmunt. 2004. „*Příroda a kultura*.“ Pp. 155-164. in Zygmunt Bauman. *Myslet sociologicky. Netradiční uvedení do sociologie*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Berger, L. Peter, Thomas Luckmann. 1996. *Sociální konstrukce reality. Pojednání o sociologii vědění*. Praha: Centrum pro studium demokracie a kultury.
- Burke, Peter. 2009. *Cultural Hybridity*.UK: Polity Press.
- Hendl, Jiří. 2005. *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Hofstede, Geert. 2006. *Kultury a organizace. Software lidské mysli. Spolupráce mezi kulturami a její důležitost pro přežití*. Praha: Linde.
- Jacobs, Katrien. 2013. „*Impersonating and performing peer sexuality in the cosplay zone*.“ *Participations Journal of Audience and Reception Studies*, Vol.10. no.2. Pp. 22-45.
- Jandourek, Jan 2003. *Úvod do sociologie*. Praha: Portál.
- Kincaid, Chris. 2016. „*Otaku Culture*.“ [online]. [cit. 13. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay>>.
- Křivánková, Anna, Antonín Tesař, Karel Veselý. 2017. *Planeta Nippon*. Praha: Crew s.r.o.

- Lamerichs, Nicolle. 2011. „*Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay.*“ *Transformative Works and Cultures*, Vol. 7. Pp.1-18.
- Lamerichs, Nicolle. 2013. „*The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe.*“ *Participations Journal of Audience and Reception Studies*, Vol. 10. no.1. Pp. 154-176.
- Leng, Rachel. 2013. „*Gender, sexuality, and cospaly: A case study of crossplay.*“ *The phoenix papers*, Vol.1. no.1. Pp. 89-110.
- Maffesoli, Michael. 1996. *The Time of the Tribes – The Decline of Individualism in Mass Society*. London: Sage Publications.
- Marotta, P. Vince. 2008. „*The hybrid self and the ambivalence of boundaries.*“ *Social identities*, Vol.14. no3. Pp. 295-312.
- Rahman, Osmund, Liu Wing-sun, Brittany Hei-man Cheung. 2012. „*„Cosplay“: Imaginative self and performing identity.*“ *Fashion Theory*, Vol. 16, no 3. Pp. 317-341.
- Romano, Andrea. 2014. *Cosplay is not consent: The people fighting sexual harassment at comic con.* [online]. [cit. 15. 3. 2017] Dostupné z: <<http://mashable.com/2014/10/15/new-york-comic-con-harassment/#jX.XvAh2BGq0>>.
- Rosenberg, Robin S. and Andrea M. Letamendi. 2013. „*Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear.*“ *Intensities: The Journal of Cult Media*. no.5 Pp. 9-18.
- ROUBAL, Ondřej, 2011. *Potíže s identitou – umění sebetvorby a problém uznání.* CommunicationToday, Trnava: Univerzita Cyrila a Metoda v Trnave. Vol. 2, no. 1. Pp. 26-40.
- Smolík, Josef. 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky.* Praha: Grada.

Spillman, Lynn. 2002. *Introduction: Culture and Cultural sociology*. Pp. 1-15.

[online]. [cit. 15. 3. 2017] Dostupné z:

<[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2010/SOC133/um/um/Cultural\\_sociology\\_1.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2010/SOC133/um/um/Cultural_sociology_1.pdf)>.

Tesař, Antonín. 2011. „Otaku/Cosplay.“ Pp. 338-361 in Vladimír 518, Veselý Karel. *Kmeny*. Praha: Bigg Boss, Yinachi.

## 9. Resumé

This bachelor thesis focuses on cosplay, which I describe through the concept of neotribalism and hybridization. Based on these concepts, I introduced the cosplay tribe and I focused on the socialization of the individual into the tribe. I also researched the character selection, costume creation, identification a cosplayer with a character, and whether cosplay had any impact on cosplayer's identity. The research of this work is based on qualitative research methods and on the participating observations, when I actively participated in several cons in the Czech Republic. I let a total of ten semi-structured interviews with cosplayers (five men and five women). These participants were aged 16-30 years. I did the interviews in the cons and I also led informal conversations with cosplayers. These informal conversations served as a supplement to the interviews.

I have come to the conclusion that the cosplay tribe is based on common interests in science fiction, comics and manga. The core of the tribe is formed by cosplayers. They are the essential part of the tribe. The entry and socialization of the cosplayer among the cosplayers is based on the costume. The costume has proven to be the main element. According to my research, the costume is associated with many expectations. In the tribe, these expectations can be considered as "unwritten rules" that each cosplayer should follow to better integrate among other cosplayers. Wearing costumes is associated with the expectation that the cosplayer plays the character he is dressed for. The cosplayer also has to learn to separate his own identity from the character's identity. However, despite this separation of identities, it has been shown that the character's identity do influence cosplayer's identity and his everyday life.

In the cosplay, many elements of hybridization can be observed. Cosplay was created by a combination of elements from the USA and Japan. Another elements of hybridization are translated texts, playing characters from the foreign movies, serials, anime, or comics. There are many different elements of different cultures, which are incorporated into the tribe.

## 10. Přílohy



Obr.1 – Stánky se suvenýry, 2017 (autor Kateřina Freiová)



Obr.2 – Zachycené dění na conu, 2017 (autor Kateřina Freiová)



Obr.3 - Ukázka tvorby kostýmu, 2017 (autor dotazovaná cosplayerka)



Obr.4 – Cosplayeři prodávající své fotografie, 2017 (autor Kateřina Freiová)





Obr.5 – Různé verze postavy Jokera, 2017 (autor Kateřina Freiová)