

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta
Ústav filosofie a religionistiky

Vnímání světa skrze cosplay: český pohled

Perceiving the World Through Cosplay: The Czech View

Bakalářská práce

Religionistika

Leona Kraleva

Vedoucí práce:

Mgr. Bc. Barbara Oudová Holcátová

Praha 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou bakalářskou práci „Vnímání světa skrze cosplay: český pohled“ vypracovala samostatně a řádně v ní cituji všechnu použitou literaturu a prameny. Práce nebyla předložena jako splnění studijní povinnosti v rámci jiného studia nebo předložena k obhajobě v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Dále stvrzuji, že jsem výzkum v rámci práce prováděla čestně a od všech respondentů či jejich zákonných zástupců mám písemný souhlas k anonymnímu citování jejich výpovědí.

V Praze, dne 20. 5. 2024

Leona Králeva

Poděkování

Na prvním místě bych chtěla poděkovat Mgr. Bc. Barbaře Oudové Holcátové za odborné vedení mé práce, její čas, rychlou zpětnou vazbu a věcné poznámky. Dále také děkuji všem svým respondentům a jejich zákonným zástupcům, kteří mi poskytli rozhovory a/nebo dali souhlas k jejich provedení a umožnili mi tak tento výzkum realizovat, také děkuji všem známým, kteří mě během psaní mé práce podpořili. Velký dík také patří Mgr. Marii Heřmanové, Ph.D. za vypsání kurzu digitální etnografie, kde jsem se seznámila se základy terénního výzkumu a nasměrovala se k tématu své práce.

Abstrakt

Cílem mé bakalářské práce je zjistit, jaký dosah mají aktivity českých cosplayerů v souvislosti s jejich snahou, co nejdříve splynout s postavou z populární kultury. Zjistit, zda se v rámci tohoto kulturního sub-žánru jedná pouze o příležitost převléknout se do kostýmu své vybrané postavy a ukázat se v něm i někomu dalšímu na některém ze společných setkání dalších fanoušků těchto aktivit, která se pravidelně pořádají u nás i ve světě, nebo zda tento fenomén má pro své vyznavače hlubší až spirituální význam. Práce se zaměřuje zejména na analýzu subjektivních prožitků části příznivců této subkultury a také na přesah těchto aktivit do jejich osobního života.

Bakalářská práce vychází hlavně z mých pozorování tzv. cosplayerů během jejich aktivit. Formou polostrukturovaných rozhovorů s respondenty různého věku a úrovně zkušeností se snaží o co nejdříve zachycení jejich vnitřních prožitků za pomoci metodologie etnograficko-antropologického přístupu.

Klíčová slova

cosplay, význam, čeští cosplayeri, popkultura, spiritualita

Abstract

The aim of my bachelor thesis is to determine what impact Czech cosplayers' activities have in relation to their efforts to blend in as closely as possible with a character from popular culture. To find out whether this cultural sub-genre is only an opportunity to dress up in the costume of one's chosen character and show it to someone else at one of the common meetings of other fans of these activities, which are regularly organized in the Czech Republic and around the world, or whether this phenomenon has a deeper and even spiritual meaning for its followers. The thesis focuses primarily on the analysis of the subjective experiences of some of the fans of this subculture, as well as the overlap of these activities in their personal lives.

The bachelor thesis is mainly based on my observations of the so-called cosplayers during their activities. In the form of semi-structured interviews with respondents of different ages and levels of experience, it attempts to capture their inner experiences as faithfully as possible using the methodology of an ethnographic-anthropological approach.

Keywords

cosplay, meaning, Czech cosplayers, pop culture, spirituality

Obsah

Úvod	6
1 Metodologie výzkumu.....	8
1.1 Metodologie: můj postup.....	9
1.2 Zahájení výzkumu	10
1.3 Rozhovory a respondenti	11
1.4 Kódování	12
2 Teoretický rámec.....	13
2.1 Co je to cosplay	14
2.2 Vliv cosplaye na život českých cosplayerů.....	17
2.3 Kostým	23
2.4 Hra / Performance	26
3 Z perspektivy religionistiky.....	29
3.1 Iluminační rozvoj.....	30
3.2 Instrumentální rozvoj	31
3.3 Zábava	33
4 Závěr.....	34
Seznam použité literatury.....	37

Úvod

S novou dobou přichází i nová poznání. Od počátku 21. století se setkáváme s měnícím se rámcem spirituality. V postmoderní době se stále více projevuje tendence odvracet se od snahy napodobovat společenský obraz, který představovali naši rodiče. Jejich náboženství, etnický původ, třídní příslušnost, politická příslušnost, vkus a nevkus se již tak snadno nepřenáší z generace na generaci.¹ I když existují výjimky, trendem dnešní doby je vytvářet si vlastní identitu, proto se častěji pro postmoderního jedince osobní zkušenost s vlastní formou spirituality stává přitažlivější než příslušnost k jedné konkrétní organizované náboženské skupině. V dnešních západních společnostech pozorujeme výrazný trend odklonu od tradičních institucí, včetně konvenčních církví. Tento proces vyústil v individualizovaný přístup k duchovnosti, kdy jednotlivci sami vyhledávají smysl a spojení s něčím transcendentním. V novém, rozmanitém a multikulturním prostředí lidé čerpají inspiraci ze široké škály náboženských zdrojů, často skrze konzumerismus. Mohou se obracet k praktikám, jako je modlitba, meditace a práce s tarotovými kartami, avšak také nacházejí duchovní podněty v materiálních objektech, jako jsou krystaly a ikony, či ve spojení s přírodou. Paralelně k tomu nacházejí smysl a duchovní naplnění i ve sféře populární kultury, vyhledávajíce v ní prvky, které na ně rezonují a oslovují jejich vnitřní svět.² V kapitole „Z perspektivy religionistiky“, se budu zabývat touto formou sebezkušenostního náboženství a mimo jiné i teorií Adama Possamaie³ o hyper-reálném náboženství, kde prvky populární kultury nabývají náboženského významu.

Jelikož se zabývám českými cosplayery, pojďme se podívat na religiozitu v Čechách. Do české společnosti přichází s komunismem i proces odcírkevnění, který se zde uskutečnil dříve a intenzivněji než v západní Evropě. Tradiční církve ztratily na vlivu a již před polovinou 20. století se začaly prosazovat nové formy religiozity, označované jako "neo-durkheimovská"⁴ a "post-durkheimovská"⁵. Tyto formy zahrnují snahu propojit privatizovanou religiozitu s existujícími církevními organizacemi. To vedlo ke vzniku nových náboženských hnutí, která

¹ A. Possamai, *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*, Bruxelles, 2005, s. 20

² Tamtéž, s. 21

³ Adam Possamai je sociolog a spisovatel narozený v Belgii a žijící v Austrálii. Je bývalým předsedou Australské asociace pro studium náboženství.

⁴ V neodurkheimovské formě dochází k oddělení náboženství od tradičních struktur spojených s rodinným a vesnickým životem. Namísto toho začíná náboženství sloužit jako prostředek pro vyjádření širší sociální identity.

⁵ Post-durkheimovská forma náboženství zkoumá, jak se náboženství mění v moderní společnosti vlivem sekularizace, individualizace a globalizace. Tento koncept se zaměřuje na nové způsoby hledání duchovnosti a sdílení víry mimo tradiční církevní a náboženské struktury.

byla převážně individuální, mystická a eticky orientovaná. Pozdější subjektivizace náboženských forem v České republice se výrazně projevila během období tzv. normalizace. Sekularizace, nebo spíše odcírkevnění, postupovalo k subjektivnějším formám náboženského prožívání, kdy náboženství přestalo plnit integrační roli a začalo sloužit spíše jako individuální symbolické univerzum. Tento trend přetrvává i po roce 1989, kdy ekonomická a politická transformace zdůraznila důležitost individuálních zájmů. Tento vývoj vedl ke vzniku rozmanitého spirituálního trhu, jehož nabídka není explicitně označena jako náboženská, ale plní funkce dříve vyhrazené organizovanému náboženství.⁶

Výzkum ISSP 2008 uvádí, že se v posledním sčítání lidu⁷ téměř dvě třetiny obyvatel České republiky označily za „ateisty“ nebo osoby bez vyznání. I když ve specializovaných sociologických průzkumech je tento podíl nižší, stále se jedná o zhruba polovinu populace. Tato kategorie se částečně překrývá s alternativní religiozitou, protože „náboženství“ je automaticky spojováno s církvemi a naopak. Výzkum dále ukázal, že Češi vnímají pouze aktivity a představy spojené s institucionalizovaným náboženstvím jako náboženské, zatímco víra v nadpřirozeno stojící mimo církevní věrouku je považována za nenáboženskou.

Podle tohoto výzkumu se čtyři pětiny respondentů shodly, že účast na bohoslužbách nebo souhlas s církevním učením je projevem náboženství. Nicméně tři pětiny respondentů byly přesvědčeny, že víra ve věštby není projevem náboženství, a tři čtvrtiny dotazovaných nesouhlasili s tím, že víra v nadpřirozené schopnosti léčitelů by měla být zařazena mezi náboženské projevy. Podstatná část alternativních věřících, kteří odmítají církevní religiozitu, se tak automaticky považuje za nenáboženské osoby, zatímco ateisté v úzkém slova smyslu, kteří odmítají jakékoli transcendentní entity či síly, tvoří menší část populace. Studie ukazují, že úroveň ateizace české společnosti ve skutečnosti není mnohem vyšší než v západní Evropě, jak se lidé domnívají.⁸

Mým cílem není dokázat náboženskou příslušnost českých jedinců provádějící cosplay, ale pokusím se zanalyzovat a prezentovat roli, kterou pro ně může cosplay hrát jako nová forma vytváření vlastní identity vznikající skrze popkulturu a zhodnotit jeho význam. Vzhledem k rostoucí roli, kterou populární kultura hraje v životech jednotlivců, je nezbytné zkoumat její vliv na formování náboženského prožívání a praktikování spirituality. Tento výzkum je klíčový nejen pro porozumění spojení s transcendencí skrze různé kulturní prvky, ale také pro pochopení dopadu těchto nových forem na životní postoje a hodnoty lidí. Tato problematika je

⁶ Z. Nešpor, *Příliš slábi ve víře*, Praha: Kalich, 2010, s. 121

⁷ V době výzkumu se jednalo o rok 2001

⁸ Nešpor, *Příliš slábi ve víře*, s. 132-133

zásadní pro oblast religionistiky, neboť nám umožňuje hlouběji porozumět dynamice mezi kulturou, identitou a náboženskými přesvědčeními v současné společnosti. Tato bakalářská práce si také klade za cíl přiblížit lidem neobeznámeným s cosplayem, co tato aktivita obnáší a jaké jsou její přínosy a doufá k přispění k lepší akceptaci tohoto kulturního jevu.

1 Metodologie výzkumu

Pro tento výzkum používám etnograficko-antropologickou metodologii. Z praktického hlediska se jedná o systematickou přímou konfrontaci výzkumníka se skutečnou zkoumanou sociální a kulturní realitou zkoumaného subjektu. Snaží se pochopit tuto realitu, aniž by do ní výrazně zasahoval svou vlastní přítomností.⁹

V průběhu výzkumu v terénu, tj. během interakce s částí lidské společnosti (zkoumaného subjektu) jsem zaznamenávala, dokumentovala a analyzovala etnografická data v podobě nejrůznějších dílčích kulturních jevů – od verbálních projevů a textů až po fyzické projevy lidského chování a artefakty vytvořené lidmi. Hlavním cílem bylo zachytit nejen samotná data, ale i jejich kontext; způsob, jakým tyto jevy ve svém přirozeném prostředí existují a fungují, popřípadě jaký mají smysl a význam pro jejich nositele.¹⁰

Pro získání relevantních informací jsem využívala kvalitativního výzkumu, který mimo jiné vyžadoval aktivní účast v terénu¹¹. K tomu byla zapotřebí fyzická přítomnost v daném prostředí, což obnášelo jak fyzickou dostupnost k terénu, tak schopnost volného pohybu v něm. Pro aktivitu v terénu bylo také nutné do určité míry vyžadovat dohodu s lidmi, kteří daný terén „obývají“, o možnosti mé účasti jako výzkumníka. Vedle toho byl nezbytný sociální přístup, který spočíval v navázání spolupráce s lidmi, na něž se výzkum zaměřoval, a přesvědčení je o přínosu spolupráce se mnou.¹²

Zároveň jsem tedy prováděla terénní výzkum z antropologické perspektivy, který má být prováděn po dobu minimálně jednoho roku a měl by zahrnovat komplexní přístup, který bere v úvahu různé aspekty daného kulturního kontextu. Tento přístup by měl být interdisciplinární, tj. integrovat poznatky a metody z různých oblastí studia, a zároveň by měl rozlišovat mezi perspektivou zkoumaných jednotlivců (emickým hlediskem) a vnějším

⁹ P. Janeček, *Etnografický výzkum*, Brno: Masarykova Univerzita, 2014, s. 1

¹⁰ Tamtéž

¹¹ Zúčastněné pozorování

¹² M. Heřmanský, et al., *Metody výzkumu ve společenských vědách*, Praha: FHS UK, 2019, s. 357

pozorovatelem (etickým hlediskem).¹³ Všechny tyto aspekty jsem zohlednila a snažila se je, co nejefektivněji integrovat do své práce.

1.1 Metodologie: můj postup

Etnograficko-antropologickou metodologii jsem zvolila z důvodu mého předchozího setkání s oběma přístupy a jejich následného využití v průběhu svého studia. Rovněž jsem dospěla k závěru, že tato metodologie odpovídá mým potřebám a je vhodná pro zkoumání dané oblasti.

Osobně jsem se seznámila s komunitou cosplaye, které se mé výzkumné zájmy věnují, před zahájením svého výzkumu. Již několik let jsem se v této komunitě lehce pohybovala, navštěvovala různé srazy a festivaly a měla jsem 5 různých kostýmů, abych na sraze nevyčnivala a mohla si to také vyzkoušet, nikdy jsem se však za cosplayerku nepovažovala, jelikož se mi nikdy nepovedlo plně se věnovat roleplayi, který by měl být nedílnou součástí cosplaye. Zároveň jsem neměla pocit, že bych o této komunitě měla dostatečné znalosti, jelikož jsem se většinou držela své skupinky přátel, které jsem znala i mimo tuto komunitu, a ne všichni se cosplayem zabývají. Asi jednou jsem se dostala na větší cosplay festival a prozkoumávala ho zevnitř, zkusila různé aktivity jako soutěže, sledování vystoupení, poslechnutí přednášky apod., jindy jsem byla spíše před dveřmi či v blízkém okolí (nikoli v přímém dění) festivalu a bavila se s přáteli. Znala jsem tedy komunitu v rámci svých cosplayerových přátel, viděla jsem hlavně, jak komunita funguje před dveřmi nebo v okolí dění větších festivalů a srazů, znala nějaké problematiky probírané v cosplayi, jako pohledy a komentáře okolí, nějaké menší problémy s kostýmy apod, ale nikdy jsem se nedostala do hloubky této komunity.

Ačkoliv se někteří z mých přátel cosplayem zabývají, rozhodla jsem se je ve svém výzkumu nezapojit, hlavně v rámci rozhovorů. Tento krok jsem učinila mimo jiné, abych použila insiderskou strategii výzkumu, a to odcizení se. Tato strategie spočívá ve vědomém, neustálém a opakovaném potlačování znalostí z dané komunity s cílem objevit věci insiderovi skryté. Je doporučováno k této strategii používat myšlenkový experiment, kdy se ve veškerých situacích sami sebe ptáme „co kdyby“ a „proč“. Například: Co kdyby tenhle sraz organizoval někdo jiný? Co kdyby se sraz odehrál na jiném místě? Proč jsou ručně vyráběné cosplaye obdivovanější než koupené? Proč cosplayeri dodělávají své kostýmy na poslední chvíli? apod. Dále je doporučeno pozorovat marginalizované osoby, tudíž se zaměřit například na

¹³ Tamtéž, s. 362

začátečníky, teprve snažící se zapojit do této aktivity.¹⁴ I přesto, že jsem se v tomto výzkumu nezaměřila pouze na začátečníky, podpořila jsem své „odcizení“ nezahrnováním svých přátel.

Díky své předchozí znalosti a zkušenostem s komunitou byl pro mě vstup do ní relativně jednodušší, neboť jsem již byla částečně její součástí. Tím pádem jsem disponovala určitým povědomím o jejím fungování zevnitř, ale zároveň jsem se nikdy dostatečně hluboko neangažovala. I přesto, že mě mé zážitky a předchozí znalosti mohly ovlivnit, umožnilo mi to pokusit se zachovat si v rámci své výzkumné práce objektivní perspektivu.

1.2 Zahájení výzkumu

Zahájila jsem zkoumání skupiny českých cosplayerů v listopadu 2022, kdy jsem se zaměřila na využití discord¹⁵ serverů jako prostředku pro udržení komunikace mezi srazy. V té době jsem navázala kontakt s organizátory cosplayových akcí a požádala je o povolení k provádění výzkumu ve skupině. Mé záměry jsem také sdělila veřejně v rámci online discord serveru se souhlasem hlavního organizátora. Výzkum byl primárně zaměřen na krátkodobý sběr dat a splnění požadavků akademického studijního plánu týkajícího se osvojení metod terénního výzkumu. Dynamika této skupiny mě zaujala natolik, že jsem se později (v únoru 2023) rozhodla přeformulovat výzkumnou otázku, aby odpovídala religionistickému hledisku a rozšířit rozsah svého výzkumu na úroveň bakalářské práce.

Se změnou mé výzkumné otázky došlo k rozšíření mého terénního působení. Neomezovala jsem se pouze na jednu srazovou skupinu, ale rozšířila jsem svůj záběr na cosplayery po celé republice. Přestože jsem se fyzicky zapojila do zúčastněných pozorování, navštívila jsem pouze pražské srazy, a to z důvodu lepší dostupnosti. Je třeba však zdůraznit, že na těchto pražských akcích se pravidelně účastní také cosplayeri z jiných regionů. Také jsem realizovala jakousi formu nezúčastněného pozorování, kdy jsem sledovala sociální síť cosplayerů z mimopražských událostí, na kterých jsem nemohla být a tím jsem získala fragmenty informací o jednotlivých srazech prostřednictvím perspektiv různých cosplayerů. Osobní zúčastněné pozorování jsem prováděla na akcích: Velké Otaku Srazy, Kosmeet. Jako doplňující zdroj informací využívám akce jako Advík, Animefest a ComicCon, se kterými mám buďto osobní zkušenost získanou před zahájením výzkumu či z nezúčastněného pozorování na sociálních sítích účastníků daných akcí.

¹⁴ Tamtéž, s. 370

¹⁵ Discord je komunikační platforma pro komunity. Je alternativou Skypu, TeamSpeaku, ICQ a ostatních služeb.

1.3 Rozhovory a respondenti

Primární zdroj mého výzkumu byly polostrukturované rozhovory s českými cosplayery různého věku a odlišných úrovní zkušeností v oblasti cosplaye. Hlavním důvodem je nedostatek akademických pramenů týkajících se tohoto fenoménu, přičemž je významně omezena dostupnost zdrojů, které se zaměřují na duchovní aspekty prožívání cosplaye, zejména v kontextu České republiky.

Polostrukturované rozhovory jsou charakterizovány tím, že výzkumník má předem připravený soubor základních otázek, jež chce položit všem svým respondentům. Nicméně zároveň umožňuje respondentům volně vyjadřovat své myšlenky a vést dialog tak, aby se mohl rozvinout i mimo rámec předem stanovených otázek a objevit nové aspekty, které by jinak nemusely být zahrnuty.

Rozhovory jsem vedla jak se začátečníky, tak s profesionály, kteří se touto aktivitou již i žijí. V mém vzorku respondentů byla nejkratší doba, po kterou se dotazovaný věnoval cosplayi, půl roku, zatímco nejdelší doba byla osm let.¹⁶ Rozhovor mi poskytlo 14 cosplayerů. Nejmladší respondent mého výzkumu byl ve věku 14 let a nejstarší 33 let. Prováděla jsem je, jak offline na různých místech v Praze (včetně kaváren, restaurací, kanceláří a parků), tak online formou pomocí platforem jako jsou discord či instagram, dle přání respondenta. Čtyři rozhovory se uskutečnily ve formě dvojic¹⁷ a šest jich proběhlo individuálně.

Všichni respondenti či jejich zákonní zástupci poskytli písemný souhlas k provedení rozhovorů, nahrávání těchto rozhovorů a použití veškerých poskytnutých informací (s výjimkou těch, u nichž vyjádřili přání nezveřejňovat) v rámci mé bakalářské práce. V písemném souhlasu také podepsali, že účastník může kdykoliv před dokončením výzkumu účast ve výzkumu odmítnout a s veškerými předchozími daty bude nakládáno dle jeho přání s možností okamžitého vymazání veškerých dat.

Mimo jiné jsem i vytvořila dotazník ke cosplayi, který jsem následně dala na svůj instagram a poprosila různé cosplay stránky, aby ho nasdílely, dotazník byl však pro tento výzkum marginální záležitostí. Potvrdil ale některé skutečnosti řečené respondenty.

¹⁶ Jsou cosplayeři, kteří se zabývají s cosplayem delší dobu nebo začali dříve. - Zde vycházím z výpovědi jednoho z respondentů.

¹⁷ Někteří cosplayeři spolu nejčastěji vystupují jako dvojice, proto se chtěli rozhovoru účastnit spolu, někteří se spolu chtěli sejít, a tak se připojili i na sraz se mnou. Těmi respondenty jsou: Barbatos a Raiden, Wildhammer a Lucy, Jinx a Ningguang a Will a Zaklánač.

1.4 Kódování

Pro zajištění anonymity respondentů při citování je zde označuji jmény postav, které si oblíbili v rámci svého cosplayování:

[Celestia](#) – žena 16 let, cosplay dělá 4 roky¹⁸

studentka: zdravotnická škola

[Naruto](#) – muž 17 let, cosplay dělá rok

student SŠ: grafický design

[Jack](#) – žena 14 let, cosplay dělá půl roku

studentka ZŠ

[Barbatos](#) – žena 21 let, cosplay dělá 2 roky

studentka / práva

[Raideen](#) – žena 22 let, cosplay dělá 2 roky

studentka / policie

[Jinx](#) – žena 17 let, cosplay dělá 3 roky

studentka: architektura a design interiérů / částečně cosplayování

[Nezuko](#) – muž 17 let, cosplay dělá rok

student: sociální činnost

[TenTen](#) – žena 28 let, cosplay dělá 6 let

sociální pracovnice / částečně cosplayování

[Wildhammer](#) – muž 21 let, cosplay dělá 5 let

prodejce

[Lucyna](#) – žena 21 let, cosplay dělá 6 let

security

[Apollyon](#) – žena 33 let, cosplay dělá 8 let

rodičovská dovolená / video content manager / částečně cosplayování

[Ningguang](#) – žena 17 let, cosplay dělá 3 roky

studentka: cukrář – cukrovinkář

[Will](#) – žena 27 let, cosplay dělá rok

studentka / dekorace skla

[Zaklínač](#) – muž 30 let, cosplay dělá rok

dekorace skla

¹⁸ Všechna uvedená data odpovídají datům v době rozhovorů.

Základním postupem analýzy v kvalitativním výzkumu je proces kódování, což představuje soubor metod, pomocí nichž jsou informace detailně rozebírány, konceptualizovány a následně znovu strukturovány novými způsoby. Kódování zahrnuje rozdělení textu na jednotlivé části a přiřazení jim specifických identifikátorů. Tyto identifikátory jsou potom použity k další analýze textu, včetně třídění, kategorizace a hledání vzájemných vztahů a spojení mezi jednotlivými částmi.¹⁹

Z rozhovorů a zúčastněného pozorování vyšlo několik kódů (které byly potvrzeny dotazníkem), na které jsem se ve svém výzkumu a pozdějších rozhovorech zaměřila. Každý kód znázorňuje důležité aspekty cosplaye, které mi většina respondentů sama od sebe řekla. Kódy, které mi vyšly jsou: Únik z reality, zlepšení socializace a sebevědomí, genderová identita já/cosplay, duchovní sféra, seberozvoj a kreativita, stejná charakteristika s postavou a komunita. Všechny kódy vyjasním v následujících částech.

2 Teoretický rámec

Výzkumnou otázkou, kterou se v této bakalářské práci zabývám je kulturní²⁰ a spirituální²¹ význam cosplaye pro české cosplayery. Cílem mé práce je tedy interpretovat hlubší až spirituální význam cosplaye, jakým způsobem přináší duchovní rovinu českým cosplayerům. Jaké prožitky cosplayeri při „převtělení“ se do postav, ať svých oblíbených či jiných, mají a jakým způsobem je cosplay ovlivňuje a provází v běžném životě.

Otázky, které jsem kladla během rozhovorů, jež směřují k dosažení stanoveného cíle této práce, jsou obecné otázky týkající se cosplaye. Konkrétně jsem se zaměřila na způsoby, jakými jednotlivci pronikli do světa cosplaye, jak dlouho ho dělají, dopady této činnosti na jejich život a faktory ovlivňující dlouhodobou udržitelnost této záliby. Dále se dotýkám otázek, jak se cosplay jako kulturní fenomén implicitně dotýká hranic mezi světem profánním a sakrálním a jak spolu česká cosplay komunita vychází a jak je na ni nahlíženo zvenku.

¹⁹ R. Švaříček, Šedová, K. a kol., *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*, Praha: Portál, 2007, s. 211

²⁰ Když mluvím o kulturním významu cosplaye, mám na mysli vliv, jenž cosplay může mít na cosplayera a společnost jako celek. Kulturní význam se tedy týká vlivu cosplaye na kulturu, může například posilovat porozumění různým kulturním jevům a obohacovat populární sféru.

²¹ Spiritualitou myslím komplexní fenomén, který se vyvíjí a proměňuje v různých kulturních a společenských kontextech. Je zakotvena v lidské touze po smyslu, spojení a transcendenci, ačkoli se může projevovat různými způsoby v závislosti na individuálních, kulturních a historických faktorech. Neomezuje se pouze na tradiční náboženské formy, ale může se projevovat i mimo náboženské rámce, například prostřednictvím osobních zážitků, umění, přírody, hudby nebo populární kultury. Může být vnímána jako individuální hledání vnitřního smyslu a naplnění, například může pomoci lidem nalézt smysl svého života nebo může pomoci s emocionálním uzdravením.

2.1 Co je to cosplay

Vznik cosplaye jako takového není zcela přesně určen. V USA se převlékání za své oblíbené postavy objevuje již po druhé světové válce, šlo však primárně o fyzické ztvárnění dané postavy a používaný výraz pro tento fenomén je „maškarní“, kde se klade velký důraz na vzhled postavy. Největší kredit za vznik cosplaye však získává Japonsko, které se kromě vnějšího vzhledu postavy zabývá také její vnitřní charakteristikou.²² Po zvážení všech relevantních informací o vzniku cosplaye se tedy přikláním k tomuto: Cosplay vzniká díky japonskému fanouškovi sci-fi Nobuyuki Takahashi, který se v roce 1984 zúčastnil Worldconu (World Science Fiction Convention) v Los Angeles, kde byli účastníci převlečeni za své oblíbené Science Fiction postavy. Tomuto jevu se v angličtině, jak jsem již představila výše říkalo maškarní. Nepřišlo to Takahashimu dostatečné. Nešlo podle něj pouze o kostým jako takový, ale i o ztvárnění dané postavy, a proto si vypůjčil anglická slova *costume* a *play* (*roleplay*²³) a vytvořil japonský termín コスプレ²⁴ neboli v angličtině *cosplay*.²⁵ Vzhledem k tomu, že tento termín představil nejprve v Japonsku, tak se tento fenomén rozšířil tam a následně se rozrostl po celém světě. A s ním se i rozvinulo ztvárňování postav z *mang*²⁶ a *anime*²⁷.

V České republice se cosplay poprvé objevuje v roce 2005 na festivalu s názvem Animefest, jenž dodnes patří k jednomu z největších cosplay festivalů v republice. Navzdory tomu, že tento fenomén v České republice existuje již 19 let, pozorujeme v nedávné době jeho stále rostoucí popularitu a zájem ze strany širší veřejnosti. Tento jev přesahuje hranice České republiky a nachází svá zastoupení v mnoha dalších zemích světa; přesto však zůstává oblastí, jež dosud není dostatečně prozkoumána, zejména v České republice a pokud jde o význam cosplaye pro jeho praktikující. Domnívám se, že by šíření povědomí o tomto jevu mohlo přinést prospěch jak veřejnosti, tak i samotným účastníkům cosplaye, tím, že by bylo zpřístupněno pochopení k tomuto kulturnímu jevu.

Cosplay však není jediná aktivita, při níž se aktéři převlékají za různé fiktivní postavy. Proto je užitečné poukázat na jeden ze základních rozdílů, který zdůrazňuje autor v článku

²² Ch. Kincaid, "The History of Cosplay", in *Japan Powered*, October 16, 2016

²³ Roleplay znamená předstírat, že jsem určitou postavou a chovat se a reagovat tak, jak by se tato postava chovala.

²⁴ *Kosupure*

²⁵ Wikipedia [Cosplay](#), 2024

²⁶ Manga jsou japonské komiksy, které vyprávějí příběhy obrázky

²⁷ Anime jsou japonské filmy, které využívají spíše kreslené než skutečné postavy a obrazy.

Introduction: What Is Cosplay?: „*To, co odlišuje cosplayery od ostatních fanoušků science fiction a fantasy v kostýmech - včetně steampunkových, furry, zombie, LARP a disneyovských kostýmů - je, že cosplay není jen izolovaná aktivita, ale spíše jeden z aspektů účasti v širší komunitě a kultuře, která se točí kolem oblékání, ale neomezuje se jen na něj... cosplayeri mají možná více společného s těmi, kteří se pravidelně věnují historickým rekonstrukcím, než s typickými fanoušky science fiction a fantasy.*”²⁸ Samozřejmě je také důležité vědět, jak cosplay popisují samotní cosplayeri, například Nezuko vyjádřila, že „*Součástí cosplaye není jenom ten kostým, ale i hraní té role té postavy.*“ Zmiňuje, že je potřeba „*...umět tu postavu nějakým způsobem zahrát, a prostě být tou postavou na chvíli. Cosplay je hlavně o tom být na chvíli někým jiným.*“ Cosplay není omezen věkem, záleží ale jak je tento jev rozvinut v dané oblasti a co to pro cosplayery v plně dospělém věku může znamenat, což zde odhaluje TenTen: „*V České republice znám cosplayery přes třicítku, ale tam už se mění ta strana toho cosplayování, že už se nezaměřují na postavy ve věku teenagerů, osmnáctky, dvacetileté postavy, ale už třeba dělají kostýmy starších žen a najdou si tam zase nějakou tu cílovou skupinu postav, kterým vyhovují, takže ty lidi, i když jim je třeba 35, tak s tím nepřestanou, ale například přejdou ze školačky na Tinu Goldsteinovou z Fantastických zvířat.*“

Cosplay, jak již víme, vychází z kombinace slov „kostým“ a „hra na role“. Individuální příznivec určitých filmů, televizních seriálů, her či jiných projevů populární kultury si buď vytvoří nebo zakoupí kostým zobrazující postavu, kterou dobře zná a je schopen ji autenticky interpretovat. Existuje několik faktorů, které mohou motivovat jednotlivce k tomu, aby se rozhodl stát se danou postavou. Tyto faktory mohou zahrnovat osobní sympatie k postavě, obdiv k její charakterizaci, popularitu dané postavy v masové kultuře, motivace vyjádřit se prostřednictvím postavy, kterou lze sdílet s přáteli ve společné skupině, například seriál „Totally Spies – Špiónky“, ve kterém tři hlavní ženské postavy představují základní motivaci pro tři cosplayerky. V této konkrétní situaci mohou dvě kamarádky vyjadřovat značný zájem o daný cosplay, což může motivovat třetí kamarádku k zapojení se do téže role, aby posílila sociální pouto a souznění v rámci kolektivního prostředí cosplay komunity či touhu po vykročení z komfortní zóny, což může být vnímáno cosplayerem jako prostředek k osobnímu růstu a překonání případných bariér. V rámci zúčastněného pozorování na discord serveru jsem zaznamenala mnoho cosplayerů hledající spolucosplayery např.: „*je tu nekdo kdo bere na afko*

²⁸ G. Crawford, Hancock, D., „Introduction: What Is Cosplay?“, In: *Cosplay and the Art of Play*, Leisure Studies in a Global Era, Palgrave Macmillan, Cham, 2019, s. 15 - překlad autorky

*nejaky chainsaw man cosplay?*²⁹ „*project sekai cosplayeri hlaste se*“³⁰. To stejné mi prozradili i Wildhammer a Lucyna: „*V cosplay skupinách často hledají někoho posledního do party, taky se tam hlásí lidi, co mají třeba paruku, že do toho půjdou jen protože neví coby.*“ „*Je to dost časté, ale hodně krát se mi i stalo, že to pak z druhý strany padlo dřív, než jsem něco stihla.*“

Cosplayeři se pravidelně scházejí na různých srazech a festivalech, kde prezentují své cosplaye, jak po vizuální, tak po roleplayové stránce. Na těchto akcích se často konají široké škály aktivit, včetně kvízů, tanečních soutěží a v případě větších festivalů dokonce i odborných přednášek, módních cosplay přehlídek a soutěží v cosplayi. Tato shromáždění fungují jako klíčová místa pro interakci s dalšími cosplayery, kde účastníci mají příležitost zcela ponořit se do svých rolí a splynout s okolím svého fandomu. Dále mohou být v cosplayi i mimo akce, takové situace nastávají především v souvislosti s úmyslem pořídit fotografie či videa. Fotografie obvykle probíhají za účasti profesionálního fotografa, přičemž hlavním cílem je zachytit charakteristické rysy dané postavy. Tento záměr často vyžaduje využití rekvizit spojených s danou postavou či vhodného prostředí, a často také zapojení dalších cosplayerů ztvárňujících postavy ze stejného fiktivního světa. Videa jsou následně využívána k zachycení charakteristik dané postavy či postav, přičemž nejčastěji se vyskytují ve formě krátkých videí, které jsou distribuovány na platformách jako je TikTok. Dále mohou cosplayeři natáčet Cosplay Music Videa, v nichž ztvárňují své postavy na základě jejich charakteristik či udělají live action z animovaného videoklipu. Tento proces zahrnuje používání rekvizit a dalších prvků cosplaye spojených s fiktivním světem a dochází tam k veřejně viditelnému projevu roleplaye.

Další místo, kde cosplayeři mají příležitost plně propadnout svým postavám, jsou soutěže v oblasti cosplaye. Tyto soutěže se vyznačují hodnocením jak kvality a autenticity kostýmu, tak schopností cosplayerů věrně ztvárnit danou postavu. Většina cosplayerů si své kostýmy vyrábí sama, což je v rámci vybraných českých soutěží dokonce požadavkem (nebo se bodově penalizuje za použití zakoupených kostýmů). Představení je pak často doprovázeno ikonickou hudbou či citacemi charakteristickými pro danou postavu, hru či seriál, což přispívá k celkové atmosféře a autentičnosti prezentace.

Většina cosplayerů si je velmi dobře vědoma toho, že je ostatní budou hodnotit podle kvality a autentičnosti jejich kostýmu a hraní rolí. Někdy se tak děje dobrovolně, například v soutěžích, častěji však nepřímo, prostřednictvím (často) kritického pohledu ostatních cosplayerů či okolí. Je zřejmé, že „*čím více kostým a cosplayer odráží vzhled a chování postavy,*

²⁹ Uživatel discord serveru, 04.05.2023 15:31

³⁰ Uživatel discord serveru, 29.04.2023 18:42

tím větší respekt a status si jako cosplayer získá“.³¹ Organizované a formální aktivity, jako jsou soutěže, také přispívají k utváření a strukturování hierarchie uvnitř cosplay komunity. Avšak, jako u všech řemeslných společenství, i v oblasti cosplaye hraje významnou roli subjektivní hodnocení kvality výkonu jednotlivých účastníků.³²

Následující podkapitoly budou zkoumat význam těchto míst a aktivit v životě českého cosplayera, přičemž se hlavně zaměřím na interpretaci dat z provedených rozhovorů.

2.2 Vliv cosplaye na život českých cosplayerů

Věnování se cosplayi poskytuje lidem nejen možnost vyjádřit svou kreativitu a dovednosti, ale také příležitost neustále se učit novým věcem. Od šití kostýmů a práce s různými materiály až po zapojení elektroniky, tato aktivita nabízí širokou škálu dovedností k rozvoji. Avšak, spolu s těmito pozitivy přicházejí i výzvy, k pochopení nám může pomoci Apollyon: *„Já jsem kreativní člověk a celý život jsem hledala, jak se posunout kreativně dál kromě malování, modelování atd... Až v cosplayi se spojilo neskutečné množství technik dohromady a tím mě to kreativně uspokojilo, takže jsem se tomu oddala a oddávám se tomu doted’. Člověk se skrze to stále něco učí... Každý, a hlavně kompetitivní cosplayer se musí vždy něco nového učit od šití přes práci s pěnou a když to člověk zvládne, tak i 3D tisk, elektroniku, programování a další věci...“*

Finanční náročnost cosplaye může být značná, ve skloubení této záliby s osobním životem, zejména pokud má jedinec rodinu nebo náročnou práci to může být obtížné. Pociťovaným aspektem je také tlak sociálních médií. Pro udržení relevance a angažovanosti fanoušků, a tudíž jakési popularity, je často nutné neustále produkovat nový obsah. Tento nekonečný tok obsahu může být zdrojem stresu a frustrace. Ačkoli jedinec může mít za sebou mnoho úspěchů, může pociťovat nedostatek, pokud nedosáhne určitých očekávání sociálních médií. Všichni cosplayeri neprojevují zájem o využívání sociálních médií k propagaci svého cosplayování či k zajištění vysoké míry viditelnosti, avšak být úspěšným cosplayerem v praxi znamená být také viděn a k tomu jsou v praxi nejvíce nápomocná právě sociální média. Pro udržení relevance a angažovanosti fanoušků, a tudíž jakési popularity je nutné, aby cosplayer produkoval neustále nový obsah. K tomuto se Apollyon vyjádřila: *„Stejně jako ty kostýmy, tak se mění i sociální sítě a co je populární jeden den, není populární další.“*

³¹ Crawford, Hancock, „Introduction: What Is Cosplay?“, s. 185

³² Tamtéž, s.189

Tento nekonečný tok obsahu může být zdrojem stresu a frustrace, ačkoli jedinec může mít za sebou mnoho úspěchů, může pociťovat nedostatek, pokud nedosáhne určitých očekávání sociálních médií. Ne každý cosplayer dlouhodobě vydrží snášet tlak, který je na něj v souvislosti s prezentací na sociálních sítích vytvářen. K tomu, co to znamená "být viděn" se v souvislosti se sociálními sítěmi Apollyon dále vyjádřila: *„Instagram byl založen jako fotografická platforma a nyní je video platforma a pro mě jako člověka, který na to nemá tolik času, je velmi obtížné se tomu přizpůsobit. Můžu se začít cítit frustrovaná z toho, že jsem pozadu, i když jsem člověk, který za sebou má mnoho úspěchů a určitě jsem si vědoma potenciálu, že bych mohla mít těch úspěchů mnohem víc.“*

Je tedy zřejmé, že stejně jako každá lidská činnost, také úspěch v této oblasti má i svoji odvrácenou tvář, jak pozitivní, tak i tu negativní. Asi největším nepřítelem každého cosplayera je čas, neboť například shánění vhodných materiálů, ale i samotná výroba každého kostýmu může být časově velmi náročná. Také zde hraje svoji roli finanční stránka věci. Finanční náklady, které cosplayer vynaloží na výrobu kostýmu, cestování po různých společných setkáních apod. mohou řádově dosahovat i mnohatisícové částky. Správný cosplayer také nevystačí pouze s jedním či dvěma kostýmy. Zvláště ti úspěšní, kteří se prezentují přes sociální sítě, pociťují ze strany svých pozorovatelů silný vnější tlak na změnu, či inovaci. Což potvrzuje i Apollyon: *„Já jsem člověk, který se nenudí nikdy, ale mám pocit, že je to mou součástí a kdybych skončila, tak možná protože by tam byla nějaká určitá frustrace právě třeba z toho tlaku na sociálních sítích“.*

Tato negativa nejvíce pociťují starší a pokročilejší cosplayeři, kteří si již založili rodinu, ale také ti, kteří se svůj koníček snaží skloubit se svým profesním životem, což je často velmi složité, ne-li nemožné. Cosplayerovi pak v této fázi života nezbyvá nic jiného než se rozhodnout, zda chce pokračovat. Apollyon tedy ještě dodává: *„Je to taková ta věc, jak říkají sportovcům ‘ti měli skončit, když byli na vrcholu’, tak na vrcholu už dávno nejsem, protože na to není čas a life happens.“*

Být cosplayerem má ale i své světlé stránky. Člověk, který si v této oblasti jako influencer již vybudoval svoji značku/jméno, může být pozván jako host akce, maskot videohry či obchodu a tím si něco přivydělat a zpětně investovat do své záliby. Jak uvádí Apollyon: *„Na akcích se dá vydělat nějaký peníz, seznámit se se zajímavými lidmi, podívat se někam, kde člověk ještě nebyl a přináší mi to radost... Bez cosplaye by byl život nudnější.“* Je zřejmé, že se pro ni stává cosplay již nedílnou součástí. Finanční náročnost a dopad sociálních médií na cosplayery zkonstatovala většina mých respondentů, zde však uvádím slova Nezuko, který tato negativa momentálně považuje za marginální: *„Je to pro mě hodně důležitý, upřímně. Našel jsem si díky*

tomu, hodně kamarádů, tak i konečně nějaký způsob, jak trávit volnej čas, nějaký způsob seberealizace. A už jenom to, že přidám nějakou fotku a napíšu mi pod to, že se jim to líbí, tak z toho mám takovou radost, že mě to nutí v tom prostě pokračovat, ať už je to, jakkoliv časově náročný, ať už je to i finančně náročný, tak mě to prostě baví a jsem rád, že ta snaha a ta práce s tím je taky nějak oceněná.“

Cosplay ale není pouze způsobem projevu kreativity a získávání nových dovedností, slouží také jako jakýsi únik do jiného světa, kde jedinec může být svobodnější a poznávat lidi s podobnými zájmy. Barbatos a Raiden tuto svou zkušenost reflektují následovně: *„Pro spoustu lidí je to únik do jiného světa, trošku rozvíjet svou kreativitu a poznávat lidi, kteří mají podobný zájmy jako ty a jsou třeba podobně naladěni, většinou jsou umělci, hráči her a podobně.“* *„Za mě je význam cosplaye takovej, že mě bavilo už od mala hrát nějaký divadla, přetvařovat se, hrát si na nějaký postavy a je to takový únik od reality. Přeneses se do jiného světa můžeš si hrát na tu postavu, můžeš vnitřně prociťovat to, co tě baví, můžeš si hrát, když to řeknu blbě například na psychopata, je to pro tebe zábava. Já bych řekla, že to je i trochu lék na ‚deprese‘.“*

Důležitým faktorem je také radost, kterou cosplay může přinést ostatním lidem³³, když vidí svou oblíbenou postavu z médií v reálném životě. Tuto zkušenost zde znovu opírám o Barbatos a Raiden: *„Bonus k tomu, co pro nás hodně znamená, když jdeš po ulici a uděláš někomu radost, tím, že tě vidí a říká ‚jee, hele, to je moje oblíbená postava,‘ to je na tom asi to nejhezčí. Jen, že někde jdeš a někdo tě vidí a tím mu uděláš radost.“* *„Já, když jsem byla malá, tak mě bavilo koukat se na pohádky i anime. A už jako malá jsem měla takový dětský sen potkat tu svou oblíbenou postavičku na ulici. Takže mně se splnil tady ten dětskej sen, když jsme třeba chodily po Chodově, potkaly tam nějaký děti, které když poznaly, že jsme z Genshin Impact³⁴ tak byly nadšený, jsi viděla, jak se jim rozzářily očička, takový to dětský nadšení, kdy si říkáš ‚Já bych chtěla být v jejich letech a potkat tu chodící postavičku, moct se s ní vyfotit, pokecat.‘ To je asi ta největší radost, co nám to přináší.“*

Zároveň však může být reakce okolí různá, např. zatímco v určitých městech nebo prostředích může být cosplay přijímán s nadšením a respektem, v jiných může být nepochopen nebo dokonce vyvolávat negativní reakce, to stejné pak může být případně u rodičů cosplayera. Tento rozdíl v reakcích může ovlivnit, jak se jedinec cítí vzhledem k tomu, jak je cosplay přijímán. Reflexi rozdílů mezi městy zde poskytuje Raiden: *„Všimla jsem si, že tady v ČR... Já jsem z Plzně a byly jsme takhle v Plzni v cosplayi se projít, tam to lidi absolutně nechápali, byli úplně mimo, všichni mysleli, že jsme bůh ví, co a nepotkaly jsme jedinýho člověka, kterému by*

³³ Myšleno necosplayerům, týká se to však i cosplayerů.

³⁴ akční video hra

to udělalo radost. No, dobře, jednoho sekuriťáka v Albertu, ale prostě lidi to neznají, je to divný. Zatím co v Praze, když v tom chodíme, tak naopak jeden člověk má blbé kecy.“ I přesto, že Raiden zmínila v rozhovoru, že je cosplayování dobrý způsob, jak si zkazit vztah s rodiči Jack a Naruto mají zkušenost jinou: „Moje máma tomu byla hodně otevřená, byla ráda, že mám konečně nějaký koníček a že nejsem pořád doma, ale táta s tím má asi trochu problém, jde celkem vidět, že mu to přijde divný.“ „Můj Naruto cosplay byl celý vyrobený kromě paruky teda... mně s tím pomáhá mamka ona umí šít, takže mně tady tyto věci šije buď mamka nebo mně to došívá... plus si s tím, vytvářím hezký vztah s mojí mamkou.“

Pro mnohé jedince má cosplay také hlubší význam, jako je pomoc při překonávání sociální úzkosti a zvyšování sebevědomí. V rámci komunity cosplayerů se cítí přijatí a tolerovaní bez ohledu na svou identitu, což může vést k většímu zapojení se do sociálních interakcí. Takto je cosplay vnímán jako mnohostranná aktivita, která nejen poskytuje zábavu a tvůrčí výzvu. Zároveň může cosplay sloužit jako prostředek k vytváření masky anonymity, což může být podobné interakcím přes internet.

„Mně osobně cosplaye hodně pomohly nabrat sebevědomí a začít se více socializovat. Já jsem takový typ člověka, který dřív, jen tak s nikým nepromluvil, jen tak se s nikým nebavil, taková social anxiety. Ale cosplaye mi v tom hodně pomohly... Od doby, co cosplayuju, tak se nám změnil život. Teď obecně když se nudíme třeba, tak zapneme stream nebo jdeme v cosplayích do obchodáku, natáčíme nějaký videa... Vždycky jsem byla introvert, zavřená u počítače, s nikým jsem se nebavila ale od doby, co cosplayuju, tak až se sama divím se mi pořád chce chodit ven, opouštět svoje 4 stěny... Co cosplayuju, tak už nemám takovej problém jít s lidma ven, ale v cosplayi je to určitě snazší. Já si popravdě i přijdu hezčí v cosplayi než bez něj. (R³⁵: tak to máme podobně). Takže nějaký to sebevědomí tam je.“ (Barbatos) „Začala jsem být fyzičtější s lidma, jakože se s nimi chci potkávat fyzicky v reálu víc než předtím. Já jsem byla vždycky extrovert, ve smyslu jako bavit se, ale na fyzický kontakt jsem nikdy nebyla. Takže mi to hodně pomohlo s tím, co je teďkon hodně velkej problém nasedět jenom u kompu, ale reálně se scházet venku s lidma... Já ani nevím čím to je, ale nutí mě to k tomu nebavit se jen přes net, ale jít ven.“ (Raiden) Stejně tak popisuje své zlepšení v sociální interakci například Celestia: „Nechci znít teď jako nějaký depresivní dítě. Ale já jsem předtím neměla moc kamarádů, hrozně jsem se bála lidí, ale právě díky tomuhle tomu se mi otevřel svět. Už se nebojím tolik mluvit s ostatníma lidma a je to úžasný... Když jsem takhle normálně bez cosplaye, tak se stydím, ale když mám ten cosplay, tak nabudu určitýho sebevědomí a cítím se i líp, by se dalo říct, protože

³⁵ Raiden

ten cosplay je pro mě taková i forma úniku, že se můžu vcítit úplně do někoho jinýho a být někým jiným, o tom to v podstatě i je, že? Ono je to na jednu stranu dobrý se na chvíli odpoutat od reality. Takže podle mě ty cosplaye mi hodně pomohly, právě si jakoby víc důvěřovat a nevím, jak to říct, mít se ráda a něco takovýho. Kdybych přestala s cosplayem, určitě bych se víc uzavřela do sebe. Protože ten cosplay je forma mého projevení se, dá se s tím vyjádřit hodně věcí a emocí a všechno. A kdyby to prostě najednou zmizelo, tak zmizí i tady to.“ Dále mi Celestia pověděla o tom, jak pomohla svému známému dostat se ke cosplayi a co mu to přineslo: *„Ten člověk měl v podstatě, nechci to nazývat problém, ale moc si nevěřil, a právě ty cosplaye mu taky pomáhají si najít cestu k ostatním a začít se s nima nějak bavit.“*

Cosplayerská komunita je často vnímána jako tolerantní a přátelská, což může být pro lidi s určitými sociálními obavami velkou výhodou. Mnozí lidé nalézají v cosplayerské komunitě významné sociální kontakty a přátelství. Cosplayeri sdílejí podobné zájmy a myšlení, jak avizují Barbatos a Nezuko, což může vést ke vzniku silné soudržnosti a pocitu sounáležitosti. Někteří jedinci se cítí svobodnější a sebejistější ve svých cosplayových rolích než ve svém běžném životě.

„Cosplayeri jsou neskutečně tolerantní lidé a přijmou tě, ať jsi jakákoliv. Jsou samozřejmě věci, které nepřekousne nikdo, ale jen že jsi trochu „odlišná“, „divná“ tak to nikomu nevadí. A taky ještě dodává sebevědomí, že tě nikdo nepoznává, když se umíš dobře namalovat a vezmeš si fakt dobrou paruku, tak nejdeš poznat. Připomíná mi to, když má člověk problém mluvit v reálu, ale přes internet mu to nedělá problém. Tak že je to hodně podobný. Taková ta rouška toho neznáma vzniká, i když změníš kompletně svoji vizáž.“ „Cosplayeri jsou si většinou velmi podobní. A mají jiný způsob myšlení, takže si sedneš s celou tou komunitou. Konečně zapadneš, když se celý život snažíš zapadnout... To ti pomůže s tím, že se můžeš vžít do toho svého role-playe, že si můžeš hrát na tu postavu, víš, že ti všichni okolo můžou být jedno, protože víš, že i když si o tobě budou myslet, že jsi blázen, neví, kdo seš. Můžeš být sama sebou v tom cosplayi, nemusíš se držet na uzdě. Můžu vlastně říct, moji vlastní výzkum, co se bavíme s cosplayerama, tak když nejsou zrovna v cosplayi a bavíme se jako civilně, tak se chovají většinou úplně jinak než v tom cosplayi. Že je známe nějak a pak jsou úplně jiní... Mám hodně pozitivních, vysmátých, hyperaktivních postav. A lidi si pak dost často myslí, že jsem takovej i v reálu, ale nejsem... Já jsem sice celkem extrovertní člověk ale nejsem úplně ten typ, co by přišel za někým a začal se s ním úplně bavit, a tak ale nevadí mi být kolem lidí a když jsem v tom cosplayi, tak se miň stydím jít za nějakým člověkem a říct si třeba o fotku nebo si s ním povídat, a tak asi mě to nějak víc socializuje aj, protože nacházím tu komunitu, lidé zde mají stejné zájmy, takže se aj s těma lidma líp povídá, protože sdílí ten stejný zájem jako mám já.“

Cosplayerská komunita, stejně jako žádná jiná, není dokonalá a najde se závist či pohrdání apod. Ve většině případů je však opravdu velmi otevřená a tolerantní a je pozitivní, že tu tato komunita existuje, jak říká Celestia: „*Nepříjemný lidi jsou jak v český, tak v zahraniční komunitě, takže v tom není nějaký rozdíl. Pozitivní je, že to tady vůbec existuje, ta komunita a že se rozrůstá... Určitě když bude komunita větší, tak už to nebude tak originální, ale na druhou stranu si aspoň můžou povídat navzájem jaký plusy a mínusy má ten stejnej cosplay a co jim třeba přišlo těžký na výrobě nebo něco takovýho.*“ Díky české komunitě se mohou cosplayeri seznámit s lidmi, kteří se mohou stát důležitou součástí jejich života, jak zde například popisuje TenTen: „*Cosplayem začalo moje dlouholeté přátelství s mojí nejlepší kamarádkou a když jsem ji poznala, tak byla zakřiknutá, se vším souhlasila byla taková, že se všema chce bejt za dobře. Teď za těch 5 let, co se spolu bavíme, je úplně k nepoznání. Nejenom, že mi přijde, že je víc osobitá, víc si stojí za svými názory, ale už se z ní dokonce stala taková pusa trošku nevyvážená (smích), jakože už si nenechá nic líbit. Aby na ní lidi, když nejsou v právu třeba tlačili, ona se dost často nechala zviklat, aby udělala to, co chtějí ostatní, i když ve skutečnosti nechce. Teď mi přišlo, že se tak strašně změnila, že je průbojnější, nabrala víc sebevědomí i celkově je taková víc svoje... Taky jsem i díky tomu získala svého přítele... Byla bych smutná, kdybych s cosplayem skončila, protože nejenom že je to něco, co mě baví, ale taky jsem díky tomu potkala neuvěřitelné množství lidí, co mi zůstali v životě a nějakým způsobem to i dělám třeba se svou nejlepší kamarádkou, že děláme párové kostýmy, takže bych byla fakt smutná, kdybych o tohle přišla.*“

Z této podkapitoly vyplývají různorodé vlivy, které cosplay může mít na život jednotlivce, od emocionální podpory a sebevyjádření až po sociální integraci a vnímání vlastní identity. Většina mých respondentů, tedy vidí cosplay jako způsob, jak na chvíli uniknout ze světa kolem sebe a vkročit do role někoho úplně jiného. Tento únik jim pomáhá vylepšit jejich sociální dovednosti a najít nové přátele. U části respondentů může dojít až ke změně životních hodnot, kdy v těchto aktivitách nacházejí smysl života, který jim dříve chyběl. Když se oblékají do kostýmů svých oblíbených postav, cítí se sebevědoměji. Do určité míry se i vnitřně snaží přebírat základní charakteristiky postav, které představují. Vzniká u nich pocit, že se jako osobnosti rozvíjejí.

2.3 Kostým

Tato kapitola nabízí pohled na svět cosplaye skrze kostým a jeho vyjádření identity a oblību různých postav, které cosplayeri fyzicky ztělesňují. Kostým je hlavní součástí tohoto vyjádření a je zřejmé, že má mnoho funkcí, např. začleňující, v případě odstoupení od cosplaye může dojít i k odcizení od skupiny, jak popisuje Nezuko: *„Kdybych s cosplayem skončil, asi bych přestal chodit na akce. Přišlo by mi blbý tam být jen tak. Už takhle, když si na akci jenom sundám paruku, tak se cejtím hrozně špatně, z toho důvodu, že už tam je něco jinak. Prostě je tam ten pocit, že už v ten moment tak trochu nezapadám.“*

Další významný aspekt spočívá v rozmanitosti kostýmů, kterou cosplayeri obvykle vykazují. Čím déle se cosplayi věnují, tím se rozšiřuje i jejich sbírka kostýmů, jak popisují Barbatos a Raiden: *„S tím cosplayem jsme začaly, protože nás baví anime, a baví nás divadlo, a jsme takový, že se rády v tom divadle přetvařujeme, což nás asi spojovalo v tom cosplayi, tak jsem si objednaly cosplay v tom jsme byly na Advíku (B:³⁶ a to se nám tak zalíbilo, že jsme si hned koupily druhý cosplay) jo, ale říkaly jsme si, že budeme mít jenom jeden (B: budeme mít jenom jeden, pořádně si vyber ten cosplay). Ted' jich máme 27 (dohromady).“*

Jejich výběr často odráží osobní preference a charakter cosplayerů, jak následně vidí me u Nezuko: *„Postavy si vybírám hlavně podle sebe, jak podle vzhledu, tak podle osobnosti a tak dál. Většinou u nich věk není rozhodující, protože každé si může cosplayovat, jak starou postavu chce...“* U Will zase můžeme vidět, že mohou mít cosplayeri také oblíbenou oblast, která je přitahuje: *„Pro mě je taková nějaká citová vazba magie/kouzelníci. Takže se to vždycky musí nějakým způsobem zaobírat magií nebo nějakým kouzlem, nebo to musí něco takového vyvolávat. A něco, co teda ke mně víc přilne, že třeba z filmů nebo z knihy nebo ze hry, prostě jak je ta daná postava ztvárněna.“*

Pro mnoho cosplayerů je důležité cítit se spojený s postavou, kterou představují, ať už prostřednictvím podobných charakterových vlastností nebo prostřednictvím genderového vyjádření. Cosplayer není omezen pohlavím postavy, ani svým, každý si vybírá kostýmy podle osobních preferencí a složitosti zpracování. Například Apollyon má ráda brnění a cosplayuje převážně postavy stejného pohlaví, dokonce i předělala pohlaví své postavě, aby sedělo k jejímu: *„Na 90 % cosplayuji silné ženské charakter, což sama o sobě říkám vždycky, protože jsem vysoká, nejsem úplně tintítko a prostě tak nějak vždycky, když mám na sobě nějak ten kostým, tak budím respekt, takže pro mě nedává smysl cosplayovat postavy, které se tomuto*

³⁶ Barbatos

konceptu vymykají... mám hodně ráda brnění...Hlavně si vybírám postavy, které mají gender jako já, ač jsem udělala genderbend³⁷ postavu.“ Naopak Naruto dělal více postavy opačného pohlaví a ke svému se teprve dostává: „Doted' jsem dělal víc na holky cosplay, ale začal jsem se víc odvažovat a dělat aj ty mužské, protože většinou jsou muži moji oblíbení, víc s nima asi matchuju charakter než s ženami.“ S měněním genderů svých i postav může být občas pro okolí matoucí, jak cosplayery oslovovat, a proto to někdy cosplayeri řeší jako Barbatos: „Občas je matoucí pamatovat si pronouns každého, ale podle mě je nejlepší oslovovat cosplayery podle postavy, kterou cosplayují...“

Motivace ke cosplayi může pocházet už z dětství a zájmu o různé média, jako jsou anime, hry nebo filmy. Rostoucí výzvy a komunita se ale také stávají velkou motivací, např. ke zlepšování se či účasti v soutěžích. Will projevila svůj zájem o cosplay právě díky rostoucí komunitě: *„Chodila jsem na akce a tím, že se mi na tam líbily ty masky, nebo jak ty lidi choděj, tak jsem si řekla, že bych se do toho jejich světa chtěla taky podívat. Tak to začalo tím, že jsem si nechala před 7 lety ušít kostým od jedny paní na míru a tím to začalo. Ale to úplně není cosplay, to je o tom si ten kostým vytvořit sám a milovat ten charakter a hrát si na tu danou postavu, kterou obdivuješ.“* Její přítel Zaklínač měl jiný začátek s cosplayem, ale nakonec cosplayuje rád *„Já jsem nechtěl, aby mi dělala cosplay, nechtěl jsem ho a ona, i přes to koupila látky, materiál...“* Někteří cosplayeri si plní tzv. svůj dětský sen, zabývají se trendy či se spojují s nějakou postavou v průběhu svého života, jak zde vystihuje Apollyon: *„Myslím, že to má hodně cosplayerů, že v dětství měli nějakou oblíbenou postavu nebo chtěli být princeznou a v dospělosti na to mají najednou prostředky, talent, finance a další věci... Nebo jsou to charakter, které potkávám v počítačových hrách a jsou mi tak nějak sympatické nebo se mi líbí design jejich oblečení, ale většinou s nimi člověk souzní víc než jenom na tom vizuálním levelu. Pak jsou kostýmy, které se řídí aktuálními trendy... Ještě u mě rozhoduje i složitost toho kostýmu a jestli s ním chci soutěžit. Takže si často vyberu postavu nebo skin na tu postavu i podle toho, jak moc je složitá a jestli má výherní potenciál...“*

Kostým může být pro cosplayera prostředkem k rozvoji kreativity a dovedností v oblastech jako je make-up a jejich výroba, jak zde vyjadřuje Naruto: *„Přijde mi, že jsem o něco kreativnější než předtím jakože aj ve škole, takže se už tak nebojím být kreativní, taky jsem se zlepšil asi v make-upu o hodně, takže tak. A vybuďoval jsem se jakýsi zajímavý vztah k make-upu.“* Cosplayer si často vyrábí vlastní doplňky a detaily, aby kostým odpovídal co nejvíce

³⁷ Genderbending (známý také jako genderswapping nebo Rule 63) je situace, kdy cosplayer změnil pohlaví cosplayované postavě. Obvykle se mění tak, aby odpovídal jeho vlastnímu pohlaví. Většinou je to reprezentováno změnou vlasů, oblečení atd. postavy tak, aby reprezentovali její změněné pohlaví.

představě postavy. Přizpůsobuje si také kostým svému tělu a vzhledu. Názor na to, jak přesně by měl cosplay odpovídat předloze postavy, se může měnit. S přibývajícím zkušenostmi se stává, že cosplayer zvolí méně striktní přístup k přesnosti kostýmu. To nám prozradily TenTen a Apollyon, jedny z nejdéle cosplayujících respondentek mého výzkumu: *„Zastávám názor, že je lepší si to trošku přizpůsobit, k tvému obličejí, přizpůsobit to tak, aby ti to třeba víc vyhovovalo, slušelo, protože ta představa, je taková; že ty nerealistický anime proporce, ty ženy v tom jsou strašně krásný, ale realita je trošku něčím jiný. Podle mě by cosplay měl mít schopnost se přizpůsobovat.“* *„Čím déle ty kostýmy dělám, tím méně se držím té předlohy a ač jsou výjimky, a to jsou právě ty soutěžní kostýmy, kde se snažím do posledního nejmenšího detailu, Když jsem začala vyrábět cosplaye, tak i nesoutěžní jsem dělala do nejposlednějšího detailu a pak jsem časem zjistila, že to je každému úplně jedno, že si toho nikdo nevšimne, že tam mám ten detail správně a že nad tím trávím zbytečně moc času, že to stojí zbytečně moc peněz a že ani já z toho nemám nějaký úplně úžasný pocit, že bych si mohla říct, ano, tenhle kostým je stoprocentně odpovídající, pokud s tím nejdu do soutěže a samozřejmě to je fakt jiná kategorie.“*

Existuje neoficiální rozdíl mezi cosplayem pro zábavu a soutěžním cosplayem. Někteří cosplayeri preferují vyrábět všechny detaily sami, zatímco jiní si kupují kompletní kostýmy. Pokud jde o soutěžní cosplay, jsou detaily a přesnost klíčové. Nicméně, pro cosplayera, který se zabývá cosplayem mimo soutěžení, nemusí být přesnost až tak důležitá. To nám zde znovu prozradují TenTen a Apollyon: *„Vyrábím si jak co jak kdy, záleží, jak je to složitý kostým. Většinou když je obtížný, tak ho kupuji. Následně, když to zvládnou, tak si vyrobím zbraň, make-up a styling paruky si dělám já sama, všechno si stříhám doma a maluju se doma. Následně do toho zasahuje i úprava kostýmu, protože ne vždycky přijde to, co vám sedne dokonale na tělo, musí se to nějak upravit anebo když něco nezvládnou, tak poprosím i zkušenějšího cosplayera o pomoc.“* *„Mě to baví, takže já si opravdu většinu věcí vyrábím, ale zastávám takový názor, který se bohužel nedá uplatnit v top soutěžení. Ale když děláte postavu v podstatě for fun, tak v tom nevidím problém si něco dokoupit nebo já nevidím problém, i když si to někdo koupí celé.“*

Finanční náklady na tuto aktivitu se projevují hlavně při výběru kostýmu. Zatímco někteří jedinci upřednostňují nákup hotových kostýmů, jiní preferují vlastní výrobu. Obecně se lépe pohlíží na kostýmy vyráběné, nicméně existuje množství faktorů, které by mohly zdůvodnit nákup kostýmu či jeho částí. Tato volba může výrazně uspořit čas, umožnit realizaci komplexnějších kostýmů a pro začátečníky reprezentovat vhodný vstupní bod do této záliby. Také se dá namítnout, že nakoupit hotový kostým může být levnější, tato premisa ale není vždy platná, neboť existují případy, kdy si je již koupený či vyrobený kostým podobný s jiným

vytouženým kostýmem, což vede k možnosti zakoupit pouze úpravu či doplněk. TenTen tyto skutečnosti v rozhovoru nejlépe shrnula: „*Já na tohle moc nejsem, ale vím, že cosplayeri to často prožívají, že kupovaný kostým odsuzují, že si to musí člověk vyrobit všechno sám a je to jejich názor, já to respektuju. Jsem vždycky pyšná, když někdo vyhraje nějakou tu soutěž, ale já to mám jako uvolňující koníček a už nemám časovou kapacitu každé kostým si vyrábět, protože já jsem dost činná a vyrobím třeba dvanáct kostýmů za rok.*“

Mnoho mých respondentů mi prozradilo, že nejintenzivnější příprava kostýmu nastává co nejtěsněji před cosplayováním. Will a Zaklínač popsali přípravu na svou první společnou akci následovně: „*To je u cosplayerů asi klasický, že prostě na poslední chvíli potřebuju makat na tom kostýmu. Bylo to čtyřicet osm hodin před ComicConem.*“ „*Od čtvrtka nespala a šla spát až v sobotu asi ve 3 ráno.*“ To samé mi prozradila i Ningguang s její přípravou před každou akcí: „*Mám tendenci před akcema i před focením nestíhat, takže paruku většinou připravuji noc předtím, pak mám tak 3 hodky spánku, ale stojí to za to.*“

Většina cosplayerů si své kostýmy a rekvizity tvoří sama nebo minimálně upravují koupené hotové části, například paruky, což přispívá k jejich kreativě. Gender je zde naprosto fluidní, cosplayer se buďto ztotožní s postavou stejného či opačného genderu. Vůbec ale není omezující. V komunitě cosplaye se také najdou lidé, kteří se necítí v souladu se svým biologickým pohlavím, a pro ně může být cosplay cestou k lepšímu pocitu z vlastního těla, avšak kterýkoliv cosplayer může mít postavy jakéhokoliv pohlaví chce. Třeba ve stylu crossplaye³⁸ či již zmíněného genderbendu.

2.4 Hra / Performance

Roleplay je nedílnou součástí cosplaye. Cosplayeri se vžívají do role svých postav a také skrze ně prožívají různé zážitky, kdy se do role svých postav plně ponořují a užívají si bytí danou postavou. Významnou změnou pro ně může být okamžik, kdy se na sraze plně identifikují s postavou a začnou se chovat podle ní bez přemýšlení. Pro některé z nich může cosplay být prostředkem k sebevyjádření a získání sebevědomí, roleplay občas ovlivňuje jejich chování a myšlení i mimo cosplay akce. Se zkušeností vžití se do své postavy a jaké to mělo následky mi sdělily například Barbatos a Raiden: „*Když jsem začala cosplayovat, byla jsem na svém prvním VOSku, já jsem vždycky byla taková tichá, že jsem se s nikým nebavila a potom se*

³⁸ Crossplaying je, když se cosplayer představuje jako jiné pohlaví, než je jeho vlastní, aby odpovídal pohlaví ztvárněné postavy. Jinými slovy, nemění postavu. Tento termín je kombinací slov „crossdress“ a „cosplay“.

stalo, že jsem se vžila do toho Barbatose a on je povahou ožrala. A najednou mi nedělalo vůbec problém, chodit tam za těma cosplayerama a říkat jim ‚ahoj, budem kamarádi‘ a nějak mi to zůstalo do teď. Začala jsem být taková sebevědomější jako nikdy předtím. Ale prakticky to mám ve všech cosplayích... Ve chvíli, kdy už si začnu připadat jako ta postava a líbí se mi to, tak už si i začnu připadat jinak. Dokud si ho nesundám.“ „Moje největší transformace³⁹ proběhla asi na jednom VOSku, který byl venku. Nejdřív jsem se snažila, abych se chovala trochu na úrovni a pak mi z ničeho nic přecvaklo a začala jsem si tam volně lítat. A bylo to jako když celej život, celejch těch přes 20 let v sobě zadržuješ to co seš a najednou jsem to všechno vypustila. Bylo to takový, že tě opustil všechn ten stres, všechno, co si o tobě ty lidi myslí, bylo ti to úplně jedno. Byla to asi moje nejvolnější chvíle v celém životě, asi jako když se nachlastáš a nic si nepamatuješ, ale všechno si pamatuji a nebyla jsem napitá, to je ten rozdíl.“

Cosplayeri občas preferují postavy, které se shodují s jejich vlastní osobností a charakterem. Raiden zmiňuje, že potřebuje hlavně roleplay, že potřebuje žít s tou postavou a jak toho dosahuje: „Musím si tu postavu určitě oblíbit, když koukám na anime a oblíbím si chování nějaké té postavy, tak jí prostě musím cosplayovat. Hlavně řeším, co ta postava dělá, jestli mi sedí ten její role-play a jako druhé řeším vzhled, protože se mi taky musí líbit.“ Naruto zmiňuje, co on potřebuje, aby dosáhnul stejného cíle: „Musí dobře matchovat k mému charakteru, protože já se rád do těch postav vžívám a nevybírám si moc seriózní charaktery, protože ty mě moc nebaví cosplayovat a většinou mě taky nějak moc extrémně nezaujmu v tom anime, takže většinou cosplayuju nějaké úplně chaotické charaktery... Jelikož si vybírám charaktery, kteří se mi většinou povahově podobají tak v tom nemám zas tak nějak extrémní rozdíl, jak se chovám normálně bez cosplaye a jak v cosplayi, ale v tom cosplayi víc zveličuju tu povahu, děje se to samo, když jsem okolo těch lidí.“

Může se stát, že cosplayer nemůže najít vhodnou postavu, se kterou by se dokázal natolik ztotožnit, aby během prezentace dokázal přesvědčivě fungovat v souladu s jejími vlastnostmi. Musí pak vynaložit velké úsilí, aby dokázal napodobit její základní charakteristické rysy. V této souvislosti cosplayeri zdůrazňují, že je i důležité být schopný ztvárnit širokou škálu charakterů, bez ohledu na jejich povahu. Tento přístup považují za důležitý, protože cosplay není jen o oblékání se do kostýmu, ale také o schopnosti projevit se jako daná postava. TenTen a Raiden kladly nejvíce důraz na tuto poněkud divadelní sféru: „Mám kladný vztah k postavám, které cosplayuji, ale snažím se i vybírat postavy, které jsou mimo moji komfortní zónu. Zastávám názor, že cosplayer by měl umět zacosplayovat cokoliv.

³⁹ Transformace ve smyslu intenzivního pocitu vcítění se do postavy.

At' už je to někdo zlej, hodnej, protivnej, statečnej, srab, takže by to měl umět, protože cosplay není jenom o tom si vzít kostým, ale taky se umět projevovat.“ „Většinou to není to, jak se chovám přirozeně, ale to, co mě baví předstírat. Baví mě chovat se normálně, ale když nemám zábrany, tak mě baví i chovat se třeba jako psychopat (smích), i když to není přirozený, tak mě to baví.“ Celestia se zmiňuje, že ne vždy se jí daří se do postavy plně vžít, a tak se snaží vynahradit to doplňky vyjadřující postavy charakter: „Když už nezvládám ty vlastnosti a jak ta postava promlouvá a tady tuhle vnitřní charakteristiku, tak se to právě snažím, co nejvíce napodobit na vnějšek, že třeba k tomu přidám různé dodatečné věci, které úplně nejsou k tomu kostýmu, ale jsou nějak spjaté s tou postavou.“

Snaha o co nejdokonalejší ztvárnění vybrané postavy nutí cosplayera vynaložit do procesu přípravy značné úsilí. V praxi to znamená, že příprava roleplaye je dlouhodobější proces, v jehož závěru by se měl dotyčný aktér dostatečně sžít s představovanou postavou, aby ji dokázal přesvědčivě ztvárnit. Součástí přípravy může být např. zhlédnutí charakteristických scén dané postavy, jak nám nabízí Jinx: *„Před akcemi nebo focením dělám to, že se znovu podívám na všechny scénky s těma postavama a byť už jsem je viděla tisíckrát, tak stejně, abych si připomněla nějakým způsobem ty charakterové rysy. Nějak si zkusím nějaké ty hlášky a takový věci nějaký pózy charakteristické pro tu postavu, protože na každý akci, kde jsem, se snažím udělat aspoň dvě až tři fotky. Pak se teda zkouším najít, at' už různé make-upy pro inspiraci nebo cokoliv, co by vlastně k té postavě sedlo, nebo research obecně nějakých, at' už fanartů nebo normálních obrázků, abych měla co nejpřesnějšího ten vzor.“* Raiden a Barbatos se před akcí snaží omezit jídlo a pití, aby se cítily pohodlněji: *„Většinou se snažím ráno před akcí nepít a nejíst. Pak si беру jenom žvejkačky, protože v nich se cejtím najedená a nemusím na záchod.“* *„To je pravda, my, když jsme v cosplayi, tak žijeme jenom z energie vesmíru. (Smích)“⁴⁰*

Další důležitou součástí roleplaye je setkávání se s ostatními cosplayery, a to jakého fandomu se dané postavy týkají. Při setkání se s ostatními členy stejného fandomu je větší pravděpodobnost příjemné interakce, znamená to, že je okamžitě něco poji, zatímco s lidmi z jiných fandomů může dojít k méně příjemné komunikaci. Neplatí to ale vždycky a záleží kolikrát na fandomu či lidech samotných. Uvádím zde příspěvek od Barbatos a Raiden, jelikož poskytují dobré znázornění, jak to může fungovat s různými fandomy, konkrétně zde mluví o Genshin Impact a Mo Xiang Tong Xiu⁴¹: *„Měly jsme cosplaye z Genshin, jedli jsme hranolky, měla jsem na sobě [Venti](#)ho a mávala jsem na všechny Genshin cosplayery, ted'kon tam šel taky*

⁴⁰ pozn.: cosplayerky to nedoporučují ostatním.

⁴¹ Autorka postav z čínských danmej knih, podle kterých je natočeno několik donghua seriálů (čínské anime).

nějaký cosplayer z Genshinu, podíval se na mě, v životě jsme se neviděli a zařval na mě: „nedostaneš víno!“ (smích) dokonalej roleplay, ale musím říct, že mě to tak vyvedlo z míry, že na to dodneška vzpomínám.“ „Když jsme vyměnily cosplay z Genshinu za MXTX, tak když jsme potkaly naše kamarády, ti se s náma bavili, ale když jsme potkaly jiný genshiňáky, ti byli takoví, že je nezajímáme⁴², ale jakmile jsme potkali lidi, co absolutně neznáme, ale byli ze stejného fandomu, tak hned přišli a celý den tam s námi chodili, najednou jsme byli nejlepší kamarádi, rodina... Automaticky předpokládáš, že si s tím dotyčným máš, co říct...“

Převtělení do rolí svých postav však není vždy automatické, hlavně na začátku mohou pociťovat ostych, ale s časem se do roleplaye více zapojují a baví je to. Znovu se zde odkazují na Baratos a Raiden: *„Někdo to roleplayuje víc, někdo míň. Ze začátku se člověk většinou stydí. (vsuvka B: Ale jsou tací, kteří ne.) Já taky poprvé, když jsem byla v cosplayi, tak jsem se styděla role-playovat, to bylo takový divný, ale teď mě to baví víc než v reálném životě. (smích).“*

Z této podkapitoly vyplývá, že roleplay je klíčovou součástí cosplaye. Jde o schopnost ztotožnit se s danou postavou a předvést ji prostřednictvím performance. Cosplayeri si často vybírají postavy, které odpovídají jejich vlastní osobnosti a charakteru, což jim umožňuje lépe cosplay prožívat a vyjadřovat se. Pro některé jedince může být cosplay prostředkem k získání sebevědomí a sebevyjádření, což je podpořeno účastí na akcích a setkávání se s ostatními cosplayery. Navíc, setkávání se s ostatními cosplayery ze stejného fandomu může přinést příjemné interakce a posílit propojení mezi jednotlivými účastníky komunity. Důležitou roli hraje i příprava před akcemi, která zahrnuje studium a přizpůsobení se jejich charakteristickým vlastnostem, chování a gestům.

3 Z perspektivy religionistiky

Adam Possamai, z něhož budu převážně v této kapitole vycházet, jako první použil termín „hyper-reálné náboženství“ k popisu fenoménu, kterým je transformace tradičních náboženských forem do nových, často digitálních a konzumních forem post moderní společnosti. Hyper-reálné náboženství je založeno na myšlence hyperrealismu, který byl poprvé představen francouzským filosofem Jeanem Baudrillardem. Podle Baudrillarda hyperrealita představuje stav, ve kterém se reálný svět a jeho simulace stávají nerozeznatelnými.⁴³ Possamai tuto myšlenku aplikuje na náboženství, kde tradiční symboly, rituály a instituce jsou nahrazeny

⁴² Pozn. autorky: Podle respondentů je tento „problém“ nejvíce právě u Genshin Impact fandomu.

⁴³ Possamai, *Religion and Popular Culture*, s. 77

novými formami, které jsou zprostředkovány prostřednictvím médií, konzumu a technologie. Hyper-reálné náboženství může zahrnovat různé projevy, jako jsou virtuální náboženské komunity na internetu, konzumní náboženské zážitky v obchodních centrech, ztotožňování se s náboženskými značkami a symboly jakožto součástí osobní identity nebo náboženská spiritualita prezentovaná v populární kultuře. Mají tendenci být individualizované, fluidní a adaptivní, což odpovídá charakteru postmoderní společnosti. Tento koncept nám pomáhá porozumět změnám v náboženských praktikách a víře v současném světě, kde tradiční formy náboženství často ustupují novým a inovativním projevům.

Possamai je tedy prvním vědeckým badatelem, který hyperrealitu aplikoval na náboženství. Nabízí také pochopení vzniku náboženství/individuální spirituality na základě populární kultury, což je hlavním důvodem, proč jsem se rozhodla spiritualitu cosplaye zkoumat v této kapitole, právě na základě knihy *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament* od Possamaie.

Possamai objevil tři ideální typy prací směřujících k duchovnímu rozvoji, který je aplikovatelný na všechny druhy hyper-reálného náboženství, nazývá je teleologií bytí, patří mezi ně iluminační rozvoj⁴⁴, instrumentální rozvoj⁴⁵ a zábava⁴⁶. Tyto tři typy duchovního rozvoje se mohou zároveň aplikovat na jeden druh aktivity a stejně tak může jeden člověk dělat jednu aktivitu, která spadá pod všechny tyto typy.

V této kapitole se tedy zaměřím na to, jakým způsobem se mohou tyto tři ideální typy aplikovat na cosplay, na základě všeho, co jsem zjistila během svého výzkumu.

3.1 Iluminační rozvoj

Prvním typem je iluminační rozvoj. Jedná se o snahu o přímou vnitřní osobní zkušenost s božským v sobě nebo o větší individuální potenciál. Tento potenciál zahrnuje větší vhled, uvědomění si těla a komunikaci s druhými. Vede k osobnímu růstu a rozvoji latentních schopností. Spiritualita je zde cílem sama o sobě.⁴⁷ Kódy z mého výzkumu, které sedí do tohoto typu jsou hlavně: zlepšení socializace a sebevědomí a stejný mind set s postavou.

V průběhu výzkumu jsem zaznamenala, že mnoho příznivců cosplaye před vstupem do této komunity nebo v jejích počátečních fázích vykazovalo tendenci k nesociálnímu chování a

⁴⁴ V originále: illuminational development

⁴⁵ V originále: instrumental development

⁴⁶ V originále: entertainment

⁴⁷ Possamai, *Religion and Popular Culture*, s. 75

vyhýbání se fyzickému kontaktu. Tyto vlastnosti zahrnují obtíže v sociální interakci, komunikaci a navazování mezilidských vztahů.

Ve chvíli, kdy si cosplayer nasadí kostým a dorazí mezi ostatní cosplayery, se vžívá do role své postavy a plně se do ní ponořuje. To může představovat přímou vnitřní zkušenost s danou postavou. Ztotožňování se s postavou může vést k většímu vhledu a uvědomění si vlastního těla a potenciálu. Dochází k tomu, ať si cosplayer vybere postavu, která sdílí jeho vnitřní charakteristické rysy, kdy umocňují jeho vlastní povahu a v cosplayi ji pouze více a lépe projevují či ať si vybere postavu, která s jeho vědomými charakteristikami nesouzní. Lépe si tak uvědomuje sám sebe.

Zároveň se, ať díky propojení se s postavou či nějakým pocitem schování se za rouškou anonymity, stává mnohem komunikativnější a aktivnější v komunikaci s ostatními cosplayery, mimo jiné k tomu přispívá i cosplayerská komunita, která může poskytnout jednotlivci prostředí, kde se cítí přijat a podporován, ať je to sdílením svých zkušeností s ostatními cosplayery či vzájemným inspirováním se v rámci cosplaye. Například při setkání se s lidmi ze stejného fandumu je i pravděpodobnější, že dojde k příjemným interakcím a většinou vzniká okamžité spojení. To může vést k posílení sociálních vazeb, překonání sociální úzkosti a samozřejmě posilovat pocit sounáležitosti.

Díky těmto mnohým aspektům cosplayer rozvíjí individuální potenciál a své latentní schopnosti v socializaci. Postupně se stává více sociálním i ve svém běžném životě, získává větší sebevědomí, začíná komunikovat s druhými a seznamuje se se svými schopnostmi, které dále rozvíjí. To mu umožňuje vnímat svět a své místo v něm z nové, hlubší perspektivy, což vede k hlubšímu pochopení života a existence nebo dosažení stavu vnitřního míru a harmonie.

3.2 Instrumentální rozvoj

Druhým typem je instrumentální rozvoj. Odkazuje na určité techniky, které jedinec používá k tomu, aby se zlepšil a stal se efektivnějším a výkonnějším ve světských záležitostech. Tato teleologie vede k tomu, že se chce stát „silnějším“ člověkem v každodenním životě a zaměřit svou pozornost nikoliv na vnitřní prožitek, ale na konkrétní efekty, např. rozvíjet svou inteligenci, charisma a cítit se lépe ve svém těle. Tento duchovní rozvoj je v tomto smyslu prostředkem k dosažení vnějších cílů.⁴⁸ Kódy z mého výzkumu, které sedí do tohoto typu jsou hlavně: seberozvoj a kreativita a genderová identita já/cosplay.

⁴⁸ Tamtéž, s. 75

Tento typ rozvoje využívá duchovní nebo náboženské praktiky jako nástroje k dosažení specifických cílů, jako je zlepšení osobního života, získání moci, zdraví, úspěchu, ochrany nebo kontroly nad životními událostmi. Zatímco iluminační rozvoj klade důraz na vnitřní duchovní transformaci a osvětlení, instrumentální rozvoj se zaměřuje na praktické aplikace těchto duchovních praktik k dosažení konkrétních výsledků v každodenním životě. Například rozvoj charismatu může být vnímán jako projev duchovní síly, autenticity a spojení s vyššími principy, které vyplývají z vnitřní transformace. Na druhou stranu, rozvoj charismatu může být také zaměřen na získání konkrétních výhod, jako je schopnost ovlivňovat druhé, dosáhnout úspěchu nebo moci.

Cosplay nabízí příležitost k neustálému učení a rozvoji praktických dovedností. Cosplayeri investují značné množství času a úsilí do výroby nebo úprav svých kostýmů a rekvizit, čímž získávají různé praktické dovednosti, jako je šití, práce s různými materiály, make-upem, s elektronikou, a dokonce i 3D tisk a programování. Tímto způsobem se zlepšují v těchto dovednostech, stávají se v nich efektivnějšími a rozvíjejí svou schopnost přicházet s novými a originálními nápady, kdy si přizpůsobují své kostýmy, aby lépe odpovídaly jejich představám o postavě.

Někteří cosplayeri zdůrazňují význam soutěžení a vylepšování svých dovedností a technik tím, že se snaží vytvořit co nejpřesnější a nejkompaktnější kostýmy. Posouvají tak své hranice a rozvíjí své schopnosti pro praktické uplatnění v běžném životě.

Autentický cosplay může být finančně náročný. Někteří tráví měsíce výrobou brnění ze speciálních plastů, které jsou ručně malované a tvarované k dokonalosti. Jiní mohou improvizovat a použít svůj stávající šatník nebo levnější materiály, což je často chváleno pro kreativitu. Oba přístupy poskytují příležitosti pro vyjádření kulturní a případné náboženské identity.⁴⁹

Přestože neexistují pevně stanovená pravidla pro originální cosplay, klíčovým prvkem je promyšlený koncept. Nestačí si pouze obléct paruku a pěkné oblečení; důležité je, aby byl kostým detailní, zajímavý a „živý“. Tím může být například ztvárnění knihy či mýtu, zosobnění hrdiny, personifikace počasí, měsíce, zvířete, nebo třeba změna pohlaví existující postavy. Cosplayeri často procházejí časově náročným a zdoluhavým procesem tvorby kostýmu. Ačkoli je možné si hotový kostým koupit, ten ne vždy splňuje všechny požadované představy, takže ho cosplayer musí upravit nebo si ho vyrobit sám. Celková příprava je finančně náročná, což

⁴⁹ J. L. Gittinger, „Hijabi Cosplay: Performances of Culture, Religion, and Fandom“, in *The Journal of Religion and Popular Culture*, 30(2), 2018, s. 91

může cosplayera motivovat k hledání výdělku. Cosplay je tedy činnost vhodná pro pracovitě, trpělivé lidi s dobrou fantazií, kteří v něm vidí způsob, jak uniknout každodenní rutině.⁵⁰

Cosplayeři před akcemi studují chování svých postav, učí se replikovat jejich gesta a zvyky. Tyto techniky a metody přispívají k lepšímu výkonu v jejich rolích.

Finanční náročnost cosplaye je značná a jedinci musí zvládat skloubení této záliby s osobním životem, což vyžaduje plánování a finanční řízení. Neustálý tok obsahu na sociálních médiích také přináší tlak na udržení popularity, což může být zdrojem stresu a frustrace. Skloubení této náročné aktivity s prací, rodinou či sociálním životem je další výzvou. Z těchto příkladů lze vyvodit, že cosplay může sloužit jako prostředek k dosažení vnějších cílů, jako je rozvoj dovedností, zvládnutí finančních a sociálních výzev a efektivního časového řízení. Jedinci tak využívají tuto aktivitu jako prostředek k dosažení konkrétních efektů ve svém životě a dává jim to schopnost se zlepšovat a řešit praktické problémy.

Cosplayeři investují čas a úsilí do výroby kostýmů, zlepšují své dovednosti a kreativitu, aby byli lepšími cosplayery a získávali nové zkušenosti. Pro mnoho z nich je cosplay způsobem, jak se seberealizovat a rozvíjet se v různých oblastech. Pomáhá jim to, ale i vypořádávat se s finančními a sociálními výzvami, což je činí „silnějšími“ lidmi v každodenním životě.

3.3 Zábava

Třetím typem rozvoje je zábava. Někteří lidé budou pracovat na svém duchovním já, aby rozvíjeli své vyšší já (iluminační rozvoj) nebo aby získali větší moc (instrumentální rozvoj), ale jiní se budou věnovat některým praktikám jen pro dobrou zábavu. Lidé se obracejí k moderní magii, „protože hledají silný emotivní a imaginativní náboženský zážitek, ale ne náboženství jako takové“.⁵¹ Kódy z mého výzkumu, které sedí do tohoto typu jsou hlavně: Únik z reality a komunita.

Tento typ rozvoje se soustředí na prožívání radosti a zábavy jako prostředku osobního a duchovního růstu. Zábavný rozvoj zdůrazňuje význam hravosti, relaxace a pozitivních emocí v rámci komunitních aktivit.

V kontextu cosplaye je zábava klíčovým aspektem, který podporuje sociální interakce a vytváří pocit komunity mezi účastníky. Cosplay poskytuje prostor, kde mohou lidé sdílet své nadšení pro konkrétní postavy, příběhy a fandomy. Společné prožívání radosti z oblíbených

⁵⁰ T. V. Pushkareva, & Agaltsova, D. V. “Cosplay Phenomenon: Archaic Forms and Updated Meanings”. in *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(3), 2021, s. 8

⁵¹ Possamai, Religion and Popular Culture, s. 75

seriálů, filmů nebo her posiluje pocit sounáležitosti a společné identity. Při různých událostech, které cosplay komunita pořádá, jako jsou festivaly, soutěže a tematické večírky, se v prostředí plném zábavy snáz navazují nová přátelství a posilují pozitivní sociální vazby.

„Převtělením“ se do rolí fiktivních postav vstupují cosplayeri do jiného světa. Tento aspekt umožňuje odpojení se od každodenní reality. Kromě rozhovorů tento výrok podporují také odkazem na článek “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity: *„Kromě uspokojení a potěšení lidé používají cosplay také jako formu úniku. Často tak překonávají hranice mezi realitou a fantazií. V jistém smyslu je cosplay formou transformace identity z ‚obyčejného člověka‘ na ‚superhrdinu‘, z ‚hráče her‘ na ‚performera‘, z ‚dospělého‘ na ‚dítě‘ a někdy i z ‚ženy‘ na ‚muže‘ nebo naopak (v případě cross-dressing cosplayerů).”*⁵²

Cosplayeri si vybírají postavy podle svých osobních preferencí a zájmů, nejsou omezeni pohlavím postavy, kterou představují, a mnozí se zabývají právě crossplayem nebo genderbendem, což může být zábavný způsob, jak zkoumat různé identity a procházet ještě dále za hranice fiktivního i našeho světa.

Pro mnoho lidí tedy představuje cosplay zábavu, která kombinuje kreativitu, únik do jiného světa, sociální interakce a osobní rozvoj. Je to aktivita, která přináší radost a uspokojení prostřednictvím různých emotivních zážitků a interakcí s ostatními členy komunity.

4 Závěr

Cíle této práce byly zanalyzovat a prezentovat roli, kterou pro české cosplayery může cosplay hrát jako nová forma vytváření vlastní identity vznikající skrze popkulturu a zhodnotit jeho význam. Dále přiblížit lidem neobeznámeným s cosplayem, co tato aktivita obnáší a jaké jsou její přínosy. Zároveň se práce zaměřuje na interpretaci hlubšího až spirituálního významu cosplaye a na to, jakým způsobem přináší duchovní rovinu českým cosplayerům.

Záliba v cosplayi je jasným důkazem pronikání globální popkultury do všedního života současných převážně mladých lidí. Častou motivací těchto aktivit je snaha těchto lidí uniknout z reality všedního dne do fiktivního světa. V tomto fiktivním světě cosplayer získává novou identitu, ve které se cítí uvolněně, a která je často v přímém rozporu s protagonistovým vlastním sebe přijímáním.

⁵² O. Rahman, Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M., ““Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity”, in: *Fashion Theory*, 16(3), 2012, s. 333

Předváděná postava obvykle bývá obdařena vlastnostmi, které jí umožňují překonat všechny nástrahy a záludnosti a má možnost v tomto fiktivním světě dělat změny, tedy pouze takové, které může vykonat předloha hrané postavy. Zde je na místě zdůraznit, že cosplayer se aktivně nepodílí na vytváření tohoto imaginárního světa, ale vstupuje do světa, který byl vytvořen někým jiným, tedy konkrétním tvůrcem. Ukázkovým příkladem jsou často předváděné postavy, z dílny kreslířů a scénáristů komiksového gigantu firmy Marvel, popřípadě tvůrci různých počítačových her, fantasy filmů, TV seriálů, anime apod.

Na druhou stranu je zřejmé, že aktivity cosplaye dávají fanouškům této subkultury určitý prostor pro vyjádření vlastní kreativity, což dokazuje upřednostňování vlastnoručních kostýmů nad těmi „prefabrikovanými“.

Cosplay ukazuje na pronikání vlivů přebíraných z populární kultury do všedního života jednotlivce a významně se také podílí na formování spirituality v současné (převážně západní) postmoderní společnosti.

Jako přínos subkultury cosplaye v sociálně kulturní oblasti bych označila její vliv na zvyšování osobní kreativity. Snaha přicházet stále s něčím neokoukaným a novým ve svém důsledku vytváří určitý tlak, který se stává další motivací pro rozvoj vlastní tvořivosti. Proces přípravy a vlastní prezentace pomáhá aktérům při zvyšování sebevědomí a usnadňuje jim sociální integraci. Cosplay tak poskytuje prostor pro vyjádření se a prožívání alternativních rolí, což může mít pozitivní vliv na sebeuvědomění a sebezpřijetí jednotlivců. Cosplay také slouží jako prostředek pro vyjádření osobních přesvědčení, prozkoumání identity a komunikaci s ostatními, což posiluje jejich účast na kulturním dialogu a tvorbě nových kulturních prvků. Tím, že se ponořují do rolí svých oblíbených postav a interagují s ostatními cosplayery, přispívají k formování a udržování komunitních sítí a vytváření prostoru pro sdílení zážitků a hodnot. V tomto smyslu cosplayeři nejen interpretují existující kulturní obsah, ale také aktivně přispívají k jeho transformaci a reinterpetaci. V neposlední řadě je pro tento význam důležité zdůraznit fluiditu genderu v cosplayerské komunitě, kde se jedinci mohou svobodně identifikovat s postavami jakéhokoliv pohlaví, což odráží širší témata a změny v dnešní společnosti.

Spirituální význam se projevuje významnými dopady cosplaye na životy jeho aktérů. Tento fenomén není pouze zábavou, nýbrž dynamickým procesem, který umožňuje rozvoj individuálního potenciálu, kde se otevírají cesty k novým zkušenostem, prostor pro sebevyjádření, sociální integraci a vytváření vlastní identity. Respondenti vnímají cosplay jako únik od každodenní reality a možnost vstoupit do role jiné osoby, což jim pomáhá vylepšit sociální dovednosti a zlepšit porozumění sobě samým. Roleplay je klíčovým prvkem cosplaye,

kdy se cosplayer ztotožňuje s postavou a předvádí její charakteristické vlastnosti, což může mimo jiné přispět k možnosti lepšího porozumění druhým. Pro mnohé z nich cosplay poskytuje emocionální podporu a představuje způsob nalezení smyslu života.

Cosplay umožňuje cosplayerům identifikovat se s postavami, což může vést k většímu vzhledu do vlastního já a uvědomění si vlastního potenciálu. Při vytváření kostýmů a interpretací postav mohou cosplayeri prozkoumávat různé aspekty své osobnosti a rozvíjet latentní schopnosti, což je v souladu s konceptem iluminačního rozvoje. Cosplay je rovněž spojen s rozvojem konkrétních dovedností, jako je šití, práce s materiály, make-upem, elektronikou a 3D tiskem. Cosplayeri se učí novým technikám a metodám, které mohou aplikovat nejen ve svém cosplayi, ale i v každodenním životě. Investice času a úsilí do výroby kostýmů jim poskytuje příležitost zdokonalovat se a rozvíjet své schopnosti, což odpovídá instrumentálnímu rozvoji. Navíc, pro mnohé je cosplay způsobem úniku do jiného světa, kde se mohou převtělít do rolí svých oblíbených postav a prožívat různě silné emoce jako radost z kreativity a ze sociálních interakcí. Setkání s lidmi s podobnými zájmy a navazování nových přátelství při účasti na cosplayových událostech představuje důležitou část zábavného aspektu cosplaye. To odpovídá třetímu typu duchovního rozvoje podle Possamaie spojenému s hyper-realitou.

Tato práce nabízí náhled do vyvíjející se kultury české spirituality související s dnešní religiozitou převážně západního postmoderního světa, a to hlavně skrze popkulturu, do té míry, do jaké je to v rámci bakalářské práce a vzhledem k tématu možné. Tato práce dále může sloužit jako vodítko k dalšímu rozšíření zkoumání, nejen současné společnosti, ale i pro podrobnější analýzu samotného cosplaye. Přínos pro religionistiku představuje tato bakalářská práce zkoumáním současných jevů skrze terénní výzkum, který se v české religionistice teprve rozvíjí a je klíčová nejen pro porozumění spojení s transcencí skrze různé kulturní prvky, ale také pro pochopení dopadu těchto nových forem na životní postoje a hodnoty lidí, což nám umožňuje hlouběji porozumět dynamice mezi kulturou, identitou a religiozitou v současné společnosti.

Seznam použité literatury

Balaš, N., „Čím vším může být sociokulturní antropologie“, v *Český lid*, 103, 2016, s. 473–490, [online] Dostupné z: [Sociokulturní antropologie](#)

Burrell, J., “The Field Site as a Network: A Strategy for Locating Ethnographic Research”, in *Field Methods*, 21(2), 2009, pp. 181–199, [online] Dostupné z: [The Field Site as a Network](#)

Crawford, G., Hancock, D., “Introduction: What Is Cosplay?”, in: *Cosplay and the Art of Play, Leisure Studies in a Global Era*, Palgrave Macmillan, Cham, 2019, pp. 1–258, [online] Dostupné z: [Introduction: What Is Cosplay?](#)

Crome A., “Cosplay in the pulpit and ponies at prayer: Christian faith and lived religion in wider fan culture,” in *Culture and Religion*, 20(2), 2019, pp. 129-150.

Eng, L., *Otaku Engagements: Subcultural Appropriation of Science and Technology*, PhD Thesis, Rensselaer Polytechnic Institute, Faculty of Rensselaer, Troy, New York, 2006, pp. 239, [online] Dostupné z: [Otaku Engagements](#)

Franzke, A. S., A., Bechmann, M., Zimmer, C., „Internet Research: Ethical Guidelines 3.0.“, in *Ess and the Association of Internet Researchers*, 2020, [online] Dostupné z: [Ethical Guidelines 3.0.](#)

Gittinger, J. L., “Hijabi Cosplay: Performances of Culture, Religion, and Fandom”, in *The Journal of Religion and Popular Culture*, 30(2), 2018, pp. 87–105, [online] Dostupné z: [Hijabi Cosplay](#)

Hendl, J., *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*, Praha: Portál, 2005, s. 27–63, ISBN 80-7367-040-2

Heřmanský, M., Novotná, H., Špaček, O. a Šťovičková Jantulová, M., (eds.), *Metody výzkumu ve společenských vědách*, Praha: FHS UK, 2019, s. 353–390, [online] Dostupné z: [Metody výzkumu ve společenských vědách](#)

Janeček, P., „Etnografický výzkum”, v Doušek, Roman a kol: *Úvod do etnologického výzkumu*, Brno: Masarykova Univerzita, 2014, s. 1–110, [online] Dostupné z: [Etnografický výzkum](#)

Kincaid, CH., “The History of Cosplay”, in *Japan Powered*, October 16, 2016, [online] Dostupné z: [The History of Cosplay](#)

Kirkpatrick, E., "Toward New Horizons: Cosplay (Re)imagined through the Superhero Genre, Authenticity, and Transformation." In *Performance and Performativity in Fandom*, edited by Lucy Bennett and Paul J. Booth, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 18, 2015, [online] Dostupné z: [Toward New Horizons](#)

Lotecki, A., *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*, M.A. Thesis, Toronto Metropolitan University, Canada, 2012

Nešpor, Z., R., *Příliš slábi ve víře: česká ne/religiozita v evropském kontextu*, Praha: Kalich, 2010, ISBN 978-80-7017-147-9

Possamai, A., *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*, Bruxelles, 2005, ISBN: 978-90-5201-272-8

Pushkareva, T. V., & Agaltsova, D. V., “Cosplay Phenomenon: Archaic Forms and Updated Meanings,” in *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(3), 2021, [online] Dostupné z: [Cosplay Phenomenon](#)

Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M., ““Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity”, in: *Fashion Theory*, 16(3), 2012, pp. 317–341, [online] Dostupné z: [“Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity”](#)

Stewart, F., „Changing voices: the changing discourse of ‘religion’ and ‘implicit religious’ language“, in *Journal of Beliefs & Values*, 43(1), 2022, pp. 15–28, [online] Dostupné z: [Changing voices](#)

Soukup, M., *Terénní výzkum v sociální a kulturní antropologii*, Praha: Karolinum, 2017, ISBN: 978-80-246-2573-7

Sunlit cosplay's blog, Genderbend vs. Crossplay: Using these Terms Correctly, last edited on 25 September, 2015, at 16:03, [online] Dostupné z: [Genderbend vs. Crossplay](#)

Švaříček, R., Šedová, K. a kol., *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*, vyd. 1., Praha: Portál, 2007, 384 s., ISBN 978-80-7367-313-0

Wikimedia Foundation, Inc., Cosplay, last edited on 19 March 2024, at 20:35, [online] Dostupné z: [Cosplay](#)