

Konstancja Obidzińska

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

ORCID 0009-0004-0461-1308

DOI <https://doi.org/10.21697/ucs.2025.35.1.09>

COSPLAY JAKO DROGA DO SZCZĘŚCIA? AKTYWNOŚĆ *COSTUME PLAY* W PERSPEKTYWIE POLSKICH COSPLAYEREK I COSPLAYERÓW

Cosplay as a path to happiness? Costume play activity in the perspective of polish cosplayers

Streszczenie

W artykule podjęto analizę uczestnictwa w aktywności *costume play* z perspektywy jego potencjału w konstruowaniu poczucia szczęścia jednostki. Przybliżono socjologiczne koncepcje rozumienia szczęścia w kontekście indywidualnym oraz grupowym. Autorka, definiując cosplay, wskazuje na rozbieżności w ujmowaniu wskazanych praktyk przez różne osoby zaangażowane (cosplayerów) oraz badaczy. Po omówieniu kwestii metodologicznych prezentuje wyniki badań własnych, które ujawniają potencjał cosplayu w formowaniu subiektywnego dobrostanu jednostki.

Słowa kluczowe: szczęście, cosplay, *costume play*, cosplayer, jednostka, przynależność grupowa, tożsamość, samorozwój

Summary

The article analyzes participation in costume play from the perspective of its potential to construct an individual's sense of happiness. It introduces sociological concepts of understanding happiness in an individual and group context. The author, defining cosplay, points to discrepancies in the understanding of these practices by different people involved (cosplayers) and researchers. After discussing methodological issues, she presents the results of her own research that reveals the potential of cosplay in shaping an individual's subjective well-being.

Keywords: happiness, cosplay, costume play, cosplayer, the individual, group belonging, identity, self-development

Wprowadzenie

Czym jest szczęście? Czy jednostka może je osiągnąć? W jaki sposób za nim podążać? Są to pytania, które człowiek zadaje sobie od zarania dziejów. Już od starożytności osoby parające się nauką nieustannie poszukiwały na nie odpowiedzi. Zdefiniowanie szczęścia stanowi jednak skomplikowane wyzwanie. Analizując literaturę filozoficzną czy psychologiczną, można odnaleźć liczne, niejednoznaczne propozycje ujęcia tego terminu. Złożoność oraz wielowymiarowość szczęścia zauważana jest również w naukach społecznych. Teorie socjologiczne starają się zdefiniować szczęście w perspektywie panujących w danej społeczności wartości oraz norm. Poprzez analizę czynników społeczno-kulturowych, ale również ekonomicznych czy psychologicznych, starają się znaleźć odpowiedź, w jakich okolicznościach oraz w jaki sposób aktorzy społeczni doświadczają poczucia szczęścia. Socjologia nie odrzuca czynników osobowych, jednak oprócz studiowania wewnętrznego świata jednostki, przygląda się również otoczeniu społecznemu, w którym funkcjonuje. Cosplay jako aktywność oparta zarówno na samodzielnej działalności, jak i silnej wspólnotowości, zdaje się odpowiadać zarówno na indywidualne, jak i grupowe potrzeby człowieka. Czy zaangażowanie w praktyki cosplayowe może łączyć się z pozytywnymi odczuciami i prowadzić do stanu szczęścia?

Spoleczne ujęcie szczęścia

Wiele koncepcji szczęścia podkreśla decydujące znaczenie wewnętrznych wyborów jednostki, jej aktywnego działania koniecznego do odczuwania szczęścia. Szczęście wypływa z wnętrza, z autentycznej aktywności. Barbara Fredrickson wskazuje na wzajemny wpływ pozytywnych emocji oraz kreatywności i produktywności człowieka – oba te aspekty wzmacniają się nawzajem, tworząc samonapędzający się cykl, który potęguje poczucie szczęścia. Psychologiczne teorie motywacyjne również podkreślają wagę aktywnego zaangażowania jednostki w kreatywne działania. Ich perspektywa przedstawia prawdziwe szczęście i zadowolenie z życia jako wynik poczucia samorealizacji, które można osiągnąć dzięki zaangażowaniu się w aktywności z wewnętrznej potrzeby, własnego upodobania, a nie pod przymusem (Kanasz 2015: 50–51). Tylko wewnętrznie zmotywowany, aktywnie działający w świecie człowiek jest w stanie osiągnąć poczucie szczęścia. Jednostka nie istnieje jednak w próżni. W rzeczywistości społecznej – realnej i projekcyjnej – każdej osoby są obecni inni ludzie. Otaczający jednostkę aktorzy społeczni wywierają wpływ na jej funkcjonowanie, a ich działania są również poddawane jej wpływowi.

Harriet Martineau zwracała uwagę na liczne determinanty, które odgrywają kluczową rolę w procesie osiągania szczęścia. Uznawała rolę czynników ekonomicznych za znaczącą, jednak nie ograniczała się jedynie do obszaru związanego z bogactwem i posiadaniem dóbr. Dostrzegając złożoność tego procesu, socjolożka podkreślała zarówno znaczenie samej jednostki, jak i jej otoczenia społecznego. By osiągnąć szczęście, człowiekowi niezbędne jest poczucie autonomii i sensu podejmowanych działań. Możliwość samodzielnego doboru celu, który postrzega się jako znaczący, a także sposobność w dążeniu do jego realizacji, dają jednostce poczucie spełnienia. Nie może ona jednak działać w odosobnieniu od innych członków społeczności. Martineau podkreślała również, jak znaczącą wagę w dążeniu do szczęścia odgrywa możliwość zrzeszania się z innymi i działania na rzecz ich dobra (por. Kanasz 2015: 53–54). Jedynie wspólnota jest w stanie zapewnić swoim członkom poczucie szczęścia. Jeśli społeczność oparta jest na fundamentalnych wartościach, takich jak wolność, równość oraz braterstwo, jej głównym celem staje się stworzenie warunków sprzyjających powszechnemu dobrostanowi i sprawiedliwości. W takim środowisku jednostka ma możliwość podążania za swoim powołaniem. Wspólnota dostarcza jej środków oraz tworzy przestrzeń do działania w obszarach, które sprawiają jej wewnętrzną satysfakcję (por. Winclawska 2004: 73). Jak zauważają badacze, szczęście w ujęciu H. Martineau ma charakter zarówno indywidualny, jak i społeczny.

To dwuwymiarowe podejście można zauważyć również wśród przedstawicieli interakcjonizmu symbolicznego. Podobnie jak dziewiętnastowieczna badaczka, podkreślali oni rolę sprawczości oraz działania zgodnego z systemem wartości jednostki. Indywidualny charakter szczęścia ściśle związany jest z tożsamością, zwłaszcza z poczuciem spójności „Ja”. Jednak urzeczywistnianie własnej jaźni staje się możliwe jedynie w procesie interakcji z innymi aktorami społecznymi. Gdy odbiór otoczenia jest zgodny z własnym obrazem siebie, jednostka odczuwa pozytywne emocje. Jeśli jednak nie znajdzie potwierdzenia koncepcji własnego „Ja”, jej samopoczucie się pogarsza (Kanasz 2015: 60–61). Mimo że poczucie szczęścia przejawia się w świecie wewnętrznym jednostki, to samo dążenie do jego osiągnięcia stanowi akt społeczny.

Wymienione teorie podkreślają rolę innych osób w drodze do szczęścia. Człowiek jako istota społeczna szuka swojego miejsca w społeczności. Znaczący wpływ na wewnętrzny świat jednostki ma poczucie przynależności grupowej, akceptacji – bycia „swoim”, członkiem wspólnoty, a nie „obcym”. Jednocześnie otoczenie społeczne nie powinno wywierać presji na aktora społecznego. Ograniczenie swobody w podejmowaniu wyborów, w aktywnościach oraz kształtowaniu jaźni może destrukcyjnie wpływać na jednostkę. Człowiek jest w stanie osiągnąć poczucie zadowolenia oraz spełnienia, jeśli ma poczucie autonomii, jednocześnie funkcjonując w otoczeniu społecznym, przez które czuje się akceptowany.

Metodologia badań własnych

Niniejszy tekst skupiony jest wokół motywacji polskich cosplayerek i cosplayerów do podejmowania aktywności, jaką jest cosplay, oraz jej wpływu na jednostkę. W kontekście analizy wypowiedzi osób badanych autorka stara się odpowiedzieć na pytanie: Czy cosplay może przyczyniać się do przeżywania szczęścia przez osoby cosplaying?

Termin „cosplay” stanowi połączenie dwóch angielskich słów *costume* oraz *play*. Pierwszy wyraz jest powszechnie rozumiany jako „kostium”, „strój” czy „przebranie” – zarówno przez środowisko naukowe, jak i osoby cosplayujące. Jednak drugi człon interpretowany jest w różny sposób, zarówno przez badaczy (np. Crawford 2019, Gerbasi i in. 2018, Lamerich 2011, Lome 2016), jak i przez samą społeczność cosplayową (badania własne). Niektórzy definiują go jako „grę”, „odgrywanie” lub „role-play”, inni jako „zabawę”. Analiza tych różnorodnych spojrzeń pozwala scharakteryzować cosplay jako aktywność polegającą na fizycznym upodobnieniu się (poprzez zakładanie stroju, peruk, soczewek kontaktowych, charakterystyki itp.) oraz przejmowaniu pewnych manier czy zachowań (sposób wyrażania się, ton głosu, mowa ciała itp.) postaci z tekstu kultury – historycznej/wykreowanej przez cosplayującą jednostkę. Osoby uprawiające cosplay mają margines swobody w dokładności odwzorowania (zarówno fizycznego, jak i psychicznego) danego bohatera – jednak zakres dowolności również może być niejednakowy, co podkreśla płynność zjawiska.

Aktywność ta nieodłącznie wiąże się z subkulturą fanowską. Dzięki cosplayowi jednostka ma szansę zbudować dynamiczny związek z opowieściami oraz przedstawionymi w nich bohaterami. Bardzo często cosplayerzy nie odtwarzają postaci z pełną dokładnością. Poprzez własną interpretację i modyfikowanie modelu źródłowego (np. nadanie postaci trochę innego wyglądu czy zachowania) silniej angażują się w relacje z daną narracją (Lamerichs 2011). Kolejnym przykładem związku cosplayu z subkulturą fanowską jest fakt, że miejscami, w którym jednostki najczęściej decydują się cosplayować, są konwenty – zloty miłośników danego tematu, np. anime, gier komputerowych, fantastyki (Gamus, Reczulski 2015: 33). Wskazane wydarzenia stanowią specyficzny kontekst społeczny, w którym cosplayerki i cosplayerzy prezentują swój występ (cosplay) w interakcji z innymi aktorami.

Główna analiza zaprezentowana w niniejszym tekście została oparta na badaniach własnych autorki. Cosplay rzadko staje się w Polsce przedmiotem badań w obszarze nauk społecznych oraz pokrewnych, dlatego podjęty projekt stanowi jakościową eksplorację polskiej społeczności cosplayowej. Aktywność *costume play* często stanowi jedynie element poboczny w tekstach, których celem jest przedstawienie innego zjawiska, np. fandomów mangi i anime (np. Reczulski 2023, Materne 2019). Cosplay zajmuje centralne miejsce w pracy badawczej Darii Wróny, która podejmuje opis tej aktywności w sposób interdyscyplinarny – w perspektywie psychologicznej, historycznej i społeczno-kulturowej (Wróna 2018, 2020, 2023).

Poprzez dobór celowy oparty na wiedzy własnej oraz metodzie kuli śnieżnej zrekrutowano 10 osób – 6 cosplayerek oraz 4 cosplayerów. Z każdą ze wskazanych osób został przeprowadzony wywiad indywidualny (Kaufmann 2010, Kvale 2013), podczas którego podjęto następujące kwestie: 1. miejsce cosplayu w codziennym życiu osób badanych; 2. motywacje do cosplayowania; 3. podział publiczności (w perspektywie teorii dramaturgicznej); 4. definiowanie cosplayu przez osoby badane; 5. motywacje w wyborze postaci do odegrania; 6. przejawy „piętnowania” cosplayu. Częściowe ustrukturyzowanie badania – poprzez stworzenie scenariusza z konkretnymi blokami tematycznymi oraz pytaniami – pozwoliło na uporządkowanie rozmów i zapewnienie, że wszystkie ważne tematy zostaną poruszone. Pozostawienie marginesu swobody umożliwiło adaptację scenariusza wywiadu do narracji osób badanych – zmianę kolejności pytań, kreację pytań dodatkowych, ominięcie wątku poruszonego samodzielnie przez respondenta itp. Pozwoliło to pogłębić identyfikację przedmiotu badania oraz poszerzyć projekt o nowe wątki. Podejście rozumiejące zaczyna się od intropatii, co oznacza, że podmioty ludzkie są „[...] depozytariuszami istotnej wiedzy, którą można ująć tylko od wewnątrz, za pośrednictwem systemu wartości jednostek” (Kaufmann 2010: 38).

Rozmowy zostały przeprowadzone w świecie rzeczywistym (*face to face*) oraz online (za pośrednictwem platformy Google Meets) między październikiem 2024 a marcem 2025 roku. Respondenci charakteryzowali się podobnym poziomem wykształcenia (wyższe bądź w trakcie jego zdobywania). Jednak ich wiek (od 21 do 37 lat) i okres, w jakim zajmowali się cosplayem (od pół roku do 19 lat), miejsce zamieszkania (od wsi do największych miast w Polsce) oraz wykonywany zawód były zróżnicowane. Cytowane fragmenty wywiadów opisane zostały według następującego schematu: numer wywiadu – K (kobieta), M (mężczyzna) – wiek rozmówcy – czas działalności *costume play* w latach, np.: wywiad nr 2, mężczyzna, 28 lat, który jest cosplayerem od 13 lat (W2-M-28-13).

Tematyka niniejszego artykułu skupiona jest wokół następujących problemów: motywacja jednostek do cosplayowania; wpływ, jaki cosplay na nie wywiera; relacje respondentów ze środowiskiem cosplayowym

oraz znaczenie, jakie nadają tej formie aktywności w swoim życiu. Analiza wypowiedzi osób badanych pozwoliła wyznaczyć obszary, w których aktywność cosplayowa wpływa pozytywnie na ich samopoczucie oraz indywidualny rozwój¹.

Cosplay jako manifestacja własnych pasji

Podejmowanie aktywności cosplayowej może stanowić formę odłączenia się od świata codzienności – zobowiązań, czynności oraz problemów, które pojawiają się w kontekście relacji ze światem zewnętrznym. Cosplay pozwala skupić uwagę na obszarze pasji podejmowanych przez osobę cosplayującą ze względu na motywacje wewnętrzne. Akt tego rodzaju stanowi autonomiczną oraz autoteliczną aktywność, wynikającą z potrzeb, a nie społecznego przymusu.

Cosplay jest dla mnie na pewno takim odcięciem się od tej codzienności – od pracy i zmartwień. I to jest dosłownie ucieczka w taki mój świat tego, co mnie rzeczywiście interesuje i co lubię (W4-K-24-6).

I łatwo jest poznać tam nowych ludzi. Łatwo jest po prostu się zrelaksować też i troszkę odejść od rzeczywistości, bo przenosi się na chwilę człowiek w inny świat, jak jest tam – (W8-M-31-1).

Ja robię cosplay z przyjemności, a nie dlatego, że ktoś mi każe. Więc tutaj też taki właśnie jest aspekt tego, że zakładanie tego cosplayu i pójście na ten konwent, nawet próbowanie trochę odgrywać tą postać, sprawia mi przyjemność (W1-K-23-5).

Cosplay może stanowić wielowymiarową i dynamiczną formę ekspresji zainteresowań jednostki. Osoby badane dostrzegają możliwość wyrażenia uznania oraz miłości do ulubionych dzieł kultury oraz występujących w nich bohaterów poprzez akt cosplayowania. Fizyczne upodabnianie się oraz imitowanie zachowania postaci pozwala nawiązać relacje z historią, którą jednostka darzy szczególną sympatią.

Na pewno czymś, w czym mogę się wyrazić. Też oddać taki jakby szacunek i jakby pokazać, że lubię daną serię, grę, film czy coś (W1-K-23-5).

Chciałem chyba spróbować, jak wcześniej mówiłam, tej jakiejś celebracji tego, co się robi w popkulturze. I chciałem to połączyć z dragiem. Więc po prostu przebierałem się za postacie, które lubiłem (W10-M-24-5).

Cosplay stanowi rodzaj aktywności fánowskiej, który znacznie wykracza poza bierną konsumpcję. Pozwala jednostce aktywnie zaangażować się w fandomie, umożliwia celebrację cenionego dzieła poprzez interakcje z innymi fanami. Odgrywanie postaci sprawia radość nie tylko osobie, która się w nią wciela, ale również innym, którzy wchodzi z nią w interakcje. Często praktyką jest wykonywanie zdjęć z cosplayerami, które stanowią pamiątkę ze spotkania z ukochanym bohaterem. Dzięki temu osoba cosplayująca może również odczuć satysfakcję z faktu, że inni doceniają jej pracę.

No i tak jeszcze od siebie bym mogła dodać, że cosplay to jest spełnienie marzenia naszego o tym, żeby być ukochaną postacią i kogoś o tym, żeby spotkać ukochaną postać. No i tym jest się fajnie kierować (W6-K-37-19).

Nawet jeśli masz słabszy cosplay, to też często podchodzą, bo akurat cosplayujesz postać, którą bardzo lubią. I cieszysz się ty, bo cosplayujesz tą postać, i cieszą się oni, bo mogą sobie zrobić z tobą zdjęcia. I to jest strasznie fajne (W1-K-23-5).

¹ Autorka tekstu wyraża serdeczne podziękowania dla prof. Marii Sroczyńskiej za nieocenione wsparcie w realizacji badań własnych.

Cosplay może stanowić również formę artystycznej ekspresji. Samodzielne tworzenie kostiumu, charakteryzacji czy rekwizytów wymaga od jednostki zaangażowania – dużego nakładu czasu oraz energii. Jednostka może skupić się na danym fragmencie cosplayu bądź samodzielnie wykonać wszystkie elementy. Cosplay pozwala na łączenie wielu dziedzin o podłożu artystycznym, takich jak: szycie, modelowanie, makijaż, stylizacja peruk, malowanie itp. Niektórzy respondenci podkreślali, że kreatywne działanie jest ważnym elementem ich życia. Charakteryzowali siebie jako osoby artystyczne, cieszące się z możliwości tworzenia. Cosplay daje im możliwość uczestniczenia w akcie kreacji:

Cosplay dla mnie jest takim, nie wiem, trochę wyrazem siebie. Jestem osobą, która bardzo lubi tworzyć. W sensie, mam dużo różnych zainteresowań, dużo różnych hobby, które wymagają rękodzieła. I bardzo po prostu lubię efekt, że coś tworzę i później to widzę, i mam jak «wow, stworzyłam to własnymi rękami» i nie siedzi mi to w głowie tylko. Więc jest to jakimś ujściem mojej kreatywności i miłości do tworzenia rzeczy (W5-K-23-10).

Cały czas miałam w głowie, że ja w sumie to nie chcę, żeby ktoś mi mówił, jak mam robić swoje kreatywne rzeczy. Więc pierwsze studia, na jakie poszłam, to wdepnęłam w takie bagno. I cosplay mnie z tego wyrwał, dał mi bodziec, żeby stamtąd uciec. Bo jak jeszcze na nich byłam, to faktycznie zagłębiłam się w robienie ręczne tego cosplayu i byłam jak «ej, nie – to jest spoko, a to, na czym tu siedzę – nie jest i generalnie uciekam stąd». Nawet jak jeszcze wtedy nie miałam takiego zaczepienia socjalnego w cosplayu, to miałam po prostu coś, co sama zrobiłam. I dało mi to dużo więcej frajdy niż coś, co teoretycznie miało być moim zawodem (W2-K-21-5).

I to, że mam jakieś predyspozycje do takich manualnych rzeczy – bardzo lubię wykonywać jakieś prace plastyczne, zawsze to lubiłem. I ja się śmiałem, że jestem artystyczną osobą, ale nie umiem rysować. Bo moje rysunki są jak dzieciaka w przedszkolu – każesz mi narysować koronę, to będzie po prostu taka klasyczna korona. Ale powiesz mi «zrób tą koronę w 3D, taką realistyczną», no, to już zrobię, nie wiem, jakąś replikę prawdziwej korony z pianki, worbli i innych materiałów. Więc, no, zawsze lubiłem takie plastyczne rzeczy, więc sprawia mi to satysfakcję (W7-M-27-7).

No, to dla mnie to jest po prostu rzecz, która daje mi wiele radości. I mimo iż sam proces tworzenia stroju to jest często wiele nerwów, wiele stresu, nawet czasem płaczu i rzucania tym po pokoju, to ten efekt finalny daje tak dużo radości, że w sumie można powiedzieć, że cosplay to jest dla mnie nie tylko hobby, to jest dla mnie radość z robienia czegoś, tak, kreatywnego, a przede wszystkim tak innego. [...] I z resztą, też hasło, które jest na Wikipedii, «cosplay», to jest hasło, które ja napisałam, to jest moje hasło. To ja, sama, weszłam i zrobiłam to hasło, bo ono było bardzo po macoszemu. I jakieś 3, 4 lata temu po prostu siadłam do tej Wikipedii i tam pozmieniałam. I chciałabym, żeby ludzie zdawali sobie sprawę, że cosplay to jest artystyczne hobby. To nie są jakieś tam przebieranki, bo przebieranki to mieliśmy w dzieciństwie na balu karnawałowym (W6-K-37-19).

Kreatywność osób cosplayujących może manifestować się również poprzez odgrywanie roli wybranej postaci. Odtwarzanie mowy ciała, intonacji głosu, specyficznych gestów czy recytacja kwestii bohatera daje możliwość teatralnej ekspresji. Możliwość zmiany własnej tożsamości stanowi wyzwanie, które pozwala rozwinąć artystyczne umiejętności. Umożliwia kreatywną ekspresję jednostki:

Więc, ja się staram odnaleźć w każdej postaci i staram się ją dobrze zagrać. Ale dla mnie cosplay to też jest odgrywanie. Więc, może dlatego tak wybieram różne postaci. Bo też wybierając, staram się, żeby to było wyzwanie. I żeby nie robiła znowu czegoś, co już znam, tylko spróbowała zrobić coś nowego. I ja uważam, że zawsze można się nauczyć nowych rzeczy. Zawsze znajdzie się coś nowego. No i cosplay daje takie możliwości. To jest naprawdę super (W6-K-37-19).

Ja też bardzo lubię ogólnie odgrywanie ról, dlatego, że gram też w Dungeons and Dragons, a tam jest jakby bardzo istotne odgrywanie ról. Więc to też mi się podoba w cosplayu, że mogę się wcielić w taką postać (W8-M-31-1).

Więc tutaj też taki właśnie jest aspekt tego, że zakładanie tego cosplayu i pójście na ten konwent, nawet próbowanie trochę odgrywać tą postać, sprawia mi przyjemność. Bo wtedy, no, ja wiem, że ja nie jestem tą postacią, w sensie, tak naprawdę, ale to jest trochę takie podbudowanie pewności siebie (W1-K-23-5).

Zaangażowanie w praktyki cosplayu daje możliwość rozwoju indywidualnych pasji. Decyzja o cosplayowaniu jest aktem dobrowolnym, który osoba podejmuje w zgodzie z własnymi zainteresowaniami. Uczestnictwo w akcie kreacji – zarówno manualnej (tworzenie kostiumu), jak i psychicznej (odtworzenie/tworzenie roli) – daje możliwość rozwoju oraz ekspresji jednostki. Przytoczone wyżej wypowiedzi przybliżają obszary związane ze znaczeniem działalności artystycznej oraz fanowskiej. Jednak nie są to jedyne sfery życia jednostek, które ewoluują podczas zaangażowania w działalność cosplayową.

Ekspresja oraz rozwój własnej tożsamości poprzez cosplay

Analizując wypowiedzi badanych cosplayerów i cosplayerek, można dostrzec silny związek pomiędzy cosplayem a jaźnią. Aktywność ta może stanowić zarówno medium służące do ekspresji własnego „Ja”, jak i źródło rozwoju charakteru oraz światopoglądu. Część respondentek i respondentów dostrzega, że postacie, w które się wcielają, mają wspólny mianownik z ich własną tożsamością – np. cechy charakteru, temperament, postawy, wartości itp. Bohaterowie nie stanowią idealnego odzwierciedlenia, jednak dają możliwość manifestacji pewnego aspektu jaźni jednostki:

Zazwyczaj cosplayuję postaci, z którymi się już utożsamiam. Od bardzo wielu lat. Albo jeżeli lubię, oglądam jakąś serię i pałam po prostu miłością do tej postaci i ją uwielbiam, utożsamiam się z nią, to raczej nie jest mi ciężko wcielić się w tą postać, bo się z nią utożsamiam w pewien sposób. Albo, nie wiem, mieliśmy podobne przeżycia czy podobne spojrzenie na świat (W7-M-27-7).

Są do mnie podobne pod względem i wyglądu, i charakteru, myślę, że też. I mamy takie podobne cechy. [...] Bo się z nimi trochę utożsamiam. To, jak byli przedstawieni w danym medium, bardzo mi się spodobało, jakby, miałem takie – *it resonates with me*. Czułem, że utożsamiam się z tą postacią, że jakby w jakimś stopniu czuję, że faktycznie mógłbym nią być, gdybym był w tym uniwersum (W3-M-23-0,5).

Na pewno w jakiś sposób są podobny do mnie. Zazwyczaj musi być jakaś taka jedna czy dwie cechy, które się pokrywają ze sobą. I wtedy, na podstawie tego właśnie, decyduję się, że na przykład «nie, tej postaci nie zrobię, bo coś mi w niej nie pasuje». Ona może wyglądem będzie pasowała do tego, co normalnie bym cosplayowała, ale coś jest takiego, że mnie po prostu blokuje, bo nie jest wystarczająco podobna do mnie (W8-K-26-11).

Respondenci zauważają również znaczący wpływ cosplayu na przyjmowane przez nich postawy, podejmowane praktyki, na ich samopoczucie oraz postrzeganie rzeczywistości społecznej. Wskazywali, że zaangażowanie w działalność cosplayową zmotywowało ich do przełamywania barier czy podejmowania interakcji. Działalność cosplayowa pomogła im wzmocnić pewność siebie, wpłynęła na odwagę oraz kompetencje społeczne:

No, można powiedzieć, że cosplay też dużo mnie nauczył tak życiowo. Więc to też tak motywowało, że ja się też rozwijam jako człowiek, przez to, że cosplayuję (W6-K-37-19).

Dla mnie, ogólnie, przebranie jest bardzo takim, na ten moment, czymś, co sprawia, że – może nie w samym trakcie bycia w tym przebraniu, ale już, jak sobie to uzmysłowisz, że właśnie chodziłaś między ludźmi i byłaś w tym przebraniu – jakoś tak zwiększa się ta pewność siebie. Że rzeczywiście udało się przetrwać i w sumie to nawet pozytywnie bardziej niż negatywnie. Bo większość reakcji jest mimo wszystko pozytywna. I myślę, że jeżeli jakiś wpływ na mnie miał – szczególnie, jeżeli chodzi o ten pozytywny – to na pewno ta pewność siebie (W10-M-24-5).

Ale tak naprawdę też mnie bardzo nauczył, żeby mieć taką pewność siebie, żeby być bardziej otwartym z ludźmi. Że ludzie wcale mnie nie obgadują cały czas za moimi plecami albo jakoś nie są ogólnie niemili. Że właśnie mogę bardziej się otworzyć i zaufać, że faktycznie będą ludzie, którzy są tak samo podekscytowani tematami jak ja. Że już jakoś nie muszę się chować i mogę być o wiele bardziej otwarta, i rozmawiać z ludźmi, bo tak naprawdę świat jest o wiele bardziej otwarty, niż myślałam (W5-K-23-10).

Cosplay łączy się z ekspresyjnością własnej tożsamości. Przeobrażenie się w daną postać może stanowić manifest indywidualnych przymiotów jednostki – jej cech, postaw czy postrzegania rzeczywistości, oraz przyczyniać się do zmiany pewnych obszarów jaźni subiektywnej („I”) cosplayującej osoby. Zatem aktywność cosplayowa staje się pośrednio znaczącym elementem – obok jaźni odzwierciedlonej („me”) – także wewnętrznego świata uczestników wywiadów.

Cosplay – przynależność grupowa i budowanie relacji

Akt cosplayu jest tworzony oraz podtrzymywany w procesie interakcji. Zaangażowanie w cosplay daje poczucie przynależności do fandomu (Kaszkowiak 2021), która pozwala na zaspokojenie społecznych potrzeb jednostki. Ludzie będąc istotami społecznymi, dążą do zrzeszania się z innymi jednostkami, współtworzenia społeczności. Przynależność grupowa pozwala im na zaspokojenie własnych potrzeb – w tym również psychicznych, takich jak dążenie do poczucia satysfakcji, szczęścia. Możliwość wspólnego działania może również stanowić cel oraz potrzebę samą w sobie.

Więc można powiedzieć, że do cosplayu motywowało mnie i to, żeby samemu się rozwinąć, i też to, żeby po prostu mieć tą swoją grupę. No, ale chyba generalnie ludzie lubią być w grupach, lubią być w stadzie. Lubimy przynależać do czegoś, lubimy być częścią czegoś. I w cosplayu było podobnie. Ja się bardzo cieszyłam, że mam te swoje koleżanki, które się cieszą tym, co ja (W6-K-37-19).

To jest źródło 80% moich kontaktów towarzyskich i tak naprawdę źródło odrodzenia się moich kontaktów towarzyskich. Jak już się wkręciłam faktycznie w grupy cosplayowe, to bardzo dużo socjalnych aspektów z tego czerpię. [...] Przede wszystkim cosplay daje mi pretekst, żeby wyjść do ludzi. Ten numer to była jedna z lepszych rzeczy, które zrobiłam dla siebie, jeśli nie jedna z najlepszych (W2-K-21-5).

I to, że też mam wrażenie, że jeśli jest się w takim gronie, że właśnie chodzi się na te konwenty, to ludzie się tak wzajemnie napędzają. Że na jeden konwent pójdą w jednym cosplayu i na drugim mają «o kurczę, ale ja bym chciał to zacosplayować» i po prostu tak cię to napędza, bo jest to coś fajnego. I to też coś, co możesz dzielić z innymi. Więc to nie jest, jak na przykład, nie wiem, zbieractwo znaczków jako hobby. Tylko bardziej coś, czym możesz się dzielić ze światem w jakimś sensie. Więc takie dzielenie się, ekscytacja, to, że mogę to zrobić ze znajomymi – to raczej to (W1-K-23-5).

Społeczność cosplayowa, ale także szersze środowisko konwentowe, tworzy przestrzeń, w której cosplayerzy oraz cosplayerki czują się bezpiecznie. Osoby badane wskazują na otwarty, inkluzywny charakter zbiorowości, który ułatwia komunikację oraz integrację z innymi. Możliwość wchodzenia w interakcje i budowania wspólnoty opartej na podobieństwie zainteresowań oraz poglądów stanowi dla respondentów znaczący motywator

do dalszego cosplayowania. Uczestnictwo w konwentach wraz z innymi cosplayerami może dawać jednostce poczucie przynależności i zrozumienia – poczucie bycia „swoim”, a nie „obcym”:

Znaczy, mogę właśnie być sobą, tylko, że jakby w innym. Nie wiem, jak to powiedzieć. Że jakby, wyrażam siebie w inny sposób. No, bo na co dzień jakbym tak wyszedł, to by ludzie patrzyli na mnie jak na debila pewnie czy coś. A tak, to tam każdy się przebiera, każdy na mnie patrzy albo nie patrzy i myśli sobie „no, cosplayer, super, tak jak każdy inny” (W3-M-23-0,5).

Więc głównie pamiętam taki stres. Ale z drugiej strony czułam też taką akceptację, bo jak podchodziłam do tych ludzi, jak się jakoś przełamalam, to raczej były takie reakcje, że «ale śliczny cosplay, ale super wyglądasz», «czy szyłaś, czy robiłaś, czy kupowałaś?». Więc ten taki stres przeszedł w pewnym momencie, tak naturalnie, w taką akceptację, w takie znalezienie swojego miejsca (W9-K-26-11).

Przed wszystkim to jest najfajniejsze w tym wszystkim, że wszyscy tam – na Pyrkonie czy na Targach Fantastyki, czy na Magnificonie, czy gdziekolwiek – wszyscy ci ludzie lubią to, co my – lubią albo gry, albo anime, cokolwiek. I łatwo jest poznać tam nowych ludzi. Łatwo jest po prostu się zrelaksować też i troszkę odejść od rzeczywistości, bo przenosi się na chwilę człowiek w inny świat, jak jest tam. [...] Tak. Na pewno to *community* cosplayerów jest na tyle pozytywne, wszyscy są tak solidarni, wspierają się wszyscy nawzajem, że jak już ktoś zacznie, to bardzo łatwo jest kontynuować. Przynajmniej w moim doświadczeniu (W8-M-31-1).

Możliwość kultywowania relacji jest kluczowym czynnikiem motywującym badanych do kontynuowania cosplayu. Aktywność cosplayowa stwarza okazję do tworzenia nowych kręgów społecznych. Dzięki interakcjom z obcymi osobami na konwentach cosplayerzy oraz cosplayerki budują nowe, silne i znaczące relacje z ludźmi, którzy dzielą ich pasję oraz światopogląd. Część respondentów nie decydowała się jednak na budowanie nowych trwałych relacji – interakcje z konwentowiczami były ulotne. Jednak cosplay również dla nich stanowił znaczące działanie – akt towarzyski sprzyjający zacieśnianiu więzi z osobami, które poznali już wcześniej. Wspólne przebieranie się oraz uczestnictwo w imprezach fanowskich może stanowić kreatywną formę spędzania czasu, pogłębiania więzi, a niekiedy przełamywania społecznych dystansów:

Bardzo wiele takich osób. Dużo z nich jest mi bardzo bliskimi przyjaciółmi do teraz. Więc myślę, że zawdzięczam cosplayowi te osoby w moim życiu (W4-K-24-6).

Nie dość, że poznaliśmy razem – jako grupa – cosplayerów fajnych, z którymi już widzieliśmy się na kilku różnych konwentach właśnie. Niestety nie udało nam się spotkać jeszcze nikogo tak z naszej okolicy. Większość ludzi, których znamy, są albo z Gdańska, albo z Poznania, więc nie ma za bardzo możliwości, żeby się spotykać. Ale utrzymujemy kontakt na konwentach, zawsze się widzimy, więc jest całkiem przyjemnie (W8-M-31-1).

W pewnym momencie, jak zaczęłam cosplayować, trochę wyrosłam ze znajomych z podwórka. No i oni poszli swoją drogą, ja poszłam swoją drogą. Więc, w zasadzie, moi znajomi to już byli tylko znajomi z konwentów. No, ja miałam to szczęście, że dziewczyny mieszkają blisko mojego miasta, więc my się mogłyśmy widywać. [...] Więc bardzo mnie motywowało to, że po prostu mogę przebywać się z kimś, kto mnie rozumie, kogo też to fascynuje (W6-K-37-19).

To znaczy, w tym przypadku, to jeżdżenie na ten konkretny konwent, który jest organizowany w mieście i na który jeździmy z podobną grupą znajomych. Co roku się udaje od tych paru ładnych lat. No, jest to jakąś tradycją. Jeszcze, jak mieszkaliśmy wszyscy poza Warszawą, teraz, jak mieszkamy bliżej albo nawet w Warszawie właśnie, to po prostu jedziemy, a przy okazji mamy właśnie pretekst, żeby się przebrać (W10-M-24-5).

Moi najlepsi przyjaciele też są cosplayerami. W sumie to my wszyscy głównie właśnie tak cosplayujemy dla siebie i nie wstawiamy za bardzo do internetu. Tylko właśnie umawiamy się, że pójdziemy sobie na ten konwent i poprzebieramy się, założymy, w cosplay z tej samej serii albo coś. [...] Akurat poznałam ich w liceum. Jest to kolega z mojej klasy i też koleżanka z klasy niżej. I właśnie takie nasze ogólne zamiłowanie do jakiś anime, gier i cosplayu właśnie nas bardziej połączyło (W5-K-23-10).

Cosplay można scharakteryzować jako narzędzie budowania oraz umacniania więzi społecznych. Możliwość nawiązywania nowych przyjaźni oraz pogłębiania istniejących relacji stanowi fundamentalny determinant zaangażowania w tę formę aktywności dla osób badanych.

Zakończenie

Cosplay odgrywa znaczącą rolę w rozwoju osobistym badanych osób. Konstytuuje zarówno wewnętrzny świat jednostki, jak i jej relacje z otoczeniem społecznym. Poprzez dobór bohaterów do odegrania cosplayerzy i cosplayerki mają możliwość manifestacji swojej jaźni. Postacie, w które się wcielają, odzwierciedlają przymioty zauważone w swoim „Ja” lub też takie, które chcieliby posiadać. Dzięki interakcjom, charakteryzującym się w większości pozytywnym odbiorem i komunikatami, wzmacniają poczucie spójności oraz akceptacji. Aktywna działalność w środowisku cosplayowym zaspokaja społeczne potrzeby jednostek. Poczucie bycia „częścią grupy”, możliwość spędzania czasu z osobami o podobnych zamiłowaniach oraz wartościach pozwalają jednostce odnaleźć spełnienie oraz poczucie bezpieczeństwa. Społeczność cosplayowa tworzy przestrzeń, w której osoby cosplayujące mogą poczuć się zaakceptowane oraz zrozumiane – stając się „swoimi”, przestają być „obcymi”. Jednostka ma szansę rozwijać swoje zainteresowania oraz tworzyć lub umacniać relacje interpersonalne. Cosplay daje sposobność do artystycznej ekspresji. Udział w akcie tworzenia kostiumu, ale również kreowania roli danej postaci, pomaga rozwijać fizyczne oraz mentalne umiejętności.

Badane osoby opisując wpływ cosplayu na ich funkcjonowanie kładą silny nacisk na pozytywne aspekty. Charakteryzują swoją działalność jako budującą, sprzyjającą samorozwojowi. Często nawiązują do aspektów grupowych i interakcji, które konstytuowane są dzięki cosplayowi. Cosplayerki oraz cosplayerzy dzięki swojemu zaangażowaniu wykraczającemu poza „codzienną dramaturgię”, mają możliwość aktywnego działania oraz rozwoju zarówno w sferze indywidualnej, jak i grupowej. Zagadnienia poruszone w tym artykule oraz wnioski z badań stanowią wstępną eksplorację polskiej społeczności osób cosplayujących. Badania te wymagają dalszego pogłębienia. Niemniej, analizując wypowiedzi respondentów i respondentek, można dojść do wniosku, że ten rodzaj aktywności przyczynia się do odnajdowania dróg prowadzących do bycia szczęśliwym.

Bibliografia

- Crawford G., Hancock D. (2019), *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. London: Palgrave Macmillan.
- Gamus P., Reczulski Ł. (2015), *Historia łódzkiego fandomu mangi i anime w latach 1995–2010*. „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Librorum”, 21(2): 27–50.
- Kanasz T. (2015), *Uwarunkowania szczęścia. Socjologiczna analiza wyobrażeń młodzieży akademickiej o szczęściu i udanym życiu*. Warszawa: Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej.
- Kaszkowiak Ł. (2021), *Społeczny świat polskiego fandomu fantastycznego*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Kaufmann J.-C. (2010), *Wywiad rozumiejący*, tłum. A. Kapciak. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Kvale S. (2013), *Prowadzenie wywiadów*, tłum. A. Dziuban. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Lamerichs N. (2011), *Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay*. „Transformative Works and Cultures”, vol. 7.
- Lome J.K. (2016), *The Creative Empowerment of Body Positivity in the Cosplay Community*. „In Transformative Works and Cultures”, vol. 22.
- Materne A. (2019), *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieży. Studium dyfuzji kultury*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Reczulski Ł. (2023), *Narodziny i rozkwit Polskiej Rzeczypospolitej Mangowej*. Łódź: Instytut Archeologii Uniwersytetu Łódzkiego, Stowarzyszenie Naukowe Archeologów Polskich, Oddział w Łodzi.

- Reysen S., Plante C.N., Roberts S.E., Gerbasi K.C. (2018), *Motivations of Cosplayers to Participate in the Anime Fandom*. „The Phoenix Papers”, 4(1): 29–40.
- Winławska M.S. (2004), *Harriet Martineau. Powrót na salony światowej socjologii*. „Studia Socjologiczne”, nr 3(174): 63–91.
- Wrona D. (2018), *Historia cosplayu*. „Rzeszowskie Studia Socjologiczne”, nr 11: 65–79.
- Wrona D. (2020), *Cosplay – znaczenie fenomenu w relacjach uczestniczek*. „Studia Edukacyjne”, nr 56: 385–399.
- Wrona D. (2023), *Cosplay a kształtowanie tożsamości młodzieży w narracjach nastoletnich cosplayerek*, rozprawa doktorska. Poznań: Wydział Studiów Edukacyjnych UAM.