UNIVERZITA KARLOVA

Fakulta humanitních studií

Michaela Dostálková, DiS.

Faktory ovlivňující cosplayery při výběru ztvárňovaných postav

Bakalářská práce

Vedoucí práce: **Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.**

Praha 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci na téma *Faktory ovlivňující cosplayery při výběru ztvárňovaných postav* vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 29. 6. 2018 ……

Michaela Dostálková, DiS.

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala především svému vedoucímu bakalářské práce Mgr. Martinovi Heřmanskému, Ph.D. za ochotu, odborné rady a čas, který mi věnoval při vzniku této práce. Dále bych ráda poděkoval svým informátorům, bez nichž by tato práce nemohla vzniknout a na závěr patří velké poděkování mé rodině za vřelou podporu, nejen při psaní bakalářské práce, ale během celého studia.

Anotace

Bakalářská práce na téma *Faktory ovlivňující cosplayery při výběru ztvárňované postavy* se zabývá fenoménem cosplay v České republice, přičemž se zaměřuje na problematiku výběru ztvárňované postavy. První část práce seznamuje s koncepty, které jsou v práci použity. Dále jsou zde popsány metodologické postupy výzkumu, který je realizován kvalitativní výzkumnou strategií, konkrétně polostrukturovanými rozhovory se členy cosplay fandomu. Na základě získaných dat popisuje druhá část práce faktory, které cosplayeři chápou jako stěžejní při výběru ztvárňovaných postav. Dále se zabývá ustanovenými normami výběru cosplaye a jejich souladem/nesouladem s jednáním samotných aktérů. V souvislosti s tím se zaměřuje také na reflexi informátorů na výběr postavy ostatních členů fandomu.

Klíčová slova

Cosplay, Fandom, Participační kultura, Roleplay, Crossplay, Otaku.

Annotation

This bachelor thesis, whose title is *The Factors Influencing Cosplayers´ Choise of Portrayed Characters*, is focused on the phenomenon of cosplay in the Czech Republic while it is aimed at the issue of choice of the portrayed charakter. The first part of this thesis introduces the concepts that are used further in the text. In the second part, there are described the methodologies of the research that is implemented in the form of the qualitative research strategy, particularly by partially-structuralized interwiews with the members of the cosplay fandom. On the basic of the data gathered, the last part of this thesis describes the factors which the cosplayers understand to be the basic for their choice of the portrayed characters. Moreover, this part is focused on the agreed upon norms of cosplay choice and on thier harmony/disharmony with the behaviour of particular actors. This part is also aimed at the reflection of the informants on the character choice of the other members of the fandom.

Keywords

Cosplay, Fandom, Participatory culture, Roleplay, Crossplay, Otaku.

Obsah

Úvod....1

1. Teoretické ukotvení práce....2

1.1 Cosplay....2

1.2 Cosplay žánry....5

1.3 Fandom a participační kultura....10

1.3.1 Cosplay fandom jako participační kultura....11

1.4 Historie Cosplay....13

1.4.1 Historie cosplay v České republice....14

1.5 Výběr cosplaye v sociálněvědní perspektivě....15

2. Metodologie výzkumu....17

2.1 Výzkumný problém a výzkumné otázky....17

2.2 Výzkumná strategie a techniky sběru dat....17

2.3 Výzkumný vzorek a jeho výběr....18

2.4 Analytické postupy....21

2.5 Etické otázky výzkumu....22

3. Výsledky výzkumu....24

3.1 Výběr postavy ovlivněný záměrem cosplayera....24

3.1.1 Zábava....24

3.1.2 Popularita....26

3.2 Výběr postavy ovlivněný preferovanou praxí....29

3.2.1 Výroba kostýmu....29

3.2.2 Performance....30

3.3 Modelové příklady výběru....32

3.3.1 Popularita – výroba kostýmu....33

3.3.2 Popularita – performance....34

3.3.3 Zábava – výroba kostýmu....35

3.3.4 Zábava – performance 35
3.4 Výběr postav – fandom vs. jedinec.....36
3.4.1 Reflexe cosplayerů, jejichž cílem v cosplayi je zábava.....37
3.4.2 Reflexe cosplayerů, jejichž cílem v cosplayi je popularita.....39
4. Závěr 42
5. Seznam použité literatury 46
5.1 Zdroje obrázků.....48
6. Seznam příloh 50
Příloha 1. 51
Příloha 2. 52

Úvod

Práce se zabývá fenoménem cosplay. Stručně řečeno jde o reprezentaci konkrétní postavy z populární kultury prostřednictvím kostýmu a chování. Cosplayer jako fanoušek populární kultury si vybírá postavy, za které se následně převléká a zároveň je herecky ztvárňuje. (Ashcraft a Plunkett, 2014) V České republice se popularita cosplaye v posledních letech značně zvýšila. Členové fandomu se pravidelně setkávají na conech[1], kterých každým rokem přibývá. Největší akce se konají v Praze a Brně, mezi nejpopulárnější patří Animefest nebo Advík. Každé setkání je zaměřené na specifický žánr, nejčastěji jde o anime[2], mangu[3], videohry nebo filmy. Cílem práce je zjistit pomocí kvalitativního výzkumu, jaké jsou faktory, které ovlivňují cosplayery při výběru ztvárňovaných postav. Explicitně se zaměří na proces výběru ztvárňovaných postav a tím se pokusí docílit lepšího pochopení fenoménu cosplay.

První část práce poskytuje teoretické seznámení s koncepty, které budu v práci používat. Dále se zde zaměřím na nejčastější cosplay žánry, stručnou historii cosplay jak v České republice, tak ve světě a nakonec prostřednictvím vybraných světových a českých výzkumů představím výběr cosplaye v sociálněvědní perspektivě. Ve druhé části popíši metodologické postupy, jež byly použity pro realizaci výzkumu a v části poslední představím výsledky výzkumu, pomocí modelu, který jsem na základě získaných dat vytvořila. Prostřednictvím tohoto modelu zde zodpovím základní výzkumné otázky.

Téma práce jsem vybrala na základě mého prvního kontaktu s cosplayery, který se uskutečnil přibližně rok před realizací této práce. Ve snaze porozumět danému fenoménu jsem se rozhodla pokusit se vysvětlit cosplay zaměřením na výběr postavy. Dosud realizované výzkumy v České republice zkoumají cosplay spíše obecně, tedy v nich výběr postavy není explicitněji popisován. Nenarazila jsem na práci, která by se zaměřovala přímo na tuto problematiku. Jelikož samotným výběrem postavy celé cosplayování začíná, pokládám za nezbytné zjistit, jak tento proces probíhá, aby bylo možné danému fenoménu porozumět.

[1] Con – setkání členů určitého fandomu.
[2] Anime – animované filmy a seriály produkované v Japonsku. (Napier, 2005)
[3] Manga – japonský komiks nakreslený specifickým japonským stylem kresby. (Gravett, 2004)

1. Teoretické ukotvení práce

1.1 Cosplay

Slovo Cosplay je složeno ze slov costume a play, v překladu tedy „kostýmová hra“. Poprvé bylo použito roku 1984 v jednom japonském magazínu, kde reportér Nobuyuki Takahashi uveřejnil článek o WorldConu v Los Angeles. Jak je v japonštině typické, pomohl si při popisu toho, co viděl, složeninou anglických slov. (Lotecki, 2012) V cosplayi jde o reprezentaci určité postavy a to nejen pomocí kostýmu, ale také chování. Zaměřuje se na postavy z popkultury, nejčastěji z anime, mangy, komiksů, videoher, ale také filmů a literatury. Prostřednictvím cosplay se mohou fanoušci na chvíli stát obdivovanou postavou a zároveň sdílet své nadšení. (Ashcraft a Plunkett, 2014)

Cosplay tedy zahrnuje dvě hlavní složky, kostým a role-play. Role-play je opět složeninou slov a to konkrétně role a play, v překladu „hraní role“. Jde o účelové pozměnění osobnosti člověka k tomu, aby se splnila náplň role, která má být dotyčným zosobněna. Termín role-play je zjednodušeně amatérské herectví používané od dětských her, přes cosplay scénky až po Larp[4] (Live Action Role Play). V souvislosti s cosplay jde o reprezentaci postavy pomocí chování, gest, mimiky, postojů, vyjadřování apod. Cosplayerem se tedy jedinec stává až ve chvíli, kdy v kostýmu prezentuje také charakter dané postavy. (Tomešková, 2014)

Cosplay je neustále se rozvíjející fenomén. První dva kostýmy, které se objevily na prvním Světovém science fiction setkání, byly sice čistě science-fiction, nicméně hlavní proud cosplay, který se rozvinul v Japonsku, zahrnuje především anime, mangu a video hry. (Lotecki, 2012) Příznivci tohoto hlavního proudu se nazývají otaku. Jedná se o komunitu fanoušků, která vznikla během 80. let 20. století v Japonsku. (Kinsella, 1998) Termín je odvozen z japonského slova otaku, jehož doslovný překlad znamenal zdvořilý či vážený výraz pro „váš dům“ nebo konkrétně pro „vy“. (Eng, 2003)

Existuje řada teorií vysvětlujících skutečnost, proč se fanoušci začali označovat právě slovem otaku. První teorie spojuje vznik pojmu se vznikem internetu. Díky němu se rozšířilo povědomí o populární japonské kultuře, především v oblasti anime a mangy, a tím došlo také k rozšíření komunity fanoušků. Termín otaku se brzy ustálil jako zdvořilostní oslovení mezi fanoušky, kteří se již, v souvislosti s rozrůstáním komunity, neznali osobně.

[4] Larp – specifický druh hry, během které účastník ztvárňuje určité role.

Další teorie se zakládá na negativních stereotypech, díky kterým jsou členové této komunity vnímáni jako asociální a nespolečenští. Označení otaku pak na tomto základu označuje jedince, kteří jen výjimečně opouští svůj dům. Jelikož se však fanoušci začali slovem otaku označovat sami, není tato teorie příliš pravděpodobná. Poslední teorie vychází z anime *Choujikuu Yousai Fortress Macross*, jehož autory jsou Shouji Kawamori a Haruhiko Mikimoto. V tomto anime autoři používali vybrané výrazy vyšších tříd. Zdvořilým výrazem pro druhou osobu bylo právě „otaku" na rozdíl od obyčejného „anata". Posléze toto oslovení začali používat fanoušci a postupně získalo dnešní význam. (Eng, 2003)

Mezi českou veřejností není termín otaku příliš rozšířený, avšak mezi cosplayery se jasně odlišují fanoušci převážně sci-fi, fantasy apod. od otaku, tedy fanoušků anime a mangy. (Tomešková, 2014)

Vzhledem k tomu, že se tato práce zabývá českými cosplayery, kteří se většinou zaměřují na různé žánry cosplay, budu užívat termín cosplay v rozšířeném významu, který zahrnuje další žánry jako je sci-fi, fantasy, horror apod. Tedy se nejedná pouze o otaku, ale také o fanoušky jiných žánrů.

V rámci všech žánrů je možné setkat se s crossplayem, což je druh cosplay. Jedinec se převléká opět za postavu z určitého seriálu, komiksu, filmu nebo video-hry, ale jedná se o charakter opačného genderu. Rozlišuje se female-to-male crossplay (zkráceně FtM), tedy typ, kdy se žena převlékne za postavu mužského charakteru. Opačně jde pak o male-to-female crossplay (zkráceně MtF). (Leng, 2013) Obecně se častěji setkáváme s FtM crossplayem, které jsou akceptované. Naproti tomu MtF crossplay je často pokládán za divný a někdy bývá stigmatizován. (Pospíšek, 2014) Veřejnost často považuje jedince, kteří praktikují crossplay, za homosexuály nebo transsexuály. (Leng, 2013)

Důvodů pro praktikování crossplay je celá řada. Z výsledků výzkumu, provedeném v roce 2014 Jindřichem Pospíškem v bakalářské práci *Cosplay fandom v České republice,* vyplývá, že jedním z důvodů pro věnování se FtM crossplayi je například větší vhodnost žen pro cosplayování mužských postav mangy. Výtvarný styl mangy má totiž určitá specifika. Pro ženské i mužské postavy jsou typické velké oči, drobný, špičatý nos a jemné rysy. Ženy jsou tak často pro ztvárnění těchto postav vhodnější. Dále FtM crossplay

ovlivňuje skutečnost, že členy cosplay fandomu[5] tvoří z větší části ženy, FtM crossplay tak vyrovnává poměr ženských a mužských postav na conech. Další důvody mají především osobní povahu. Jde buď o chuť vyzkoušet si mužský charakter, nebo nutnost přizpůsobit se například skupinovému cosplayi. Významnou roli hraje také častý názor, že mužské postavy bývají zajímavější a poskytují větší prostor pro výrazný roleplay. Vedle FtM crossplaye existuje ještě speciální ženský cosplay zvaný *oiroke no jutsu*[6]. Jedná se o cosplay mužské postavy v ženské verzi. Cosplay zachovává charakteristické rysy postavy, jako jsou doplňky nebo barva vlasů a oblečení. Kostým je však upraven tak, aby podtrhoval ženskost. Typické jsou sukně, podprsenky nebo odvážně topy. (Pospíšek, 2014)

Jedince, věnující se MtF crossplayi, motivují převážně osobní důvody. Často může jít také o žert nebo sázku. Členové cosplay fandomu mužský crossplay nevnímají zcela pozitivně, a to především z výše zmíněného důvodu, že muži, především Evropané, mají pro postavy mangy příliš tvrdé rysy. (Pospíšek, 2014)

Názor na mužský crossplay se však liší podle konkrétního fandomu. Například pro fandom bronies[7] je typické porušování genderových hranic, a to především vzhledem ke skutečnosti, že většina postav je ženského charakteru a dále proto, že počet mužů ve bronies fandomu výrazně převyšuje počet žen. (Andrlík, 2013)

---

[5] Fandom – fandom je anglickou složeninou slov fan (fanatic) a přípony –dom (dominion). Fandom je charakteristický aktivitou v konkrétní zájmové činnosti. Obvykle se jedná o oblast mimo majoritní proud, které členové přikládají takové kvality a uznání, jaké jsou běžně přikládány kultuře majoritní. (Williams, 2011)

[6] Oiroke no jutsu – *„Termín pochází z anime a mangy Naruto, kdy stejnojmenný hlavní hrdina několikrát použije toto jutsu, tedy jakousi techniku či kouzlo ke změnění své podoby na polonahou mladou ženu(Naruko)a tohoto použije k přemožení či zmatení protivníka. Oiroko no jutsu cosplaye se již nicméně vymanily z vlivu Naruta a je možné se setkat jak s oiroko no jutsu cosplayi jiných postav z tohoto anime, tak i s cosplayi s tímto anime vůbec nesouvisejícími.“ (Pospíšek, 2014, str. 47)*

[7] Bronies – označení pro fanoušky televizního seriálu My Little Pony: Friendship is Magic (Přátelství je magické). (Andrlík, 2013)

1.2 Cosplay žánry

Cosplayeři mají při výběru ztvárňovaných postav na výběr z celé řady žánrů. Jedná se o literaturu různých žánrů a různých historických období, dále především o komiksy, mangu a anime. V neposlední řadě jde také o filmy a počítačové hry. (Vykydal, 2015)

Obr. 1: Manga - Naruto; Anime cosplay (www.livejournal.com)

Nejčastějším cosplay žánrem je **anime a manga**. Manga je japonský komiks kreslený specifickým stylem, který vznikl po druhé světové válce v Japonsku. Charakteristické jsou ostré linie a disproporčně kreslené postavy, které mají velké oči, drobný, špičatý nos, jemné rysy a výrazné účesy. (Gravett, 2004) Úspěšné příběhy mangy jsou pak námětem pro anime, video hry nebo knihy. Pojem anime označuje japonské animované filmy a seriály, jež se vyznačují typickým stylem kresby zvaným manga. Žánrově je manga velmi rozmanitá, od detektivek, přes psychologická dramata až po akční seriály. Často bývají určeny spíše dospělému publiku. (Napier, 2005)

V České republice cosplay fandom sice preferuje především anime a mangu (Tomešková, 2014), jsou však další rozšířené žánry, které jsou zastoupeny vysokým počtem příznivců. Jako takový lze uvést například **steampunk**, který vychází z děl J. Verna a H. G. Wellse. Pojem steampunk použil následně K. W. Jeter v 80. letech 20. století. Název původně jednotně označoval právě tyto autory, teprve posléze se začal používat jako označení konkrétního žánru. Žánr je zaměřený na společnost, ve které představuje hlavní zdroj energie pára. Děj se odehrává v alternativních historických a sci-fi prostředích, především. Jde o post-apokalyptické prostředí, viktoriánskou éru nebo divoký západ. Prostředí vychází z obrazu Anglie 19. století a představy tehdejších lidí o budoucnosti. (Lotecki, 2012)

Obr. 2: Steampunk cosplay (www.deviantart.com)

Charakteristická pro steampunk je specifická móda, která využívá prvky sci-fi technologií a romantismu. Typické jsou kontrastní kombinace materiálů a látek. Například kůže a krajky nebo jemné tkaniny a kovové předměty. Časté jsou korzety, vesty, fraky, opasky nebo cylindry. (Lotecki, 2012) Klasickými doplňky bývají například speciální zbraně a brýle.

Jako další lze uvést cosplay fandom **zombie**, který je inspirován hororovým žánrem. Ten se stal v posledních letech velmi populární. K jeho velké oblibě přispěly organizované veřejné akce známé jako „Zombie Walk“ (Pochod nemrtvých), kdy účastníci prochází předem určenou trasu v kostýmech mrtvol. První „Zombie Walk“ se konal roku 2003 v Torontu a byl určen pro fanoušky filmů Georgeho A. Romera. Dnes je tato akce organizována v řadě měst a účastní se jí kolem deseti tisíc lidí. (Lotecki, 2012)

V České republice se Zombie Walk koná již několikátým rokem a dokonce zvlášť v různých městech. Nejpočetnější jsou však v Praze a Brně.

Kostým zombie často znázorňuje povolání, pohlaví, rasu a další charakteristiky osoby, jež se stala zombie. Často lze také z kostýmu vyčíst příběh, jak se konkrétní osoba v zombie proměnila. Obvykle se může jednat také o postavu z filmů, her a literatury. Charakteristický je speciální make-up zahrnující krvavé šrámy nebo trčící předměty z těla. Důležité jsou také rysy konkrétního zombie jako chůze nebo řeč. To vše je součástí kvalitní cosplay. (Lotecki, 2012)

Další výrazný cosplay žánr tvoří členové **furry** fandomu. Jde o příznivce zvířecích postav, které disponují lidskou inteligencí, mohou mluvit, chodit po dvou a nosit lidské oblečení. Fandom vznikl v 80. letech 20. století a brzy byl velmi populární. První setkání „furríků“ zvané ConFurence se konalo roku 1989 v Kalifornii. Furry fandom je jedním z nejpozoruhodnějších cosplay žánrů. (Lotecki, 2012)

Obr. 3: Star Fox - Blue Vixen; Furry cosplay (www.krystalarchive.com)

Úroveň furry kostýmů se často liší, oblíbené jsou fursuity, což jsou kompletní plyšové kostýmy. Vzhledem k tomu, že je však náročné je

vyrobit a také pořizovací cena je poměrně vysoká, nepatří mezi nejčastější formu kostýmu. Častěji se tedy setkáváme s částečným fursuitem, tedy s „běžným“ oděvem, který je doplněn plyšovýma ušima, ocasem nebo speciálním make-upem. (Lotecki, 2012)

Obr. 4: My Little Pony - Fluttershy; Bronies cosplay (www.allthatsepic.com)

Příkladem fanoušků konkrétních zvířecích postav přesněji poníků, jsou **bronies**. Jde o příznivce televizního seriálu *My Little Pony: Friendship is Magic* (přátelství je magické). Cílovou skupinou seriálu měly být původně dívky předškolního věku, proto jsou postavy seriálu převážně ženského charakteru. Autoři se však snažili, aby seriál bavil také jejich rodiče, a tak získaly postavy skrytý obsah přitažlivý pro zralejší publikum. Seriál si tak postupně získal fanoušky nejen mezi dětmi. Kolem pořadu se začala utvářet skupina příznivců, převážně mladých mužů, kteří se začali označovat jako bronies. Toto slovo vzniklo spojením anglických slov brother a pony. Neoznačuje však pouze mužské fanoušky, ale používá se pro všechny fanoušky komunity, tedy i ženy. Hlavním motivem seriálu je přátelství, které je, společně s hromaděním kapitálu, pro tento fandom typické. Bronies se prezentují jako tolerantní, vzájemně si vypomáhající fandom, který ignoruje genderové hranice. Vzhledem ke skutečnosti, že více jak 80% bronies jsou muži, je pro tento fandom typický crossplay. Právě porušování genderových očekávání je důvodem, proč je tento fandom pevně spjat se stigmaty. (Andrlík, 2013) Forma kostýmu se opět může lišit, od fursuitů po šatičky či celotrikoty v příznačných barvách s vhodnými doplňky.

V návaznosti na fandom bronies lze uvést také fandom **lolita**, ve kterém se s crossplayem setkáváme také. Muž věnující se lolita cosplayi se nazývá brolita, často se jedná o muže s jemnými rysy. Opět jde o složení slov brother a lolita. V tomto případě slovo brolita označuje pouze muže věnujícího se lolita crossplayi.

Lolita cosplay vychází z módního stylu viktoriánské éry a rokoka. Lolity se snaží vypadat co nejroztomileji, kostým musí splňovat řadu pravidel. Typický je například světlý make-up, narůžovělé tváře, nadýchaná sukně a zdobení zahrnující především mašle, čelenky, korunky nebo květiny.

Lolita styl má několik různých podstylů, například gothic lolita, který kombinuje především černou a bílou barvu. Klade důraz na nadýchané sukně, nejčastěji s délkou po kolena, doplněné vysokými punčochami. Mezi doplňky patří různé volánky, mašle nebo jiné ozdoby a celkový vzhled je doladěn botami na podpatku. Často tento styl čerpá z pohádky Alenka v říši divů, takže jsou obvyklé také zástěrky, slunečníky, kloboučky, rukavičky apod. Pomocí líčení se gothic lolity snaží vytvořit porcelánově bílou pleť s lehkou růží na tvářích a jednoduchou černou linkou na očích. Dalším podstylem je sweet lolita, v překladu tedy sladká lolita. Stylem se příliš od gothic lolity neliší, i zde jsou nadýchané sukně, punčochy, vysoké boty a spousta volánků. Liší se především barvami, využívá nejčastěji růžovou, bílou nebo béžovou. Hlavním cílem je působit nevinně a jemně. Nejčastějším doplňkem je slunečník opět ve světlých barvách. Líčení je velmi jemné a vlasy bývají natočené, popřípadě může jít také o paruky. (Gundová, 2012)

Obr. 5: Brolita Cosplay (www.figjamlolita.tumblr.com)

Důraz na eleganci klade classic lolita, která vychází z renesance, baroka a rokoka. Tento podstyl se snaží působit dospělejším dojmem, využívá tedy zemitější barvy jako je hnědá, šedá nebo tmavě modrá. Působí skromně a jednoduše, což podtrhují knoflíčky, jež jsou vždy zapnuty až ke krku. Posledním výrazným podstylem je punk lolita, který vychází ze samotného punku[8]. Sukně je nejčastěji ve tvaru zvonu s délkou přibližně dva palce nad kolena. Výraznou částí bývají boty, často kanady nebo kozačky. Klasickými doplňky jsou odznáčky a ostny, které celkovému vzhledu dodávají drsnější výraz. (Gundová, 2012)

Početnou skupinu tvoří dále fanoušci Marvelovských komiksů a filmů. Mezi nejznámější patří Spider-Man, Avengers, Iron Man, Hulk, Thor nebo X-Men a seznam hrdinů pokračuje. Pro cosplayery se jedná o širokou škálu výrazných postav ke cosplayi. Oblíbené jsou také další sci-fi a fantasy filmy nebo seriály jako Star Wars, Game of Thrones nebo Harry Potter. Své fanoušky mají však také animované pohádky.

[8] Punk – hudební a životní styl. Český překlad pro slovo punk znamená výtržník, méněcenný nebo nezdravý. (Smolík, 2010)

Konkrétním fandomem s letitou tradicí jsou například příznivci sci-fi světa Star Treku, kteří se nazývají **Trekkies**. Jde o fanoušky původně pouze televizního seriálu autora Gene Rodenberryho. Seriál byl vysílán v letech 1966-1969, nebyl však příliš populární, proto se rozhodlo, že bude vysílání pořadu ukončeno. Avšak vzhledem k tomu, že si Star Trek našel své příznivce, přišla záhy další série zvaná *Star Trek: The Next Generation* (Nová generace), následovaly další série a doposud třináct filmů. Ztvárňovanými postavami jsou tedy nejčastěji postavy ze Star Treku. Opět se liší v provedení. Někteří se spokojí s běžným kostýmem, jiní vedle dokonale provedeného kostýmu dokonce ovládají jazyk Star Treku, vytvořený pro seriál, zvaný klingonština. Členové trekkies fandomu si mohou také vymyslet vlastní postavu na motivy Star Treku. (Lotecki, 2012)

Obr. 6: Thor Cosplay (www.devianart.com)

Obr. 7: WoW - Night Elf Cosplay (www.deviantart.com)

V neposlední řadě je nutné uvést příznivce video her. Nejčastějšími je League of Legends[9] (zkráceně LoL) a World of Warcraft[10] (zkráceně WoW). Právě postavy těchto her bývají velmi častým cosplayem.

Cosplay fandom se neustále rozrůstá, jelikož široká škála cosplay žánrů umožňuje členům vybrat si z velkého množství hrdinů, jak záporných tak kladných s rozlišnými vlastnostmi a schopnostmi.

[9] League of Legendes – LoL je týmová strategická hra, ve které si hráč volí svého šampiona z velkého množství postav s rozlišnými schopnostmi.
[10] World of Warcraft – Ve hře WoW si hráči volí rasu a povolání své postavy, což následně určuje, jakou mohou nosit zbroj nebo zda mohou používat kouzla.

1.3 Fandom a participační kultura

Fandom je anglickou složeninou slov fan (fanoušek – odvozeno ze slova fanatic) a přípony –dom (dominion). (Williams, 2011) Používané slovo fanatik původně znamenalo oddaný a to především v souvislosti s náboženskou vírou, postupně však získalo negativní konotaci, a tak koncem 19. století začalo být užíváno slovo fan. Nejprve šlo převážně o fanoušky sportovní. Jisté míry negativní konotace se však nezbavilo. Fanoušci jsou často pojmenováváni také v médiích jako psychopati či šílenci. Řada filmů zobrazuje fanoušky jako emociálně a sociálně nezralé jedince, kteří jsou přívrženci nějaké osobnosti či činnosti. (Jenkins, 1992) Dnes je slovo fanoušek užíváno pro označení jedince majícího náruživý až fanatický zájem například o jistou činnost.

Fandom je charakteristický aktivitou v konkrétní zájmové činnosti. Obvykle se jedná o oblast mimo majoritní proud, které členové přikládají takové kvality a uznání, jaké jsou běžně přikládány kultuře majoritní. (Williams, 2011) Pohled majoritní společnosti na členy určitého fandomu bývá odsuzující, právě proto, že se zajímají například o činnost, jež nepodporuje kultura majoritní. Jednotlivé fandomy se často prolínají. (Jenkins, 1992)

Počátky cosplay fandomu lze nalézt ve Spojených státech ve 20. letech 20. století během rozvoje vědecko-fantastické literatury. Jednotlivé populární tituly si získaly své fanoušky a začaly se kolem nich utvářet spolky, jež jsou počátkem fandomu, jak ho známe dnes. Tyto první spolky popisuje kniha Henryho Jenkinse s názvem *Textual Poachers: television fans and participatory culture*. Jenkins členy fandomu nazývá nomády, jejichž aktivita spočívá v aktivním čtení textů. Nomádem je jedinec, který se aktivně přesouvá od jednoho textu k druhému a své získané reálie využívá během diskuzí se členy fandomu. (Jenkins, 1992)

Postupně začaly vznikat kluby, které umožňovaly komunikaci a sdílení nadšení fanoušků vědecko-fantastické literatury. To přispělo ke vzniku dalších aktivit jako organizace festivalů a také prvních conů, díky čemuž se začal rozrůstat počet členů. (Macek, 2001) Fandom je dnes velmi rozmanitý, zahrnuje mnoho žánrů, které jsou podrobně popsány výše.

Od 70. let prošly studie fandomu třemi vlnami. První vlna vědců, kteří fandom zkoumali, se snažila vysvětlit veřejnosti, která ho vnímala jako něco podivného, jak fandom funguje a proč je pro jedince tak přitažlivý. Soustředili se na aktivity účastníků, cony nebo sbírky a popisovali účastníky jako kreativní jedince. Druhá vlna přišla

v polovině 90. let minulého století, kdy se fandom začal rozrůstat. Vědci se snažili zjistit, jak funguje fandom uvnitř a pochopit dynamiku fanouškovské komunity. Třetí vlna, neboli aktuální vlna studií fandomu, se zaměřuje spíše na to, jak členství ve fandomu ovlivňuje každodenní život jedince. (Kane, 2017)

Nejen veřejnost a média pohlíží na členy fandomu spíše negativně, také z vědeckých kruhů se jedná spíše o pejorativní pohled. Někteří autoři pohlíží na fanoušky populární kultury jako na nejméně kritickou část obyvatel. Populární kulturu definují jako přitažlivou právě pro tyto vrstvy, jež si neuvědomují, že jsou jí otupováni. Proti těmto názorům se staví například Grossberg, který přiznává schopnost fanoušků kritizovat dané médium. Někteří ho mohou pokládat za umění, jiní na jejím základě vytvářet fanouškovskou tvorbu. (Grossberg, 1992)

S pojmem participační kultura se setkáváme od poloviny devadesátých let dvacátého století. Za otce pojmu je považován Henry Jenkins, který termín použil ve své hloubkové studii fanoušků Star Treku. Participační kultura je podle Jenkinse charakteristická sociálními sítěmi lidí, jež spojuje nadšení pro činnost, tvorbu a eventuálně dotváření dané kultury. Členové se identifikují s komunitou a sdílí hodnoty dané kultury. Většina členů je současně konzumenty a zároveň tvůrci konkrétní kultury. Participační kultura je typická relativně nízkými překážkami v uměleckém projevu, podporou a sdílením nejen výsledků práce, ale také získaných znalostí a zkušeností. (Williams, 2011) Její povaha se liší v závislosti na tématu, místu a účastnících.

1.3.1 Cosplay fandom jako participační kultura

V této práci budu cosplay chápat jako participační kulturu, která je tvořena sdružením fanoušků neboli fandomem. Cosplay naplňuje definici participační kultury Henryho Jenkinse. Členem se může stát téměř každý, kostýmy mohou být sice finančně nákladné, ale není to pravidlem, jelikož značná část cosplayerů využívá ke tvorbě nejlevnější, dostupné materiály, proto není členství závislé na finančním kapitálu. Členy spojuje nadšení pro popkulturu. Na sociálních sítích nebo na conech sdílí svou tvorbu s ostatními členy kultury a navzájem si předávají zkušenosti ať již na webových stránkách či osobně na konkrétních akcích, kde svým oblíbeným postavám společně vdechují život prostřednictvím roleplay. (Lotecki, 2012)

V souvislosti s cílem této práce budu cosplay chápat jako participační kulturu, nikoli například jako subkulturu, která je charakteristická specifickým souborem kulturních prvků, jimiž se menšinová skupina vymezuje vůči majoritní. Konkrétní subkultura se obvykle odlišuje ve stylu oblékání, chování, životním stylu, nebo způsobem trávení volného času. (Smolík, 2010) Cosplay definici subkultury naplňuje jen v konkrétních situacích, například na conech, kdy se členové převlékají za oblíbené postavy. Mimo tyto akce většinou kostýmy neoblékají, a tak není možné na první pohled osobu označit za člena konkrétní subkultury. Subkultura je dále typická konkrétní ideologií. V cosplay fandomu ji však nenacházíme, neboť cosplayování je způsob trávení volného času, nikoli ideologie. Ani typický rozpor mezi menšinovou a majoritní kulturou tu za normálních okolností, tedy v případě, že se daný cosplayer právě cosplayi nevěnuje, nevzniká. Ze strany členů cosplay fandomu neexistuje vůči majoritní kultuře většinou žádné vymezení. Vzhledem k tomu, že se členi cosplay fandomu setkávají při cosplayování s majoritní společností spíše výjimečně, nevzniká tak téměř žádná negativní konotace. Ke kontaktu může dojít jedině při přesunu cosplayera v kostýmu na konkrétní akci nebo na sociálních sítích. Především na webech tak k jistému napětí mezi menšinovou a majoritní kulturou může dojít, nicméně vymezení vůči majoritní kultuře nestojí v jádru cosplay.

Jelikož se snažím odpovědět na otázku, jaké faktory jsou pro cosplayery důležité při výběru ztvárňované role, je pro tuto práci výhodnější pracovat s pojmem participační kultura. Výběrem konkrétní postavy, úrovní jejího ztvárnění, ale také projevem totiž jedinci participují na vytváření kultury cosplay.

Realizace cosplay fandomu se děje jak offline, tedy na conech, kde se setkávají fanoušci, cosplayeři předvádějí své kostýmy, roleplayují, předávají si rady a navzájem se seznamují, tak je realizována online aktivitou na internetu. Počet akcí sice v České republice přibývá, ale i tak větší část projevu cosplayerů spadá do sféry internetu. Online prostory, například facebookové skupiny, poskytují možnost sdílet práci na kostýmech nebo fotky hotových cosplayí. Také je to místo, kde se cosplayeři mohou inspirovat ve způsobech vytváření kostýmů, nebo se seznámit s novými materiály. Internet je důležitým místem pro podporu a možnost identifikovat se s ostatními fanoušky. K participaci na tvorbě kultury tak dochází jak online, tak offline.

1.4 Historie Cosplay

Ačkoli se pojem cosplay začal užívat až v 80. letech 20. století, počátky tohoto fenoménu lze objevit již v roce 1939 v USA, kdy na první Světové science fiction setkání (World Science Fiction Convention – zkráceně WorldCon) do New Yorku dorazil Forrest J. Ackerman s přítelkyní Myrtle R. Douglas v kostýmu. (Lotecki, 2012) Ackerman představoval vymyšlenou postavu vesmírného pilota a kostým jeho partnerky byl inspirován hlavní ženskou rolí z filmu *Věci, které přijdou*, natočeném na motivy románu H. G. Wellse z roku 1933. (Feldmann, n. d)[11] Reakce ostatních účastníků setkání byly převážně pozitivní, což dokládá skutečnost, že na dalším WorldConu se objevily již desítky účastníků v kostýmech. (Ashcraft a Plunkett, 2014)

Obr. 8: Forrest J. Ackerman a Myrtle Rebecca Douglas na prvním WorldConu roku 1939 (www.cosplay4charity.be)

Účastníci prvních ročníků WorldConu diskutovali na setkáních převážně o literatuře. Do 40. let byli mezi účastníky především muži, kteří se převlékali většinou za smyšlené postavy, jelikož média byla ještě omezena především na literaturu a několik málo filmů. Byla to příležitost předvést se v něčem originálním a zaujmout něčím specifickým. Kostýmy žen taktéž poskytovaly příležitost ukázat se v něčem novém, odvážném, což bylo na tehdejší poměry nevídané. Vedle WorldConu postupně vznikaly další cony, které jsou dnes navštěvovanější, avšak právě WorldCon je do dnes stále jedním z nejuznávanějších právě kvůli svému prvenství. „*Trendy vzniklé a ustanovené na WorldConu patří tedy mezi ty, na kterých stojí dnešní cosplay fandom, a to jak americký, tak i japonský a světový celkově.“ (Pospíšek, 2014, str. 9)*

Právě na WorldConu byla v roce 1950 uskutečněna první kostýmová soutěž. Soutěžilo se o ceny a postupně s rozvojem scény přibývalo pravidel pro kostýmy a celou událost. Kostýmy byly stále převážně originální. S rozvojem hororového a fantastického filmu a samozřejmě rozmachem komiksů, začaly přibývat kostýmy postav z těchto děl, a dokonce se začaly objevovat také postavy inspirované japonským anime a mangou, což bylo ještě dříve, než na con v roce 1984 dorazil Nobuyuki Takahashi. Ten se již setkal

[11] http://www.strangelandcostumes.com/history.html; 22. 3. 2018

s více jak 30 let starou kostýmovou stadicí. Viděl zde jak originální kostýmy, tak kostýmy postav z filmů Disneyho, ze Star Treku, Star Wars, ale například také kostýmy inspirované indiánskými mýty a uměním. A právě na základě této zkušenost, kterou reflektoval v jednom japonském magazínu, vzniklo slovo cosplay. (Feldmann, n. d)[12]

Není snadné určit, po jaké době od uveřejnění Takahashiho článku o WorldConu se stal cosplay v Japonsku populární. Stejně tak zůstává otázkou, zda je založen na populární kultuře japonské či americké. Japonsko sice není zemí, kde tento fenomén vznikl, avšak právě zde se stal tak populární, že zpětně ovlivnil také americkou scénu. Dnes je tak cosplay neodmyslitelně spjat s japonskou populární kulturou, především s anime a mangou. (Pospíšek, 2014)

1.4.1 Historie cosplay v České republice

Fandom v České republice měl poněkud pomalejší start než ve světě, a to z politicko-společenských důvodů. Po druhé světové válce, když se k moci dostala Komunistická strana Československa, byla vědecko-fantastická literatura považována za podezřelou a závadnou, a proto se na pultech obchodí neobjevovala. To změnily události listopadu 1989. Ačkoli před tímto rokem již existovaly fanouškovské kluby a uskupení, dosud byly spíše pololegální. Teď začaly vznikat již oficiálně. Mezi nejdůležitější patří vznik Asociace fanoušků SF a dále oficiální ustanovení Československého Fandomu. Pomalu začaly vznikat také specializované kluby. (Macek, 2001) Japonská populární kultura, hlavně anime a manga, se do Čech začala dostávat během 90. let minulého století. Překlady byly dlouho převážně amatérské, tvořili je zapálení fanoušci seskupení v překladatelských skupinách. Profesionálního překladu se pak dočkala nejpopulárnější díla jako Naruto nebo Bleach. Anime se v České republice objevilo poprvé v roce 2000, kdy se začal vysílat seriál Pokémon. (Pospíšek, 2014)

Již roku 1982 se v Československu konal první con nazvaný podle města konání ParCon, organizovaný v Pardubicích. Šlo o setkání fanoušků sci-fi a fantasy, avšak ještě nebylo spojeno s cosplayem. První roky se konal v Pardubicích a posléze se stal putovní akcí organizovanou Československým fandomem. (Pospíšek, 2014) V roce 1996 vznikl Festival Fantazie, jež je dnes v České republice největším setkáním fanoušků sci-fi a fantasy. Od prvního ročníku se koná v Chotěboři a samotný festival trvá jedenáct dní. (Tomešková, 2014)

[12] http://www.strangelandcostumes.com/history.html; 23. 3. 2018

Anime a manga se na festivalech začaly objevovat nejdříve zřídka, a to až na konci 90. let. Získávaly si však stále více přívrženců a tak byl roku 2003 zorganizován první con zaměřený na anime a mangu zvaný AkiCon. Následující rok vznikl také Animefest a roku 2006 se ke conům zaměřeným na japonskou kulturu přidal pražský Advík. (Pospíšek, 2014)

První cosplay se podle dochovaných fotografií objevil až na Animefestu roku 2005. Cosplay se na české scéně pravděpodobně objevil již dříve, fotografie z předchozích ročníků však není možné dohledat, jedině snad v soukromých archivech, proto tuto skutečnost není možné potvrdit. Společně s rostoucí popularitou japonské populární kultury a také conů, začala růst také popularita cosplaye. První cosplay soutěž se konala na Animefestu roku 2006. Mezi úspěchy českých cosplayerů patří první soutěžní nominace na Eurocosplay na Animefestu v roce 2010 a následující rok také na Advíku. (Pospíšek, 2014) Každým rokem návštěvníků conů přibývá a taktéž roste popularita cosplay.

1.5 Výběr cosplaye v sociálněvědní perspektivě

Otázce výběru ztvárňované postavy zatím nebyla v sociálních vědách věnována systematická pozornost. Výjimku tvoří některé studie, jež se zabývají fenoménem cosplay komplexněji a o výběru postav se zmiňují.

Anne Peison-Smith (2013) ve své práci *Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia,* věnující se cosplayerům z Honkongu, označuje jako nejpodstatnější faktor ovlivňující výběr ztvárňované postavy, vztah cosplayera k dané postavě, tedy sympatie ke konkrétnímu charakteru, případně touhu ztvárnit oblíbenou postavu z dětství. Jako další významný faktor zmiňuje žánr, jež cosplayer preferuje, a z nějž následně postavy vybírá. (Peison-Smith, 2013)

Dále se o výběru ztvárňované postavy zmiňuje výzkum zabývající se demografickými, behaviorálními, psychologickými a sociologickými otázkami cosplay fandomu. Výzkum vypracovala Robin S. Rosenberg a Endrea M. Letamendi a byl realizován prostřednictvím online dotazníků. Zúčastnilo se ho 198 cosplayerů, převážně z USA, ve věku 15-50 let. Výzkum odhalil jako nejčastější důvody pro výběr kostýmu jak bude jedinec v kostýmu vypadat, určité charakterové vlastnosti, minulost postavy a fyzické znaky postavy. (Rosenberk a Letamendi, 2013)

V České republice poskytuje na výběr ztvárňované postavy náhled bakalářská práce Lucie Tomeškové *„Vznik a vývoj cosplayingu a costume artu“*, ve které uvádí jako důvody pro tvorbu a prezentaci cosplaye pocit souznění s konkrétní postavou, touhu ztvárnit svůj idol, dále osobní touhu po pozornosti a v neposlední řadě také potřebu kreativní tvorby. Tato motivace pak často stojí za výběrem konkrétní postavy, protože cosplayer vybírá podle kostýmu, který touží vytvořit. (Tomešková, 2014)

Podle bakalářské práce *Cosplay fandom v České republice* Jindřicha Pospíška (2014) jsou nejdůležitější faktory ovlivňující výběr ztvárňované postavy osobní sympatie a vztah k postavě. Dále je to fyzická podobnost s postavou nebo snaha zalíbit se daným cosplayem ostatním členům fandomu. (Pospíšek, 2014)

Podle výše zmíněných prací představují nejvýznamnější faktory výběru postavy charakter postavy (Peirson-Smith, 2013; Rosenberg a Letamendi, 2013) a vztah cosplayera k ní (Peirson-Smith, 2013; Pospíšek, 2014; Tomešková, 2014). Dále fyzický vzhled postavy (Rosenberg a Letamendi, 2013; Pospíšek, 2014) nebo touha tvořit kostýmy a prezentovat je (Tomešková, 2014). Nicméně žádná z výše uvedených studií se otázce výběru ztvárňované postavy nevěnuje detailněji. Pospíšek k tomu poznamenává, že *„…strategie volby cosplaye jsou zkrátka u každého cosplayera různé,“ (Pospíšek, 2014, str. 36).*

2. Metodologie výzkumu

2.1 Výzkumný problém a výzkumné otázky

Cílem mého výzkumu je zjistit, na jakém základě si cosplayeři v České republice vybírají ztvárňované postavy, přičemž mi nejde pouze o vytvoření seznamu možných faktorů, ale zajímá mě, proč je pro ně určitý faktor tím nejpodstatnějším. Někteří mohou pokládat charakter postavy za důležitý, protože zahrnuje vlastnosti, jež mu imponují, nebo pokládá charakter za stěžejní pro ztvárnění postavy při roleplay. Jiní dají přednost vizuální stránce postavy, či se orientují podle náročnosti přípravy kostýmu. Faktorů, které působí při výběru role, je samozřejmě mnoho. Svým výzkumem bych ráda získala podrobnější informace o různých přístupech k výběru postavy od jednotlivých informátorů.

Dále se zaměřím na ustanovené normy výběru ztvárňovaných postav a jejich soulad nebo nesoulad s jednáním aktérů. V souvislosti s tím se budu zabývat názory jedinců na výběr cosplaye ostatních členů fandomu.

Základní výzkumné otázky:

Jaké faktory jsou pro cosplayery stěžejní při výběru ztvárňované postavy?

Jakým způsobem se ustanovuje soulad nebo nesoulad ve výběru cosplaye mezi fandomem a jednotlivcem?

2.2 Výzkumná strategie a techniky sběru dat

Vzhledem k množství možných názorů a zkušeností jednotlivých informátorů, byl výzkum realizován kvalitativní výzkumnou strategií, konkrétně polostrukturovanými rozhovory. Tato technika mi umožnila získat detailnější informace, než jaké bych získala z výzkumných strategií kvantitativních. *„Polostrukturovaná varianta interview v zásadě kombinuje výhody a minimalizuje nevýhody obou krajních forem rozhovoru, tj. volného, nestrukturovaného a strukturovaného.“ (Reichel, 2009, str. 112)* Tento druh rozhovoru umožňuje získat odpovědi na předem stanovené otázky, zároveň však poskytuje dostatečný prostor pro případné otázky doplňující, což zaručuje nejen spolehlivější pochopení informací získaných od informátorů, ale i možnost získat informace rozšiřující základní okruh otázek. (Miovský, 2006) Tím je zajištěno opravdové porozumění mezi výzkumníkem a informátorem, což umožňuje získání kvalitních dat. (Hendl, 2016)

Předem jsem připravila témata, která jsem s informátory probrala. Zároveň jsem, díky povaze polostukturovaného rozhovoru, mohla na informátory reagovat doplňujícími otázkami, které mi následně pomohli získat podrobnější informace. Měla jsem také možnost, s ohledem na dotazovaného, upravovat pořadí otázek, což přispělo k lepší plynulosti rozhovoru. Snažila jsem se pokládat neutrální a srozumitelné otázky, které na sebe plynule navazovaly. Jsem si vědoma skutečnosti, že pro získání hodnotných informací je nezbytné působit důvěryhodně a nastolit příjemnou přátelskou atmosféru, proto jsem během rozhovorů neustále projevovala zájem a vstřícnost k informátorům, abych je tak povzbuzovala v odpovědích. (Hendl, 2016)

Připravená témata nekopírovala výzkumné otázky mého výzkumu, ale byla obsáhlejší. To především z důvodu lepšího pochopení zkušenosti informátorů. V závislosti na ochotě dotazovaného interview trvalo 40 minut až 1,5 hodiny. Nahrané rozhovory byly následně doslovně přepsány.

Pro realizaci rozhovorů byly zvoleny kavárny, vždy vybrané tak, aby byly pro konkrétního informátora co nejpřijatelnější a cítil se zde pohodlně. Informátoři, kteří byli získáni pomocí referenčního výběru[13], byli na začátku rozhovoru seznámeni s cílem mé práce a také s použitím získaných informací. Zároveň jsem je ujistila o anonymitě a požádala o souhlas pro nahrání rozhovoru.

2.3 Výzkumný vzorek a jeho výběr

Vzhledem k cíli mého výzkumu je vzorek omezen na cosplayery, kteří se aktivně cosplayi věnují. Místo pobytu informátorů bylo omezeno pouze na Českou republiku, konkrétnější omezení lokality jsem však nepokládala za důležité, podstatným faktorem byla především příslušnost ke cosplay fandomu. Věkové omezení taktéž nebylo stanoveno, jelikož jsem se snažila získat heterogenní vzorek, který by mi poskytl odlišné pohledy a názory na výběr postav v závislosti na věku, zkušenostech nebo genderu informátorů a zároveň různé názory jedinců na výběr postav ostatních členů fandomu.

Vzhledem k tomu, že jsem outsider, tedy znám jen několik lidí, kteří se věnují cosplayi, rozhodla jsem se získat vzorek pro tento výzkum referenčním výběrem (technika sněhové koule). Princip této techniky spočívá v získávání kontaktů na vhodné informátory, vždy od jedince, s nímž již byl proveden rozhovor. (Reichel, 2009)

[13] Referenční výběr neboli technika sněhové koule – princip této techniky spočívá v získávání kontaktů na vhodné informátory, vždy od jedince, s nímž již byl proveden rozhovor. (Reichel, 2009)

Podařilo se mi získat velmi pestrý výzkumný vzorek, jednak co se týče věkového rozmezí 18 až 36 let, ale také úroveň dotazovaných se do značné míry liší v závislosti na tom, jak dlouho a do jaké míry se cosplayi věnují. Od jedinců, pro které je cosplay spíše rekreační záležitostí, až po téměř profesionální cosplayery. Velká variabilita je také v preferovaných žánrech jednotlivých informátorů.

S ohledem na časové omezení a rozsah tohoto výzkumu v rámci bakalářské práce jsem provedla rozhovor s 20 cosplayery. Rozhovory jsem uskutečnila s osobami převážně z Prahy, případně jsem za informátory dojížděla do místa bydliště. Dva z rozhovorů jsem nakonec nemohla použít, jelikož kvalita nahrávek byla v tak špatném stavu, že nebylo možné rozhovory přepsat. V jednom případě šlo o nadměrný okolní hluk v nahrávce a v druhém případě šlo o závadu, která byla způsobena mou nepozorností. Z časových důvodů jsem se nepokoušela o rekonstrukci těchto rozhovorů. Od jednoho z informátorů jsem nakonec nezískala souhlas k použití nahrávky rozhovoru. Výsledný vzorek tak tvoří sedmnáct informátorů, a to jak studentů, tak pracujících osob.

Jednotlivé informátory jsem pro lepší přehlednost pojmenovala přezdívkami, konkrétně jsem použila japonské číslovky. Uváděni jsou v pořadí, ve kterém byly rozhovory uskutečněny. Pro snadnější orientaci v následující části práce uvádím profily jednotlivých informátorů.

Ichi – žena, 23 let, studentka VOŠ ekonomických studií, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje přibližně 4 roky a má za sebou kolem pěti postav. Aktivně se účastní conů v České republice. Zaměřuje se na postavy z anime.

Ni – muž, 24 let, pracuje jako programátor, bydliště v Plzni.

Cosplayi se věnuje od 14 let. Má za sebou téměř deset postav a pravidelně se účastní conů v České republice. Od chvíle, kdy dokončil školu a začal pracovat, se cosplayi věnuje méně, ale stále je aktivním cosplayerem. Cosplayuje postavy různých žánrů.

San – žena, 22 let, studentka teoretické fyziky na VŠ, bydliště v Brně.

O cosplay se zajímá přibližně pět let. Již vytvořila přibližně osm postav a pravidelně se účastní conů v České republice. Nejčastěji cosplayuje postavy z filmů nebo videoher.

Yon – žena, 18 let, studentka Obchodní akademie, bydliště v Praze.

O cosplay se zajímá přibližně tři roky. Již vytvořila přibližně šest postav a pravidelně se účastní conů v České republice. Nejčastěji cosplayuje postavy z anime.

Go – žena, 26 let, pracuje jako sekretářka, bydliště v Brně.

Dosud ztvárnila přibližně dvacet postav a to především z anime. Pravidelně se účastní conů a soutěží v České republice.

Roku – muž, 26 let, pracuje jako analytik, bydliště v Praze.

Od roku 2012 se věnuje cosplayování. Dosud vytvořil 20-25 postav z různých žánrů. Pravidelně se účastní soutěží a navštěvuje cony po České republice. Patří mezi přední české cosplayery.

Nana - žena, 30 let, pracuje jako designérka šperků, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje přibližně dvanáct let. Má za sebou přes dvacet vytvořených postav a účastní se conů jak v České republice, tak v zahraničí. Cosplayuje postavy z různých žánrů.

H**achi** – muž, 22 let, pracuje jako finanční poradce, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje od patnácti let, vytvořil přes deset postav. Pravidelně se účastní conů v České republice. Jeho nejoblíbenějším žánrem je anime, ale cosplayuje i postavy z videoher a filmů.

Kyu – žena, 19 let, studentka gymnázia, bydliště v Kolíně.

Cosplayi se věnuje od roku 2013 a má za sebou přibližně osm postav, účastní se conů v České republice. Cosplayuje postavy z různých žánrů.

Ju – žena, 22 let, studentka VŠE, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje přibližně pět let a dosud vytvořila přes deset postav. Aktivně se účastní conů v České republice. Cosplayuje postavy především z videoher, ale také z anime nebo filmů.

Ju-ichi – muž, 22 let, student UJEP, bydliště v Praze.

Čtyři roky se věnuje cosplayi, účastní se conů v České republice i v zahraničí. Zaměřuje se především na postavy z videoher a dosud má za sebou přes deset ztvárněných postav.

Ju-ni – žena, 22 let, studentka FF UK, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje sedm let, aktivně se účastní soutěží a conů v České republice. Cosplayuje postavy z různých žánrů. Dosud vytvořila přes dvacet postav. Patří mezi přední cosplayery v České republice

Ju-san – muž, 29 let, pracuje jako ilustrátor/grafik, bydliště v Karlových Varech.

Cosplayi se věnuje přibližně třináct let a má za sebou deset až patnáct postav. Cosplayuje postavy z různých žánrů. Patří mezi přední cosplayery v České republice.

Ju-yon – žena, 27 let, pracuje jako designérka, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje přes deset let. V minulosti se pravidelně účastnila soutěží jak v České republice, tak v zahraničí. Dnes je pravidelně zvána jako porotkyně na prestižní cosplay soutěže. Patří mezi přední světové cosplayery.

Ju-go – muž, 23 let, pracuje jako programátor. Bydliště v Ostravě.

Cosplayi se věnuje sedm let, preferuje postavy z anime a dosud vytvořil přes deset postav. Pravidelně se účastní soutěží a conů v České republice.

Ju-roku – žena, 22 let, pracuje jako baristka v kavárně, bydliště v Praze.

Cosplayi se věnuje přes osm let, dosud ztvárnila třicet až čtyřicet cosplayí. Účastní se conů v České republice a cosplayuje postavy především z anime.

Ju-nana – muž, 36 let, pracuje jako správce sítě, bydliště v Praze.

O cosplay se zajímá od svých pětadvaceti let. Cosplayuje postavy z anime, dosud ztvárnil tři postavy. Pravidelně se účastní conů v České republice a v zahraničí.

2.4 Analytické postupy

Zvolená výzkumná strategie, tedy kvalitativní výzkum, vyžaduje, aby analýza dat probíhala od okamžiku započetí výzkumu.

Jednotlivé rozhovory byly se souhlasem informátorů nahrávány na audio zařízení. V průběhu rozhovorů jsem si dělala případné poznámky. Co nejdříve po realizaci

rozhovoru jsem na základě nahrávek převáděla doslovnou transkripcí mluvený projev. Zároveň jsem odstranila informace nepodstatné pro cíl mého výzkumu, tedy takové, které byly odbočením od tématu. Pokud to bylo nutné, upravila jsem text stylisticky a případně gramaticky tak, aby bylo dosaženo lepší srozumitelnosti, což je u rozhovorů, kde jde primárně o obsah, možné. (Hendl, 2016) Některá cizí slova, především japonská, nebyla v některých rozhovorech, z důvodu špatné kvality nahrávky, zřetelná, v takových případech jsem se opět obracela na konkrétní informátory, pokud to bylo nutné pro další výzkum.

Následně jsem provedla segmentaci, kódování a poznámkování textu. (Hendl, 2016) Prostřednictvím segmentace jsem nejprve rozdělila text na tématické celky. Tyto celky byly následně podrobeny induktivnímu kódování, čímž byl text klasifikován a označen kódy, tím byly identifikovány jednotlivé jevy. Díky kódování byl text přehlednější pro interpretaci dat, protože byl rozdělen do kategorií. Konkrétně jsem použila metodu otevřeného kódování a využila jsem všechny typy kódů od popisných, které jsem následně doplnila interpretativními, tedy takovými, jež zachycují význam daného segmentu, až po strukturní, které mi pomohly orientovat se mezi opakujícími se tématy. Ke kódům jsem zároveň doplňovala komentáře, čímž jsem předešla možnému vytržení dat z kontextu a zároveň jsem vytvořila základ pro konečnou výzkumnou zprávu. (Heřmanský, 2009-2010) S takto zpracovanými rozhovory jsem byla schopna určit všechny faktory a principy relevantní při procesu výběru ztvárňovaných postav cosplayerů a zároveň odkrýt proces rozhodování, který se před konečným výběrem odehrává.

2.5 Etické otázky výzkumu

Jedna z nejdůležitějších částí společenskovědního výzkumu, kterou je potřeba mít neustále na paměti, je etika. Jednotlivé rozhovory byly zahájeny seznámením informátorů s cíly a průběhem výzkumu. Zároveň byli ujištěni o anonymitě získaných dat a jejich archivaci, dle zásad bezpečného uchování dat. Anonymitu účastníků jsem v práci zajistila přezdívkami, které jsem vymyslela a přidělila každému informátorovi. Abych předešla možné emoční újmě na straně informátora, byl začátek rozhovoru zahájen také ujištěním, že dotazovaný nemusí na určité otázky odpovídat a má kdykoli možnost ukončit participaci na výzkumu. Obdržená citlivá data nebudou vyzrazena třetí straně. Současně jsem se také zaručila, že získané informace nebudou lživě prezentovány a budou správně citovány. (Ezzeddine, Heřmanský, Novotná, Seidlová, Šťovíčková, Vaňková, n. d.)

Poté co jsem s jednotlivými informátory objasnila všechny okolnosti rozhovoru, podepsali informovaný souhlas o účasti na výzkumu a zároveň souhlas ohledně nahrávání rozhovoru. K tomuto kroku jsem se rozhodla vzhledem k tomu, že rozhovor může být pro někoho nepříjemný z důvodu sdělování informací, jež mohou mít osobní charakter. Informátor se tak cítil chráněn vůči možnému úniku informací. (Ezzeddine, Heřmanský, Novotná, Seidlová, Šťovíčková, Vaňková, n. d.) Se získanými daty bylo nakládáno v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů.

3. Výsledky výzkumu

Původně jsem očekávala, že pro zodpovězení první výzkumné otázky, tedy jaké faktory jsou pro cosplayery stěžejní při výběru postavy, postačí vyjmenovat jednotlivé faktory, které cosplayeři nejčastěji během rozhovorů uváděli jako je oblíbenost postavy, vzhled postavy, charakter apod. Již během získávání dat jsem však dospěla k závěru, že výběr postavy je mnohem složitější proces, který ovlivňují různé skutečnosti, pouhé vyjmenování nejčastějším faktorů tedy není dostačující pro plné porozumění procesu výběru cosplaye.

Ukázalo se, že výběr postavy je zcela zásadně ovlivněn dvěma skutečnostmi, zaprvé jde o cíl, kterého chce v cosplay fandomu daný jedinec dosáhnout a zadruhé jde o praxi, kterou daný cosplayer preferuje. V následující kapitole se pokusím ukázat, jak dochází k výběru cosplayované postavy právě na průsečíku těchto dvou skutečností.

3.1 Výběr postavy ovlivněný záměrem cosplayera

Faktory, jež cosplayeři zohledňují při výběru postavy, vždy souvisí s cílem, který jedince vede k tomu, stát se cosplayerem. V prvním případě jde o zábavu, tvoření oblíbených postav s přáteli a následné setkávání na conech, a v druhém případě o popularitu, tedy o touhu být obdivován a získat uznání.

3.1.1 Zábava

Pokud jedinec praktikuje cosplay primárně pro zábavu, je nejčastějším faktorem, ovlivňujícím výběr cosplaye, zda patří mezi oblíbené postavy daného cosplayera. V tomto případě je výběr ovlivňován zejména osobním vztahem k postavě. Požadavky na fyzickou podobnost s postavou jsou většinou na druhém místě. Často se jedná o postavu, která je pro jedince hrdinou z dětství: *„Když jsem si vybral Batmana, tak to bylo z toho důvodu, že sem ho měl prostě vždycky rád a byl to jeden z těch dětských snů, jako né bejt Batman, ale mít třeba aspoň takovej kostým.“* (Ju-san, muž, 29 let, ilustrátor/grafik)

Také může jít o postavu, s jejímž příběhem nebo charakterem se daný cosplayer ztotožnil: *„…ztotožnila jsem se s tím příběhem v tom slova smyslu, že ten její otec jí prakticky furt lhal, neříkal jí nikdy pravdu, furt říkal, že je to pro její dobro, i když pak ta pravda ten jejich vztah úplně zničila. V tomhletom ohledu jsem se s ní fakt ztotožnila, protože můj otec mi lhal a v té době jsem se dozvěděla úplnou náhodou pravdu a nebylo to hezký (odmlka) takže tak.*“ (Ju-ni, žena, 22 let, studentka FF UK) *„Znal jsem třeba jednu*

holku, která vždycky cosplayovala stejnou postavu. Ta postava se jmenuje Candy a je to holka z děcáku no a ta holka, co ji vždycky cosplayovala, byla taky z děcáku a vždycky říkala, že taky bojuje proti světu jako ona." (Ni, muž, 24 let, programátor)

Tato skupina cosplayerů se tedy cosplayi věnuje především pro zábavu a většinou se neúčastní soutěží. Fyzická podobnost s postavou, jak jsem zmínila výše, bývá spíše druhořadá, většina informátorů dokonce vědomě důraz na fyzickou podobnost upozaďuje, pokud mají nějakou postavu skutečně oblíbenou: *„Já ji mám hrozně ráda, fakt je pro mě takovým vzorem, chtěla bych být jako ona. Akorát uplně upřímně fakt jako ona nevypadám, ale cosplayovala jsem ji, protože ji prostě žeru no (smích)."* (Ichi, žena, 23 let, studentka VOŠ) *„Ty proporce jsou pak taky důležitý, ale člověk řeší, že prostě má tu postavu oblíbenou, má k ní vztah, tak proč si ji prostě neužít, já to prostě dělám pro sebe, nedělám to pro lidi."* (Ju-go, muž, 23 let, programátor)

Roleplay bývá velmi často oblíbenou praxí. Právě během roleplay je totiž možno užít si zábavu: *„Na těch conech je potom větší sranda, když se tam třeba sejdou postavy ze stejnýho filmu a teď tam spolu hrajou ty různý scénky a tak. To je vždycky super."* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP)

Jedinci, pro které je prioritní zábava, často cosplayují ve skupinách, kde je jejich výběr ovlivněn skupinou. Postavy bývají v takovém případě přiděleny spíše podle fyzické podobnosti s postavou a na oblíbenost dané postavy v očích jedince se příliš nehledí. To však vynahrazuje právě zábava během scének, které může skupina společně hrát. Dochází tak k jakémusi rozporu v samotném cosplayerovi, který se sice věnuje cosplayi pro zábavu, kterou mu skupinový cosplay nabízí, ale zároveň je pro něj důležité cosplayovat postavy, ke kterým má blízký vztah a patří mezi jeho oblíbené. Právě nutnost tvořit přidělenou postavu, je tak často důvodem, proč se cosplayeři rozhodnou ze skupin odejít: *„Akorát mi u toho vadilo, že si člověk nemohl vybrat postavu, kterou by nejvíc chtěl, člověk se musel přizpůsobit a když se mu nějaká postava líbila, ale víc se hodila na někoho jiného, tak to prostě dělat nemohl no. To mě vždycky mrzelo, třeba jsem musela několikrát dělat klučičí postavy…a proto jsem se potom rozhodla, že to budu už dělat sama, případně jen s jedním člověkem a tomu prostě řeknu, chci dělat tohle a tohle…prostě už žádný podřizování někomu no."* (Nana, žena, 30 let, designérka šperků)

Důraz na preciznost při výrobě kostýmu je individuální, nicméně část informátorů, jež se cosplayi věnuje pro zábavu, často řadí proces výroby kostýmu mezi hlavní důvody, proč se cosplayi věnují. Úroveň kvality kostýmu se liší v závislosti na schopnostech

jedince, ale „crafting“[14] pro ně bývá velmi podstatnou částí. Dále je důležité, dle slov mých informátorů, zhodnotit, zda je cosplayer schopný daný kostým vůbec vytvořit, což může být důvodem, proč oblíbenou postavu necosplayuje: *„…je to dost náročné a je na to potřeba spousta materiálu. Takže bych možná potřebovala i od někoho pomoc no. Takže je to pro mě spíš takovej sen no.“* (Nana, žena, 30 let, designérka šperků)

Vedle zábavy zde jde také o touhu někam patřit a získat přátele se stejným zájmem, se kterými může jedinec sdílet svou práci a zkušenosti: *„No ty cony jsou vždycky super v tom, že se tam člověk seznámí s hodně lidma, protože když máš na sobě nějakej kostým, tak klidně můžeš přijít k nějaký postavě ze stejnýho filmu a začít s nim hned hrát nějakou scénku. A tak se prostě seznámíte…ty kontakty jsou potom fakt důležitý, protože když pak si nevíš třeba s něčím rady, jak něco vyrobit, tak máš komu napsat, a nebo i tobě lidi píšou.“* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP)

3.1.2 Popularita

„Hrozně se mi líbí, že i když jsem uplně neznámej člověk, tak za mnou přijdou lidi, že se se mnou chtěj vyfotit. A pak to třeba někomu ukazujou. To se mi na tom líbí nejvíc.“ (Hachi, muž, 22 let, finanční poradce) *„Já mám ráda ten ohlas, když mi někdo řekne, že je to super a chtěj se třeba se mnou vyfotit nebo tak, proto to dělám.“* (Ju-roku, žena, 22 let, baristka)

Pokud je hlavním cílem cosplayera, stát se populární, získat fanoušky a být například sledován na sociálních sítích, hlavním faktorem se stává především fyzická podobnost s postavou a popularita dané postavy. Cosplayovat neznámou postavu neupoutá tolik pozornosti jako postava, která je aktuálně obecně oblíbená a známá. Proto se zaměřují na nové populární postavy nebo nové designy známých postav: *„…teď vyjde od vývojáře nový design a to vypadá líp než ten, co jsem dělala a hlavně se bude očekávat, že když už jdu za tuhle postavu, tak budu tu novou verzi mít, protože kdybych měla tu starou, tak to nikoho zajímat nebude.“* (Ju-roku, žena, 22 let, baristka)

Vedle populárnosti dané postavy může hrát významnou roli také její fyzická atraktivita. To mohou využívat především cosplayerky, což reflektují někteří moji informátoři: *„Získal jsem druhý místo. No protože první byla polonahá holka, to sem neměl šanci (smích).“* (Ni, muž, 24 let, programátor) Mezi mými informátory nebyl nikdo,

[14] Crafting – termín je odvozen z anglického slova craft, cosplayeři tímto slovem označují výrobu doplňků kostýmů nebo i celé kostýmy, které se nešijí.

kdo by deklaroval, že využívá fyzickou atraktivitu k dosažení úspěchu, nicméně to velmi často reflektovali na ostatních.

Fyzická podobnost s postavou je pro tento typ cosplayerů naprosto zásadní. Pokud narazí na postavu, kterou mají velmi rádi, ale fyzicky se na ně nehodí, cosplayovat ji jednoduše nebudou: *„…tam je ten základní problém, proč ho necosplayuju, ty tělesný dispozice. Thor je obrovskej a ramenatej, což já nejsem, tak si na to úplně netroufám, aby to nevypadalo blbě. Tak nevim, buď začnu chodit do fitka, nebo se naučim vyrábět ňáký vycpávky.“* (Roku, muž, 26 let, analytik) Jak je patrno z této výpovědi, mají cosplayeři strategie, díky kterým mohou docílit fyzické podobnosti s postavou.

Cosplayeři jež zapadají do tohoto modelu velmi často pro dokonalost výsledného cosplaye mění i svůj osobní vzhled. Může jít o drobné úpravy vzhledu, například úpravou účesu. Každopádně i změna účesu může znamenat razantní změnu, například jedna z mých informátorek si kvůli cosplayi všechny vlasy oholila. Dále se často jedná o práci na vypracované postavě nebo diety: *„Já vlastně i teďka kvůli cosplayi držim dietu, zhubla už jsem sedm kilo.“* (Ju-ni, žena, 22 let, studentka FF)

Vedle popularity postavy a fyzické podobnosti s postavou je pro cosplayery podstatná také náročnost výroby kostýmu. Často se účastní soutěží, kde je důležité, jaké techniky cosplayeři použijí při výrobě kostýmu: *„Když si člověk vybírá postavu na soutěž, tak si musí vybrat postavu, která má opravdu výherní potenciál. To znamená, může v tom člověk zapojit spousty technik při výrobě kostýmu, protože čím více technik, tím více bodů člověk může získat…a hlavně ten výherní potenciál spočívá i v určitým wow efektu a člověk musí taky přemejšlet nad tím, pokud půjde do soutěže, kde je od něj vyžadováno nějaké představení, nějaké divadelní ztvárnění té postavy, tak musí přemejšlet i nad tím, jestli to zvládne ztvárnit, jestli na to má určité buňky, talent, předpoklady. Takže určitě si vybírám soutěžní postavy, které mají výherní potenciál.“* (Ju-yon, žena, 27 let, designérka) Ve výběru je tedy dále důležité, zda konkrétní postava umožňuje předvedení výrazné roleplay. Vhodné jsou tedy například také rekvizity, se kterými může cosplayer během scénky pracovat: *„…hlavní je ta scénka, když člověk bude mít postavu, která má jen školní uniformu, tam se toho moc nedá vykouzlit, ale když má třeba ty obrovský křídla, tak tam už je to o něčem jinym, může bejt třeba v pokleku, postupně se zvedat, dá se toho vykouzlit víc, než s nějakou obyčejnou postavou. Jako ty postavy musej bejt super, nebo musej něco umět. Aby to vypadalo super, třeba i s tím mečem se dá pracovat…na to se u toho výběru musí myslet.“* (Roku, muž, 26 let, analytik)

Zkušení cosplayeři mají vyhraněný specifický styl postav, u kterých vědí, že jim jsou jak fyzicky tak charakterově podobní. Jiným postavám se striktně vyhýbají, a to opět i v případě, že se jedná o postavu oblíbenou: *„Řekněme, že si vybírám jen ženy, aby se ke mně hodily, protože já jsem celá taková velká a udělaná paní, tak aby se ke mně prostě hodily. Necítím se na to dělat nějaký naivní mladý holčičky nebo roztomilý holčičky, takže pro mě jsou to spíš takový silný, velký, obrněný ženy.“* (Ju-yon, žena, 27 let, designérka)

Ve snaze zvýšit svou popularitu a získat fanoušky se jedinci mohou věnovat také crossplayi. Kvalita crossplaye bývá vedlejší, prvotní je zde snaha zaujmout. Strategií tak může být nejprve se zviditelnit právě postavami opačného genderu a ve chvíli, kdy má již jedinec základnu fanoušků se teprve začne věnovat cosplayi například oblíbených postav: *„Já vlastně když jsem se rozhod, že to chci dělat jako profesionálnějc, tak jsme vlastně s kamarádem určitej čas dělali jenom crossplay (smích). Ne jako nějak, aby to bylo hezký, ale aby jsme se tím aspoň trochu zviditelnili. Takže to byla spíš taková sranda, ale fakt jsme tim získali ty fanoušky. Pak už jsme se rozdělili a dělali jsme každej svoje věci a ke crossplayi jsem se vlastně už nevrátil. Jako mám dost kámošů, co takhle zkouší prorazit (smích).“* (Roku, muž, 26 let, analytik)

Cosplayeři, kteří nejsou aktivní na soutěžích, ale soustředí se na propagování sebe sama prostřednictvím médií, tedy vytváří fotky nebo krátká videa svých cosplayí a sdílí je na sociálních sítích, postupují při výběru podobným způsobem. Pro jedince, kteří své cosplaye fotí, není roleplay tak důležitým jako pro jedince, kteří se účastní soutěží nebo natáčí videa. Nicméně okamžik, kdy tito cosplayeři své cosplaye fotí, je možno za jistý druh roleplay považovat také, jelikož musí zaujímat stejné pózy jako daná postava a samozřejmě mít stejný výraz. Vzhledem k tomu, že jsem mezi svými informátory neměla téměř žádné cosplayery, kteří by svou tvorbu soustředili pouze na sociální sítě, nemohu říci, jak podstatný pro ně právě faktor roleplay je.

3.2 Výběr postavy ovlivněný preferovanou praxí

Výběr cosplaye zásadně ovlivňuje preferovaná činnosti daného cosplayera. Těmi hlavními jsou výroba kostýmu a performance.

3.2.1 Výroba kostýmu

Často oblíbenou činností bývá proces výroby kostýmu. Mnoho cosplayerů se cosplayi věnuje především kvůli tomuto faktoru: *„Já hrozně ráda ty kostýmy vyrábím, dělám to pro ten pocit, že jsem to prostě zvládla (smích). Vždycky si vyberu nějakou postavu, většinou takovou, kterou mám fakt ráda, že bych chtěla bejt třeba jako ona a vyrábím to. Je to takovej relax. Vlastně bych ani na ten con nemusela chodit, ale bylo by mi zase líto, že ten kostým by byl jen ve skříni.“* (Ichi, žena, 23 let, studentka VOŠ)

Většina cosplayerů se při výrobě orientuje na konkrétní typ kostýmů. Někteří například neradi šijí, a proto vyhledávají spíše kostýmy, které mohou vyrábět jinými technikami, takovými jsou například „armory“ čili brnění: *„No to je taková moje specializace, že dělám ty armory, já si podle toho ty postavy vybírám, baví mě to. Ono to moc lidí neumí, takže i pomáhám ostatním…“* (Hachi, muž, 22 let, finanční poradce) *„…mě prostě baví craftění, to šití se ale ještě pořád učim, ještě to pořádně neumim, ale to craftění, což znamená teda výroba různých věcí třeba náhrdelníky nebo něco podobného, tak to mě strašně baví. A teďka jakoby tohle dělám už tak dva roky, tři roky zpátky a dělám to jenom pro zábavu, takže doma jen o volném čase, místo čtení, hraní videoher nebo koukání na filmy, tak vyrábím ty doplňky a tak.“* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP) Záleží tedy na preferencích způsobu výroby cosplayera. V případě, že crafting mezi oblíbenou tvorbu nepatří, vybírá cosplayer spíše kostýmy, které je možno ušít: *„Já, protože umím šít, tak ráda dělám ty šaty. A postupně se v tom jako docela zlepšuju, takže si můžu jako plánovat, že jako před x rokama bych si netroufla na ty šaty, co dělám teď, protože by to dopadlo strašně, protože jsem jako neuměla tak dobře šít. Ale postupem času.“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ)

Pocit naplnění přichází během procesu výroby kostýmu a následně po jeho dokončení. Navíc pokud sám cosplayer vnímá, že se ve výrobě s každým dalším kostýmem zlepšuje, dochází tak často ještě k většímu uspokojení z výsledku práce: *„…ta výroba. Já třeba vyrábím doma hodně, takže se pokaždý naučím něco novýho, a tím se i zlepšuju a mám ze sebe lepší pocit a připadám si i taková hezčí v tom cosplayi, kterej si jednou za čas můžu oblíknout.“* (Ju-roku, žena, 22 let, baristka)

3.2.2 Performance

Velmi oblíbenou praktikou je performance. Záměrně zde používám slovo performance, nejde totiž pouze o roleplay, ale o celkové prezentování postavy. Každý cosplayer přikládá roleplayi jiný důraz, velkou roli hrají schopnosti daného cosplayera.

Výběr bývá ovlivněn vztahem k roleplayi, tím se cosplayeři preferující performanci rozdělují na dva typy. V první řadě jde o cosplayery, kteří kostým rádi předvádí, ti vybírají postavy, které jsou jim blízké, aby jejich roleplay působil věrohodně a sami se při něm cítili dobře a pak jsou jedinci, pro které roleplay představuje možnost zahrát si různé charaktery, což je pro ně velmi lákavé, a proto si vybírají postavy různých charakterů.

U některých cosplayerů prvního typy roleplay úplně absentuje, i tak je ale roleplay jistým způsobem při výběru zohledněn, jelikož se daný cosplayer ve většině případů snaží vybrat takovou postavu, jejíž charakter mu bude blízký. Tím se vyhne hraní postavy a zároveň uspokojí očekávání, které je na cosplay kladeno. Tito jedinci si většinou nejsou v roleplayi dostatečně jisti nebo je jednoduše nenaplňuje: *„Já ten roleplay nějak nedodržuju, chci, aby všichni viděli ten kostým, ale tu postavu fakt nehraju, většinou si i vybírám postavy, který mi sou fakt podobný, takže to vlastně ani řešit nemusim a můžu se chovat normálně.“* (Ju-roku, žena, 22 let, baristka) Při výběru je tedy cosplayer zaměřen buď na kostým, ve kterém se chce předvést nebo na konkrétní charakter, který poskytuje dostatečný prostor pro roleplay. Pokud roleplay daný cosplayer nepreferuje, jde ve většině případů o důraz na kostým.

V případě, že se cosplayer zaměřuje na roleplay, vybírá si často postavy, jež odpovídají jeho charakteru, případně zvýrazňují rysy jeho vlastní povahy: *„…snažim se, aby to sedlo do toho roleplaye, takže mám určitý typy, rozhodně to nejsou takový ty dětinský postavy nebo až hloupý, nebo naopak přestárlý a moc vážný.“* (Hachi, muž, 22 let, finanční poradce) Často jsou si tedy postavy, jež si cosplayer vybírá, vzájemně podobné.

V některých případech může jít také o crossplay. Výše jsem zmínila, že při praktikování crossplaye jde často o snahu zaujmout a získat fanoušky, pokud to ale není cosplayerovým cílem, může se crossplayi věnovat také kvůli vzbuzení pozornosti právě na conech: *„No já právě chodim vždycky za ženskou postavu a vždycky to je super, chodíme v takovej partě a vždycky tam děláme různý scénky a všechny bavíme (smích).“* (Ju-nana, muž, 36 let, správce sítě)

Ve většině případů výroba kostýmů nepatří mezi oblíbenou praxi cosplayerů preferujících performanci, proto si často kostýmy kupují, nebo vyrábí kostýmy spíše jednoduché, případně jim s výrobou někdo pomáhá: *„…říkala jsem si, že by mě ta výroba ani nebavila. A nebo, když je to třeba zbytečně složitý, tak to prostě kupuju…“* (Ju, žena, 22 let, studentka VŠE)

Druhý typ tvoří cosplayeři, kteří se věnují, ať už amatérsky či profesionálně, herectví, ti spadají do druhého typu cosplayerů preferujících performance. Postup při výběru postavy je u nich odlišný. Charakter postav se většinou s každým cosplayem mění, jelikož si tito jedinci často přejí vyzkoušet si nejrůznější charaktery postav. Velmi často se střídají kladné a záporné postavy stejně jako postavy z různých žánrů: *„Já mám strašnou škálu od uplně dětských veselých až přes takový ne vyloženě zlý, ale chladný, nic moc nemluvící a tak. A je to zajímavý to takhle střídat, třeba na tom Animefestu mít jeden den tamtu a pak přeskočit hned do uplně jinýho protipólu. Je to sranda.“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia), *„…mě právě baví, když můžu hrát postavu, co je ztřeštěná a druhej den prostě hrát nějakou vážnější, že mě právě baví to takhle měnit a střídat.“* (Ju, žena, 22 let, studentka VŠE)

Nejdůležitějším faktorem se stává roleplay. Často bývá právě tato část hlavní motivací pro celkové praktikování cosplay. Především možnost nezávazně si zahrát postavu, kterou pokládá daný cosplayer za zajímavou, je pro ně podstatná. S tím souvisí také snaha vybírat si neobvyklé postavy, jež nejsou tak často cosplayovány: *„Hele oni jsou postavy, který si moc lidi nevybíraj, to jsou hodně ty záporný třeba, protože to lidi neuměj moc dobře hrát, ale mě právě tohle baví, nastudovat si tu postavu a pak ji hrát.“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia)

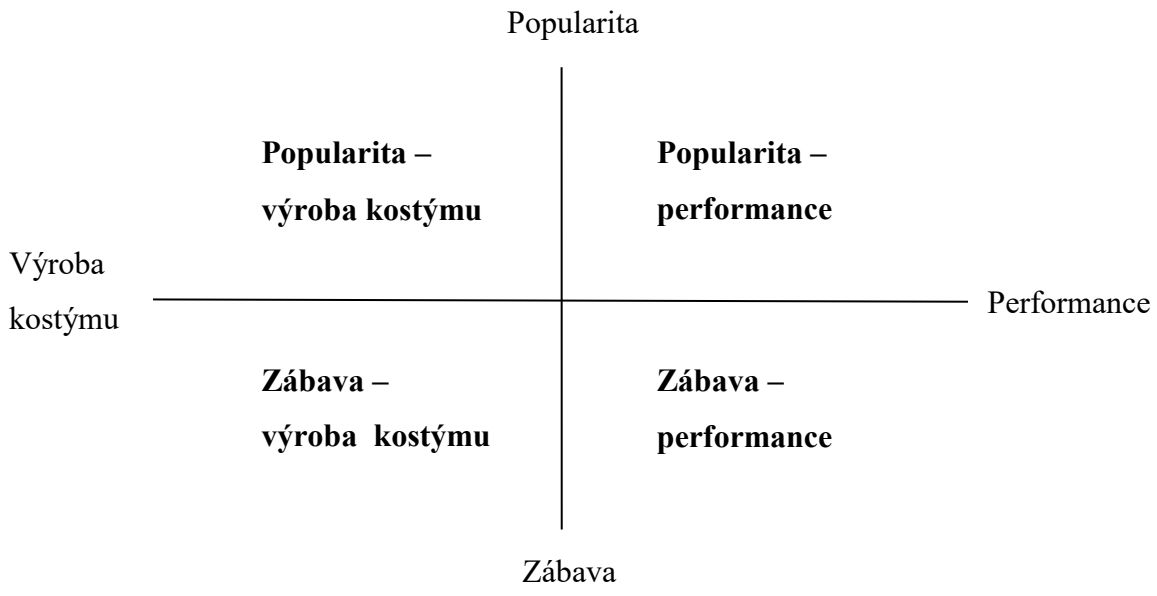
Výběr u „hereckých“ cosplayerů probíhá dvojím způsobem, buď jde o zaujetí kostýmem, nebo jde o oblíbenou postavu či charakter postavy. Na rozdíl od cosplayerů, kteří k herectví nemají žádný vztah, nebo s ním nemají žádné zkušenosti, si mohou „herečtí cosplayeři vybírat z velkého množství postav, protože se nemusí orientovat podle charakterové blízkosti s postavou. Často si záměrně si vybírají vzájemně odlišné postavy, protože jsou schopni ztvárnit jakýkoli charakter. Důraz je však vždy kladen na znalost postavy. Pokud cosplayera zaujme určitá postava, není automatické, že by ji hned chtěl cosplayovat. Nejdříve si musí postavu nastudovat, což je pochopitelné, vzhledem k tomu, že nelze hrát postavu, o které člověk nic neví: *„Určitě, já nemůžu dělat postavu, o který*

vlastně nevim, co je zač…když se mi takhle něco líbí, tak rozhodně to nedělám, aniž bych tu postavu znal…" (Ju-san, muž, 29 let, ilustrátor/grafik)

Fyzická podobnost s postavou je obvykle také důležitým faktorem. Nicméně široká škála charakterů, které jsou „herečtí" cosplayeři schopni roleplayovat, zvětšuje také množství postav, jež jsou fyzicky danému jedinci podobné.

3.3 Modelové příklady výběru

Na základě uskutečněných rozhovorů lze tedy říci, že základními faktory, jež cosplayeři při svém výběru zohledňují, jsou tedy popularita nebo zábava a výroba kostýmu nebo performance. Následující model byl vytvořen induktivně, tedy na základě získaných dat, cosplayery rozděluje na čtyři typy podle preferované praxe a cíle v cosplayi. Představitelé jednotlivých typů odlišně uvažují a postupují při výběru ztvárňovaných postav.



Model 1. : model základních faktorů ovlivňujících výběr cosplaye, který rozděluje cosplayery na čtyři typy, podle preferované praxe (výroba kostýmu nebo performance) a preferovaného cíle v cosplayi (popularita nebo zábava).

Výsledkem jsou tedy čtyři typy cosplayerů. Cosplayeři, kteří touží po popularitě, se dělí na skupinu zaměřující se prioritně na výrobu kostýmu a skupinu, která preferuje performance. A dále cosplayeři praktikující cosplay pro zábavu, jež se opět dělí na skupinu orientující se na výrobu kostýmu a dále skupinu zdůrazňující performance.

Jsem si vědoma skutečnosti, že toto rozdělení je do jisté míry limitující, jelikož zdůrazňuje pouze čtyři faktory, je tedy možné, že se někteří cosplayeři nebudou schopni zařadit do žádného z typů. Své informátory jsem však byla schopná pod jednotlivé modely zařadit.

Jedinci, jež se cosplayi věnují pro zábavu, se většinou striktně odlišují od cosplayerů, kteří touží po popularitě: *„Jako kdybych to dělal pro lidi, tak se všude propaguju, to by mě ale nebavilo, to je takový, nevim, divný, nemůžu se přece prostě prodávat. Jako kdybych chtěl, tak to dělám, ale opravdu ne.“* (Ju-go, muž, 23 let, programátor)

Stejně tak cosplayeři, kteří preferují performance, vnímají výrobu kostýmu spíše jako nutnou než oblíbenou činnost a naopak: *„Ono jako se hrozně říká, že si prostě ten kostým musíš vyrobit, že o tom ten cosplay je, ale mě to jako fakt nebaví (smích), takže mi s tim hodně pomáhá taťka a já to pak hlavně nosim na těch akcích a to mě baví, hrát, že jsem ta postava…“* (Ju, žena, 22 let, studentka VŠE)

Jednotlivé modely na tomto místě zvlášť představím vždy prostřednictvím vybraného informátora, který do daného modelu typicky spadá.

3.3.1 Popularita – výroba kostýmu

Informátorem, který spadá do tohoto typu je Ju-yon, žena, které je 27 let a pracuje jako designérka. Cosplayi se věnuje velmi aktivně a patří mezi světové cosplayery. Dnes se již pravidelně stává porotkyní na prestižních cosplay soutěžích.

Výroba kostýmu je její nejoblíbenější praxí: „*…ta část toho vyrábění, třeba teď, jak jsem byla ve Švýcarsku, tak my jsme se domluvili s kamarádama, že budeme dělat další skupinovej cosplay a já jsem byla uplně neposedná, těšila jsem se vždycky domů, až budu moct zase pracovat. Tu část tý práce prostě miluju.“* (Ju-yon, žena, 27 let, designérka)

Roleplay na druhou stranu není vyhledávanou činností Ju-yon a právě to ovlivňuje její výběr cosplayovaných postav. Typicky jde o postavy, jež jsou této cosplayerce charakterově blízké a všechny si jsou tedy i vzájemně podobné, aby se nemusela soustředit na roleplay. Vzhledem k prvotnímu záměru této cosplayerky, stát se populární, se do popředí dostává také faktor fyzické podobnosti s postavou: *„…vybírám jen ženy, aby se ke mně hodily, protože já jsem celá taková velká a udělaná paní, tak aby se ke mně prostě*

hodily. Necítím se na to dělat ňáký naivní mladý holčičky nebo roztomilý holčičky, takže pro mě jsou to spíš takový silný, velký, obrněný ženy…já se tak prostě ani necejtim, jsem spíš taková vostrá (smích), teda všichni řikaj, že tak působim, že se mě bojej, tak mi tyhle postavy prostě sednou no, nemusim nic hrát (smích).“ (Ju-yon, žena, 27 let, designérka)

3.3.2 Popularita – performance

Pro představení tohoto modelu jsem vybrala informátorku Kyu. Jde o studentku gymnázia, které je 19 let. Kyu se amatérsky věnuje herectví, což je důvod, proč je její oblíbenou praxí právě performance s důrazem na roleplay: „*…mě třeba ani jako moc nebaví vyrábět ty cosplaye, ono je to divný, ale mě to prostě nebaví, ale potom mě strašně baví být ta postava, jelikož já dělám divadlo a chci v tom pokračovat i nadále, takže to je prakticky něco k té mojí budoucí profesi.“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia) Zpravidla si vybírá postavy tak, aby jednotlivé charaktery nebyly stejné a mohla si zkusit „hrát“ rozličné postavy. Škála jejích postav tak zahrnuje různé povahy, které nejsou samotné informátorce vlastní: „*Hele takhle, já si to vždycky hrozně užívám, když je třeba nějakej con, tak to vždycky trvá třeba tři dny, tak se vždycky snažim udělat jako na každej den jinou postavu a užívám si to, že každej den jsem někdo jinej. Hodně lidí se třeba vyhejbá zápornejm postavám, protože to neuměj zahrát, to já nemusim (smích).“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia)

Touha stát se populární a získat obdiv se dá předpokládat už jen ze zmíněného přání informátorky, stát se herečkou: *„Jako sice se mi to zatím nepovedlo, ale jako chci v tom cosplayi prorazit, ne že bych neměla na internetu žádný sledující, to jako už mám, ale stejně mě ještě nikdo nezná. Mě trvalo, než jsem se jako aspoň trochu vypracovala, neměla jsem ze začátku ty kostýmy moc dobře udělaný. Takže na tom pracuju teď, vím, že zahrát umim všechno skvěle, teď jen doladit ty kostýmy a sem tam (smích).“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia) Zohledňovanými faktory se tedy postupem času pro Kyu stávají také preciznost kostýmu a dále fyzická podobnost s postavou, jež je nezbytná pro dosažení cíle informátorky: *“V poslední době hodně koukám na to, abych vypadala fakt jako ta postava, je to totiž fakt důležitý, cosplay není o tom udělat si kostým jako na maškarní, tam jde o to, aby ostatní poznali, co seš za postavu, ale v cosplayi jde o to, aby si mysleli, že ta postava fakt seš. Takže na to teď hodně koukám, je mi dost jedno jaká ta postava je, zahrát se dá všechno, ale tu fyzickou podobnost zas tolik nezměníš. Největší úspěch maj ty, kterejm se to fakt podaří, takže na to teď hodně koukám.“* (Kyu, žena, 19 let, studentka gymnázia)

3.3.3 Zábava – výroba kostýmu

Typickým představitelem tohoto typu je informátorka San, což je studentka teoretické fyzicky na VŠ, které je 22 let. San nejčastěji zdůrazňovala v souvislosti s výběrem postavy její kostým: *„No mě se hrozně líbí její šaty.“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ) Jelikož je její nejoblíbenější praxí právě výroba kostýmu, je pochopitelné, že se ve výběru soustředí především na vzhled kostýmu: *„Já si hodně vybírám podle toho, co se mi chce vytvářet (smích), většinou si prostě chci hrozně oblíknout stejný věci jako nějaká postava, a tak si je prostě udělám. Navíc když ten kostým dělám, tak to mám jako takovej relax, že se tím fakt odreaguju.“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ) Informátorka dokonce preferuje konkrétní styl kostýmů, což ji opět při výběru ovlivňuje: *„…jsem hodně na ty šicí, šatový věci.“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ) Kostýmy postav, jež cosplayovala, jsou tedy často šaty, protože jí baví tento styl kostýmů vytvářet.

Často si vybírá postavy, které jsou si charakterově podobné, vzhledem k tomu, že jako stěžejní vnímá kostým, vybírá záměrně postavy, které jsou jí charakterově blízké a tak pro ni není náročné je roleplayovat: *„Na ten charakter koukám hodně taky, já se uplně necejtim v tom dělat nějakej roleplay, takže to jsou většinou takový povahy jako třeba já, a tím se vlastně tomu roleplayi dobře vyhejbám (smích).“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ)

San vnímá cosplay jako koníček, kterému se věnuje pro zábavu. Zároveň jí poskytuje relax a pobavení s přáteli, s nimiž se pravidelně účastní conů: *„Ono na těch conech je vždycky hrozná sranda (smích), vždycky se tam sejdu s kamarádama, který vesměs potkávám jen na těhlech akcích, takže je to vždycky hezký. A i když se třeba těch scének uplně neúčastnim, protože mi to nejde, tak mě to tam s nima prostě baví. Jinak bych tam ani nechodila, bych se prohlížela doma v zrcadle v kostýmu, co jsem udělala a stačilo by mi to (smích).“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ)

3.3.4 Zábava – performance

Pro popis posledního modelu použiji informátorku Go. Je to šestadvacetiletá sekretářka a cosplay vnímá především jako zábavu, jejíž nejzajímavější a nejzábavnější částí je performance: *„Hele já to dělám, protože mě to baví, jezdit na ty cony a bejt tam s těma lidma, nedělám to pro slávu, takže když se mi nějaká postava líbí, ale nevypadám jako ona, tak je to přece jedno, nechápu proč bych ji kvůli tomu nemohla dělat.“* (Go, žena, 26 let, sekretářka) Při výběru jde tedy v první řadě o oblíbenost dané postavy, na fyzickou podobnost s postavou není kladen přílišný důraz, což vychází z cíle informátorky,

užít si díky cosplayování zábavu: *„…já beru cosplay tak, že cosplayuju co mám ráda, nebo co se mi líbí…když se mi něco zalíbí, tak do toho jednoduše jdu.“* (Go, žena, 26 let, sekretářka)

Výběr postav tedy vychází z oblíbenosti dané postavy: *„…já si třeba většinou vybírám postavy buďto mě blízké, nebo jako které bych chtěla být a skrze cosplay se jimi tedy na chvíli stát. Několikrát jsem zkoušela třeba tichou postavu a moc mi to nesedlo. Takže třeba charakterické rysy postav se u mě celkem opakují, buďto je to sluníčko na pohled nebo aspoň drsný cool rebel. Já prostě miluju to předvádění pak té postavy, když k tobě na conu přijde uplně cizí člověk a začne s tebou hned rozjíždět nějakou scénku, protože má postavu ze stejnýho filmu třeba.“* (Go, žena, 26 let, sekretářka) Jak jsem popsala výše, cosplayer tohoto typu však nemusí být vždy vyhraněn na konkrétní charakter postavy.

3.4 Výběr postav – fandom vs. jedinec

Všichni moji informátoři považují svůj postup při výběru za správný. Velmi často však dochází k rozporu mezi tím, co explicitně informátoři zvýznamňují a tím, co se jako významné jeví v kontextu jejich dalších výpovědí.

Cosplayeři si během rozhovoru často protiřečili. Například téměř všichni uvedli, že hlavním důvodem, proč si vyberou určitou postavu ke cosplayi, je její charakter. V zápětí však často nebyli schopni tento charakter popsat a soustředili se na popis kostýmu. Případně, když odpovídali na konkrétní příklad výběru, opět se zaměřovali na design postavy nebo vzhled kostýmu. Na otázku „*Jaký faktor je pro vás při výběru postavy stěžejní?“* mi většina informátorů shodně poskytla „správnou“ odpověď, tedy charakter postavy. Na základě získaných dat však lze pouze poznamenat, že ačkoli většina mých informátorů vnímá charakter postavy jako faktor, který by měl být nejpodstatnější, sami ve svém výběru často zohledňují faktory jiné.

Základní norma se vesměs u všech informátorů shodovala. Výběr postavy je ovlivněn oblíbeností a osobním vztahem ke konkrétní postavě. Jsou to faktory, které nejčastěji vychází z dříve uskutečněných výzkumů. (Peirson-Smith, 2013; Rosenberg a Letamendi, 2013, Tomešková, 2014, Pospíšek, 2014) Výběr je však ve skutečnosti ovlivňován především záměrem jedince v cosplayi a preferovanou praxí, jak jsem popsala výše. U jedinců, kteří se cosplayi věnují pro zábavu, charakter postavy zaujímá důležitější

místo než u cosplayerů toužících po popularitě. Skutečně jejich výběr vychází z osobního vztahu s danou postavou, to je však často ovlivněno preferovanou praxí, jež může vztah k postavě odsunout na druhé místo: *„No tuhle postavu jsem dělal, protože to byla pro mě hrozná výzva, jestli to dokážu vytvořit nebo ne a hrozně mě bavilo to dělat.“* (Ni, muž, 24 let, programátor)

Mnohem zanedbatelnější je vztah k postavě u cosplayerů snažících se v cosplayi docílit popularity. Do popředí se dostává především fyzická podobnost s postavou a také její popularita: *„Já vždycky dělám postavy, co mám fakt rád, musím k nim mít nějakej vztah a musí se mi charakterově líbit…no já když jsem ten kostým viděl, tak jsem hned věděl, že tu postavu prostě musím udělat, je fakt krásnej, věděl sem, že si z něj všichni sednou na zadek (smích).“* (Ju-san, muž, 29 let, ilustrátor/grafik)

V každém případě je sebereflexe výběru postav u cosplayerů s cílem být populární mnohem objektivnější. Ve většině případů si uvědomují, že ve výběru nezohledňují obecně uznávané faktory, tedy především charakter postavy a vztah k ní. Aby docílili úspěchu, zdůrazňují faktory jiné, které jsou podstatnější pro vytvoření kvalitní cosplaye: *„Dělal jsem už postavy, co mám rád, ale asi jen dvě a bral jsem je jen na cony, jinak se snažim vybírat postavy, se kterýma můžu mít úspěch, což ty moje oblíbený uplně nejsou."* (Roku, muž, 26 let, analytik)

Výše uvedené rozdělení cosplayerů na konkrétní typy podle preferovaných faktorů při výběru využiji i pro popis druhé výzkumné otázky, protože se cosplayeři konkrétních typů ve svém názoru na výběr postav ostatních členů fandomu velmi často shodli. Velmi odlišně nahlíží na výběr postavy jedinci, jež se věnují cosplayi pro zábavu a jedinci, kteří se snaží dosáhnout popularity. Preferovaná praxe ovlivňuje spíše detaily, kdy jedinci často kritizují konkrétní faktor, jež sami preferují, tedy výrobu kostýmu nebo performance.

3.4.1 Reflexe cosplayerů, jejichž cílem v cosplayi je zábava

Cosplayeři, jež se věnují cosplayi pro zábavu bývají v názoru na výběr postavy ostatních členů fandomu velmi často kritičtější než cosplayeři, kteří touží po popularitě. Svůj způsob výběru považují za jediný správný a způsoby a postoje jiné poměrně striktně odsuzují. Považují za správné vybírat si postavu, k níž má jedinec nějaký vztah a praktikování cosplay za účelem být populární spíše odsuzují: *„…znám právě hodně cosplayerů, který jsou dobrý a ještě se tim schválně chluběj, jakože vědí o sobě, že jsou*

dobrý a ještě to dávaj najevo, že to vědí. To mi k tomu cosplayi ale hrozně nesedí, vždyť to má bejt zábava, ale v poslední době se každej snaží jenom získat si fanoušky a tak. To je prostě podle mě fakt špatně." (Yon, žena, 18 let, studentka Obchodní akademie) *„Takhle já jako vždycky doufám, že to maj jako já, že si vybíraj postavu, kterou maj rádi a tak, ale spíš si myslim, že jde hodně cosplayerům o to se ukázat, jak jsou skvělý a co dokázali vytvořit."* (Go, žena, 26 let, sekretářka)

Často upozorňují na atraktivní kostýmy, jimiž se cosplayerky snaží zviditelnit nebo popisují výběr, ve kterém jde účelně o snahu docílit určité popularity: *„Ale vím, že hodně lidi dělaj cosplay, aby slyšeli, jak jsou krásní nebo jak jsou úžasní, okouzlující, sexy bla bla bla. Oni vlastně dělaj spíš kozplay, tedy kozy ven, aby upoutali pozornost. No a potom si podle toho vybírají ty postavy, který sou sexy a strhnou největší pozornost, většinou to jsou buď poslední filmy nebo nějaký poslední postavy."* (San, žena, 22 let, studentka VŠ)

Ve většině případů byli informátoři tohoto typu skutečně toho názoru, že ostatní členové fandomu při výběru zohledňují především možnost, zda daná postava může upoutat pozornost. Často ale zároveň uváděli, že jejich přátelé postupují při výběru stejně jako oni, tedy vlastně jedince, jež touží po popularitě a za tím účelem vybírají konkrétní postavy, osobně neznají. Velmi výrazně však zdůrazňovali, že jejich postoj je ten správný a ti, kteří postupují při výběru jinak, postupují špatně: *„Často hodně cosplayerů dělá ty kostýmy jen pro to, aby se v něm mohli nechat vyfotit…prostě chtěj bejt hlavně slavný no. Jako díky bohu, moji kamarádi takový nejsou, ale objevuje se to fakt často, což je podle mě fakt pitomý."* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP)

Cosplayeři, kteří upřednostňují výrobu kostýmu při hodnocení ostatních cosplayerů velmi často poukazovali právě na kostým. Jejich stanovisko je tedy takové, že cosplaye je koníček, ale když už se mu chce někdo věnovat, měl by se soustředit na kvalitu své práce: „*Hodně ty lidi neřeší, jak to maj udělaný, ale podle mě v tom cosplayi prostě jde o to udělat fakt kopii té původní postavy. Jako nejde mi o to, aby to bylo ušitý tip top, ale když je to prostě vyrobený tak, že je vidět, že se tomu ten člověk aspoň trochu víc věnoval, tak je to hned mnohem lepší."* (Yon, žena, 18 let, studentka Obchodní akademie)

Nejčastěji tedy ostatní členy fandomu kritizují za neschopnost vybrat si postavu, u které by náročnost výroby kostýmu odpovídala jejich schopnostem. Vzhledem k tomu, že cosplayeři, pro něž je výroba kostýmu oblíbenou praxí, jsou také ve většině případů v této oblasti také značně zruční, je jejich zaměření na tuto oblast u ostatních pochopitelné, sami

sebe často pokládají za detailisty a to samé očekávají od ostatních: *„Já vim, že to teď třeba vyzní hnusně, ale podle mě je spousta cosplayerů, možná většina, totálně nesoudná, přece musej vědět, na co maj a na co ne. Si prostě nebudu vybírat postavu, kde bych musel dělat nějaký složitý armory, když to neumim.“* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP) Jsou často dosti netolerantní ke cosplayerům, kteří upřednostňují performance a na kostýmu jim tolik nezáleží, protože prioritní důraz kladou právě na výrobu: *„Podle mě jsou pak spíš za šašky, když hrajou nějakou postavu, ale vlastně maj jen dost provizorní kostým (smích).“* (Ju-ichi, muž, 22 let, student UJEP)

Stejně tak cosplayeři soustředící se na performance vnímají jako výrazný problém u ostatních členů fandomu právě absenci performance: *„Mě štve, že si třeba někdo vybere nějakou veselou postavičku a tváří se jako bubák (smích), jako proč si teda takovou postavu vybere, když to pak nehraje, to nechápu“* (Go, žena, 26 let, sekretářka) *„Mě baví si jako hrát na tu postavu s kamarádama třeba, jen tak máchat tím mečem a připadat si hustě (smích), to mi stačí. Je škoda, že to hodně lidem nejde, třeba se styděj, nebo já nevim co, ale málo se takhle účastněj těch scének, to vlastně vždycky dělám jen s těma stejnejma kamarádama.“* (Ju-ichi, muž 22 let, student UJEP)

Při výběru by tedy, dle cosplayerů spadajících do typu zábava-performance, měli cosplayeři postupovat důsledněji při zhodnocování charakteru vybrané postavy. Pokud jedinec není herecky zdatný, měl by si vybírat postavy, jež mu jsou charakterově blízké. Velmi často zdůrazňují, že cosplay není jen o kostýmu, ale také o hraní, a proto je důležité klást na tuto skutečnost při výběru postavy zřetel. Navíc právě roleplay vnímají jako činnost, při které si užijí nejvíce zábavy a právě kvůli ní se vlastně cosplayi věnují. U ostatních členů fandomu tedy často pokládají za nejproblematičtější faktor právě performance: *„Já prostě nechápu, proč to ty lidi dělaj, když pak jdou na ten con a vlastně jako nic nedělaj, proč tam choděj, to nechápu.“* (San, žena, 22 let, studentka VŠ)

3.4.2 Reflexe cosplayerů, jejichž cílem v cosplayi je popularita

Cosplayeři zaměřující se v cosplayi na popularitu bývají ve svém postoji k výběru postavy ostatních členů fandomu mnohem tolerantnější. Bývají překvapivě toho názoru, že v cosplayi jde především o zábavu, a proto nepokládají za podstatné, aby byl výsledný cosplay dokonalý. Dokonalost a přesnost požadují sami od sebe, ale chápou, že pokud není cílem cosplayera popularita na dokonalosti až tak nezáleží: *„já mám hodně vysoké nároky na cosplaye…ale cosplay není vždy o tom, bejt dokonalej. Někteří lidé chtějí třeba dělat*

jenom ten roleplay, což je část toho cosplaye, chtějí si třeba zahrát, že jsou ta postava a to, jak vypadají, už je pro ně třeba vedlejší. A na conech devadesát pět procent lidí, kteří přijdou v cosplayi, většinou nemají ten cosplay stoprocentní. Může to být klidně i třeba financemi, může to být klidně tím, že člověk není uplně stoprocentně šikovný, protože ne každý má na to ty buňky, aby byl prostě nejlepší. Ale podle mě je to jejich věc, chápu, že když je baví roleplay a na tom conu si ho užijí i bez skvělýho kostýmu, tak to je přece ok." (Ju-yon, žena, 27 let, designérka)

Při popisování cizích cosplayů spíše chválili než kritizovali, i když bylo patrné, že nepokládají daný cosplay za výborný, ve většině případů se snažili vyzdvihnout pozitiva, jež daný cosplaye měl a snažili se také vcítit do daného cosplayera a odhadnout, proč se rozhodl konkrétní postavu cosplayovat: *„…jako je pravda, že u sebe třeba tu fyzickou podobnost řešim, ale pokud má někdo nějakou oblíbenou postavu a chce ji cosplayovat, i když na ní má třeba pár kilo navíc, tak si myslim, že je to jedno. Když by s ní chtěl jít do soutěže, tak samozřejmě musí očekávat, že mu to vytknou, ale jako na con je to uplně v pořádku."* (Ju-ni, žena, 22 let, studentka FF UK) Také se velmi často snaží poskytnout radu, jak „nedokonalý" cosplay zlepšit: „*…neříkám, že to maj hnusný, ale radím, že to můžou udělat takhle nebo takhle."* (Roku, muž, 26 let, analytik)

Jedinci spadající do typu popularita-výroba kostýmu se stejně jako cosplayeři typu zábava-výroba kostýmu na cosplayích ostatních členů fandomu soustředí na hodnocení právě kostýmu a jeho výroby. Na rozdíl od cosplayerů modelu zábava-výroba kostýmu hodnotí však spíše pozitivně. Snaží se ostatní motivovat k lepším výsledkům a tak poskytují především rady, jak kostým zlepšit: *„Takhle, když jsem já začínala, tak ty moje cosplaye vypadaly taky hrozně a přesně mi pomohli lidi, který ke mně přišli a prostě mi něco poradili. Nebrala jsem to jako kritiku, byla jsem fakt ráda, že jsem jim vůbec stála za to, aby za mnou přišli a poradili mi, takže se snažim taky radit, když už můžu (smích)."* (Ju-yon, žena, 27 let, designérka)

Také cosplayeři modelu popularita-performance při hodnocení ostatních členů fandomu kladli největší důraz na svou oblíbenou praxi tedy performance. Opět však jejich kritika zněla spíše pozitivně. Vždy navrhovali způsoby, jak mohl konkrétní cosplayer postupovat lépe, ale zároveň se ve většině případů snažili přihlédnout také k faktorům, jež jedince ke cosplayi konkrétní postavy nejspíše vedly. Nejčastějším problémem vnímali absenci roleplay, který považují za součást cosplay. Dle slov mých informátorů se bez roleplay totiž o skutečný cosplay nejedná: *„…jako né každej na to hraní té postavy je,*

chápu, že se některý lidi můžou stydět si jen tak zahrát nějakou scénku, když na vás kouká spousta lidí, ale musej se aspoň snažit vystupovat jako ta postava. Ono si často ty lidi vyberou postavu, která je fakt dost výrazná a vzhledem k tomu, že jim charakterově není podobná, tak potom to vypadá fakt blbě…já je ale rozhodně za to neodsuzuju, fakt to chápu, je to koníček.“ (Ju-san, muž, 29 let, ilustrátor/grafik)

4. Závěr

Práce se zabývala cosplay fandomem, konkrétně se zaměřila na faktory, které ovlivňují cosplayery při výběru ztvárňovaných postav a na reflexi výběru cosplaye ostatních členů fandomu. Výzkum byl realizován kvalitativní výzkumnou strategií, která mi umožnila získat detailní reflexi jednotlivých informátorů. Prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů jsem získala kvalitativní data pro zodpovězení základních výzkumných otázek:

Jaké faktory ovlivňují cosplayery při výběru ztvárňovaných postav?

Jakým způsobem je ustanovován soulad nebo nesoulad ve výběru mezi fandomem a jedincem?

Na základě získaných dat jsem vytvořila model, dle kterého je možno rozdělit cosplayery na čtyři typy, prostřednictvím kterých lze porozumět tomu, jakým způsobem cosplayeři postupují při výběru ztvárňovaných postav. Výběr postavy je zásadně ovlivněn cílem jedince, kterého chce v cosplayi dosáhnout, jde buď o zábavu, nebo o popularitu. A dále výběr ovlivňuje preferovaná praxe, což je výroba kostýmu nebo performance. Cosplayery lze tedy rozdělit do čtyř typů podle preferovaného cíle a praxe: *popularita – výroba kostýmu, popularita – performance, zábava – výroba kostýmu, zábava – performance*.

Cosplayeři spadající do typu *popularita – výroba kostýmu* vybírají takové postavy, které mají potenciál zaujmout a strhnout na daného jedince pozornost. Jde většinou o populární postavy, které na cosplayera upoutají pozornost a pomohou mu získat fanoušky. Osobní oblíbenost dané postavy není v očích cosplayera příliš podstatná. Cosplayované postavy jsou si často vzájemně charakterově podobné, a to z toho důvodu, že cosplayer účelně vybírá takové postavy, které jsou mu povahově blízké, aby se nemusel příliš, popřípadě vůbec, soustředit na roleplay. Do popředí cosplayer řadí fyzickou podobnost s postavou, která je podstatná pro kvalitní výsledek. Vzhledem k preferované praxi, kterou je výroba kostýmu, si cosplayer vybírá podle vizuálního vzhledu kostýmu. Často se jedinec zaměřuje na konkrétní styl výroby, tedy buď preferuje kostýmy, které se především šijí, nebo může vyhledávat spíše „crafting“.

Dalším typem je *popularita – performance*. Cosplayeři tohoto typu opět vybírají postavy, které jsou obecně oblíbené, za účelem získat popularitu a fanoušky. Také v jejich

případě je v popředí fyzická podobnost s postavou. Výroba kostýmu nebývá oblíbenou činností, často se uchylují při výrobě k pomoci jiné osoby, nebo si části či celé kostýmy kupují. Při výběru výrazně zohledňují charakter postavy, který budou ztvárňovat během roleplay. Tyto cosplayery lze na základě získaných dat rozdělit na dva podtypy. Za prvé to jsou jedinci, kteří rádi předvádí kostým jako takový, kdy roleplay vnímají pouze jako součást performance, a proto se snaží vybírat charakterově podobné postavy, jejichž roleplayování pro ně bude přirozené a nebudou se na něj muset příliš soustředit. Za druhé to jsou cosplayeři, pro které je roleplay na prvním místě a záměrně si vybírají rozličné postavy, které si touží zahrát.

Třetím typem je *zábava – výroba kostýmu*. Charakteristická pro cosplayery tohoto typu je především chuť se bavit. Tito jedinci vnímají cosplay jako koníček a podle toho přistupují. Jistým druhem zábavy je pro ně právě výroba kostýmu a dále setkávání se s dalšími členy fandomu na konkrétních akcích, kde své postavy hrají a baví se s přáteli. Vybírají si především oblíbené postavy, často jsou to hrdinové z dětství nebo postavy, v jejichž příběhu nebo charakteru se zhlédli. Fyzická podobnost s postavou je většinou vedlejší, priorita je kladena na osobní vztah ke cosplayované postavě. Vzhledem k oblíbené praxi, kterou je výroba kostýmu, si jedinci vybírají postavy charakterově blízké, jejichž roleplay budou schopni bez problémů ztvárnit. Opět může být cosplayer zaměřen na konkrétní typ kostýmů, jejichž výrobu preferuje.

Posledním typem je *zábava – performance*. Stejně jako ve třetím typu jde o cosplayery, pro které je primární užít si díky cosplayi zábavu. Také představitelé tohoto typu cosplayují především oblíbené postavy. Ve výběru se soustředí na charakter postavy, který touží roleplayovat. V souvislosti se schopnostmi cosplayera je výběr orientován buď na postavy charakterově blízké, nebo naopak na širokou škálu různých charakterů. Důraz na fyzickou podobnost s postavou je také v tomto typu upozaděn.

Všichni moji informátoři se shodli na základní normě výběru postavy, tedy že je výběr ovlivněn osobním vztahem k postavě. (srov. Peirson-Smith, 2013, Pospíšek, 2014, Tomešková, 2014) Ačkoli toto stanovisko explicitně většina informátorů zvýznamňovala, bylo v rozporu s jejich dalšími výpověďmi. Výše je tedy shrnuto jak cosplayeři, na základě získaných dat, postupují při výběru postavy, což je především u cosplayerů usilujících v cosplayi o popularitu v rozporu s tím co deklarují jako nejpodstatnější faktor. Ve většině případů si však uvědomují, že jejich výběr je ovlivněn jinými faktory.

Nelze říci, že by se má získaná data výrazně odlišovala od výsledků výzkumu Peison-Smith (2013), Rosenberg a Letamendi (2013), Pospíška (2014) nebo Tomeškové (2014), jejichž výzkumy označily za nejpodstatnější faktory ovlivňující výběr kostýmu osobní vztah k postavě nebo charakter postavy. Ke stejnému závěru dochází i můj výzkum, avšak s tím rozdílem, že vztah k postavě je podstatný především pro cosplayery, kteří se cosplayi věnují pro zábavu. V případě jedinců usilujících o popularitu není tento faktor příliš relevantní.

Pro zodpovězení druhé výzkumné otázky jsem také využila výše uvedené typy. Velmi rozdílně na výběr cosplaye ostatních členů fandomu nahlíží jedinci usilující v cosplayi o popularitu a jedinci věnující se cosplayi pro zábavu.

Názory jedinců toužících v cosplayi po zábavě bývají k ostatním členům fandomu značně kritičtí. Svůj způsob výběru, založený na osobním vztahu k postavě, považují za jediný správný a z toho důvodu cosplayery, kteří při výběru zohledňují také jiné faktory a usilují předně o popularitu, vesměs odsuzují.

Jednotlivé názory se následně lišily podle preferované praxe. Cosplayeři, pro něž je oblíbená výroba kostýmu, často hodnotili u ostatních právě kostým a nejčastěji kritizovali neschopnost cosplayerů vybrat si postavu, u které by náročnost výroby odpovídala jejich schopnostem. Cosplayeři, jejichž preferovanou praxí je performance, nejčastěji kritizovali jedincův výběr z perspektivy právě této činnosti. Šlo především o absenci performance nebo výběr postavy, kterou daný jedinec není schopen zahrát.

Překvapivý se ukázal názor cosplayerů usilujících v cosplayi o popularitu. Ačkoli sami se snaží dosáhnout maximální popularity, uvědomují si, že pro jiné aktéry může být cosplay „jen“ koníček, proto jsou k výběru postav ostatních členů fandomu mnohem tolerantnější. Preciznost a dokonalost požadují sami od sebe v souvislosti se svým cílem, ale chápou, že jsou cosplayeři, kteří se věnují cosplayi pro zábavu a z toho důvodu nekladou na výsledný cosplay takové nároky.

Preferovaná praxe opět určuje zaměření na danou činnost u ostatních cosplayerů. Při hodnocení cosplayí ostatních členů fandomu se soustředili spíše na pozitiva. Deklarují, že se na conech často snaží pomáhat a radit, a to jak v souvislosti s výrobou kostýmu, tak s performance.

Rosenberg a Letamendi (2013), Peirson-Smith (2013), Toměšková (2014) a Pospíšek (2014) ve svých výzkumech zachytili normativní stránku výběru postavy. Poskytují popis faktorů, které sami cosplayeři deklarují jako stěžejní při výběru ztvárňovaných postav. I když můj výzkum vychází také ze samotných deklarací cosplayerů, snaží se odhalit především reflexi skutečného jednání samotných informátorů. Výsledky výzkumu tak ukazují, že se jednání cosplayerů od deklarované normy významně odklání.

Jsem si vědoma skutečnosti, že mnou vytvořený model je určitým způsobem limitující, jelikož zvýznamňuje faktory *popularita, zábava, výroba kostýmu a performance* na úkor faktorů jiných. Přesto považuji tento model za užitečný nejen ve vztahu k porozumění procesu výběru cosplayované postavy, ale také ve vztahu k porozumění fenoménu cosplay jako takovému.

5. Seznam použité literatury

ANDRLÍK, Petr. *Komunita Bronies: Identita, Fandom, Encoding a Decoding* [online]. Brno, 2013 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/363764/fss_b/. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Csaba Szaló, Ph.D.

ASHCRAFT, Brian a Luke PLUNKETT. Cosplay world. Munich: Prestel, 2014. ISBN 3791349252.

ENG, Lawrence: The Origins of Otaku. In: [online]. 2003. vyd. [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: http://www.cjas.org/~leng/otaku-origin.htm.

EZZEDINE, HEŘMANSKÝ, NOVOTNÁ, SEIDLOVÁ, ŠŤOVÍČKOVÁ, VAŇKOVÁ, © nedatováno. E_Úvod do společenskovědních metod. Etika výzkumu [online]. Praha: FHS UK, [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614

FELDMANN, Stacy Lee. The History of Copslay. *Strange Land Costuming* [online]. [cit. 2018-03-23]. Dostupné z: http://www.strangelandcostumes.com/history.html.

GRAVETT, Paul. *Manga: sixty years of Japanese comics*. New York: Collins Design, 2004. ISBN 978-185-6693-912.

GROSSBERG, Lawrence (1992): Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: Lewis, Lisa (ed.) The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. New York: Routledge.

GUNDOVÁ, Karolína. *Japonská subkultúra Harajuku a jej apropriácia v prostředí Čiech a Slovenska* [online]. Praha, 2012 [cit. 2018-05-20]. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/45303?show=full. Bakalářská práce. Karlova Univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

HEŘMANSKÝ, Martin, ©2009/2010.E_Úvod do společenskovědních metod. Kvalitativní analýza dat [online]. Praha: FHS UK, [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614.

JENKINS, Henry (1992): Textual Poachers: Television fans & Participatory Culture. London and New York: Routledge.

KANE, Laura. *Why Cosplay? Motivations Behind Participation and Use of Social Media Among Cosplayers who Maintain Facebook Artist Pages* [online]. United Stated, 2017 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/j098zd59k. Dissertation. Oregon State University.

KINSELLA, Sharon, Amateur Manga Subculture and the Otaku panic, Journal of Japanese Studies, Summer 1998, [cit. 2018-05-15] Dostupné z: http://www.kinsellaresearch.com/nerd.html.

LENG, Rachel. Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *The Phoenix Papers* [online]. 2013, (First Edition), 89-110 [cit. 2018-04-15]. ISSN 2325-2316. Dostupné z: https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/13481274/Gender-Sexuality-and-Cosplay-by-Rachel-Leng1.pdf?sequence=1.

LOTECKI, Ashley. *Cosplay Culture:The Development of Interactive and Living Art through Play* [online]. Canada, 2012 [cit. 2018-03-15]. Dostupné z: http://digital.library.ryerson.ca/islandora/object/RULA:1176. Disesertation. Ryerson University.

MACEK, Jakub. Fandom: subkultura fanoušků vědecké fantastiky. Brno, 2001. 23 l.

MIOVSKÝ, Michal. Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1362-4.

NAPIER, Susan Jolliffe. *Anime: from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2005. ISBN 14-039-7052-1.

PEIRSON-SMITH, Anne. *Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia*. Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture [online]. 1362704X, Feb2013, Sv. 17, vydání 1. [cit. 2018-06-17]. Dostupné z: http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=3&sid=15443791-6ab0-4f38-8e90-08e8ea554fe8%40sessionmgr101&bdata=Jmxhbmc9Y3Mmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZSZzY29wZT1zaXRl#AN=85423742&db=asn.

POSPÍŠEK, Jindřich. *Cosplay fantom v České republice* [online]. Praha, 2014 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/145196/. Bakalářská práce. Karlova Univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.

REICHEL, Jiří. Kapitoly metodologie sociálních výzkumů. Praha: Grada, 2009. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-3006-6.

ROSENBERG, Robin S. a Andrea M. LETAMENDI. Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear. *Intensities: The Yournal of Cult Medie* [online]. 2013, (5 - Comic Book Intensities), 10 [cit. 2017-11-27]. ISSN 1471-5031. Dostupné z: http://www.drrobinrosenberg.com/resources/Cosplay-Expressions%20of%20Fandom.pdf.

SMOLÍK, Josef. Subkultury mládeže: uvedení do problematiky. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7.

TOMEŠKOVÁ, Lucie. *Vznik a vývoj fenoménu cosplay* [online]. Brno, 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/qkdwv/FINAL.pdf. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Mgr. Tomáš Bártek.

TOMEŠKOVÁ, Lucie. *Vznik a vývoj cosplayingu a costume artu* [online]. Brno, 2014 [cit. 2018-05-29]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/rvyyz/Opraveno.pdf Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr Tomáš Bártek.

VYKYDAL, Pavel. *Komunitní marketing cosplay* [online]. Zlín, 2015 [cit. 2018-05-25]. Dostupné z: https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/34594/vykydal_2015_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Ign. Mgr. Radim Bačuvčík, Ph.D.

WILLIAMS, J. Patrick. *Subcultural theory: traditions and concepts*. Malden, MA: Polity Press, 2011. ISBN 0745643884.

5.1 Zdroje obrázků

Obr. 1: Dostupné z:

https://laddypan.livejournal.com/tag/best%20naruto%20cosplay [cit. 2018-04-18]

Obr. 2: Dostupné z:

https://helleana.deviantart.com/art/Steampunk-206375399 [cit. 2018-04-18]

Obr. 3: Dostupné z:

https://krystalarchive.com/cosplay/ [cit. 2018-04-18]

Obr. 4: Dostupné z:

http://www.allthatsepic.com/cosplay/a-simply-fantastic-armored-fluttershy-cosplay/ [cit. 2018-04-18]

Obr. 5: Dostupné z:

https://cz.pinterest.com/pin/817755244814870415/?lp=true [cit. 2018-04-18]

Obr. 6: Dostupné z:

https://captainjaze.deviantart.com/art/Thor-Cosplay-416088898 [cit. 2018-04-18]

Obr. 7: Dostupné z:

https://lauracraftcosplay.deviantart.com/art/Wow-Night-Elf-Cosplay-612741328 [cit. 2018-04-18]

Obr. 8: Dostupné z:

http://www.cosplay4charity.be/History.aspx [cit. 2018-04-28]

6. Seznam příloh

Příloha 1. Vzor informovaného souhlasu

Příloha 2. Scénář polostrukturovaného rozhovoru

Příloha 1.

INFORMOVANÝ SOUHLAS PRO ÚČASTNÍKY VÝZKUMU

Byl/a jste zkontaktován/a k rozhovoru za účelem získání dat a informací pro kvalitativní výzkum k bakalářské práci Michaeli Dostálkové s názvem *Faktory ovlivňující cosplayery při výběru ztvárňovaných postav*. Výzkum probíhá v rámci bakalářského studia na Fakultě humanitních studií Karlovy Univerzity v Praze.

Vaše spolupráce na projektu je dobrovolná. Účast na projektu spočívá v nahrávaném rozhovoru. Vaše identita zůstane v plné anonymitě a Vaše odpovědi jsou důvěrné, určené pouze pro potřeby tohoto výzkumného projektu. Rozhovor bude nahráván na digitální diktafon. Na kteroukoliv otázku můžete odmítnout odpovědět a kdykoliv v průběhu rozhovoru můžete interview ukončit. Ukončení rozhovoru a vystoupení z projektu pro Vás nebude mít žádné negativní důsledky. Vaše účast na projektu pro Vás nenese žádná rizika.

Svým podpisem zde souhlasíte se svou účastí na tomto projektu. Dáváte své svolení výzkumnici, aby materiál, který jste jí poskytl/la, použila za účelem sepsání bakalářské práce. Souhlasíte se způsobem, jak bude zachovávána důvěrnost a jak bude Vaše identita chráněna během výzkumu i po jeho skončení.

Souhlasíte s nahráváním rozhovoru s výzkumnicí a s analýzou výsledného zvukového záznamu. Jedna kopie tohoto formuláře náleží Vám.

JMÉNO:.....

PODPIS:.....

DATUM:.....

Příloha 2.

Scénář polostrukturovaného rozhovoru

- Demografie - cosplay
  - Jak dlouho se cosplayi věnujete?
  - Jak jste se ke cosplayování dostal/a?
  - Kolik postav jste dosud ztvárnil/a? Jaké?
  - Kolika conů se ročně účastníte? Kterých?
- Výběr cosplay
  - Která z postav, kterou jste kdy cosplayoval/a, je vaše nejoblíbenější?
    - Popište mi ji, prosím.
    - Jak jste si tuto postavu vybral/a?
  - Máte nějakou oblíbenou postavu, kterou jste ještě necosplayoval/a?
    - Popište mi ji, prosím.
    - Plánujete tuto postavu cosplayovat?
    - Proč jste ji ještě necosplayoval/a?
  - V případě, že bych se chtěla zúčastnit conu, jakým způsobem bych si měla vybrat postavu pro ztvárnění?
    - Doporučil/a byste mi nějakou konkrétní postavu, která by se ke mně hodila?
    - Proč, jste vybral/a právě tuto?
    - Co bych měla zohlednit, při výběru?
  - Jsou si něčím postavy, jež jste cosplayoval/a, blízké?
    - Cosplayujete vždy postavy ze stejného či podobného žánru?
    - Jaký žánr cosplay preferujete?
  - Jak důležité je podle vás zohlednit osobní dispozice při výběru role?
  - Máte zkušenost s crossplay? Co vás k tomu motivovalo?
  - Máte mezi cosplayery nějaké vzory nebo oblíbené cosplayery?
    - V čem podle vás vynikají?
    - Proč jsou podle vás známí?
  - Setkal/a jste se někdy nedávno s nějakým špatným cosplayem?
    - V čem byl špatný?
    - Co měl dotyčný cosplayer udělat jinak, aby byl jeho cosplay kvalitnější?
  - Setkal jste se někdy s kritikou na váš cosplay?

    - Čeho se týkala? Kdo Vás kritizoval? V jakém jste spolu vztahu?
    - Jak se k ní stavíte? Byla podle vás opodstatněná či nikoli?
  - Jak sám/sama hodnotíte své dosavadní cosplaye?
  - Co je podle vás obecně stěžejním faktorem při výběru postavy pro ostatní cosplayery?
    - Proč si myslíte, že preferují tento faktor?
    - (Proč vy preferujete něco jiného?)
- Obecné informace
  - Jméno / věk / bydliště / práce, studium