
Klaudia Żubryk

Uniwersytet Śląski w Katowicach

ORCID: 0000-0002-3773-9904

W poszukiwaniu „pokolenia” – mechanizmy tworzenia się wzorów kulturowych w polskich grupach cosplayowych. Od początku XXI wieku do pandemii COVID-19

Wstęp

Performans stanowi pojemną kategorią badawczą: zarówno definiuje formę artystyczną o specyficznym spektrum zmienności oraz jej moc modelowania – performatyzacji innych form medialnych, jak i służy do opisu zjawisk rzeczywistości kulturowo-społecznej. Pojęcie ukute na gruncie badań teatrologicznych w celu charakterystyki praktyk budujących przedstawienie na prawach sytuacji – działania twórczego, z czasem zyskało status metody, a następnie, za sprawą prac Richarda Schechnera, dyscypliny naukowej (Schechner 2006). Zainicjowany w ten sposób zwrot performatywny skierował uwagę nie tylko na procesy performatyzacji kolejnych zjawisk życia i sztuki, lecz także przesunął *performans* z porządku zjawisk badanych w pole pojęć wykorzystywanych do opisu zjawisk artystycznych i szerzej: konwencji społecznych i kulturowych. Właśnie do teorii zachowań z zakresu szeroko pojętego performansu i performatyzacji odwołuję się w tym artykule, ponieważ wiążą one dwa zasadnicze wymiary kultury cosplayu: teatralizację, jaką niesie sam kostium, oraz potencjał ciągłości i zmiany zachowań

towarzyszących czasowej transformacji fana cosplayu w ulubioną postać sceniczną bądź fikcyjną, pochodzącą z popkulturowych narracji.

W poszukiwaniu charakterystyk polskich grup cosplayowych można sięgnąć po kategorie pokoleniowe, jednak okazuje się, że w badaniu zróżnicowanej grupy odbiorców kultury popularnej są one nieprzydatne. Jedyne wyznacznikiem łączącym wszystkich rozproszonych po globie fanów ulubionych produktów jest bowiem uwielbienie do tegoż, negocjacyjny bądź opozycyjny, afirmatywny bądź transformacyjny stosunek. Wbrew stereotypowemu postrzeganiu kategorii fana, aktywności dla niego charakterystyczne podejmują jednostki różnej płci, znajdującej się na różnych etapach życia, ze zdywersyfikowanym kapitałem (ekonomicznym, kulturowym). Kategoria pokolenia zyskuje w ostatnich latach rangę „modnej”, chętnie wykorzystywanej do charakterystyki użytkowników mediów. Jej korzenie sięgają XIX wieku, natomiast na jej użyteczność wskazuje również współczesna badaczka Ewa Karmolińska-Jagodzik: „Ze zjawiskiem nowego pokolenia związane jest pojęcie transgresji kulturowej grup społecznych. Ramy czasowe, które w najbardziej wyrazisty sposób wyodrębniają daną grupę społeczną jako pokolenie, określają również specyfikę czasów, w jakich owo pokolenie rozwija się i tworzy. To, co wyróżnia jedno pokolenie od drugiego w ujęciu kulturowym, to przede wszystkim odmienny stosunek do dóbr kulturowych wytwarzanych przez «starych» i «młodych» koegzystujących w tym samym czasie historycznym” (2010: 194). Moim celem nie jest deprecjacja niniejszego pojęcia; zwracam jedynie uwagę na to, że w kontekście społeczności fanowskich teza o migracji wzorów kulturowych w polu typologii pokoleniowej pozostaje bezzasadna.

Każda grupa społeczna czy kulturowa podlega jednak procesom przemiany. W poszukiwaniu użytecznej ramy metodologicznej postanowiłam sięgnąć do korzeni pokoleniowości, zatem kwestii dziedziczenia. Dziedziczenie opisuje proces negocjacyjnego stanowiska przyjmowanego przez nowych członków grupy, a badania nad procesem prowadziła Ruth Benedict w lata 20. XX w. Jej kluczowe ustalenia dotyczą nabywania kultury w procesie socjalizacji, nie jej biologicznego dziedziczenia (Benedict 2005: 84–92). Dziedziczenie kultury dotyczy również grup cosplayowych; oparte na performatywnych praktykach, następuje ono w momencie „wejścia” nowego aktora bądź aktorów do środowiska.

Cosplay jest specyficznym zjawiskiem, ponieważ performans stanowi w nim nie tylko podstawę negocjacji zastanej normy społecznej, ale stanowi także sedno kulturowych praktyk grupy. Te argumenty przemawiają za wyborem mojego obszaru zainteresowania badawczego. Moim celem badawczym jest przedstawienie dynamiki polskich grup cosplayowych w oparciu o „dominanty”, od momentu wyodrębnienia się środowiska z ogółu fandumów polskich, ale również scharakteryzowanie konkretnego mechanizmu,

na mocy którego normy podlegają procesom renegocjacji. Interesują mnie odpowiedzi na następujące pytania badawcze. Dlaczego w przypadku polskich fandomów należy mówić o grupach zainteresowań? W jaki sposób rozwijają się polskie grupy cosplayowe od momentu wyłonienia się jako istotnych aktorów polskich fandomów do wybuchu pandemii COVID-19? W jaki sposób regulowane jest życie społeczne tych grup? Niniejszy artykuł składa się z dwóch zasadniczych części. W pierwszej krótko przedstawiam kontekst cosplayu jako praktyki kulturowej oraz Polski jako specyficznego miejsca dla rozwoju w (post)komunistycznych realiach. Następnie przechodzę do zreferowania wyników badań etnograficznych w nakreślonym obszarze.

Badania własne ze względu na charakter wspólnot prowadzone są dwoma torami. Po pierwsze, odwołuję się do własnych doświadczeń jako uczestniczki grup cosplayowych, w szczególności w latach 2015–2018, natomiast lata 2019–2021 to materiał wizualny pozyskany w ramach obserwacji uczestniczącej głównie w mediach społecznościowych. Ze względu na potrzebę ograniczenia subiektywizmu analiza i interpretacja materiałów badawczych odbywały się w latach 2022–2023, w momencie, gdy pozycja badawcza była inna: z zaangażowanej uczestniczki grup stałam się uczestniczącą w praktykach badaczką poszukującą odpowiedzi na nurtujące mnie, skonceptualizowane i zoperacjonalizowane pytania o charakterze naukowym.

Kontekst. Cosplay i (polskie) grupy cosplayowe

Cosplay jest specyficznym rodzajem aktywności fanowskiej. Najogólniej można go opisać jako „przebieranie się za postaci z ulubionych popkulturowych tytułów, jak najdokładniejsze odwzorowanie danej postaci za pomocą kostiumu i/lub zachowania” (Kobus 2018: 226). Korzeni cosplayu należałoby doszukiwać się w amatorskich formach parateatralnych, chociaż niektórzy badacze jako genezę wskazują praktyki japońskiego fandumu mangi i anime. Natomiast praktyki prekursorskie można odnaleźć wcześniej, ponieważ już w wieku XIX.

Odgrywanie żywych obrazów było popularne wśród społecznych elit podczas spotkań towarzyskich w różnych kulturach, w tym europejskich. Wraz z pojawieniem się fotografii w XIX w. popularność zyskało fotografowanie się w przebraniach ulubionych twórców, bohaterów ich dzieł, a także postaci historycznych. Początek wieku XX wiąże się z kolei z rozwojem wczesnych społeczności fanowskich, których uczestnicy do grona odgrywanych przez siebie figur włączyli gwiazdy i celebrytów. Podobnie jak większość kultury fanowskiej długo wpisywano cosplay w deprymujący dyskurs, uważając tę aktywność za przejaw szeroko pojętej „kobiecości” lub wprost dziecinności (Lisowska-Magdziarz 2018: 149). Osadzona tym sposobem społeczność (tutaj

konkretnie) fanek zostaje zepchnięta na margines recepcji zachowań tej specyficznej grupy odbiorców kultury.

Kontekst polski związany jest natomiast z procesami rozwoju fandomów w XX wieku. Dystynkcje pomiędzy dyskursami amerykańskimi dotyczącymi kultury fanowskiej ujmuje m.in. Piotr Siuda. Narracja sprzeciwu fanowskiego w zachodnim nurcie badań oparta o spatriarchalizowany system produkcji nie daje się obronić w obliczu realiów socjalistycznej gospodarki Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Badacz wskazuje równocześnie na typowe aktywności środowiska fanowskiego związane przede wszystkim z oporem przeciwko cenzurze medialnej. „Mało poprawne politycznie prelekcje podczas konwentów, rozprowadzanie własnych tłumaczeń zagranicznych pozycji książkowych czy organizowanie sesji wideo, na których wyświetlano obrazy niedostępne w oficjalnym obiegu, to przykład działalności czyniącej granice państwowe mniej zamkniętymi, otwierającej choć trochę na globalną popkulturę i wyzwalającej z monopolu rozrywkowego władzy” (Siuda 2012: 227–228).

Odtwarzanie historii polskich środowisk fanowskich jest zajęciem żmudnym ze względu na rozproszenie i braki w źródłach. Niewątpliwie jednak początki polskiego fandomu związane są z grupą entuzjastów fantastyki naukowej, wychowanej na dziełach Stanisława Lema i socjologizujących utworach braci Strugackich. Fandom ten najczęściej gromadził aspirujących młodych pisarzy, wśród których można wskazać wielu poczytnych współczesnych autorów. Poza zjazdami fanów, czyli konwentami oraz spotkaniami klubów fantastyki kluczową działalnością było tworzenie drugiego obiegu medialnego w formach półlegalnie działających czasopism, przedruków dzieł zagranicznych pisarzy (Pindel 2019) i działań, które w późniejszych latach zostałyby sklasyfikowane jako praktyki pirackie.

Konwent jako rodzaj fanowskiego święta rozwija się od lat 70. XX wieku, głównie jako praktyka kulturowego podziemia, uciekająca od spojrzenia socjalistycznej władzy. Jak w przypadku każdej grupy społecznej, początki wiążą się przede wszystkim z wewnętrznym procesem ustalania obowiązujących norm. Podobnie cosplay nie jest praktyką powszechną, a pierwsze próby włączania kostiumów – bądź ich elementów – do życia fandomowego przechodzą przez fazę eksperymentów. Jeden z ówczesnych fanów tak wspomina tamten okres: „Na Nordconie w Jastrzębiej Górze przenieśliśmy się do starożytnego Rzymu. Kto nie miał odpowiedniego stroju, ten miał być traktowany jak niewolnik. Ze wszystkimi tego konsekwencjami. Ale to był mały psikus. Wystarczyło sięgnąć z łóżka prześcieradło i już się było patrycjuszem pełną gębą. Gorzej, gdy dom wczasowy zamieniał się w kolonię karną albo świat z *Gwiezdných wojen*. Tu już trzeba było ruszyć głową, by znaleźć się po odpowiedniej stronie barykady” (Pindel 2019: 86).

Do fotorelacji z omawianego wydarzenia nie sposób dotrzeć, natomiast w mediach społecznościowych można odnaleźć tę z Nordconu z roku 1994 z motywem przewodnim „Czas na rebelię”; została ona udostępniona przez stronę na platformie Facebook *Życie codzienne w III RP*. Próby upodobnienia się do żołnierzy, bohaterów z *Gwiezdných wojen* George’a Lucasa, działaczy politycznych, postaci zapamiętanych jako rozbójników czy wpisanie się w kulturę hippisowską poprzez częściową nagość potwierdzają słowa respondenta. To miejsce, w którym Darth Vader spotyka się z ułanem, a sarmata i officer III Rzeszy wspólnie wznoszą toast”.



Il. 1-3. Fotorelacja z Konwentu Nordcon „Czas na rebelię” w Jastrzębiej Górze, rok 1994
Źródło: <https://www.facebook.com/zyciecodziennewIIIrp/posts/pfbid02TnJzqWosegFdJP E6zWtUxCUVQDyLhShe5xWm4e4KWmbdpv6fPouiYA4HHYRGeR1ml> (dostęp: 2.11.2024)¹

¹ Niniejsza fotorelacja przedstawia przebrania w ramach tematu *eventu* fanowskiego – „rebelii”, co widać w szczególności na il. 1 i 2, w którym można uchwycić nawiązania do popularnego ówczesnie w fandomie fantastyki naukowej tekstu *Gwiezdne*

Te praktyki to jednakowoż jeszcze nie cosplay, chociaż dla polskich grup cosplayowych jest to działalność prekursorska, ściśle powiązana z wypadkową pomiędzy uwarunkowaniami transformacyjnej gospodarki a normami przyjętymi w fandomie fantastyki naukowej. W latach 90. jest to środowisko z jasno przyjętą hierarchią, w którym pojawiają się też osoby przejawiające zainteresowania innymi rodzajami produktów medialnych², np. mangą i anime. Środowisko fanowskie szybko ulega rozproszeniu, rozwarstwieniu i podziałom, aż na początku XXI wieku trudno już mówić o jednym zwartym fandomie, a raczej fandomach wchodzących ze sobą w różne interakcje. Naturalnie, cosplay zaczyna nabierać kształtu podobnego do współczesnego, włącznie z performowaniem roli w środowisku konwentu (na scenie i poza nią), a także w przestrzeni publicznej.

Grupy cosplayowe nie wyodrębniłyby się jako ukonstytuowana przestrzeń społeczno-kulturowa, gdyby nie zasadnicze przemiany przełomu wieków, począwszy od transformacji gospodarki, przez wprowadzenie i upowszechnienie wynalazków komputera i internetu, kończąc na zagranicznych importach materialnych (produktów, dóbr i usług) i niematerialnych (wzorców i wiedzy). Proces profesjonalizacji fanów w tworzeniu przedstawień fikcyjnych postaci, utrwalania ich i upowszechniania prac nie jest jednak projektem skończonym – trudno przewidzieć kierunki rozwoju zjawiska *in statu nascendi*.

Polskie grupy cosplayowe od przełomu wieków do wybuchu pandemii COVID-19

W swoich dociekaniach badawczych staram się podkreślać, że zbiorowość aktorów zainteresowana cosplayem (niekoniecznie *per se* podejmująca czynność cosplayowania) należy określać mianem „grup cosplayowych” (koniecznie w liczbie mnogiej), nie implikując im zachowań pozostałych znanych nauce formacji społecznych. Definicje społeczności czy społeczeństwa zakładają konieczność spełnienia szeregu warunków. Bronisław Misztal stwierdza, że społeczeństwo powinno być określone doświadczeniowo i historycznie i najczęściej utożsamiać się z pewnym terytorium. W praktykach kulturowych natomiast uwypuklałyby się pewne przeszłe doświadczenia (2000: 3).

wojny. Il. 3 odwołuje się natomiast do kultury szlacheckiej poprzez uproszczenie stroju sarmackiego z XVII w.

² Z fandomu fantastyki naukowej wywodzą się również pierwsi autorzy polskiego fantasy, ponieważ to środowisko gromadziło swego czasu młodych aspirujących pisarzy. Swoich związków z tym środowiskiem nie ukrywa m.in. Andrzej Sapkowski. Ponadto to właśnie działacze fandomu tworzyli pierwsze niezależne oficyny wydawnicze. Temu zagadnieniu poświęcona jest większość reportażu Tomasza Pindela (2019).

Grupy cosplayowe natomiast posiadają inną specyfikę, na co wpływa performatywny dualizm praktyk i zanurzenie w innym instrumentarium technologicznym, a w związku z tym — rozproszenie geograficzne. Dodatkowo, co zauważam wcześniej, z powodu postępującego rozwarstwienia fandomów trudno przyłożyć założenia fantropologii co do ekstrapolowania interpretacji pojedynczych zjawisk na ogół praktyk fanów (Kobus 2018: 26).

Można by jednak kierować się definicyjnymi wyznacznikami kategorii „fandom”, skoro przedmiot badań dotyczy specyficznego rodzaju aktywności fanowskiej. Fandom określa pewną wspólnotę fanowską, czyli grupę zaangażowanych odbiorców tekstu kultury. To również wydawałoby się bezzasadne, skoro „fandomem cosplayu” byłaby zbiorowość odbiorców tejże praktyki kulturowej wykazująca specyficzny rodzaj zaangażowania. Poszukiwanie pojęcia opisującego tę specyficzną formację wymaga zatem ode mnie postawienia pewnych pytań badawczych. Kto zasadniczo identyfikuje się jako osoba powiązana z cosplayem? Osoba wykonująca cosplay, wcielająca się w rolę ulubionej postaci (fikcyjnej bądź nie) i pojawiająca się w przestrzeni publicznej (realnej bądź nie), czyli cosplayer(ka), byłoby odpowiedzią trafną, chociaż nie wyczerpującą. W przestrzeni hybrydowej, szczególnie ważnej dla jednostek praktykujących w świecie realnym (podczas konwentów) oraz przestrzeni cyfrowej (w mediach społecznościowych) równie istotnymi aktorami są obserwatorzy wchodzący w interakcje z powołanym do życia bohaterem. Kolejnymi grupami interesu, dotychczas nieopisanymi w literaturze, są osoby zajmujące się specyficznym rodzajem fotografii – określanym przez samych zainteresowanych jako fotografia cosplayowa³, których to istnienie warunkowane jest przez potrzeby cosplayerów. Ponadto można wyróżnić np. *coscrafterów* zajmujących się tworzeniem elementów kostiumów specyficznym do cosplayu. Charakterystyka wszystkich członków rzeczony grupy interesu wymagałaby osobnego opracowania naukowego.

Jakie wartości przyświecają środowisku cosplayerów i jakie normy warunkują jego funkcjonowanie? Już na podstawowym poziomie rozpoznania badawczych pytań przysparza problemów ze względu na zmianę sposobu funkcjonowania środowiska. W tym momencie należałoby uporządkować historyczne dzieje cosplayu w Polsce, a właściwie bytności grup cosplayowych. Pojęcie „grupa” implikuje interakcyjny, a w dalszej konsekwencji performatywny sposób nawiązywania więzi, zakorzeniony w rozproszeniu i niejednolitym sposobie organizacji. Nie można równocześnie założyć jednolitości

³ W dyskursie polskich fanów pojęcie to występuje właśnie w przytoczony sposób, co potwierdza chociażby istnienie grupy na Facebooku o nazwie *Fotografia Cosplayowa*, która to zrzesza fotografów i cosplayerów. Służy do wymiany informacji, poszukiwania miejsc na sesje zdjęciowe czy też fotografów chętnych do podjęcia się wyzwania zrealizowania konkretnego pleneru. Na dzień redakcji w grupie zrzeszonych jest ponad 5 tysięcy użytkowników medium społecznościowego (Facebook 2025).

środowiska cosplayu, ponieważ interakcje pomiędzy cosplayerami dzieją się w różnym miejscu i czasie, co bardziej przypomina sieć luźnych powiązań. Jak każda wspólnota oparta jedynie na zainteresowaniu tematyką cosplayu ma właśnie charakter nietrwały, a tworzone w ten sposób więzi skorelowane są z fascynacją tymże.

Ze względu na uwarunkowania technologiczne i ekonomiczne na przestrzeni lat zmieniły się nie tylko metody tworzenia strojów i dzielenia się efektami tych procesów. Przedstawione wcześniej fotografie prezentują przebrania, nie próbę odtworzenia konkretnego wizerunku bohatera. Wraz z profesjonalizacją, a wreszcie wyodrębnieniem się grup z fandomów zmianie ulegają różne aspekty funkcjonowania środowiska w napięciach pomiędzy rozumieniem cosplayu, główną przestrzenią działań performatywnych, wartościami dla indywiduum i grup oraz motywacją do wyboru odgrywanej roli (a w związku z tymi elementami przesunięcia w spektrum tożsamości jednostki). Elementem nieodłącznym w pewnym momencie staje się kwestia zarabkowania na praktyce fanowskiej, o tyle abstrakcyjna, że przyjmuje się produktywności fanowskie za wymagające większego nakładu zasobów w porównaniu do osobistych korzyści.

Na przełomie wieków i na początku XXI wieku cosplay ma charakter wyłącznie zabawy, najbliższej mu do etymologicznego pochodzenia terminu. Celem samym w sobie jest upodobnienie się do ulubionych bohaterów i społeczna zabawa na konwentach w towarzystwie innych fanów-performerów. Jednym z popularniejszych zachowań jest zwracanie się imieniem fikcyjnego bohatera do konkretnego cosplayera. Odbiorcy rozpoznają ich jako rzeczywiste wcielenia postaci, amatorskich aktorów odgrywających pewną rolę. Po zdjęciu kostiumu stają się ponownie fanami danego utworu, niewiele różniącymi się w działalności od pozostałych.

Postęp technologiczny, nowe formy organizacji fanowskich wydarzeń i coraz powszechniejsza komunikacja z zagranicą radykalnie zmienia podejście do cosplayu zarówno ze strony fanów-performerów, jak i odbiorców praktyk. Stopniową zmianę niesie druga połowa drugiej dekady XXI wieku. Konwentom zaczęły towarzyszyć konkursy najpierw o zasięgu krajowym, a później międzynarodowym, co jest potwierdzeniem tezy, że procesy globalizacji wywierają wpływ na środowisko. Partycypacja w rywalizacji wymaga od uczestników ciągłego podnoszenia własnych kompetencji oraz inwestowania coraz większej ilości zasobów. Rośnie również atrakcyjność nagród, dzięki współpracom sponsorskim z coraz bardziej rozwijającym się rynkiem. Te czynniki zdecydowanie podwyższają rozwój kompetencji rywalizujących oraz poziom konkursów. „Zabawa” w grupach cosplayowych ustępuje dominacji kompetetywności, a wraz z nią pojawiają się nowe formy komunikacyjne w postaci *dram*, parcelacja środowiska cosplayowego na mniejsze grupy oraz mechanizmy ostracyzmu, gdy regulaminy tychże zostały złamane.

W środowisku fanowskim niektórzy cosplayerzy urosli do rangi celebrytów rozpoznawalnych dzięki swej działalności w świecie realnym i wirtualnym. Profesjonalizacja wiąże się również z zakładaniem stron w mediach społecznościowych dedykowanych działalności performerów, tym bardziej, że druga dekada XXI wieku przynosi w Polsce przyspieszenie technologiczne. Wskutek pojawienia się nowych form partycypacji w mediach społecznościowych tożsamość cosplayera opuszcza strefę konwentu i stopniowo zaczyna przenikać do życia codziennego. Wykonywanie wymagających estetycznych kostiumów pochłania coraz więcej czasu i pieniędzy. Koniecznym zabiegiem w przypadku dorosłych cosplayerów jest planowanie miesięcznego budżetu w taki sposób, by zawrzeć w nim wydatki na rozwijanie hobby.

Pojawia się wspomniana wcześniej kwestia zarobkowania na działalności cosplayowej. Niewielu polskich cosplayerów w tamtym czasie posiada wykształcenie związane z tworzeniem kostiumów czy rekwizytów, natomiast praktyka rękodzielnicza walidowana przez wygrane w konkursach lub zbudowane portfolio motywuje ich do wykonywania elementów na zamówienie. Jednak biorąc pod uwagę nakład czasu i wysiłku poświęcony starannemu wykonaniu przedmiotu, niemożliwe jest utrzymanie się wyłącznie z tej działalności.

Nowa dominanta wiąże się z przewartościowaniem praktyki w oczach aktorów. Priorytetem nie była już zabawa we wspólnym gronie, odgrywanie roli niekiedy w umownych kostiumach, a jak najwierniejsze i najestetyczniejsze odtworzenie projektu przedstawionego w waloryzowanym tekście kultury. Nie bez znaczenia pozostaje charakteryzacja czy naturalne aspekty biologiczne pozwalające na maksymalne upodobnienie się do postaci. Prorowadzenie kont w mediach społecznościowych zdecydowanie wpływa na rozpoznawalność performerów w środowisku fanów.

Załóżmy, że w pierwszym okresie rozwoju polskich grup cosplayowych Cosplayer X przebiera się za Harry’ego Pottera, zwracano się do niego imieniem bohatera, a po zdjęciu kostiumu przestawał być rozpoznawalny jako Harry Potter. W drugim okresie rozpoznawalność niektórych postaci na polskiej scenie fanowskiej staje się tak duża, że w momencie gdy Cosplayer X upodabniał się do Harry’ego Pottera, pozostaje „Cosplayerem X przebranym za Harry’ego Pottera”. Powszechną praktyką staje się przybieranie pseudonimów scenicznych, którymi również posługiwano się w przestrzeni wirtualnej. Konsekwencją płynącą z tych dwóch zjawisk są interesujące przesunięcia w kwestiach tożsamościowych. Niektórzy fani-performery roszczą sobie wyłączne prawa do odgrywania roli danego fikcyjnego bohatera, co wywołuje konflikty i podziały wewnątrz środowiska. Inni zaczynają w tym okresie posługiwać się artystycznym pseudonimem jako ekwiwalentem własnego imienia również w życiu prywatnym, poza środowiskiem fanowskim. Zanika wyraźny podział między „życiem fanowskim” a codziennym

funkcjonowaniem jednostki. Sfery życia fanowskiego i codziennego funkcjonowania w grupie przestają być tak wyraźnie oddzielone jak w czasach konwentów.

Dominacja cosplayowej kompetetywności nie trwa długo, bowiem przemiany technologiczne przyspieszają. Postępujące procesy globalizacyjne w kontekście zacieśniania więzów handlowych skutkują m.in. odpowiedzią producentów na rosnące zapotrzebowanie rynkowe na stroje gotowe, łatwo dostępne i o wiele tańsze niż rękodzielnicze. Kostiumy wykonywane na zamówienie wciąż charakteryzują się wysokimi cenami, w efekcie czego młodzi cosplayerzy najczęściej nie mogą sobie pozwolić na ich zakup. Na rosnącą potrzebę konsumentów odpowiada jednak rynek azjatycki. Mnożą się firmy specjalizujące się w produkcji strojów najpopularniejszych postaci z tekstów kultury. Początkowo ich jakość pozostawiała wiele do życzenia, stąd też model rękodzielniczy nie został całkowicie wyparty, ale z biegiem czasu poprawił się na tyle, by zadowolić nawet największych estetów. Spadające ceny gotowych wyrobów i zorganizowane formy tworzenia zamówień grupowych obniżające koszty dostawy wpływają na to, że większość fanów-performerów uznaje za nieopłacalne dalsze poświęcanie uwagi tworzeniu kostiumów od podstaw. W tym kontekście należy jednak mówić nie o kresie kultury cosplayerów, a o jej wyjątkowej ewolucji, wyłonieniu kolejnej dominanty.

Żywe pozostają praktyki mikrocelebrytyzmu polegające na dzieleniu się swoimi pracami w mediach społecznościowych na dedykowanych profilach czy w grupach na Facebooku. Właśnie: pracami, jednakże nie w rozumieniu postępów z tworzenia stroju czy zdjęć gotowego dzieła. Niedługo przed wybuchem pandemii COVID-19 następuje zwrot w stronę fotomodelingu, a obostrzenia związane z realizacją konwentów sprzyjają rozwojowi praktyki. Dużo szybciej przywrócono do życia handel międzynarodowy niż imprezy kulturalne, do których zaliczają się konwenty. Początkowo praktyki związane z fotomodelingiem współegzystują z własnoręcznym tworzeniem strojów na wysokim poziomie, ale niemożność przedstawienia ich w przestrzeni publicznej i wzięcia udziału w konkursie przeważa nad korzyścią tych pierwszych. Coraz częściej do użytku włączane są narzędzia digitalne, a ingerencja w obraz posuwa się coraz dalej, dlatego można tutaj mówić o dominancie autoucyfrowienia.

Zdecydowana większość środowiska fanów-performerów zajmuje się pozowaniem do zdjęć w celu jak najwierniejszego odwzorowania charakteru bohatera lub serii. Udostępniane są fotografie wykonywane w ilościach tak masowych, że w drugiej dominancie niemożliwe byłoby fizyczne wykonanie tyłu strojów. Mnogość odgrywanych ról wpływa na rosnące zapotrzebowanie na fotografów specjalizujących się w pracy z cosplayerami, a estetycznie wykonane zdjęcia nierzadko stają się pretekstem do dodatkowego zarobku

płynącego ze sprzedaży printów⁴. Ponownie nie można mówić o uczynieniu z tego rodzaju działalności głównego źródła zarobku, jednak aktywność w mediach społecznościowych sprawia, że niektórzy polscy fani-performerzy są dostrzegani przez polskie i zagraniczne spółki oferujące formy współpracy płatne w barterze lub gotówce.

Rozpoznawalność jest dla fanów-performerów na tyle istotna, że sięgają po mniej lub bardziej kreatywne formy przyciągnięcia uwagi odbiorcy. Jedną z popularniejszych w polskim środowisku staje się dywersyfikacja kanałów dotarcia. Cosplayerów można znaleźć nie tylko na Facebooku, Instagramie, Youtubie oraz coraz częściej na TikToku⁵, na których pozyskują odbiorców, wstawiając właściwą platformom treść. Przesunięcia następują również w podejściu do eksponowania ciała. Zjawisko wzbudza coraz więcej kontrowersji, szczególnie wśród performerów pamiętających i uczestniczących w tworzeniu wzorów zachowania we wcześniejszych latach. Popularność zdobywa odgrywanie wyuzdanych scen, tworzenie nowych wersji strojów, w tym bardziej erotycznych. Seksualizacja bohatera staje się powszechną praktyką z tego względu, że działania tego typu zdobywają większą liczbę „polubień”. Odkryte (lub odkrywane) ciało częściej buduje rozpoznawalność niż zasłonięte, często niepozostawiające pola dla wyobraźni. Na wybór odgrywanego bohatera wpływa nie tylko sympatia do postaci, ale również popularność serii, zgodnie z zasadą, że potencjalni odbiorcy szybciej zainteresują się zdjęciem z tekstu kultury, który znają i lubią.

Komercjalizacja działalności cosplayerów nie odbywa się wyłącznie poprzez poszerzanie grupy odbiorczej w mediach społecznościowych i zawieranie umów z markami. Część fanów-performerów zakłada konta na platformach umożliwiających wsparcie finansowe ulubionych twórców poprzez subskrybowanie ich profili na stronach takich jak Ko-Fi, OnlyFans lub Patreon. W zamian za dodatkową treść (nierzadko związaną z nagością lub zdjęciami seksualizującymi odgrywanych bohaterów) odbiorca uiszcza jednorazową lub cykliczną opłatę.

Jest to popularny model finansowania oddolnych inicjatyw zwany crowdfundingiem⁶, a trend na wykorzystywanie go przez cosplayerów przychodzi z zagranicy. Polską fanką-performerką korzystającą z tego rodzaju wsparcia jest Purin, będąca zarówno cosplayerką, jak i fotografką. W upowszechnianiu działalności stawia ona na multiplatformowość i dywersyfikację kanałów dotarcia. W 2022 roku jej profil na platformie Instagram

⁴ Najczęściej rozumiane jako wydrukowane fotografie z sesji zdjęciowych, czasem podpisane przez fana-performera.

⁵ TikTok nie jest jeszcze narzędziem dominującym, jednak po pandemii zyskuje coraz większe znaczenie w kreowaniu wpływowych w środowisku.

⁶ Najogólniej ujmując, crowdfunding to: „możliwość otrzymania finansowania ze środków znajdujących się w posiadaniu tłumu” (za: Lenart-Gansiniec 2017: 145).

zgrupował ponad dwadzieścia sześć tysięcy obserwujących (aka_purin 2022a), na Twitterze — blisko cztery i pół tysiąca (purin_cosplay 2022), na TikToku — ponad dwanaście tysięcy, a nagrania uzyskały sumaryczną liczbę niemalże stu tysięcy polubień (aka_purin 2022b), oraz na Facebooku — prawie siedem tysięcy (Purin.cosplay 2022). Purin aktywnie działa na YouTube, na którym publikuje materiały związane z barterowymi współpracami z markami produkującymi kostiumy postaci z popularniejszych tekstów kultury oraz zakulisowe filmy przedstawiające proces realizacji sesji zdjęciowej (Purin cosplay 2022). Cosplayerka podejmowała również próby poszerzenia działalności w Internecie o transmisje live z gier w serwisie Twitch, jednak od dziewięciu miesięcy nie jest aktywna (Purin 2022a). Wszystkie profile prowadzi w języku angielskim.

Marki związane z dostarczaniem produktów/półproduktów do działalności fanów-performerów dostrzegają aktywność Purin oraz doceniają szeroki odbiór oferowanych przez nią treści przez międzynarodową publiczność, dlatego też jej obserwujący mogą skorzystać z kodów zniżkowych oferowanych przez takie firmy jak: UWOWO, RoleCos, Animee Cosplay, UNIQSO czy TTDEYE (Purin 2022b), od których prawdopodobnie otrzymuje procent ze sprzedaży. Swoją aktywność stara się również spieniężać poprzez sprzedaż cosplay photobooka zawierającego zdjęcia z sesji zdjęciowej z popularnej gry *League of Legends* (PurinStore 2022). Ponadto finansowo można wspierać artystkę poprzez dobrowolny zakup „wirtualnego przytulasa” w serwisie Ko-Fi lub zakup subskrypcji na Patreonie, w ramach której cosplayerka oferuje w zamian: zdjęcia zza kulis sesji, wcześniejszy dostęp do zdjęć, a także do serwera na Discordzie, podpisane printy, dostęp do sesji o charakterze implikującym nagość, fetysze, seksualizowanie postaci (Purin_cosplay 2022). Istnieje również możliwość darmowego zasubskrybowania profilu w serwisie OnlyFans (Purin 2022c).

Opisane powyżej przemiany hasłowo podsumowuje tabela 1.

Kształtowanie się norm w polskich grupach cosplayowych, lokalność, przemiany

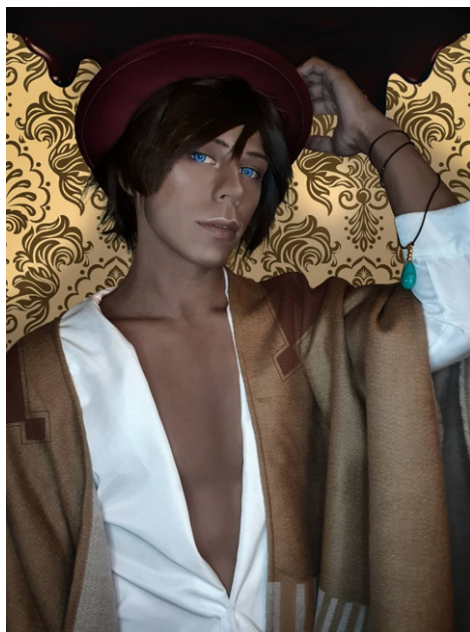
Kultura (lub też kultury) fanów-performerów rozwija się w różnych częściach globu, obciążona lokalnymi kontekstami jednostek ją przyjmujących. We współczesności dzieje się to na szeroką skalę, a procesy globalizacyjne związane z rozbudową sieci powiązań komunikacyjnych i handlowych przyspieszają dyfuzję zjawiska. Pod tym względem można również rozumieć kulturę cosplayerów jako pewien uniwersalny system dostosowujący się do warunków lokalnych.

Tabela 1. Evolucja polskiego środowiska cosplayowego na podstawie badań autoetnograficznych i obserwacji uczestniczącej

	Dominująca ro- zumiowanie cosplayu	Główna prze- strzeń działań performatywnych	Czynniki rozwoju	Główne trendy i wartości	Co wpływa na wybór postaci?	Przesunięcia w spektrum tożsamości	Źródła zarabkowania związane z cosplayem
Dominanta zabawy	Cosplay jako spo- łeczna zabawa	Przestrzeń fizyczna (konwenty)	Rozwój konwentów	Spędzanie czasu w gronie znajomych	Sympatia do bohatera	Bycie cosplayerem jako forma zabawy	Brak
Dominanta rywalizacji	Cosplay jako estety- zacja i rywalizacja	Przestrzeń fizyczna (konwen- ty) i przestrzeń wirtualna (media społecznościowe)	Rozwój konwentów Rozwój technologii	Estetyzacja Kompetetywność Wierne odtworze- nie postaci	Sympatia do bohatera Projekt stroju	Integralny element tożsamości	Drobne zamówienia
Dominanta autocyfrowania	Cosplay jako fotomodeling	Przestrzeń wirtualna (media społecznościowe)	Rozwój technologii Praktyki celebryckie	Estetyzacja Zdobywanie popularności	Popularność serii Dostępność gotowe- go stroju	Bycie cosplayerem jako sposób na rozpoznawalność	Sprzedaż zdjęć Barter w mediach społecznościowych Subskrypcje na platformach o charakterze crowdfundingowym

Źródło: opracowanie własne.

W polskim kontekście dobrym przykładem jest podejście lokalnych fanów-performerów do kwestii przyciemniania naturalnego koloru skóry w celu wierniejszego oddania wyglądu odgrywanej postaci (o ile, oczywiście, zachodzi taka potrzeba). W Stanach Zjednoczonych praktyka ta spotyka się z natychmiastowym potępieniem ze względu na historycznie prześmiewczą praktykę *blackface'u*, której korzenie sięgają wieku XIX, kiedy to biali aktorzy malowali swoje twarze na ciemne kolory, by podczas specjalnych przedstawień minstreli przerysowywać afroamerykańską kulturę, a we wczesnej erze filmu obejść obowiązujący podówczas w kinematografii amerykańskiej zakaz obsadzania Afroamerykanów w rolach głównych i drugoplanowych. Historycy wskazują na to, że *blackface* jest narzędziem instytucjonalnej kontroli i chociaż z czasem zniknął z przestrzeni społecznej w pierwotnym znaczeniu, to wykorzystywanie praktyk do niego podobnych (jak właśnie w cosplayu, chociaż w innym kontekście) nadal wywołuje skojarzenia z rasizmem i opresyjnością (za: McLean 2021: 463–464). Polska nie miała tego rodzaju historii związanej z dyskryminacją osób o innym kolorze skóry, stąd też takie stanowisko, chociaż zrozumiałe, nie wydaje się budzić takich samych uczuć. Część lokalnych fanów-performerów decyduje się na upodobnienie się do odgrywanej postaci za pomocą ciemniejszego koloru podkładu, farb do ciała lub programów graficznych.



Il. 4. Datboiicosplay jako Chocalate z gry *Food Fantasy*

Źródło: <https://www.instagram.com/p/CBnnE2njcWL/> (dostęp: 24.01.2023)



Il. 5. Kurosaku_yuuto jako Noe Archiviste z mangi *Księga Vanitas*

Źródło: <https://www.instagram.com/p/CbPmrVnMLoT/?hl=pl> (dostęp: 24.02.2023)⁷

Przemianom ulegają nie tylko konteksty zinternacjonalizowane, ale również wcześniej wypracowane mechanizmy funkcjonowania środowiska. Mając do czynienia z tkanką kulturową, nie należy lekceważyć norm społecznych, których głównym zadaniem jest regulowanie funkcjonowania grupy. Są to: „zasady określające funkcjonowanie jednostki w obrębie grupy lub społeczeństwa (...)”. Mogą mieć one charakter formalny (są jasno skodyfikowane i spisane) lub nieformalny (obowiązują w sposób zbliżony do obowiązywania obyczaju); przestrzegania norm formalnych strzegą wyspecjalizowane instytucje, norm nieformalnych — nacisk społeczny i opinia publiczna; nieprzestrzeganie norm społecznych łączy się ze stosowaniem sankcji” (Lubas 2017: 47).

Ze względu na wskazaną wcześniej dynamikę zmian w obrębie funkcjonowania społeczności cosplayowych, podobnie szybkim przemianom ulega postrzeganie zachowań uczestników danej grupy. W standardowym

⁷ W przypadku il. 4 i il. 5 wykorzystane zostały techniki przyciemnienia skóry przez polskich cosplayerów pozostające na styku charakteryzacji z wykorzystaniem farb do ciała i kosmetyków makijażowych oraz programowych programów graficznych. We wspólnotach zagranicznych, silnie zamerykanizowanych taki typ odgrywania roli przez białego człowieka budzi oburzenie, natomiast w środowiskach polskich główną motywacją jest jak najwierniejsze odwzorowanie wyglądu odgrywanej postaci. Obaj fikcyjni bohaterowie posiadają oryginalnie ciemniejszy kolor skóry niż Europejczycy.

modelu normy społeczne negocjowane są w obrębie pokolenia pod wpływem determinujących ich charakter ważnych wydarzeń. W przypadku grup cosplayowych należy w tym kontekście rozważać zarówno fanów-performerów, jak i ich najbliższe otoczenie, tzn. odbiorców/entuzjastów polskiego cosplayu, fotografów i dostawców półproduktów oraz organizatorów konwentów.

Część zachowań cosplayerów regulują instytucje trzymające pieczę nad konwentami w regulaminach imprez. To właśnie je rozumiem jako jeden z czynników regulujących normy społeczne. Performerów przebiegających się w przestrzeni publicznej obowiązują zapisy odpowiednie dla wszystkich uczestników, chociaż kwestii związanych z wyglądem czy rekwizytami jest stosunkowo niewiele i dotyczą głównie bezpieczeństwa.

Drugim, nie mniej ważnym aspektem norm społecznych, są zachowania nieinstytucjonalizowane przez postanowienia regulaminu. Nie dotyczą one wyłącznie relacji fana-performera z organizatorem wydarzenia, lecz także pozostałych aktorów społecznych związanych z grupami cosplayowymi, tzn. odbiorców działalności, ogółu polskich cosplayerów, fotografów i wykonawców strojów lub też ich elementów. Nie funkcjonują również w formie postanowień poświadczonych przez odpowiednie instytucje, a wraz z rozwojem środowiska cosplayowego powstają oddolnie. W sieci można znaleźć ślady inicjatyw przeprowadzonych przez jednostki i/lub zbiorowości w postaci stron na Facebooku lub zamkniętych grup, w obrębie których fani-performerzy wymieniają się doświadczeniami i określają to, co wolno, czego nie wolno, co powinno, a czego nie powinno się robić.

Ze względu na ogrom zasobów sieci nie sposób odtworzyć historycznego procesu kształtowania się norm społecznych w grupach cosplayowych, można natomiast zmapować dynamikę ich regulacji. Podobnie jak w przypadku datowania okresów rozwoju, trudno jest wskazać momenty graniczne czy konkretne wydarzenia początkujące proces aprobowania czy potępiania danego zachowania.

Prawdziwą kopalnią informacji na temat współczesności jest grupa *Drama Cosplay*, w obrębie której członkowie dzielą się kontrowersyjnymi, a nierzadko traumatycznymi doświadczeniami wyniesionymi z przestrzeni działalności grup cosplayowych (czy to wirtualnych, czy fizycznych). Na tej podstawie dochodzi do negocjacji norm społecznych i ewentualnego potwierdzenia bądź też zanegowania ich statusu w środowisku. Założyciele tak opisują cel istnienia *Drama Cosplay*: „Cosplay to cudowna zabawa, ale nierozłącznym jej elementem są DRAMY. Na innych grupach cosplayowych często dramy są usuwane, jednak my wyszliśmy wam na rękę! Ta grupa służy po to, aby wyrzucić z siebie żale, wściekłość, czy ból związany z zachowaniem innej osoby. Możesz to traktować jako swoisty hejted na rzeczy, ludzi, czy konwenty. Nie czekaj i jeszcze dziś podziel się z nami twoją dramą! Jednak nie szkalujmy osób prywatnych tylko ich zachowania” (Facebook 2022a).

Wprawdzie większość sytuacji opisywana jest z dbałością o anonimowość uczestników incydentów, jednak ze względu na hermetyczność środowiska i naturę sieci zdarzają się przypadki, gdy można ich łatwo zidentyfikować. Niekiedy otrzymuje się przyzwolenie na ujawnienie tożsamości sprawcy ze względu na dobro ogółu, o ile zachowanie zostanie uznane za wyjątkowo szkodliwe.

Jedna z cosplayerek opisuje wydarzenia związane z naruszeniem jej przestrzeni osobistej w następujący sposób: „1)JEDNA DZIEWCZYNA W PIĄTEK Z ZASKOCZENIA WBIŁA MI SZTUCZNY NÓŻ W ODKRYTY BRZUCH. 2)DRUGA DZIEWCZYNA PODBIEGŁA DO MNIE, BO BYŁAM PRZEBRANA ZA VILLAIN Z ANIME I UDERZYŁA MNIE BARDZO MOCNO Z PIEŚCI DWA RAZY W PLECY NAZYWAJĄC MNIE IMIENIEM TEJ ZŁEJ POSTACI”⁸ (Facebook 2022a). Motywów pierwszego zachowania próżno poszukiwać w poście. Druga opisywana uczestniczka konwentu, przekonana o performatywnym charakterze cosplayerki, nie uszanowała jej nietykalności. Jeden z komentujących zauważa: „Aż mi się przypomniały te historie jak to cosplayerzy Bakugo atakowali cosplayerów Todorokiego albo Deku, bo przecież w anime tak było i »wczuwają się w postać«” (Facebook 2022a). Inni doradzają, że w takiej sytuacji powinna zostać poinformowana ochrona lub przynajmniej wolontariusze mogący takową wezwać, a pobyt obu prowodyrek w przestrzeni konwentu należało instytucjonalnie ukrócić. Kwestia uszanowania przestrzeni osobistej cosplayerów jest na nowo podnoszona w środowisku, nie tylko w interakcjach z nieprzebranymi uczestnikami konwentów.

Inny wpis traktuje o niestosownym zachowaniu jednego z fotografów, potępiając jego kłamstwa i niestosowne komentarze dotyczące fizyczności cosplayerki: „doskonale pamiętam jego dwuznaczny sposób pisania niektórych rzeczy, często pojawiały się jakieś niezbyt komfortowe komentarze na temat »pupy« i ogólnie ciała itp. osobiście tłumaczyłam to sobie barierą językową” (Facebook 2022a). Zagrożenie ze strony mężczyzny uznano za tak duże, że administracja zgodziła się na ujawnienie jego pseudonimu, pod którym funkcjonuje w środowisku. Kolejnym zachowaniem powszechnie potępianym jest niewywiązywanie się z umów (ustnych czy pisemnych) zawieranych pomiędzy fotografami i cosplayerami. Często w grę wchodzi pieniądze, stąd też jest to temat, wobec którego nie utrzymuje się anonimowości. Oprócz wpisów na *Drama Cosplay*, materiały znajdują się w grupie *Biała/Czarna lista fotografów cosplayowych*, gdzie performerzy udostępniają posty polecające lub odradzające współpracę z konkretnymi osobami (Facebook 2022b).

Wiele kontrowersji wzbudza kwestia przebierania się za postacie z tekstów promujących przemoc i/lub nagość albo autorstwa osób, których zachowanie się potępia. Jedna z performerek pisze: „Od razu mówię że nie

⁸ We wszystkich cytatach zachowano pisownię oryginalną.

zamierzam usprawiedliwiać yd [yanderedeva, chodzi o twórcę gry Yandere Simulator — przyp. K.Ż.] i sama za nim nie przepadam, bo rzeczy które odwała są bardzo nie ok (bardzo bardzo delikatnie mówiąc). Jednak uważam że zabranianie cospleyowania(itd) postać z gry (na grupie związanej z cosplayem) jest grubą przesadą” (Facebook 2022a). Środowisko pozostaje jednak podzielone. Jeden z użytkowników deklaruje: „Sam miałem to tu wrzucać” (Facebook 2022a). Inny zauważa z kolei, odwołując się jednocześnie do afektywnego charakteru fandomów: „Wiadomym jest, że cosplayować można co się chce i wgl, ale jeśli dana grupa/strona promująca cosplay nie chce mieć jakiegokolwiek udziału z danym twórcą ze względu na to jakim jest człowiekiem to nie powinien to być moim zdaniem problem napisać to w regulaminie. Tak jak np są zakazane cosplaye chorów [chorób — przyp. KŻ] itp na cosplay polska (...). Jeżeli jest to toksyczna osoba to moim zdaniem nie powinna być promowana jeśli dana grupa tego nie chce (...). Robisz jaki cosplay chcesz, tylko trzeba też pamiętać, że jest to jednak pewnego rodzaju promocja, wyrażanie swojego zdania. Ktoś kiedyś powiedział (nie pamiętam imienia sory), że jest to jak list (wręcz miłosny) do twórcy” (Facebook 2022a).

Kolejna z komentatorek zauważa, że atak został skierowany w niewłaściwą stronę: „Nie czaję nagonki na admina, ma takie prawo, aby ustalać co akceptuje, a co nie i tyle” (Facebook 2022a), w wypowiedzi innych zawarte są informacje mówiące o tym, że zakazano na grupie wstawiania zdjęć z udziałem postaci z danego uniwersum, nieodgrywania ich ról w innych przestrzeniach. Wskazuje się też, że decyzja została podjęta ze względu na działalność twórców, ponieważ inne teksty kultury zawierające kontrowersyjne treści „mają się dobrze” w grupach cosplayowych: „Cospleje z Nekopary nadal trzymają się dobrze pomimo tego że ich materiał źródłowy polegał na zalewaniu spermą uległych nieletnich kotodziewczynek. Tak samo cosplaye z Fate chociaż w takim Fate Stay Night można było zgwałcić Saber. Gdyby zacząć banować cosplaye na podstawie tego co siedzi w umyśle twórców kosplejowanych postaci to raczej wiele niepozornych serii by trafiło na czarną listę” (Facebook 2022a).

To tylko jeden z wielu przykładów płynności, niejasności i dyskusyjności norm społecznych obowiązujących w polskich grupach cosplayowych, a nienoszących śladów instytucjonalnej kontroli. Ponadto pandemiczne zamknięcie kultury oraz odwoływanie imprez, w tym również konwentów, nie pomogło w utrzymaniu ich w obiegu. Pod postem związanym z kontrowersjami podczas edycji Festiwalu Fantastyki Pyrkon z 2022 roku jedna z cosplayerek zauważa: „Tak czytam sobie ten cały wątek i stwierdzam, że ludziom naprawdę zaszkodziła ta przerwa, bo nastąpił jakiś reset w kulturze i niektórych (kruchych i delikatnych) ukutych przez nas przez lata zasadach” (Facebook 2022a). To bezpośrednio wskazuje na płynność i autorefleksyjność środowiska. Wszystkie normy społeczne związane z jego funkcjonowaniem

potrzebują ciągłego potwierdzania swojego statusu — ważności, obowiązywania. Zdają się również wymagać występowania kontrowersji, by ponownie je kwestionować lub przypominać o tym, „jak powinno być”. Nie wszystkie zachowania są możliwe do zweryfikowania w przestrzeni wirtualnej, skoro immanentną przestrzenią działalności pozostają konwenty. Ich brak to bezpośrednia przyczyna zjawiska, które trafnie podsumowuje wyżej zacytowana użytkowniczka.

Na potwierdzenie samoświadomości polskich grup cosplayowych wskazują również oddolne ruchy informacyjno-edukacyjne polegające na propagowaniu przyjętych przez środowisko norm. W latach 2017–2020 z inicjatywy redakcji „Konwentów Południowych”, czyli jednej z fanowskich redakcji powstałych w celu zbierania i systematyzowania informacji nt. świata polskich fanów fantastyki, mangi i anime oraz relacjonowania w postaci (foto-)reportaży konwentów, działała akcja „Cosplayer też Człowiek”. Miała ona na celu usystematyzowanie kontaktów między fanami-performerami a pozostałymi uczestnikami cosplayowej gry. Zakładała edukację cosplayerów na temat reagowania w sytuacjach kryzysowych; uczestników imprez na temat tego, co wolno, a czego nie; nawiązanie współpracy z innymi podmiotami w celu promocji akcji oraz normalizację wypracowanych układów (Vetinari 2022); innymi słowy: utrwalenia w materialnej formie funkcjonujących wcześniej norm społecznych. Oficjalne oświadczenie dotyczące zakończenia działań pojawiło się na stronie internetowej redakcji w 2018 r., jednak ze względu na ostatnią publikację postu na dedykowanym fanpage’u w 2020 r., to właśnie tę datę przyjmuję jako graniczną.

Trudno oceniać skuteczność oddolnej inicjatywy ze względu na to, że niedługo potem polskie grupy cosplayowe zwracają się ku trzeciej dominancie, jednak nie sposób pominąć dorobku twórców „Cosplayer też Człowiek” dla popularyzacji (niektórych) ciągle obowiązujących norm społecznych. Wciąż dostępne są archiwalne artykuły o charakterze poradnikowym oraz wyniki ankiet przeprowadzanych wśród uczestników konwentów. Od tych ostatnich warto zacząć analizę, chociaż można łatwo zakwestionować ich wartość naukową ze względu na niejasną pozycję badawczą oraz brak przejrzystości założeń (mimo że przeprowadzał je student psychologii).

Badanie metodą kwestionariusza ankiety przeprowadzono na grupie 1137 osób, z czego 597 wskazało swoją tożsamość jako cosplayera, co bezpośrednio wskazuje na zróżnicowanie aktorów w polskich grupach cosplayowych. Z najważniejszych wartych przytoczenia wyników należałoby wskazać następujące dane: ponad połowa badanych uważa, że cosplayerzy spotykają się z niewłaściwym traktowaniem. Im większa partycypacja w konwentach, tym rzadziej zauważa się zachowania niepożądane albo nie zwraca się na nie uwagi (Psychostalker 2022).

Autorzy kwestionariusza ankiety wyróżniają w kafeterii osiem nieodpowiednich zachowań: złośliwe uwagi na temat osoby cosplayerki/cosplayera, złośliwe uwagi na temat cosplayu (stroju), wyzywanie cosplayerki/cosplayera, naruszanie przestrzeni osobistej cosplayerki/cosplayera, składanie „dwuznacznych” propozycji cosplayerce/cosplayerowi, zabieranie rekwizytów, niszczenie stroju i nieodpowiednie podejście do fotografowania. Najczęściej badani wskazują następujące obszary: naruszanie przestrzeni osobistej, złośliwe uwagi na temat stroju, a podium zamykają złośliwe uwagi na temat osoby cosplayera/cosplayerki. Warto również zauważyć, czego autorzy badania nie spostrzegli — że niewiele rzadziej wskazywano składanie „dwuznacznych” propozycji. Tematy te, co sami autorzy przyznają, od lat są nagłaśniane w środowisku (Psychostalker 2022).

W badaniach ankietowani wskazują na potrzebę nieustannego normowania zachowań. „Cosplayer też Człowiek” realizowało to zadanie nie tylko poprzez artykuły na stronie internetowej, ale także poprzez prowadzenie strony na Facebooku. Jednym z dyskutowanych obszarów było nagłaśnianie poprzez infografiki i memy kwestii związanych z nietykalnością osobistą. Radzono również, jak wykonywać „dobry cosplay”, co miało zmniejszyć napięcia związane z rywalizacją ujawniającą się w drugiej fazie rozwoju środowiska cosplayowego, którą od pewnego czasu postrzegano jako toksyczną. Walczono z ignorancją części środowiska wobec niewłaściwych zachowań. Wyczulano na to, że fana-performera należy traktować nie jako atrakcję, lecz jako uczestnika konwentu. Naciskano na to, by nie utożsamiać go wyłącznie z odgrywaną postacią, ale rozdzielać tożsamość człowieka odgrywającego rolę od fikcyjnej postaci, w którą się wciela.

Niniejsza analiza kształtowania norm społecznych nie wyczerpuje tematu. Można jednak na jej podstawie wysnuć wnioski dotyczące funkcjonowania tychże. Po pierwsze, normy instytucjonalne bywają zinstytucjonalizowane, a normy o charakterze nieformalnym są płynne, podlegają ciągłej negocjacji, kontestacji i potwierdzaniu bądź negacji. Cykl ten przypomina Turnerowską teorię dramatu społecznego zakładającą kolejno: naruszenie reguł rządzących relacjami społecznymi, kryzys, włączenie procedur naprawczych i reintegrację (za: Możdżyński 2022: 277), co ilustruje tabela 2.

Tabela 2. Koncepcja dramatu społecznego Victora Turnera a proces kształtowania się norm społecznych w polskich grupach cosplayowych

Faza dramatu społecznego	Realizacja w środowisku polskich cosplayerów
Naruszenie reguł rządzących relacjami społecznymi	Niewłaściwe zachowanie i nagłośnienie go w mediach społecznościowych
Kryzys	Dyskusja nad normą przybierającą postać dramy w środowisku cosplayowym
Włączenie procedur naprawczych	Wskazanie rozwiązań instytucjonalnych (o ile istnieją) (Re)negocjowanie znaczenia normy Inicjatywy oddolne Ostracyzm
Reintegracja	Przywrócenie dawnego porządku lub ewolucja grupy w stronę zgodną z wypracowaną w etapie trzecim normą

Źródło: opracowanie własne.

Ograniczenia i perspektywy dalszych badań

Przedstawiony w ramach niniejszego artykułu rys bez wątpienia wymaga prowadzenia dalszych badań, które w momencie publikacji są na etapie pogłębienia w kontekście motywacji, charakteru wspólnot oraz rodzajów poszczególnych praktyk grup cosplayowych. Jednocześnie, sam fakt badania zjawiska *in statu nascendi* sprawia, że temat nie jest wyczerpany i stanowi atrakcyjną perspektywę dla przedstawicieli nauk humanistycznych i społecznych.

Słabością zarówno formatu artykułu naukowego (co sprawia, że niemożliwością jest zreferowania całości wyników), jak i przyjętej strategii badawczej jest brak głosu różnych aktorów środowiska cosplayowego w ramach włączenia ich do badań jako uczestników wywiadów indywidualnych pogłębionych, wywiadów narracyjnych oraz wywiadów grupowych. Również cenną perspektywę odnajduję w uczestnictwie w wydarzeniach fanowskich z perspektywy badacza, natomiast ze względu na fakt, że wspólnoty cosplayowe nie funkcjonują wyłącznie w przestrzeni konwentu, konieczne jest uczestnictwo w życiu grup cosplayowych na wyższym poziomie zaangażowania niż objęte referowanymi badaniami. Natomiast metody ilościowe ze względu na brak możliwości określenia grupy reprezentatywnej oraz silne rozproszenie wspólnot w przestrzeni sieci i poza nią oceniam jako mało użyteczne.

Wyróżnienie trzech dominant w rozwoju grup cosplayowych jest pierwszym krokiem w ramach pełniejszych i szerokoskalowych badań w dyscyplinach antropologii, socjologii i nauk o kulturze – z jednej strony ramą możliwą

w wykorzystaniu badań komparastycznych ze wspólnotami o podobnym charakterze za granicą, z drugiej strony punktem wyjścia do dalszych rozważań nad popandemicznymi praktykami polskich wspólnot fanowskich o charakterze performatywnym.

Zakończenie

Choć wspólnota zbudowana wokół wspólnego zainteresowania nie jest dobrym obiektem analiz prowadzonych w kategoriach pokolenia, niniejsze rozważania pozwalają uchwycić dynamikę procesów zachodzących we współczesnym świecie. Postęp technologiczny skłania do intensyfikowania badań nad charakterystyką pokoleń, co samo w sobie nie jest spostrzeżeniem odkrywczym (McCrindle, Wolfinger 2008). Z przedstawionej analizy wynika jednak, że w przypadku silnie angażujących, „zanurzających” form identyfikacji — takich jak tożsamość fanowska — kategoria pokolenia okazuje się mało przydatna.

Polskie grupy cosplayowe, nieopisane dotychczas szeroko w literaturze, mają niewątpliwie związek z pojęciem dziedziczenia wprowadzonym przez Ruth Benedict, na co wskazują związki pomiędzy kolejnymi dominantami: zabawy, kompetetywności i autoucyfrowienia. W obręb polskich grup cosplayowych wchodzi aktorzy sytuujący się oraz mniej lub bardziej identyfikujący z naukową typologizacją pokoleń, głównie pokolenia Y (milenialsów), pokolenia Z/iGen oraz pokolenia Alpha. Identyfikacja ta nie wpływa jednakowoż na różne pojmowanie obowiązujących norm, a te przekazywane są w procesach socjalizacji w obrębie grupy. Rażącem nadużyciem byłoby również sugerowanie, że dominanta w grupach cosplayowych odpowiada pokoleniowym wyznacznikom. Przedstawiona typologizacja wskazuje jednak, że kwestie tożsamościowe bywają bardziej skomplikowane, co widać szczególnie w przypadku grup o performatywnym charakterze i to zarówno w kontekście charakteru praktyk, jak i sposobów utrwalania/podważania norm społecznych.

Od momentu wyłonienia się polskich grup cosplayowych do wybuchu pandemii COVID-19 można opisać trzy dominanty, w oparciu o które funkcjonuje środowisko: dominantę zabawy, kompetetywności oraz autoucyfrowienia, które są pewnymi sposobami myślenia o cosplayu, cosplayerach i własnej tożsamości wynikającymi ze sposobów partycypacji w środowisku i praktyk w świecie realnym oraz wirtualnym. Na ich kształtowanie mają wpływ uwarunkowania technologiczne, ekonomiczne oraz związane z ogólnym funkcjonowaniem środowisk fanowskich, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstu polskiego. To zakorzenienie w lokalności pozwala na

dostrzeżenie dystynkcji pomiędzy głównym zwesternizowanym nurtem na wzór amerykański a polskimi praktykami.

Artykuł przedstawia również to, że za performansem jako praktyką kulturową w przypadku polskich grup cosplayowych idzie również performatywne ustanawianie norm, które dopiero później mogą zyskać rangę zinstytucjonalizowanego postanowienia regulaminu. Oczywiście, objętość analizy nie pozwala na dokładniejsze porównanie imprez krajowych do tych o randze międzynarodowej, a tym samym na pogłębienie powiązań w procesach globalizacji, natomiast zostaje zaznaczone pierwszeństwo norm pozainstytucjonalnych przed normami instytucjonalnymi.

Bibliografia

- Benedict Ruth. 2005. *Wzory kultury*. Jerzy Prokopiuk (przeł.). Warszawa.
- Karmolińska-Jagodzik Ewa. 2012. „Komunikacja międzypokoleniowa — rozważania wokół różnic kulturowych”. *Studia Edukacyjne* nr 21/2012. 191–210.
- Kobus Aldona. 2018. *Fandom. Fanowskie modele odbioru*. Toruń.
- Lisowska-Magdziarz Małgorzata. 2018. *Fandom dla początkujących. Część II: Tożsamość i twórczość*. Kraków.
- Lenart-Gansiniec Renata. 2017. „Crowdsourcing w sektorze publicznym – wyzwanie badawcze”. *Humanities and Social Sciences* vol. XXII, 24 (1/2017). 143–166.
- Lubas Karolina. 2017. „Normy społeczne jako niezbędnik życia każdego człowieka: analiza problemu na przykładzie norm moralnych”. *Rynek – Społeczeństwo – Kultura* nr 2(23). 47–50.
- McCrindle Mark. Wolfinger Emily. 2008. *The ABC of XYZ: Understanding the global generations*. Sydney.
- McLean Willajeanne F. 2021. “Who Are You Wearing? Avatars, Blackface and Commodification of the Other”. *IDEA: The Law Review of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property* vol. 61, issue 3. 455–506.
- Misztal Bronisław. 2000. *Teoria socjologiczna a praktyka społeczna*. Kraków.
- Możdżyński Paweł. 2022. „Dramat społeczny i performans polityczny. Dwie strategie performatywne”. *Władza Sądzenia* nr 19/2020. 274–291.
- Pindel Tomasz. 2019. *Historie fandomowe*. Wołowiec.
- Schechner Richard. 2006. *Performatyka. Wstęp*. Tomasz Kubikowski (przeł.). Marcin Rochowski (red.). Wrocław.
- Siuda Piotr. 2012. *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*. Warszawa.

Netografia

- aka_purin. 2022a. Profil na platformie Instagram. https://www.instagram.com/aka_purin (dostęp: 16.10.2022).

- aka_purin. 2022b. Profil na platformie TikTok. https://www.tiktok.com/@aka_purin (dostęp: 16.10.2022).
- Facebook. 2022a. Drama Cosplay. Grupa na platformie Facebook. <https://www.facebook.com/groups/168960597478979/about> (dostęp: 22.10.2022).
- Facebook. 2022b. Biała/Czarna lista fotografów cosplayowych. Grupa na platformie Facebook. <https://www.facebook.com/groups/206258215047487> (dostęp: 22.10.2022).
- Facebook. 2025. Fotografia Cosplayowa. Grupa na platformie Facebook. <https://www.facebook.com/groups/1444548372461725> (dostęp: 12.03.2025).
- Psychostalker. 2022. Analiza statystyczna ankiety na temat nieodpowiednich zachowań na konwentach. <https://konwenty-poludniowe.pl/publicystyka/analiza-statystyczna-ankiety-na-temat-nieodpowiednich-zachowan-na-konwentach> (dostęp: 22.10.2022).
- Purin. 2022a. Profil na platformie Twitch. https://www.twitch.tv/aka_purin/videos [dostęp: 16.10.2022].
- Purin. 2022b. Profil w serwisie beacons.ai. https://beacons.ai/aka_purin (dostęp: 16.10.2022).
- Purin. 2022c. Profil w serwisie OnlyFans. <https://onlyfans.com/purin> (dostęp: 16.10.2020).
- purin_cosplay. 2022. Profil na platformie Twitter. https://twitter.com/purin_cosplay (dostęp: 16.10.2022).
- Purin_cosplay. 2022. Profil na platformie Patreon. https://www.patreon.com/Purin_cosplay (dostęp: 16.10.2022).
- Purin.cosplay. 2022. Profil na platformie Facebook. <https://www.facebook.com/Purin.cosplay> (dostęp: 16.10.2022).
- Purin cosplay. 2022. Profil na platformie Youtube. <https://www.youtube.com/user/FeelYouBabyx3/videos> (dostęp: 16.10.2022).
- PurinStore. 2022. Profil w serwisie Etsy. https://www.etsy.com/pl/shop/PurinStore?ref=simple-shop-header-name&listing_id=1158663551 (dostęp: 16.10.2022).
- Vetinari Gerald „Alchelor”. 2022. „Cosplayer też człowiek” — o co właściwie chodzi?. <https://konwenty-poludniowe.pl/publicystyka/cosplayer-tez-czlowiek-o-co-wlasciwie-chodzi> (dostęp: 22.10.2022).

Spis ilustracji

- Il. 1–3. Fotorelacja z Konwentu Nordcon „Czas na rebelię” w Jastrzębiej Górze, rok 1994. Źródło: <https://www.facebook.com/zyciecodziennewIIIrp/posts/pfbid02TnjzqWosegFdJPE6zWtUxCUVQDyLhShe5xWm4e4KWmbdvp6fPo-uiYA4HHYRGeR1ml> (dostęp: 2.11.2024).
- Il. 4. Datb0iicosplay jako Chocalate z gry *Food Fantasy*. Źródło: <https://www.instagram.com/p/CBnnE2njcWL/> (dostęp: 24.01.2023).
- Il. 5. Kurosaku_yuuto jako Noe Archiviste z mangi *Księga Vanitasa*. Źródło: <https://www.instagram.com/p/CbPmrVnMLoT/?hl=pl> (dostęp: 24.02.2023).

Spis tabel

Tabela 1. Ewolucja środowiska polskiego środowiska cosplayowego na podstawie badań autoenograficznych i obserwacji uczestniczącej

Tabela 2. Koncepcja dramatu społecznego Victora Turnera a proces kształtowania się norm społecznych w polskich grupach cosplayowych

Streszczenie

Cosplay jest specyficzną praktyką fanowską. Za Johnem Fiskem, wskazującym rodzaj produktywności enuncjatywnej jako skupionej na performowaniu znaczeń do zewnątrz fandomu, można powiedzieć, że jest podwójnie performatywna: jako pewien sposób praktyki kulturowej, ale również stosująca ją jako mechanizm regulujący życie społeczne grupy. Niniejszy artykuł skupia się na związkach pomiędzy performatywnym charakterem polskich grup cosplayowych jako formacji istniejących w przestrzeniach polskich fandomów z kwestiami dziedziczenia i pokoleniowości. Po przedstawieniu kontekstu dla wyłonienia się polskich grup cosplayowych zostają wskazane trzy dominanty, które wyłaniały się w środowisku. Następnie analizie zostaje poddany sposób regulacji norm społecznych, innymi słowy Schechnerowskich „zachowanych zachowań”, mających nieodłączny związek z ich performatywnym charakterem.

In search of a “generation”: Mechanisms of cultural pattern formation in Polish cosplay groups, from the Early 21st Century to the COVID-19 Pandemic

Abstract

Cosplay is a specific fan practice. Following John Fiske's indicating a kind of enunciative productivity as focused on the performance of signifiers outside of fandom, it can be said to be doubly performative: as a form of cultural practice, but also as a mechanism for regulating the social life of the group. This article focuses on the relationship between the performative nature of Polish cosplay groups as formations existing within Polish fandom with issues of inheritance and generationality. After presenting the context for the emergence of Polish cosplay groups, the three dominants that emerged in the environment are identified. Next, the way in which social norms are regulated, in other words Schechner's “restored behavior” inherent in their performative nature, are analyzed.

Słowa kluczowe: fandom, cosplay, dziedziczenie, normy społeczne, antropologia kulturowa

Key words: fandom, cosplay, inheritance, social norms, cultural anthropology

Klaudia Żubryk — doktorantka w dyscyplinie nauki o kulturze i religii w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, magistra kultur mediów oraz socjologii w ramach Indywidualnych Studiów Międzyobszarowych. Jej zainteresowania badawcze obejmują m.in. nowe praktyki komunikacyjne w nowych mediach, w szczególności związane z kulturami fanowskimi oraz przestrzenią mikrocelebrycką. E-mail: klaudia.zubryk@gmail.com.