https://doi.org/10.18778/8088-155-6.17

Urszula Konarska,
Maria Pawlicka

204—223

Anima czy Animus? Problem płci w cosplayu

Katedra Teorii Literatury
Instytut Kultury Współczesnej
Uniwersytet Łódzki

Tęsknota za androgynią towarzyszyła ludzkości od zarania dziejów. Androgynia to archetyp zakorzeniony w ludzkiej świadomości, tęsknota za pierwotną jednością, za stanem sprzed podziału. O androgynii często mówią mity kosmogoniczne, których bohaterami są bóstwa bezpłciowe lub te, które posiadają cechy płci obojga, z nich właśnie zradza się ziemia i człowiek[1]. W *Uczcie* Platon wspomina o istotach, które były połączeniem przedstawiciela płci żeńskiej i męskiej, stanowiąc tym samym kompletną całość. Rozdzielenie ich zaś znacznie osłabiło te istoty. Johann Wilhelm Ritter, który rozwinął filozofię androgynii w rozprawie *Fragmente aus dem Nachlass eines jungen Physikers*, zaproponował tezę, iż człowiekiem przyszłości będzie androgyn[2]. Zwrot ku androgyniczności szczególnie wyraźny jest w modzie. Na wybiegach królują androgyniczni modele i modelki, tacy jak Andrej Pejić czy Kate Moss. Androgynia ta jest jednak czysto fizyczna, trudno ocenić, czy modele i modelki, którzy prezentują androgyniczny typ urody, są osobami o androgynicznej psychice. Obawę tę wyraził niegdyś Mircea Eliade, który uznał, że pojęcie androgyniczności jest sprowadzane jedynie do cech płciowych, podczas gdy z założenia miało stanowić dążenie do powstania nowej, niespolaryzowanej świadomości[3]. *Cosplay* stanowi być może nową, lepszą ścieżkę, która prowadzić ma do osiągnięcia androgynii, ponieważ kładzie on nacisk nie tylko na wygląd, ale także na przejmowanie cech przypisywanych danej postaci, co w przypadku *crossplayu* oznacza przejęcie cech płci przeciwnej. W trakcie *crossplayu* odgrywający bądź odgrywająca go staje się istotą liminalną, a zarazem androgyniczną.

Czym jest *cosplay*?

Cosplay – aktywność, która polega na przebieraniu się za postaci z *anime*, mangi, komiksu, książek, filmów bądź sławnych ludzi. W *cosplayu* istotne jest nie tylko dobre odwzorowanie kostiumu danej postaci, ale także jej zachowania, sposobu poruszania się i mówienia.

Cosplay jest sposobem na wyrażenie sympatii, którą *cosplayer* darzy daną postać, stanowi także swoistą ścieżkę interpretacyjną. Sposób, w jaki *cosplayer* przedstawia bohatera, którego odgrywa, wyraża jego pogląd na wybraną postać. Niejednokrotnie *cosplay* jest metodą reinterpretacji danej postaci, ukazania jej w odmiennym świetle.

1 J. Singer, *Androgyny. Toward a New Theory of Sexuality*, Nowy Jork 1976, s. 20.
2 Por. J. W. Ritter, *Fragmente aus dem Nachlass eines jungen Physikers*, F. von der Leyen (red.), Stuttgart 1946.
3 M. Eliade, *Mefistofeles i androgyn*, przeł. B. Kupis, oprac. R. Reszke, Warszawa 1999, s. 117–118.

Reinterpretacja ta objawiać się może w zmianie stylu ubioru danej postaci bądź w odegraniu jej charakteru. *Cosplay* często łączy się z *doujinshi* – alternatywnymi historiami, które tworzone są przez fanów danego dzieła.

C*osplay* opisywany jest jako most, który łączy to, co wirtualne z tym, co realne[4]. Może być wyrazem uwielbienia dla danej postaci, przejawiającą się jako naśladowanie jej indywidualnych zachowań. *Cosplay* stanowi intymną i złożoną relację między postacią, a jej fanem. *Cosplayer* nie tylko upodabnia się do postaci, przejmując jej cechy takie jak wygląd, ale jednocześnie oddaje *cosplayowanemu* bohaterowi cząstkę własnej osobowości[5]. Można zaryzykować twierdzenie, że w tym momencie *cosplayer* staje się istotą liminalną, dlatego, że istnieje równocześnie jako postać fikcyjna, a także jako odrębna jednostka, posiadająca zespół własnych, unikalnych cech. W momencie *cosplayu* nie jest jednak żadną z nich.

Termin *cosplay* wywodzi się z połączenia słów *costume* i *play*[6]. Jego autorem jest Nobuyuki Takahashi ze studia Hard, który podczas konwentu Worldcon w 1984 roku w Los Angeles po raz pierwszy miał do czynienia z grupą fanów przebranych za postaci ze swoich ulubionych komiksów, filmów, książek. *Cosplay* łączony jest głównie z Japonią, ponieważ po relacji Takahashiego z Worldconu zyskał on ogromną popularność i urósł do rangi przemysłu. Powstały restauracje *cosplayowe*, kawiarnie, w których obsługa przebrana jest w kostiumy (głównie *meido*[7]), a także liczne sklepy oferujące akcesoria *cosplayowe*. Niektórzy *cosplayerzy* także zamienili swoje hobby na biznes, sprzedając swoje zdjęcia, wykonane przez siebie akcesoria i pozując do profesjonalnych sesji zdjęciowych.

Trudno wskazać prawdziwe miejsce narodzin *cosplayu*. Część badaczy utrzymuje, że powstał podczas konwentów fantastyki w USA, a przez artykuł Noboyuki Takahashiego zaistniał w Japonii[8]. Alternatywna teoria głosi natomiast, że *cosplay* rozwijał się równolegle także w Japonii, w środowiskach fanowskich, natomiast napisany przez Takahashiego artykuł sprawił, że został on włączony w oficjalny program konwentów[9]. Między *cosplayem* japońskim a zachodnim występują znaczące różnice. Podczas gdy w większości krajów zachodnich bardziej cenione są

4 Por. E. Aytier, *Symbol, Costume, Compass: „Synthetic Apparel" for Transcultural Experiences*, „D'ARS" nr 204, 2010, s. 42–45.

5 Por. N. Lamerichs, *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay*, „Transformative Works and Cultures" nr 7, 2011.

6 Termin ten doskonale obrazuje japońską metodę sprowadzania nazw do krótszych form, polegającą na łączeniu pierwszych znaków danych wyrazów np. Nissan = Nippon Sangyo.

7 *Meido* – od angielskiego *maid* – pokojówka. Słowem tym określa się osoby, które w trakcie *cosplayu* przebierają się w kostiumy pokojówek.

8 Por. N. Lamerichs, *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, „Participations. Journal of Audience & Reception Studies" nr 1, t. 10, maj 2013, s. 167–174.

9 Por. T. Winge, *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*, „Mechademia", t. 1, 2006, s. 65–76.

stroje wykonane własnoręcznie, w Japonii większe znaczenie ma profesjonalny wygląd, zatem niejednokrotnie gotowe, dostępne tam w sklepach przebrania otrzymują wyższe noty. *Cosplay* w krajach Zachodu cechuje także większa swoboda. W trakcie konwentów zachodnich *cosplayerzy* mogą przebywać tam, gdzie mają ochotę, natomiast w Japonii przebrani *cosplayerzy* mogą poruszać się w wytyczonych obszarach na konwencie, gdzie głównie pozują do zdjęć (nierzadko erotycznych). Popularyzacja *cosplayu* zrodziła tradycje konkursów *cosplayowych*, które początkowo były amatorską zabawą, następnie przerodziły się w międzynarodowe zawody, ze ścisłymi regułami i systemem współzawodnictwa, przez co część *cosplayerów* powróciła do *cosplayów* bardziej amatorskich. Szczególną dziedziną *cosplayu* jest tzw. *crossplay*, który polega na przebieraniu się za postać odmiennej płci.

Powiązania z teatrem

W tradycji japońskiej *crossplay* wydaje się szczególnie mocno zakorzeniony. Bogini Amaterasu przebierała się za mężczyznę, kiedy udawała się na spotkanie ze swoim bratem Sussano, a cesarz Japonii w trakcie koronacji symbolicznie staje się kobietą – uważany jest bowiem za wcielenie Amaterasu[10]. Nie sposób nie wspomnieć także o bóstwie zwanym Inari. Przedstawiane jest ono w trzech odsłonach: jako młoda bogini żywności, starzec, który niesie ryż lub androgyniczny *bodhisattwa* (oświecona istota)[11]. Płeć wizerunku nie jest wyraźnie ustalona i ulega zmianie w zależności od miejscowej tradycji bądź indywidualnych wierzeń. Żeński aspekt Inari wiązać się może z postacią Ukemochi, bogini pożywienia, która została zabita przez brata Amaterasu, Tsukiyomiego[12]. Kolejna teza zaś głosi, iż żeński aspekt Inari wywodzi się od bogini Dakiniten, która żywiła się ludzkim mięsem, a kojarzono ją, podobnie jak Inari, z lisem[13]. Swoisty *crossplay* obecny był w świątyniach, gdzie tancerki przebierały się za chłopców, a chłopcy za dziewczęta.

Szczególnie mocno jednak tradycja przyjmowania roli płci przeciwnej ujawnia się w teatrze. W klasycznym teatrze Nō nie wolno było występować kobietom, choć sam teatr ten wywodzi się z rytualnych tańców kapłanek[14]. W role kobiet w teatrze Nō wcielali się zatem mężczyźni, posługując się w tym celu specjalnymi maskami i strojami, które wyrażać miały to, kim jest kobieta. Bliższy *cosplayowi* wydaje się jednak wywodzący się z teatru Nō teatr *kabuki*, który powstał najprawdopodobniej

10 J. Bator, *Japoński wachlarz*, Warszawa 2004, s. 172.
11 Por. K. Smyers, *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*, Honolulu 1999.
12 A. Kozyra, *Mitologia japońska*, Warszawa 2011, s. 118.
13 *Ibidem*, s. 154–156.
14 Por. J. M. Rodowicz, *Pięć wcieleń kobiety w teatrze nō*, Warszawa 1993, s. 14–17.

ze względu na elitaryzację sztuk teatru *no*. *Kabuki* został stworzony przez kobiety i początkowo to one w nim występowały, odgrywając rolę zarówno mężczyzn, jak i kobiet. Tematyka ich przedstawień była żartobliwa, lekka i niejednokrotnie rubaszna. Aktorki *kabuki* często zajmowały się także prostytucją. Wzrost popularności *kabuki* zwrócił uwagę rządzących, którzy w 1629 roku zabronili kobietom występów na scenie, twierdząc, że robią to w obronie ich moralności. Rolę kobiet przejęli w *kabuki* młodzi chłopcy, którzy odgrywali je na scenie, a poza nią także trudnili się prostytucją (dla obu płci). W związku z tym, że podczas przedstawień wybuchały niejednokrotnie bójki o przychylność wyjątkowo urodziwego chłopca, szogunat wydał dekret, który zezwalał wyłącznie na występy dojrzałych mężczyzn. Mężczyzn, którzy zajmowali się odgrywaniem ról kobiecych nazywano *onnagata*. Jeden ze słynnych *onnagata* – Yoshizawa Ayame – napisał w swojej książce:

> Jeśli aktorka pojawiła się na scenie to nie mogła wyrazić idealnego kobiecego piękna, ponieważ mogła polegać tylko na wyzyskiwaniu fizycznych cech charakterystycznych i przez to nie oddawała czystego ideału. Idealna kobieta może być oddana wyłączne przez aktora[15].

Kiedy Japonia wzorowała się na ideałach Zachodu[16] (od okresu Meiji 1868–1912), kobiece cechy w mężczyznach były ukrywane oraz piętnowane. Nie dotyczyło to zresztą jedynie tego aspektu kulturowego. Homoseksualizm, traktowany w Japonii naturalnie, pod wpływem Zachodu także został objęty tabu. Androgyniczne wizerunki powróciły po II wojnie światowej. Na wzrost ich popularności i akceptację znaczący wpływ miała kultura popularna.

Postacią nierozłącznie związaną zarówno z teatrem *kabuki*, jak i mangą, *anime* oraz *crossplayem*, jest osoba *bishōnena*. Termin ten składa się z wyrazów *bijin* – czyli piękny (choć słowo to najczęściej odnosi się do opisu urody kobiety) oraz ze słowa *shonen*, które oznacza młodego chłopca. *Bishōnen* jest japońskim konceptem estetycznym idealnie pięknego młodzieńca. *Bishōnen* przedstawiany jest jako chłopak o androgynicznym typie urody. Zazwyczaj jest szczupły, smukły, wielkooki, o męskich, a zarazem bardzo subtelnych rysach twarzy. W dziełach literackich postać *bishōnena* pojawia się w *Opowieści o księciu promienistym* Murasaki Shikibu, która powstała w XI wieku. Tytułowy bohater słynie z niemal kobiecej urody. Za archetyp *bishōnena* uznawany jest wojownik, który żył na przełomie okresów Heian i Kamakura, Yoshitsune Minamoto, który do dziś w spektaklach *kabuki* przedstawiany był jako postać smukła, o subtelnej urodzie i silnych zdolnościach przywódczych. W *kabuki* postać Yoshitsune jest odgrywana przez *onnagatę*.

15 E. Earle, *The Kabuki Theatre*, Honolulu 1974, s. 195.
16 Por. A. Gordon, *Nowożytna historia Japonii*, przeł. I. Merklejn, Warszawa 2010, s. 101–130.

W 1848 roku pisarz Bakin Kyokutei użył terminu *bishōnen* jako tytułu swojej książki, opisującej młodszych, bardziej zniewieściałych partnerów relacji homoseksualnej, którzy często byli przedstawiani w sztuce i literaturze okresu Edo[17]. Od czasu wydania książki Bakina słowo *bishōnen* weszło do codziennego użytku[18]. Bohaterowie tego typu zyskali w Japonii na popularności w latach 70. XX wieku, kiedy scenę muzyczną opanowali *glam rockowi* muzycy stylizowani na kobiety. Na podwalinach *glam rocka* w Japonii narodził się gatunek muzyczny zwany *Visual Kei*, którego artyści stawiają głównie na oprawę wizualną: wymyślne, androgyniczne kostiumy, ekscentryczne fryzury i mocny makijaż[19]. Dzięki temu ideał androgynicznego mężczyzny został przypomniany społeczeństwu.

Cosplay z teatrem łączy także kostium. W teatrze Nō istnieją zasady dotyczące stroju. Każdy jego element odnosi się do postaci, która jest grana. Szczególnie ważne są maski. W klasyfikacji ogólniej można podzielić je na dwie kategorie: maski oznaczające kobiety i maski mężczyzn. W obrębie tych dwóch rodzajów masek występują podgatunki, które dookreślają postać (np. maska starca, wojownika, wiedźmy, etc.). Maska w teatrze Nō jest identyfikowana z postacią bohatera. Kiedy aktor zmienia maskę, zmienia także osobowość[20]. Może to służyć np. ujawnieniu podwójnej natury odgrywanej przez niego postaci. *Cosplayer* także potrzebuje stroju, by wcielić się w odgrywaną przez siebie postać. Jednak najważniejsza jest właśnie twarz – pokryta makijażem, odwzorowująca rysy i charakterystyczne cechy postaci. Kostium może ulegać zmianie, niejednokrotnie postaci przedstawiane są w różnych sytuacjach, także takich, które nigdy nie były ukazywane w mandze lub filmie, z którego dany bohater pochodzi. Twarz jednak pozostaje ta sama. Jest tym, co pozwala na identyfikację danego bohatera.

Victor Turner zakłada, że każdy performer jest bytem liminalnym. Liminalność według Turnera związana jest często ze śmiercią, przebywaniem w łonie, niewidzialnością, ciemnością, biseksualnością, dzikością, a także zaćmieniem słońca lub księżyca[21]. Stwierdzenie Turnera wskazuje szczególnie na swoisty problem ukrywania się performera. Jeśli więc przyjąć założenie, że osoba, która decyduje się na *cosplay*, pragnie w pewien sposób ukryć się przed światem, należy zastanowić się, dlaczego właśnie w Japonii aktywność ta zyskała tak dużą popularność. Odpowiedzi na to pytanie może dostarczyć przyjrzenie się kontekstowi kulturowemu Japonii, co pozwoli znaleźć wyjaśnienie fenomenu tego zjawiska w Kraju Kwitnącej Wiśni.

17 Okres Edo wiąże się m.in. z rozwojem teatru kabuki, powstaniem nowych gatunków literackich (głównie inspirowanych chińską fikcją). Literatura tego okresu często sięgała po tematy erotyczne, w tym homoseksualne.

18 S. Buckley, *Encyclopedia of Contemporary Japaneese Culture,* Londyn 2002, s. 94–95.

19 M. Kańska, *Visual Kei jako przykład transgenderowych wizerunków japońskich* mężczyzn, „Palimpsest" nr 1, październik 2010.

20 Por. J. M. Rodowicz, *Pięć wcieleń kobiety…*, *op. cit.*, s. 11–15.

21 V. Turner, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, przeł. E. Dżurak, Warszawa 2010, s. 95.

Kontekst kulturowy[22]

Analizując popularność *cosplayu* w Japonii, nie sposób pominąć specyfiki kultury japońskiej, która, niezmienna od wieków, dopiero od niedawna zaczęła przechodzić pewne transformacje związane ze znaczącym wpływem Zachodu, a także nowymi mediami, które umożliwiły poznanie innych stylów życia ludności Japonii. Przede wszystkim podkreślić należy zobowiązania, które ciążą na Japończyku od chwili jego narodzin. Zobowiązania niespłacalne – *gimu* – np. wobec cesarza, rodziny oraz zobowiązania zwane *giri*, do których zaliczają się obowiązki wobec suwerena, innych ludzi, którzy wyświadczyli przysługę, a także wobec własnego dobrego imienia, za którego splamienie należy się mścić. Zobowiązania te wiązały się z etykietą, która dotyczyła niemal każdego aspektu życia. Przywiązanie do niej było tak silne, że matki wykonywały gesty etykiety za swoje niemowlę (skłaniały mu główkę w ukłonie). Naruszenie etykiety było bardzo źle widziane. Wraz z pojęciem etykiety równie ważny był obowiązek samokontroli. Japończyk i Japonka powinni kontrolować każdą sferę swojego życia. Dobrym przykładem ilustrującym wagę samokontroli jest fakt, że dziewczynki uczono specjalnej, skromnej pozycji spania (wyprostowana, ze złączonymi nogami). Nawet w trakcie snu musiały się kontrolować. Kiedy były małe, ich matki i babcie układały im nogi, by wyrobić w nich nawyk spania w takiej, a nie innej pozycji. To staranne przestrzeganie wszelkich tradycji i etykiety wiązało się mocno ze strachem przed byciem wyśmianym. To bowiem w kulturze japońskiej stanowi najwyższy rodzaj kary. Dzieciom od najwcześniejszych lat pokazywano, że za zachowanie niewłaściwe mogą zostać wyśmiane, a co za tym idzie, odtrącone. Dzieciom, które źle się zachowywały, mówiono, że zostaną oddane. Za splamienie honoru rodziny można było zostać wykluczonym. Wykluczenie dotyczyło dzieci także, kiedy np. zrobiły coś źle w szkole. Wtedy ojciec mógł zakazać im powrotu do domu. W obawie przed tego rodzaju karą Japończycy ściśle przestrzegali norm społecznych, dbając o swój wizerunek, a tym samym o wizerunek swojej rodziny. W tym celu rezygnowano ze swoich pragnień, a nawet elementów własnej osobowości, by w odpowiedni sposób wykonywać określone społecznie zobowiązania. Uczono się także kontrolować emocje, czego doskonałym przykładem jest zasada powstrzymywania się od krzyku podczas porodu, który uważany jest za przesadne absorbowanie tą sprawą otoczenia.

Choć społeczeństwo japońskie jest bardzo harmonijne, to z perspektywy zachodniej obowiązujące w nim zachowania mogą wydawać się przede wszystkim niezrozumiałe, a także pod pewnymi względami nieczułe i okrutne. Dla Japończyków nie liczy się jednostka, a grupa. Osoby, które nie są w stanie dopasować się

22 Fragment ten powstał w oparciu o pracę Ruth Benedict *Chryzantema i miecz. Wzory kultury japońskiej*, przeł. E. Klekot, Warszawa 1999.

do ustalonych norm, schematów i reguł są traktowane jak bezużyteczne. Nie ma miejsca na indywidualizm. Na dzieciach już od najmłodszych lat ciąży wielka presja. W wieku lat pięciu posyłane są do szkoły przygotowawczej przed podstawówką. Po niej zdają egzamin, który decyduje o tym, czy dostaną się do elitarnej szkoły podstawowej, czy może do zwykłej, publicznej, przy czym dostanie się do szkoły publicznej nie jest dobrze widziane. W japońskiej szkole zajęcia trwają niemal cały dzień, a po nich dzieci nadal się uczą lub rozwijają praktyczne zainteresowania. Nie ma czasu na rozrywki, z których czerpie pełnymi garściami młodzież na Zachodzie. Stres związany z wyścigiem szczurów nie dla każdego jest do zniesienia, narażając jednostkę na stan trwałej presji społecznej. Kontakty rodzinne nadal często są bardzo sformalizowane i pełne dystansu. Zresztą Japończycy nie mają na nie wiele czasu. Gdy dziecko przebrnie już przez edukację, trafia do pracy, której poświęca większość swojego czasu. Rzadko kiedy nie pracuje się w Japonii w weekendy. Statystyki podają, że wiele samobójstw popełniają ludzie, którzy odeszli na emeryturę[23]. Poza pracą nie potrafią się odnaleźć. Japończycy, a szczególnie Japonki, niejednokrotnie stają przed wyborem: kariera albo rodzina. Silne przywiązanie do tradycji sprawia, że japoński styl życia różni się znacznie od modelu kultury zachodniej, mimo swobodnego przepływu informacji dostarczanych przez nowe media.

Cosplay oraz *Crossplay* zyskały w Japonii tak dużą popularność, że większość osób uznaje Japonię za ich ojczyznę. Można przypuszczać, że powodem, dla którego *cosplay* został tam zaadoptowany z taką łatwością, by wkrótce stać się jedną z gałęzi przemysłu, jest swoiste przyzwyczajenie Japończyków do tej formy sztuki. Codzienność w Japonii jest bardzo zrytualizowana. Poczynając od życia zawodowego, a kończąc na życiu prywatnym. Japończyk musi zachowywać się odpowiednio do swojej pozycji, pozycji rozmówcy etc. Utrzymujący się przez wiele wieków formalny model relacji międzyludzkich, sprawił, że Japończycy zaczęli poszukiwać alternatywnych form ujścia dla stłumionych emocji jednostki. Jedną z nich był właśnie teatr. Dla Japończyka teatr stał się miejscem prawdy. W codziennym życiu, widz teatru musiał odgrywać rolę zgodną z narzuconymi schematami zachowań, podczas gdy na scenie można było łamać społeczne tabu. Teatr dawał złudne poczucie wolności. Stąd właśnie jego ogromna popularność. Teatr spełniał zatem funkcje wentyla bezpieczeństwa, pozwalając przetrwać w sformalizowanym świecie[24]. Choć po II wojnie światowej w Japonii można zaobserwować stopniową liberalizację obyczajów, tradycja nadal wywiera silny wpływ na psychikę Japończyków. Dostrzegalny jest jednak swoisty

23 Por. Z. Kmak, *Syndrom męża na emeryturze*, http://japonia-online.pl/article/331, [data dostępu: 02.01.2015].

24 Por. M. Steiner, „*Zazdrość Pani Rokujō*", *czyli możliwości wykorzystania Turnerowskiej kategorii liminalności do analizy dramatu pozaeuropejskiego,* „Przegląd Kulturoznawczy" nr 2(6), 2009, s. 47–48.

bunt wobec tych ograniczeń, którego wyrazem był np. trend *kawaii* zapoczątkowany przez dziewczęta w wieku szkolnym w latach 70. Była to swego rodzaju rewolucja obyczajowa. Dziewczęta zaczęły pisać horyzontalnie, co więcej naruszyły formę znaków zaokrąglając ich kształt i ozdabiając je małymi rysunkami. Był to jeden z pierwszych wyrazów buntu młodego pokolenia[25]. Po teatrze takimi środkami ekspresji stały się *manga* i *anime*, a z nich zrodził się *cosplay*, dzięki któremu młodzi ludzie mogli wyjść ze swoich ról i wyrazić siebie, przybierając na czas *cosplayu* nową tożsamość, kreowaną zarówno poprzez strój, jak i zmianę zachowania. Szczególnie widoczne stało się to w *crossplayu*, gdzie poprzez odgrywanie roli odmiennej płci uczestnicy mogli uwolnić się od narzuconych własnej płci ograniczeń. Biorąc pod uwagę ogromną presję wywieraną na młodych Japończyków, ucieczka w *cosplay* nie wydaje się niczym dziwnym. Założenie maski pozwala im stać się kimś innym, pozbyć się swoistego balastu kulturowego. Jeśli przyjąć, że *cosplayer* w momencie grania postaci nie jest już sobą, można dostrzec, jak bardzo wyzwalające mogą być owe przebieranki dla mieszkańca Japonii. W momencie założenia stroju Japończyk nie musi martwić się o splamienie honoru rodziny, ponieważ nie reprezentuje siebie, ale postać, której rolę właśnie przejął.

Badanie: Za kulisami *cosplayu*

Analizując zjawisko *cosplayu* i próbując określić przyczyny jego kulturowej popularności, przeprowadziłyśmy serię wywiadów z uczestnikami polskich konwentów *mangi* i *anime*. W poniższej tabeli zamieszczamy tylko fragmenty wybranych wypowiedzi, zachowując oryginalną formę, w jakiej zostały wypowiedziane i z uwzględnieniem cenzury wulgarnych słów. Wybrałyśmy te, które naszym zdaniem najlepiej obrazują problematykę zagadnienia lub wnoszą najwięcej informacji potrzebnych do analizy zjawiska *cosplayu*. Ankieta miała charakter wywiadu otwartego, w którym uwzględniono przedstawione niżej pytania. W badaniu wzięło udział dziesięciu aktywnie działających *cosplayerów*, pięć kobiet i pięciu mężczyzn. Każda z wybranych wypowiedzi opatrzona jest dopiskiem informującym o płci i wieku mówiącego. Wiek ankietowanych istotny jest z punktu widzenia interpretacji ich postawy. W przypadku odpowiedzi, w których nie cytujemy naszych rozmówców, prezentujemy ilość osób, która udzieliła podobnej odpowiedzi. Wyniki ankiety były dla nas na tyle cennym doświadczeniem, że stanowiły podstawę do napisania niniejszego artykułu i znacząco wpłynęły na zaprezentowane w nim wnioski.

25 J. Bator, *Japoński wachlarz*, *op. cit.*, s. 163.

Pytanie	Odpowiedzi	Uwagi
Dlaczego zdecydowałeś/aś się na *cosplay*?	*Kto by nie chciał się poczuć jak bohater swojego ulubionego anime?* – kobieta, 18 lat *Po części czuję się postacią, za którą się przebieram, dlatego korzystam z każdej okazji, by móc to uzewnętrznić.* – kobieta, 26 lat *Nie zdecydowałem się. Dziewczyna mnie namówiła.* – mężczyzna, 18 lat	Motywacja, jaką podali nam ankietowani, jest różnorodna i w pełni zależy od pytanej osoby.
Opisz ulubioną postać, którą zdecydowałeś/aś się odgrywać. Co świadczy o jej wyjątkowości?	*Raz przebrałem się za Gucia. Tego z pszczółki Mai. Jest leniwym trutniem, a ja się z nim utożsamiam.* – mężczyzna, 26 lat […] *Vivi z gry „Final Fantasy". To wspaniała postać i wizualnie, i z charakteru. Jego teorii filozoficznych nie powstydziłby się nawet Nietzsche* [śmiech]. *Poza tym nie jest człowiekiem. Lubię cosplayować stworzenia.* – kobieta, 25 lat *To nie do końca tak, że zawsze odgrywam tylko ulubione postaci. Występuję w zespole, więc wspólnie wybieramy anime, a następnie uzgadniamy scenkę* […]. – mężczyzna, 18 lat	Każdy z ankietowanych *cosplayerów* opisał inną postać. Zdecydowana większość wypowiadała się o nich pozytywnie. Osoby, które zadeklarowały, iż występują tylko w grupach, przejawiały mniejsze zaangażowanie wobec odgrywanej postaci.
Wskaż miejsca w których występujesz w przebraniu.	– konwenty (10/10) - mangowe spotkania* (3/10) - na przyjęciach (1/10) - okazjonalnie w szkole (1/10)	Zdecydowanie większą popularnością wśród ankietowanych cieszą się oficjalnie organizowane spotkania o tematyce określonej przez hobby *cosplayera*.
Czemu właśnie te miejsca?	*Mimo wszystko nie lubię, gdy ktoś sobie ze mnie drwi i pokazuje palcem. Na konwentach takie rzeczy się nie zdarzają. Wszyscy rozpoznają postać, za którą się przebrałam. Wiele osób zagaduje* […]. – kobieta, 25 lat *Od czasu do czasu lubię wyjść w przebraniu na mangowe spotkanie. Miny żuli, których mijam po drodze są bezcenne.* – kobieta, 18 lat	Zdecydowana większość pytanych czuje się swobodniej w miejscach, w których nie są narażeni na dyskryminację.
Czy rolę wybranej postaci odgrywasz również w przestrzeni wirtualnej? Jeśli tak, to w jaki sposób?	– nie (8/10) - tak (2/10): […] *założyłam mojej postaci fanpage'a na facebooku* – kobieta, 21 lat *Pracuję zdalnie jako grafik, wszyscy w firmie znają mnie tylko pod pseudonimem i z zdjęć z cosplayu. Czy to się liczy?* – kobieta, 25 lat	Odpowiedzi mogą wskazywać, że większym zainteresowaniem cieszy się odgrywanie roli w rzeczywistym miejscu i czasie.
Czy doświadczyłeś/aś jakiegokolwiek rodzaju dyskryminacji względem twojego hobby?	*Jeszcze w gimnazjum ciągle się ze mnie nabijano, że oglądam chińskie porno bajki. W liceum nie było tak źle. Praktycznie każdy widział jakieś filmy ze studia Ghibli, więc nikt już nie infantylizował anime jako takiego.* – mężczyzna, 26 lat *W sumie ja to nie bardzo. Ale jak mój starszy brat oglądał ze mną anime, rodzice zaraz wychodzili z tekstem: „Taki stary, a bajki ogląda". I przestał.* – kobieta, 16 lat	Większość ankietowanych uskarżała się na fakt traktowania ich hobby jako infantylnego zajęcia. Trzy z pytanych osób podkreśliły, iż przykre słowa krytyki wynikają z ogólnego niezrozumienia praktyki *cosplayu*.

W jaki sposób odwzorowujesz wygląd a w jaki sposób psychikę postaci? W jaki sposób wyglądają twoje przygotowania?	*Zapisuję na dysku zdjęcia postaci w taki sposób, by widzieć ich ubiór i fryzurę z każdej możliwej perspektywy. Następnie szyję strój od podstaw, zakupuję odpowiednią perukę, jeśli trzeba sklejam akcesoria i dodatki.* […] *A jeśli chodzi o psychikę, to wszystko samo przychodzi, jak się oglądało każdy odcinek po pięć razy.* – kobieta, 25 lat *Wszystko od podstaw robię sama. No, może za wyjątkiem włosów. Kupuje peruki odpowiednie dla danej postaci. A z charakterem postaci to samo przychodzi przecież.* – kobieta, 18 lat *Moja mama była krawcową. Teraz pomaga mi z częściami stroju. Często kupuję ubranie przypominające to, które nosi dana postać, a potem nanosimy z mamą przeróbki.* [C] *harakter postaci to improwizuję, jak już jestem na scenie. Głownie gadam głupoty.* – mężczyzna, 18 lat	Zdecydowana większość ankietowanych przykłada ogromną wagę do detali ubioru. Mniej istotny jest problem perfekcyjnego odwzorowania zachowania postaci.
Jeśli przebierasz się za postaci płci przeciwnej, co warunkuje twoją decyzję?	**Odpowiedzi twierdzące: trzy z pięciu ankietowanych kobiet i dwóch z pięciu ankietowanych mężczyzn.** Kobiety: *Zawsze chciałam spróbować być facetem.* – kobieta, 18 lat *Męskie postaci są dla mnie atrakcyjne do tego stopnia, że właściwie mogłabym cosplayować tylko facetów. Bo przecież grunt, to przebierać się za tego, kogo się lubi. A ja lubię ładnych bishów.*** – kobieta, 21 lat *Ciężko powiedzieć. Przebieram się i za kobiety i za mężczyzn. Po prostu za wszystkie postaci, które w jakiś sposób mnie poruszyły.* – kobieta, 25 lat Mężczyźni: *Chyba każdy facet chciałby czasem założyć kieckę. Cosplay pozwala mi wyrazić siebie.* – mężczyzna, 18 lat *Na początku to był żart, ale postaci kobiece zaczęły mi wychodzić zaskakująco dobrze, więc nie powiem, że nie traktuje tego ani trochę poważnie.* – mężczyzna, 26 lat	brak
Co sądzisz o postaciach androgynicznych?	*Androgyniczny typ urody jest najbardziej pociągający.* – kobieta, 18 lat *Lubię postaci, które mają w sobie coś z mężczyzny i coś z kobiety. Męskie postaci z lekko kobiecymi rysami są bardzo atrakcyjne* […] – kobieta, 26 lat *Androgyniczność w każdym wydaniu. Tak, tak tak!* – kobieta, 21 lat *Postaci o androgynicznym charakterze są jak najbardziej ok. Z wyglądem jest trochę inaczej. Uważam, że mężczyzna powinien wyglądać jak mężczyzna, a kobieta jak kobieta. W anime bywa w tym różnie…* – mężczyzna, 18 lat	Wszystkie ankietowane kobiety wypowiadają się o androgynii w sposób pozytywny. Dwoje mężczyzn wykazało swoistą niechęć w stosunku do tego rodzaju postaci, pozostali wypowiadali się w sposób pozytywny, ich entuzjazm jednakże był zdecydowanie mniejszy niż w przypadku kobiet.

Czy *cross-dressing* jest w twoim mniemaniu trudniejszy od zwykłego *cosplayu*? Dlaczego?	*Zdecydowanie tak, przynajmniej w przypadku kobiet. Ciężko jest odwzorować męską fizjonomię czy rysy twarzy. Cokolwiek nie zrobię, wszyscy i tak wiedzą, iż jestem kobietą.* – kobieta, 18 lat *Jest trudniejsze, ale i fajniejsze.* – kobieta, 26 lat *Przebierałem się za kobiecą postać dwa razy. I w obu przypadkach wszyscy brali mnie za kobietę. To jeszcze zależy od ciała, ale łatwiej zrobić sobie wiarygodne piersi, niż mięśnie. Gorzej z zarostem* […]. – mężczyzna, 18 lat	*Cross-dressing* odbierany jest jako zdecydowanie trudniejszy od normalnego *cosplayu*. Kobiety zdają się mieć większy problem z odwzorowaniem postaci męskich niż mężczyźni kobiecych.
Co sądzisz o parodiach bądź przeinaczeniach w trakcie *cosplayu*? Czy postać powinna być odwzorowana idealnie, czy może ważne jest, by dodać do niej coś od siebie?	*Jak najbardziej. Czym zabawniej, tym lepiej. Jakbym się przejmował każdym zdaniem i ruchem ręki, to wyszłoby żenująco.* – mężczyzna, 23 lata *To może zabrzmieć dziwnie, w kontekście cosplayu, ale najważniejsze to być sobą. Postacią jestem tylko na zdjęciach.* – kobieta, 26 lat *Na wystąpienie zawsze opracowujemy z zespołem taką scenkę, by nawiązywała luźno do wydarzeń z danego anime czy gry. Robimy zabawną, alternatywną historie. Humor to podstawa.* – kobieta, 21 lat	Wszyscy ankietowani uważają, iż w *cosplayu* ważny jest humor i swobodne podejście do tematu. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni stwierdzili, że nawet podczas występu, jest ważne, by także w ten sposób pozostać sobą.
Czy swoje zainteresowanie postacią/postaciami, za które się przebierasz przyjmuje także formę innego rodzaju ekspresji artystycznej? Jeśli tak, to jaką?	– fanarty*** (6/10) - fanficki**** (3/10) - nic poza *cosplayem* (4/10)	Zdecydowana większość ankietowanych *cosplayerów* wykazuje aktywność na polu literackim. Trzy z sześciu osób piszących opowiadania zajmuje się także rysunkiem.
Czy zdarza Ci się snuć marzenia, w których jesteś jedną z postaci z swojego ulubionego serialu, komiksu, gry?	– Tak (4/10) - Nie (6/10)	Wiekszość z ankietowanych kobiet, potwierdza, iż sporadycznie zdarza im się fantazjować o ulubionych postaciach. Dwie z nich zaznaczyły, że marzenia te potrzebne są im do pisania opowiadań (*fanfiction*). Wszyscy zapytani mężczyźni, stwierdzili, że nie mają tego rodzaju marzeń.

Tabela 1. ***Cosplayerzy*** o sobie. Pytania, odpowiedzi i wnioski.

* Mangowe spotkania – to cotygodniowe spotkania zrzeszające fanów mangi i anime, z danego regionu Polski. Zwyczaj ten został zapoczątkowany z inicjatywy polskiego pisma „Kawaii", w roku 2001. Ogłoszenie zawarte w każdym z numerów magazynu, nawoływało do spotkań otwartych, w każdą sobotę o godzinie 14.00, w określonym miejscu. W wielu miastach spotkania te odbywają się po dziś dzień.

** Zdrobnienie od terminu *bishōnen*. Termin został opisany dokładniej w pierwszej części artykułu.

*** Fanowskie rysunki zawierające postaci lub motywy z danego dzieła artystycznego.

**** Fanowskie opowiadania, nowele, powieści zawierające postaci lub motywy z danego dzieła artystycznego.

Tożsamość *cosplayera*

Na przebranie *cosplayera* składają się cztery elementy: narracja, ubiór, przedstawienie oraz sam odgrywający[26]. Identyfikacja z postacią wykracza poza sam akt zmiany ubrań i wyglądu. Spora część *cosplayerów* przejawia aktywność artystyczną na polu literackim (opowiadania z udziałem wybranych postaci), czy też rysowniczym (obrazy i zdjęcia przedstawiające tychże bohaterów). Prowadzone są również blogi, dzienniki, strony, internetowe. Niejednokrotnie wpisy znajdujące się na tychże stronach dokonywane są w imieniu postaci fikcyjnej. Przeanalizować *cosplay* oznacza zwrócić uwagę na każdy z tych aspektów. Dopiero zebrane razem warunkują tożsamość przebierającej się osoby[27]. Swoje wnioski opieramy więc zarówno na odpowiedziach, których udzielili nam wybrani polscy *cosplayerzy*, jak również na analizie stron internetowych, skupiających „społeczności przebierańców" na arenie międzynarodowej. Pod uwagę wzięłyśmy adekwatne profile portalu *Deviant Art*, wątki na forum Cosplay.com oraz strony społecznościowe portalu Facebook, a także artykułów, również tych napisanych przez aktywnie działających *costume playerów*.

Emerald King zauważyła, iż kobiety przebierające się za żeńskie postaci wybierają ten rodzaj kreacji, kierując się głównie kryterium własnej budowy ciała. Większość z nich uważa *cross-dressing* za wyższa formę *cosplayu*, do której aspirują bądź mają zamiar aspirować w przyszłości. Kobiety aktywnie przebierające się za mężczyzn warunkują swój wybór atrakcyjniejszym w ich mniemaniu wyglądem postaci męskiej[28]. W pracy wspomnianej przed chwilą autorki pada kluczowa w tej kwestii wypowiedź, cytat jednego z *cross-dresserów*: […] *when it comes down to it I think I prefer guys, because when i choose who to cosplay I usually choose who I fall in love with*[29]. [Jeśli o to chodzi, wydaje mi się, że wolę facetów, bo kiedy wybieram, kogo chcę *cosplayować*, zwykle wybieram tych, w których się zakochuję – przeł. aut.]. Ta szczera wypowiedź koreluje z wypowiedziami, jakie otrzymałyśmy od polskich *cosplayerów* i uwydatnia seksualną motywację tego konkretnego wyboru. King tłumaczy preferencje kobiet odgrywających męskie role feminizacją postaci mężczyzn i chłopców w japońskich produkcjach animowanych. Męska postać, z jej cielesnymi atrybutami seksualnymi, a jednocześnie o wyraźnie określonych cechach kobiecej osobowości, pozbawiona agresywności, bardziej emocjonalna i po prostu powabniejsza, jest bardziej przystępna w odbiorze i odpowiada kobietom, konstruującym swoją tożsamość płciową[30].

26 Por. N. Lamerichs, *Stranger than fiction: Fan identity In cosplay*, „Transformative Works and Cultures" (TWC), nr 7/2011, http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230, [data dostępu: 09.09.2014].
27 *Ibidem*, s. 1–3.
28 E. King, *Girls Who are Boys Who like Girls to be Boys: BL and the Australian Cosplay Community*, „Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific" nr 32, lipiec 2013, s. 19, http://intersections.anu.edu.au/issue32/king.htm, [data dostępu: 30.08.2014].
29 *Ibidem*, s. 19.
30 *Ibidem*, s. 21–24.

W ujęciu Judith Butler tożsamość performera to chwilowy efekt imitacji, następujący w wyniku powtarzania tej samej czynności, słów, aktów. Dotyczy to także konstrukcji tożsamości płciowej[31]. W opinii Nicolle Lamerichs *cosplayerzy* tym różnią się od innych osób zakładających maski i stroje przedstawicieli płci przeciwnej, że ich tożsamość jest płynna, niejednorodna i nie daje się przyporządkować do żadnej kategorii[32]. To ekspresja własnej tożsamości przez naśladownictwo tożsamości postaci fikcyjnej, to praca z tekstem i obrazem, tworzenie nowych narracji i aktualizacja własnego „ja".

Fantazmatyczność *cosplayu*

Zauważalne są wyraźne związki między kreacją tożsamości alternatywnej bazującej na postaci animowanej, a ilością fantazji snutych przez *cosplayerów* na temat tychże bohaterów. Przeprowadzony przez nas wywiad uwidacznia problematykę marzeń dziennych, ulegających przeobrażeniu w aktywne działania na polu społecznym. Tożsamość należy do sfery wyobrażeń, tym samym pragnienie transfiguracji ciała jest w naturze swej fantazmatyczne. Tożsamość jest rekonstruowana przez fantazje i działania podjęte w rzeczywistości, tym samym nie jest jednoznacznie określona[33]. Agata Bielik-Robson w ślad za kanadyjskim filozofem Charlesem Taylorem podkreśla, iż na tożsamość człowieka wpływa zawsze indywidualna i w pełni świadoma autokreacja. Zastąpienie interpretacji własnej osoby fantazjami, wyobrażeniami i mitami jest źródłem powstania autofantazmatu[34]. Jednostka wyzbywa się własnej tożsamości na rzecz tożsamości fantazmatycznej.

Za jeden z czynników warunkujących fantazmatyczne struktury tożsamości uznaje Tomasz Polak „świętość", pozostającą w bliskiej relacji z „stanem ekscesu". Według tego badacza świętością jest pewne doświadczenie, uznane za boskie i niezwyczajne, które powinno być powtarzane i egzekwowane w ramach zinstytucjonalizowanych struktur. Ekscesem zaś jest ta sytuacja, która uprawomocnia ciągłe trwanie „świętości", jest wydarzeniem nadzwyczajnym, rewolucyjnym, o wielkiej sile

31 J. Butler, *Bodies that matter: On the discursive limits of „sex",* Nowy Jork 1993, s. 2.
32 N. Lamerichs, *Stranger than Fiction…, op. cit.*
33 J. Butler, *op. cit.*, s. 105.
34 A. Bielik-Robson, *Polska: Wspólnota fantazmatyczna*, [w:] *Kim są Polacy*, AGORA, Warszawa 2013, s. 83.

oddziaływania[35]. Choć analiza naukowca dotyczy fantazmatycznych struktur świadomości chrześcijańskiej, to jej założenia mogą być z powodzeniem stosowane także przy analizie innego rodzaju społeczności, jaką stanowią *cosplayerzy*. Ankietowani przez nas performerzy podkreślali wyjątkowy charakter postaci, w które się wcielają. Tłumaczyli swoje wybory, wymieniając niesamowite atrybuty fizyczne i psychiczne fikcyjnych bohaterów. Przyglądając się bliżej definicji świętości (fantazmatycznej), o jakiej mówił wspomniany uczony, można zauważyć wyraźny związek między opiniami *cosplayerów* a przedstawioną teorią. Sakralizacja postaci fikcyjnej, która niewątpliwie dokonuje się wśród szeregu fanów, nadanie jej wyjątkowych atrybutów będących wyróżnikiem na tle porządku życia codziennego, może stać się w tym wypadku źródłem przemiany, prowokować do przywdziania maski „ubóstwianej" postaci. Tego rodzaju aktywne naśladownictwo wynika nie z samego faktu „istnienia" określonego bohatera, lecz z fantazji związanych z jego osobą. Wyobrażenie tak rozumianej sakralizacji sprawia, że kreowana postać otrzymuje określone miejsce w kreowanym systemie relacji ze światem[36]. Sam akt *cosplayu* ma nie tyle powołać bohatera do życia, ale raczej urzeczywistnić pewne wyobrażenia stojące u podstaw fantazmatu jednostki lub zgrupowania. Potrzeba występowania w stroju bohatera to stan ekscesy, nierozerwalnie połączonej ze „świętością". Stan, który wymaga ciągłych rewolucji, umocowania i uprawomocnienia wizerunku.

Fantazmat, jak opisuje go Maria Janion, jest derywatem marzenia, dualizmem kontrastów. Przeciwstawia on sobie dwie rzeczywistości: realną i wyprojektowaną[37]. To ta druga, choć stanowi odbicie świata rzeczywistego, zdaje się bardziej autentyczna i wartościowsza dla osoby ją projektującej. Szala między nimi może przechylać się na jedną ze stron. Zbytnie zaaferowanie strukturą wyobrażeniową w ujęciu Zygmunta Freuda nosi ślady patogennej ucieczki w świat własnej fantazji. Fantazmat *cosplayerów* zakłada jednak postawę odwrotną, zwaną tyrtejską[38], a więc próbę uobecnienia projekcji w świecie realnym. Wnikliwa obserwacja i analiza efektów zachowań tego

35 T. Polak, *Świadomościowa i instytucjonalna konstytucja chrześcijaństwa. Pytanie o struktury fantazmatyczne*, „Nauka" 3/2009, s. 41. Dla Polaka wydarzeniem o takim charakterze było ukrzyżowanie Jezusa. Pamięć o nadzwyczajności tego zdarzenia pojmowana jest jako ciągły stan ekscesu, nadający doświadczeniu Jezusa charakteru sakralnego i uprawomocniający pewne przesłanki zawarte w ewangelii; por. *ibidem*, s. 42–43.

36 Ekscesem jest zarówno zachowanie postaci w oryginalnej produkcji, jak i fantazje fana na temat wizerunku bohatera. Kolejne wyobrażenia podtrzymują wiarę w boskość postaci, zaś akt *cosplayu*, jako akt nadzwyczajny, uprawomocnia ten wizerunek pośród społeczności fanów. *Cross-dressing*, będący doświadczeniem intensywniejszym zarówno dla osoby przebierającej się, jak i dla osób oglądających ją, może więc tworzyć wizerunek jeszcze silniejszy i tym mocniej utrzymywać w *cosplayerze* chęć tego rodzaju aktywności.

37 M. Janion, *Projekt krytyki fantazmatycznej*, [w:] *Prace wybrane*, t. 3, *Zło i fantazmaty*, A. Nowakowski (red.), Kraków 2001, s. 163.

38 Por. M. Janion, *Marzący: jest tam, gdzie go nie ma, a nie ma go tu, gdzie jest*, [w:] *Style zachowań romantycznych. Propozycje i dyskusje: sympozjum Warszawa 6–7 grudnia 1982 r.*, Warszawa 1986, s. 303–337.

rodzaju wymagałaby dalszych badań w ramach odrębnego studium socjologicznego. W tym miejscu chciałybyśmy zaproponować wstępną propozycję analizy przyczyn tego zjawiska.

Kompleks Edypa, kompleks Elektry, faza narcystyczna

Poddając interpretacji badania Freuda, Gilles Deleuze rozwija koncepcje „fallicznego ego wtórnego narcyzmu", uznając je za miejsce narodzin fantazmatu, który według jego teorii powstaje wraz z narcystyczną raną stworzoną przez różnorako rozumiane odrzucenie rodzicielskie odczuwane w okresie niemowlęctwa. Niemożność ulokowania afektów w osobie matki lub ojca (w przypadku dziewcząt), sprawia, że dziecko uczucie to przenosi na własną osobę. Przelokowanie libido oraz konsekwencje, jakie za sobą niesie ta czynność, to efekt pierwotnego fantazmatu[39].

Z pierwotnym fantazmatem nierozerwalnie związany jest kompleks kastracyjny, który z kolei wiąże się z konstrukcją określonej tożsamości płciowej. Dziecko identyfikuje różnice między matką a ojcem, tym samym zaczyna postrzegać się jako podobnego do jednego z nich. W tej tranzytywnej fazie życia dziecko rozpoznaje matkę już nie jako część siebie, ale jako oddzielny, zewnętrzny byt. Tym sposobem wychodzi z fazy narcystycznej i zaczyna się usamodzielniać. Ta separacja i niezależność, w teorii Freuda, warunkuje postrzeganie własnej seksualności. Jej rozwój jest w dużej mierze związany z kompleksem Edypa i kompleksem Elektry, które zakładają prócz seksualnych pobudek także zazdrość i proces rywalizacji z rodzicem tej samej płci[40].

Kompleksy Edypa i Elektry odpowiadają za poczucie odpowiedzialności i winy, podczas gdy narcyzm obrazuje samozaangażowanie i oderwanie od rzeczywistości. Zdrowe rozwiązanie kompleksu Edypa i Elektry to zakończenie fantazji o zastąpieniu rodzica i podjęcie próby naśladownictwa. W ten sposób dziecko poznaje własną seksualność i płeć. Kompleks Edypa niszczy fantazję omnipotencji, jaka właściwa jest dla fazy narcystycznej[41]. Zastępowanie rzeczywistości procesem wyobrażeniowym może

39 Por. Z. Freud, *Wykład XX, Życie seksualne człowieka*, [w:] *Wstęp do psychoanalizy*, przeł. S. Kempnerówna, W. Zaniewicki, Warszawa 1992; P. Dessuant, *Narcyzm, przegląd koncepcji psychoanalitycznych*, Gdańsk 2007, s. 112–124.

40 Dla kompleksu Elektry, w przeciwieństwie do kompleksu Edypa, wyjściową sytuacją jest więź żeńsko-żeńska między dziewczynką a matką. Odczuwane przez dziecko pragnienie posiadania penisa i obawa przed śmiercią w postaci wykluczenia z rodziny rozpoczyna fazę separacji od rodzicielki i usamodzielniania się. Różnice te mogą wyjaśniać większe zainteresowanie tematyką *cross-dressingu* wśród kobiet niż wśród mężczyzn.

41 Por. M. Bertaux-Navoiseau, *Psychoanalysis of sexual mutilation, sexual mutilation of psychoanalysis (Freud between Abraham, Sophocles and Alice Miller)*, http://www.academia.edu/2098307/Psychoanalysis_of_sexual_mutilation_sexual_mutilation_of_psychoanalysis_Freud_between_Abraham_and_Alice_Miller_updated_04.28.2015, [data dostępu: 09.09. 2014].

więc być następstwem innego niż wyżej założony przebiegu konstrukcji tożsamości. Teorie Freuda były niejednokrotnie negowane lub uaktualniane, nie da się jednakże zaprzeczyć, iż wczesne relacje między rodzicem a dzieckiem wpływają na konstrukcje postrzegania własnej płci. Jeśli, podążając śladem myśli Deleuze'a, przyjąć za pierwotny fantazmat mit Edypa, to jego kompleks kastracyjny jest raną spowodowaną „wtórnym narcyzmem". Fantazmat, ze względu na swą szczególną pozycję sam powraca ku swym początkom. Wpierw poddaje się metamorfozie, która integruje go z pytaniem, z którego się wywodzi[42]. Tym samym można założyć, że performance odwzorowania płci przeciwnej jest fantazmatem pewnej grupy osób, a jego źródeł można doszukiwać się także w czasie wczesnodziecięcego definiowania tożsamości. Realizacja fantazmatu sprawia, iż tożsamość jest aktualizowana.

Dyskryminacja a fantazmat

Badaczka Lori Kendall twierdzi, iż większość osób określających siebie jako *nerdów*, charakteryzuje się brakiem pewnych umiejętności komunikacyjnych wymaganych w codziennych kontaktach społecznych. Ich zachowanie niejednokrotnie prowadzi do specyficznej izolacji wobec grupy, nie podzielającej podobnych zainteresowań (w szczególności w grupie współpracowników, uczniów, czasem również w rodzinie). Poczucie bezpieczeństwa daje asocjacja z inną grupą, której członkowie dzielą wspólne pasje[43]. Te mikrospołeczności tworzą się w przestrzeni wirtualnej i rzeczywistej. W wypadku tej drugiej są to wspomniane wielokrotnie konwenty tematyczne. Uczestnictwo w tego typu zgromadzeniach warunkowane jest nie tylko potrzebą przynależności czy względami czysto rozrywkowymi, ale również odczuciem pewnego rodzaju opresji.

Maurice Cusack, Gavin Jack i Donnah Kavanagh w swoim artykule *Dancing with discrimination: Managing Stigma and identity* [*Taniec z dyskryminacją: radzenie sobie ze stygmą i tożsamością*] analizują metody kontrolowania społeczności fanowskich przez osoby z ich bliższego i dalszego otoczenia, a także odczuwaną w wyniku tej kontroli dyskryminację. W swych badaniach odwołują się do systemu kontroli opisanej przez Michela Foucaulta[44], a konkretnie do Panoptikonu, czyli więzienia zaprojektowanego w taki sposób, aby znajdująca się na środku dziedzińca wieża strażnicza pozwalała na obserwację wszystkich otaczających ją cel, bez wiedzy znajdujących

42 Por. G. Deleuze, *Logika sensu*, przeł. G. Wilczyński, Warszawa 2012, s. 281–290.
43 L. Kendall, *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*, „International Journal of Cultural Studies", 2 (2), 1999, s. 289.
44 Por. polskie wyd. M. Foucault, *Nadzowrować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Warszawa 1993.

się weń więźniów. Zabieg ten miał na celu zaprowadzenie dyscypliny pod wpływem poczucia ciągłej obserwacji. W taki też sposób, według zespołu badawczego wspomnianego wcześniej, fani poddawani są kontroli ze strony swojego otoczenia. Zachowanie odmienne od przyjętego społecznie wzorca rodzi niezrozumienie, niezrozumienie zaś wywołuje dyskryminację[45]. Aktywnie opowiadający o swoich pasjach fani narażeni są na ciągłe uwagi. Obiekty ich zainteresowań opisywane są najczęściej jako dziecinne bądź niemoralne. Czynności podejmowane w związku ze swoim hobby, w tym także sam *cosplay*, traktowane są jako forma uzależnienia i określane mianem oderwanych od rzeczywistości. Nic więc dziwnego w tym, że osoba poddawana takiej presji ucieka przed „kontrolującym spojrzeniem otoczenia", wybierając towarzystwo, które nie będzie poddawać jego lub jej ciągłej ocenie[46]. Uczestnictwo w konwentach i zjazdach, jak i innego rodzaju aktywność w ramach społeczności fanowskiej, jest więc także procesem negocjacji własnej tożsamości. Tworząc stroje i inscenizacje na wzór określonych postaci, prowadząc blogi i dzienniki, pisząc opowiadania usytuowane w świecie przedstawionym danej produkcji, fani uzewnętrzniają swoje ja, uwalniając je spod krytycznego spojrzenia tych, którzy są przeciwni ich praktykom. Jacek Kochanowski, dostrzegając ich specyficzną sytuację życiową, doszukuje się u przedstawicieli mniejszości homoseksualnej potrzeby kreacji światów alternatywnych, fantazmatów niwelujących przeżywane realnie opresje[47]. Jego teorię można zaadoptować do wszelkiego rodzaju mniejszości i grup poddawanych opresji o większym lub mniejszym natężeniu. Dyskryminacja ze względu na preferowaną formę rozrywki może być równie dotkliwa jak dyskryminacja ze względu na orientację seksualną. Źródłem fantazmatu grupy fanów może więc być ciągła obserwacja, uwagi i kontrola ze strony otoczenia.

Aktywność fantazmatyczna balansuje pomiędzy rzeczywistością a wyobraźnią, czerpie z obu i do obu wprowadza zmiany. Taki rodzaj „przebywania na granicy" Victor Turner określa mianem liminalnego. Liminalność związana jest w jego teorii ze śmiercią, pobytem w łonie, ciemnością oraz biseksualnością[48]. Jeśli rozumieć „graniczność" i dwoistość biseksualizmu nie tylko jako preferencje skierowane ku dwóm płciom, ale także jako przeciwstawienie odmienności (z punktu widzenia społeczeństwa) i naturalności (z punktu widzenia osoby, dla której naturalnym stanem rzeczy jest jej orientacja), można wysnuć tezę jakoby również inne mniejszości charakteryzowały się liminalnością. W rozumieniu Michela Foucaulta transgresja nie jest aktem przekraczania granicy, ale spotkaniem strefy, która wykracza poza ramy

45 M. Cusack, G. Jack, D. Kavanagh, *Dancing with discrimination: Managing Stigma and identity*, „Culture and Organization" nr 9(4) 2003, s. 302.
46 *Ibidem*, s. 308.
47 Por. J. Kochanowski, *Fantazmat zróżnicowany. Socjologiczne studium przemian tożsamości gejów*, R. Nycz (red.), Kraków 2004.
48 Por. V. Turner, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, przeł. E. Dżurak, Warszawa 2010.

naszej wiedzy[49]. Aktywność fantazmatyczna zarówno na polu rzeczywistym, jak i wyobrażeniowym, a w związku z tym *cosplay* i cała jego otoczka, jest właśnie takową transgresją, wynikającą z konfrontacji z czymś wykraczającym poza kompetencje zrozumienia. To zderzenie z dyskryminacją i odrzuceniem, ale również z własną seksualnością i tożsamością, stąd też *cross-play* może być zdefiniowany jako manifestacja tego, co domaga się przepracowania i wypowiedzenia w formie obrazowych manifestacji.

49 Por. M. Foucault, *Szaleństwo i literatura. Powiedziane, napisane*, przeł. B. Banasiak, Warszawa 1999, s. 60–63.