



Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

Cosplay jako možný způsob efektivního trávení volného času

Bakalářská práce

Autor: Alžběta Hrnčířiková
Vedoucí práce: Mgr. Alice Košárková, Ph.D.

Olomouc 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou bakalářskou práci vypracovala samostatně, s využitím pouze uvedených citovaných pramenů a literatury.

V Napajedlích dne 13. 4. 2023

Alžběta Hrnčířiková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní Mgr. Alici Košárkové Ph.D., za její velmi vstřícný přístup, cenné rady a připomínky při zpracovávání této bakalářské práce.

Zároveň chci poděkovat všem respondentům, jež se zúčastnily výzkumu a díky nim mohla být zpracována výzkumná část práce.

Také děkuji své rodině za podporu a trpělivost v průběhu studia.

Obsah

Úvod.....	6
1.Teoretická část	7
1.1 Definice.....	7
1.1.1 Subkultura	7
1.1.2 Cosplay.....	8
1.1.3 Historie cosplaye.....	9
1.1.4 Osobnost cosplayera.....	10
1.1.5 Volný čas.....	10
1.1.6 Rozdíly věkových skupin ve vnímání volného času.....	11
1.1.7 Funkce volného času.....	12
1.1.8 Volný čas v odlišném chápání.....	13
1.1.9 Efektivní trávení volného času.....	14
1.2 Pozitivní aspekty cosplaye.....	16
1.2.1 Rozvoj kreativní stránky.....	16
1.2.2 Rozvoj kompetencí jedince pomocí dramatu.....	17
1.3. Vztah cosplaye a volného času.....	17
2.Výzkumná část	19
2.1 Téma a výzkumný problém.....	19
2.2 Výzkumný cíl	19
2.3 Etické problémy výzkumu.....	19
2.4 Stanovení hypotéz a operacionalizace proměnných.....	20
2.5 Metodologie.....	21
2.6 Reliabilita a validita měření.....	21
2.7 Základní soubor – strategie výběru.....	21
2.8 Výzkumný vzorek, charakteristika metody sběru dat.....	22
2.9 Analýza a interpretace dat.....	22
2.10 Ověření platnosti hypotéz.....	24
2.11 Výsledky výzkumu	24
2.12 Výsledky výzkumu – ověření hypotéz.....	29
2.13 Diskuze.....	30

Závěr.....	34
Literatura.....	36
Přílohy.....	38

Úvod

V současné době se ve světě stále více mladých (ale i starších) lidí věnuje fenoménu jménem cosplay. I přes to, že se jedná o subkulturu, jež má ve světě značné zastoupení, existuje stále velké procento lidí, kteří o tomto tématu nemají žádné či pouze minimální povědomí. Toto dokládá i fakt, že v České republice není dostupná žádná literatura s touto tematikou. Ve světě, ale existuje mnoho lidí, pro které je cosplay nezastupitelným naplněním volného času, odreagováním od strastí běžného života a jakousi formou odpočinku a sebe prezentace.

Cílem teoretické části naší bakalářské práce je objasnit fenomén cosplay v dnešním světě a jeho zastoupení v rámci volného času. Především si zde potom klademe otázku, jaké jsou principy efektivního trávení volného času a zda můžeme cosplay chápat jako jednu z možností pro dosažení tohoto efektivního naplnění našeho volného času.

V úvodních kapitolách teoretické části je stručně představen pojem subkultura a blíže se poté zabýváme samotným termínem „cosplay“, jeho historií a vznikem, osobností cosplayera. Následně na to navazují podkapitoly s vysvětlením pojmu „volný čas“, rozdíly ve vnímání volného času, funkce volného času a popis a vysvětlení efektivního trávení volného času. V závěru teoretické části naší práce jsou představeny pozitivní aspekty cosplaye, které jsou rozepsány do jednotlivých oblastí k čemuž navazuje představení určitého vztahu mezi hlavními pojmy práce a to „cosplay“ a „volný čas“.

V praktické části se snažíme formou dotazníku a jeho následným vyhodnocením představit vztah cosplaye a volného času a jestli zde existuje statisticky významná závislost. Otázky dotazníkového šetření se zaměřují na nově získané dovednosti díky cosplayi, vztah respondentů k tomuto fenoménu, čas, který tomuto zájmu věnují a co jim vlastně tento koníček přináší do života. Výzkum byl zakončen ověřováním platnosti námi definovaných hypotéz. Závěrečná diskuze poté zhodnocuje všechny výsledky z šetření, porovnává je se zahraničními studii a dává do kontextu s teoretickou částí práce.

1. Teoretická část

Otázky, které si budeme klást při zpracovávání této bakalářské práce, a které vychází ze samotného názvu práce, zní: Co je to cosplay? A co je to volný čas? odpovědi na tyto otázky budou vymezeny v následující teoretické části, kde se budeme zabývat tím, zda je opravdu možné vidět cosplay jako jeden ze způsobů efektivního trávení a využívání volného času.

1.1. Definice

Pro zodpovězení otázek výše je potřeba definovat si základní pojmy a pro jejich lepší pochopení se s nimi seznámit blíže, pro jejich lepší pochopení. Budeme se zabývat pojmy jako je subkultura, poté cosplay a jeho bližší vysvětlení a historie, kdo je to vlastně cosplayer a co je to ten volný čas, který nás všechny doprovází v našem životě a všichni se s ním setkáváme.

1.1.1. Subkultura

Subkultura (z angl. *subculture*) je dílčí skupina kultury, která se méně či více odlišuje od převládající kultury většinové, „oficiální“. Příslušníci se od většinové společnosti často odlišují např. věkem, sociálním postavením, regionem atd. Projevy odlišnosti jsou velmi různorodé. Subkultura není nikdy od dominantní kultury zcela oddělená (Jandourek, 2012, s. 228).

Jandourek (2012, s. 228) uvádí, že tento pojem je užíván také při zkoumání životního stylu skupin mládeže, protestních hnutí nebo etnických a sociálních vrstev. Často se hovoří o subkulturách mládeže, v moderní společnosti nejsou ale přesně vymezeny hranice mládí, a proto do těchto subkultur patří velmi často i dospělí a starší lidé. Pro mládež má subkultura význam při přechodu z prostředí rodiny do světa dospělých. Příslušníci určité skupiny poté sdílejí do značné míry společné hodnoty a specifika.

Psychologové, pedagogové, sociální pracovníci, ale i žáci, studenti a běžná veřejnost se setkávají s pojmem subkultura a s jednotlivými příznivci těchto subkultur poměrně často. Téměř kdekoliv můžeme narazit na někoho kdo např. poslouchá punk, elektro, je nalíčen v emo stylu či je nějak provokativně oblečen. Jednotlivé subkultury jsou povětšinou spojovány s posledními roky, ovšem naše společnost se s tímto fenoménem setkává již před rokem 1989 (Smolík, 2012, s. 17).

Smolík (2012, s. 17) se zmiňuje také o tom, že subkultury jsou velmi často neprávem spojovány se sociálně patologickými jevy.

Rozvoj subkultur byl rozsáhlý zejména po druhé světové válce (Macek, 2003). Subkultury se začínaly utvářet především v Anglii (např. punks, mods, skinheads ad.) a v USA (hardcore, hip hop atd.). Subkultury se rozšířily ve všech západoevropských zemích a později i do dalších států, kdy došlo k určité modifikaci. Realizovat se a hledat své „já“ se v rámci subkultur snaží především dospívající. Toto je možné hodnotit kladně v rámci navazování nových přátelských vztahů, vzniku klubů, kroužků, projektů, kapel atd. Jako u všeho se zde samozřejmě nachází i záporná strana, kdy se může vyskytovat šikana, agresivita, trestná činnost apod (Smolík, 2012, s. 18).

1.1.2. Cosplay

Pro naši práci je důležité seznámit se s termínem a fenoménem jménem cosplay a s jeho bližšími specifikami. Jeví se to jako podstatné i z hlediska toho, že v České republice toto téma ještě není tak velmi známé jako například v jiných zemích. Neznalost tohoto fenoménu můžeme spatřovat již v tom, že neexistuje zatím žádná česky psaná literatura na toto téma, ať již odborná či populární. To můžeme posoudit na základě vyhledávání na internetu. Při zadání termínu „cosplay“ je na internetových prohlížečích k dohledání pouze pár článků, často především popularizačních. V této kapitole budeme čerpat tedy především ze zahraniční literatury, která je na toto téma o trochu bohatší.

Na úvod je dobré říci, že cosplay je určitý fenomén, který se stále více rozšiřuje v naší globalizované společnosti 21. století, o kterém panuje spousta stereotypů, nejasností, mýtů či o něm velká část populace vůbec neví. O tomto hovoří ve své publikaci i Yaya Han (2020, s. 11): *„Lidé mají spoustu domněnek o tom, co je vlastně cosplay, ale doopravdy, je cosplay aktivita, která v sobě mísí „fandom“, kreativitu a zábavu v unikátní fenomén.“*

Cosplay jako téma je velmi obsáhlé a je těžké jej jednoznačně definovat. Hranice cosplaye nejsou pevně stanoveny a definice co je a co není cosplay je tedy těžké přesně určit (Crawford, Hancock, 2019, s. 5).

Termín „cosplay“ vznikl spojením anglických slov „costume“ (kostým) a „play“ (hra, hrát). Často se také uvádí spojení, které je přesnější, a to je spojení slov „costume“ a „role-play“. Cosplay v sobě tedy zahrnuje skutečnost, kdy na sebe jedinec přebírá určité aspekty vzhledu, chování a jednání konkrétního charakteru z filmu, mangy, komiksu, knihy, videohry apod. (Crawford, Hancock, 2019, s. 5).

Hranice cosplaye jsou také velmi modifikovatelné, jelikož každý jedinec může vidět cosplay odlišně. Jsou lidé, kteří považují za cosplay pouze celý do detailů vyvedený kostým na určitý charakter, přičemž kostým je vyráběn ručně samotným cosplayerem. Někdo za cosplay

považuje i třeba jen částečný kostým, který si nějakým způsobem přizpůsobil např. z důvodu menšího finančního rozpočtu nebo menší zručnosti. Jsou i lidé, kteří se nazývají cosplayery, ale kostýmy si zakupují či nechávají šít a poté pouze jako charakter vystupují či kostým pouze doplní o make-up a podobně. Často poté dochází i v samotné komunitě k neshodám v definování pojmu co je a co není cosplay a kdo má právo se cosplayerem nazývat. Zde vycházíme z vlastní zkušenosti, především na sociálních médiích je toto velmi časté.

Cosplay je někdy přirovnáván ke kostýmům, které jsou populární na svátek Halloween, ovšem lidé, kteří se zabývají cosplayem, mají úplně jiné nastavení mysli. Je zde vnitřní vášeň a touha pro vytvoření kostýmu námi vybraného charakteru z popkultury. Spousta takových cosplayů poté vyžaduje k vytvoření nejrůznější dovednosti, určitý finanční rozpočet, nemluvě o spoustě času stráveném na výrobě. Cosplay se tu stává životním stylem, který ovlivňuje jedince na denní bázi a ovlivňuje také jeho trávení volného času (Han, 2020, s. 2).

1.1.3. Historie cosplaye

Vyrábění a nošení kostýmů inspirovaných populární pop kulturou není nic nového. Jeden z prvních příkladů můžeme vidět již v 19. století v roce 1876. V tomto roce pořádal ples slavný spisovatel, žánru science fiction, Jules Verne, na který se všichni hosté měli dostavit v maskách postav ze science fiction (Winge, 2019, st. 4). V roce 1939, si na sebe J. Ackerman a M. R. Douglasová oblékli kostýmy inspirované filmem *Things to Come* z roku 1933. Nošení kostýmů inspirovaných oblíbenými postavami z pop kultury, se rozšířilo v šedesátých a sedmdesátých letech 20. století v USA, kdy byla v televizi uvedena série sci-fi seriálu *Star Trek*, který později následovaly filmy jako *Star Wars* (Crawford, Hancock, 2019, s. 6).

Mountford, Smithová a Geczy (2018, s. 4) uvádí, že široká veřejnost často chybně zařazuje vznik cosplaye do Japonska. S touto zemí je cosplay opravdu hojně spojován a v dnešní době také provázán, co se týče otaku kultury. Nebylo tomu tak však vždy a kořeny cosplaye jsou původně zakotveny v Americe. K nedorozumění spojení Japonska se vznikem cosplaye vyplývá nejspíše z události, kdy bylo poprvé použito slovo cosplay.

Tento termín použil poprvé Takahashi Nobuyuki v roce 1984, kdy představoval tento fenomén na akci zvané Worldcon (Winge, 2019, s. 4). Crawford a Hancock (2019, s. 7) hovoří o díle, které publikoval Takahashi ve spoustě periodik. Jednalo se o články a fotografie s tématem cosplaye, které inspirovaly japonskou společnost, ve které se postupně začala tato subkultura rozvíjet.

Po roce 2000 se již pořádají akce, soutěže a setkání se zaměřením čistě na cosplay (Winge, 2019, s. 4). V České republice se subkultura cosplay rozvíjí až v posledních letech, dříve zde

bylo pouze pár lidí, kteří se tímto fenoménem zabývali a věnovali se mu. Tato situace se, ale postupně mění a cosplay si získává čím dál větší popularitu v české společnosti (Kmeny, 2014).

Dokladem toho je i stále více akcí, kde je samotný cosplay součástí programu. V České republice je momentálně asi největší akcí světově známý Comic-con, který se v Česku koná až od roku 2020, kdy zde proběhl první ročník, na který dorazilo přes 23 000 návštěvníků (Active Radio, 2020). Další asi největší akcí u nás je Animefest, který se pořádá již od roku 2004 a stále se rozrůstá. Na tuto akci je vždy pozváno mnoho českých i zahraničních slavných osobností ze světa cosplaye, kteří zde vedou nejrůznější přednášky či workshopy na toto téma. Mezi další akce konané u nás můžeme zařadit Akicon, Festival fantazie, Animeshow, Humbookfest, otaku srazy a další.

1.1.4. Osobnost cosplayera

Cosplayerem je označován každý jedinec, který je součástí této komunity, věnuje se vyrábění kostýmů a následně jejich prezentaci. Prezentace může probíhat různými způsoby, jedinec se může v cosplayi například účastnit nejrůznějších akcí, soutěží nebo se může prezentovat i v rámci sociálních sítí například fotografiemi či videoklipy. Spousta cosplayerů se často také podílí na natáčení filmů, profesionálních videoklipů, propagačních akcích atd.

Mountfort (2018, s. 4) uvádí, že být cosplayerem není pouze o tom obléct na sebe nějaký kostým. Jedná se o hybridní identitu, která je často popisována i jako určitá forma umění. Převzít na sebe charakteristické vlastnosti, gesta, postoj úplně jiného charakteru, vytvoření kostýmu, doplňků apod. není pouze převlékání se za něco, ale jedná se o úplné vžití se do postavy, jak fyzicky, tak mentálně.

1.1.5. Volný čas

Volný čas nás provází téměř celým životem a je pro nás proto často něčím obyčejným, běžným a fádním a bereme ho jako přirozenou součást života. Volný čas existuje, ale jen tehdy, když si jej uvědomujeme a umíme jej odlišit od jiných časů. Většinu lidí nenapadne nad volným časem tímto způsobem vůbec přemýšlet či jej vědecky zkoumat, právě proto, že je pro nás dnes již tak přirozený. Ale volný čas a samotné volnočasové činnosti mohou velmi výrazně ovlivnit náš život a to negativně, tak pozitivně (Janiš, Skopalová, 2016, s. 7).

V případě, že hovoříme o volném čase, myslíme tím určité časové úseky v životě, pro které je charakteristické přídavné jméno „volný“. Zde existuje několik přístupů, jak můžeme volný čas chápat. V případě neutrálního pojetí hovoříme o čase, který není doposud ničím naplněný. Při negativním přístupu se jedná o čas nenaplněný, zbytečný. Také jej můžeme chápat jako čas

vymezený vůči pracovní době, kdy „máme volno od práce“. V případě pozitivního vnímání poté tento volný čas vidíme jako čas, který v sobě nese potenciál svobody, můžeme s ním svobodně nakládat. Využít toto volno pro sebe, pro záliby nebo pro druhé (Kaplánek, 2012, s. 24).

Pávková a kol. (2008, s. 13) uvádí, že při vymezování pojmu volného času je potřeba, abychom od sebe oddělili sféru volného času a sféru povinností. Volný čas můžeme chápat jako dobu opačnou od nutné práce a povinností, které musíme vykonávat, a doby, která je nutná k reprodukci sil. V tomto čase si činnosti, jež budeme vykonávat můžeme vybírat svobodně, děláme je dobrovolně a rádi. Tyto činnosti nám přináší pocit uvolnění a uspokojení.

Kratochvílová (2004) definuje volný čas, jako čas mimo vykonávané povinnosti dětí, mládeže a dospělých. V průběhu života, dne, týdne se tento čas povinností střídá s časem volným.

Trochu jinou definici volného času můžeme nalézt i u Vincejové (2008, s. 5): „*Volný čas sa vo všeobecnosti chápe ako priestor, v ktorom je jedinec oslobodený od pravidiel, príkazov a všeobecne záväzných spôsobov správania sa, priestor uplatnenia osobitosti každého jedinca, svet nenútenej aktivity. Táto spontánnosť, sloboda prejavu zažitá vo voľnom čase, sa potom prenáša aj do pracovnej činnosti a často sa stáva zdrojom zmien.*“

Pro potřeby naší práce budeme tedy volný čas definovat jako čas, který trávíme svobodně, dle našich přání a zájmů, kdy nejsme zatíženi pracovními a osobními povinnostmi.

1.1.6. Rozdíly věkových skupin ve vnímání volného času

Je třeba rozlišovat volný čas dětí a mládeže, dospělých a seniorů. Každá oblast života s sebou nese určité znaky vývoje, okolností a povinností, které jsou pro jednotlivé skupiny částečně odlišné. Jinak vypadá samozřejmě volný čas novorozence a jinak volný čas dospělého muže ve třiceti letech. Je potřeba si alespoň částečně naznačit tyto rozdíly pro pochopení problematiky volného času.

Volný čas dětí, dělí Brindza (2000) na mimopracovní čas, čas pracovní a čas volný. V mimopracovním čase děti vykonávají činnosti, které jsou potřebné pro uspokojení a fungování jejich biologických a fyziologických potřeb. Do toho se řadí: spánek, pomoc v domácnosti, hygiena, strava apod.). Čas strávený ve škole, zájmových kroužcích, při cestě ze školy a do školy a při přípravě na vyučování, řadí již mezi pracovní čas dětí. Jako volný čas definuje autor čas, který zůstane dítěti po splnění všech povinností, který může relativně svobodně využít. Do volnočasových činností dětí patří: fyzické aktivity, sociální aktivity, sportovní a rekreační

aktivity, zábava, hry, volný čas, který není naplněn žádnou činností a aktivitami kulturního typu. Pro volný čas dětí a mládeže je specifické, že je pro něj žádoucí pedagogické ovlivňování tohoto jejich volného času (Hájek a kol., 2008).

Novotná (2017, s. 105) popisuje volný čas dospělých jako část lidského života mimo pracovní čas, kam patří především zaměstnání, příprava na zaměstnání, návštěva školy apod. a mimo čas, který v sobě zahrnuje stejně jako u dětí bio-fyziologické potřeby člověka jako spánek, jídlo a osobní hygienu. Na rozdíl od dětí se sem řadí ještě zajištění chodu rodiny, starostlivost o děti, fungování domácnosti a další nutné mimopracovní povinnosti.

Dospělý člověk po splnění těchto povinností má možnost naplňovat volný čas činnostmi, které jsou naplňující a rozvíjející. Tam patří:

- odpočinek a zábava
- zlepšení kvalifikace v pracovní oblasti
- rozvíjení zájmové sféry
- účast na veřejném a kulturním životě (Hájek a kol., 2008)

Čas seniorů rozlišují opět na tři části Janiš a Skopalová (2016). Přičemž jej dělí na čas pracovní, čas nutný k sebeobsluze a čas volný. Čas pracovní již většinou není naplněn chozením do zaměstnání, spíše pouze ve výjimkách, kdy senioři docházejí do zaměstnání dobrovolně či z jiného důvodu. Čas nutný k sebeobsluze je naplněn spánkem, stravou, hygienou, docházkou k lékaři apod. Volný čas seniorů se zase tak moc neliší od volného času dospělých, kdy je jen potřeba brát v potaz některé aspekty stárnutí, které člověka mohou omezovat a musí proto volit jiné volnočasové aktivity. Rozdělení aktivit je zde ale stejné a to aktivity: relaxační a rekreační, kulturní a sociální, zábavné a vzdělávací sebe rozvojové aktivity.

1.1.7. Funkce volného času

V odborné literatuře se velmi často při vysvětlování pojmu „volný čas“ autoři zabývají jeho funkcemi. Například R. J. Havighurst (in Vážanský, 2001) se domnívá, že volný čas by se měl starat o účast občanů na sociálním životě a také jim poskytnout dostatečné množství k tvůrčímu vyjádření osobnosti a zajímavému prožívání. M. Kaplan (in Vážanský, 2001) tvrdí, že volný čas přispívá k pocitu „nějak něčemu patřit“, také rozvíjí vědomí vlastní individuality a uvádí a zprostředkovává v soulad individuální funkce. Jedinci a společnosti má být podle autora volný čas prospěšný a má mu umožňovat různé pozitivní zážitky a podněcovat tvůrčí síly v člověku. B. Filipcová (in Vážanský, 2001) specifikovala obecné funkce volného času na odpočinek,

relaxaci, rekreaci, kompenzaci zátěží, informaci a orientaci čili vzdělání. Nejrůznější formy rekreace a odpočinku jsou považovány za volnočasové způsoby chování, a to bez ohledu na rozdílné individuální přístupy odborníků, kteří se danou problematikou zabývají (Vážanský, 2001, s. 32).

Kvalitní a efektivní využívání volného času plní několik funkcí, které následně přinášejí určitou přidanou hodnotu v jeho trávení. Tyto jednotlivé funkce volného času většinou neexistují odděleně, ale objevují se v jakési koexistenci. Zde ovšem záleží na tom, jakou volnočasovou aktivitu si zvolíme, protože každá upřednostňuje jiné funkce (Janiš, Skopalová, 2016, s. 22).

Zde můžeme nalézt různá rozdělení od různých autorů. Tyto rozdělení se často doplňují či překrývají a je možné je částečně shrnout. Holinová (1975), rozděluje funkce volného času následovně: všestranný rozvoj osobnosti, reprodukce pracovní síly, plnění společenských úloh a uspokojování životních potřeb.

Kratochvílová (in Masarik, Masariková, 2002, s. 12), Pávková (2002, s. 39) Čáp (in Masarik, Masariková, 2002, s. 12) a Hofbauer (Janiš, Skopalová, 2016, s. 24) rozdělují funkce času také do několika kategorií s jiným schématem, ale stejnou podstatou. Funkce volného času si tedy můžeme shrnout do několika základních kategorií:

- Rozvoj osobnosti
- Sebeobslužná, zdravotní funkce
- Sociální a kulturní
- Odpočinek, zábava, reprodukce sil

Obecněji lze tedy říci, že funkce volného času postihují všechny aspekty lidského života. Zahrnují v sobě zahrnuje celkový rozvoj jedince, jeho uvolnění, zábavu nad vybranou volnočasovou aktivitou. Ovšem se to také týká zdravotní stránky jedince, prevenci nemocí, smyslový rozvoj a kvalitní životní styl. Je také potřeba připomenout socializaci jedince v nejrůznějších sociálních prostředích a sdružování. Nakonec může být i funkce jež určuje hospodářský význam pro jedince i pro společnost (Janiš, Skopalová, 2016, s. 24).

1.1.8. Volný čas v odlišném chápání

Vážanský (2001, s. 22) hovoří o dvou hlavních skupinách, které fenomén volného času posuzují odlišným přístupem, a to sociologové a pedagogové.

Sociologie hovoří o volném čase jako o reakci na průmyslově pracovní období. I Nahrstedt (in Vážanský, 2001, s. 22) tvrdí, že volný čas je možný až industrializací. Ale volný čas a jeho samotná existence je daleko mladší než průmyslová společnost.

Z pohledu pedagogiky je možné se dívat na volný čas, jako na čas osobní svobody, který zde byl již před industrializací, jen nebyl tento jev pojmenován a náležitě zkoumán. To bylo také z důvodu, že volného času nebylo tolik a nebyl předmětem zkoumání jako v dnešní společnosti (Vážanský, 2001).

Volný čas se stal aktuálním až po zavedení osmihodinového pracovního dne, především tedy ve vyspělých zemích v industrializované společnosti. Datovat toto můžeme tedy od konce první světové války. Volný čas je často ukazatelem pokroku v dané společnosti. S růstem významu volného času se mění chápání až k modernímu fenoménu, který již charakterizuje celou společnost. Kterou můžeme nazývat jako „společnost volného času“ (Vážanský, 2001, s.22).

Hlavním rozdílem v těchto dvou chápáních je především to, že sociologie zkoumá volný čas ve vztahu ke společnosti. Kdežto pedagogika se zabývá spíše jedincem a tím, jak jej může volný čas ovlivňovat, jak jej jedinec může využívat apod. V naší práci je pro nás důležitější tento pedagogický pohled, kdy se zaměřujeme na konkrétního jedince.

1.1.9. Efektivní trávení volného času

Volný čas můžeme trávit nejrůznějšími způsoby a aktivitami. Některé aktivity a zájmy nám pomáhají využívat náš volný čas efektivně například k osobnímu seberozvoji, ale jiné nás mohou ovlivňovat negativně. A toto negativní trávení volného času může vést až k sociálně patologickým jevům, proto je dobré znát vhodné postupy, jak využívat volný čas k našemu rozvoji, ke kvalitnímu životnímu stylu, sebevzdělávání a podobně.

Kvalitním nebo můžeme také říct efektivním trávením volného času se zabývá několik disciplín, kam patří například pedagogika, zážitková pedagogika, volnočasová pedagogika, popřípadě se také hovoří o „volnočasové výchově“ či „výchově ve volném čase“. Tyto disciplíny se snaží vést děti, mládež, ale také dospělé k efektivnímu trávení volného času a také jeho efektivnímu využívání pro rozvoj osobnostních kompetencí. Proto je vhodné se alespoň částečně podívat na tuto problematiku, která je důležitá pro naši práci.

V anglicky mluvících zemích se setkáváme s pojmem *leisure education*, který může označovat: (1) studijní programy, jež připravují profese pro oblast volného času; (2) „volnočasovou“ kvalitu vzdělávání – zde si můžeme vybavit ideu Komenského „školy líbezné“;

(3) výchovu a vzdělávání pro volný čas a (4) využívání volného času, jako příležitosti k učení (Kaplánek, 2012, s. 93).

S *leisure education* se také setkáváme ve výzkumu školního vzdělávání anebo ve výzkumu oblasti sociální práce. Zde se jedná především o výzkumy psychologické, sociologické či se jedná o konkrétní tematické oblasti jako je sport a tělesná výchova, výtvarná a hudební výchova apod. Tyto školní, mimoškolní a zájmové programy mohou napomáhat zvyšovat školní úspěšnost, budovat vztah ke škole, vyrovnávání rozdílů mezi jednotlivci (ať už se jedná o rozdíly sociální nebo etnické). Také mohou aktivity a zájmy ve volném čase, pokud jsou vhodně zvoleny a působí na jedince pozitivním směrem, sloužit jako prevence sociálně-patologických jevů, tedy dochází u jedince ke snížení objemu „bezprizorního času“ (Kaplánek, 2012, s. 93-94).

U Hofbauera (2004, s. 44-45) se můžeme dočíst, že spousta lidí má po škole či zaměstnání různě dlouhý úsek volného času. Tento volný čas by chtěli využívat účelně, ovšem velká většina lidí se v nabídkách a možnostech na toto účelné a kvalitní trávení volného času, neumí orientovat. Zejména děti a mládež není kolikrát schopna kladně vybrat a reagovat na možnosti, zájmy a podpory a jedinec poté zůstává u nicnedělání, nudy či protispoločenského jednání. Negativní, nežádoucí chování se projevuje také u dospělých vůči dětem, mladým lidem, ale také dospělým, vrstevníkům apod. Toto negativní chování bývá také způsobeno právě neschopností využít nabídku pro kvalitní trávení volného času.

Zde si můžeme tedy položit otázky „Jak tedy trávit čas efektivně, účelně? Jaké jsou vhodné aktivity pro takovéto naplnění volného času?“. Hofbauer (2004, s. 109) si klade otázku: „*Co bude kritériem této „rozumnosti“?*“ Toto se může týkat obsahů, které se hlásí k dědictví osvícenství nebo představě jakéhosi „kulturního bohatství“. Zde se jedná o koncepce esencialistické nebo akademické, jež se promítají do různých druhů volnočasových aktivit a zájmů. Jedná se například o aktivity, které jsou orientovány humanitně či přírodovědně. Především se, ale hovoří o konceptu vzdělanosti, kdy se jedná o komplexní formování jedince jako kulturní a zároveň autonomní bytosti. Tyto volnočasové aktivity, zájmy či volnočasové vzdělávání můžeme vidět jako prostředky k nabývání kulturních a nadčasových hodnot a obsahů.

Shrnutí této kapitoly by nám mělo odpovědět na výše položené otázky, jaké aktivity jsou tedy vhodné pro volný čas. Z poznatků odborné literatury se dozvídáme, že by se mělo jednat o aktivity jež dětem, mládež a dospělým poskytují možnosti k jejich rozvoji. Aktivity, jež napomáhají socializaci, edukaci, enkulturaci, rozvoji sebevědomí a vytváření důležitých

hodnot. Hovoříme o aktivitách, jež rozvíjí jedince po stránce osobní, kulturní, sociální, citové apod.

Ve 21. století společnost nabízí širokou sféru možností, jak trávit čas efektivně. Vzniká celá řada organizací, sdružení, klubů atd. Můžeme si pod tímto představit např. skautské organizace, domovy dětí a mládeže, sportovní kluby. Vhodné aktivity pro naplnění volného času, můžou být, ale i běžně dostupné, které závisí pouze na naší aktivizaci. Můžeme sem zařadit aktivity jako čtení, výtvarné aktivity, samostudium jazyků, sport, hra na nástroj ad.

Aktivít a zájmů je nepřehledné množství a záleží pouze na nás, co si zvolíme.

1.2. Pozitivní aspekty cosplaye

V následující části se budeme zabývat možnými pozitivními aspekty, jež do života cosplay přináší. Podíváme se především na kreativní stránku cosplaye a kompetence, které tento zájem může u jedince rozvíjet.

1.2.1. Rozvoj kreativní stránky

Z některých výše získaných poznatků o cosplayi a o volném čase, můžeme říct, že se na cosplayi dá najít spousta pozitivních aspektů, které určitým způsobem mohou ovlivňovat naši osobnost a naše trávení volného času.

Při výrobě samotného cosplaye je potřeba jistých dovedností, které tímto nabýváme a posunuje na vyšší úroveň. Jedná se zde především o dovednosti kreativní. Pro výrobu je potřeba (pokud cosplay vyrábíme sami), aby jedinec dokázal pracovat s nejrůznějším materiálem, jako je látka, dřevo, kov, papír, tvarovací materiály jako jsou pěny pro výrobu zbraní a doplňku apod. Práce s těmito materiály nám odvozuje konkrétní manuální či kreativní práce jako je šití, pletení, modelování, barvení atd. Vůbec samotné sestavení cosplaye přináší určité úskalí, jež je třeba překonat, kdy musíme již dopředu přemýšlet vůbec o volbě vhodného materiálu k sestavení cosplaye. Na látku, zbroj či doplňky je také kolikrát potřeba vyšít nebo namalovat nějaký vzor, obrazec apod., takže cosplayer získává i částečné dovednosti z oblasti kresby a malby.

Další kreativní činnost se nabízí při stylingu vlasů či paruky. Málokdo má téměř stejné vlasy a účes jako nějaká postava z popkultury a je pak nutné nějakým způsobem tohoto vzhledu dosáhnout. Toho dosáhneme buďto nějakou úpravou vlastních vlasů, ale běžnější je využití paruky. Někteří lidé si dokáží vyrobit dokonce paruku sami, ale častěji se spíše pořizuje koupí. Na trhu je dnes velké množství paruk, ovšem ne vždy je úplně stejná jako ta, kterou

potřebujeme. Tady pak přichází na řadu to, jak se s tímto úkolem cosplayer vypořádá a přizpůsobí paruku, co nejvíce obrazu svému za pomoci různých úprav.

K péči o zevnějšek, patří také alespoň částečná práce s make-upem.

S kreativitou jedince je spojeno i fotografování. Spousta cosplayerů propaguje svou práci na internetu a sociálních sítích pomocí fotografií a videí, aby se jejich práce dostala do povědomí širšího publika. Jedinec se tedy učí práci s moderními technologiemi, fotoaparátem, s vytvořením kompozice a téměř vždy i s photoshopem, který je dnes hojně využíván v nejrůznějších odvětvích.

1.2.2. Rozvoj kompetencí jedince pomocí dramatu

S cosplayem se pojí i určitá forma dramatu a s tím spojené jednotlivé složky a dramatické aktivity. Pro příklad si zde můžeme uvést jako jednu z prvních dramatických aktivit, improvizaci. Jedinec v momentě, kdy na sebe oblékne cosplay stává se úplně jinou postavou nejen zevnějškem, ale také chováním a vyjadřováním. Toto chování musí cosplayer často důvěrně znát a přizpůsobovat pak dané situaci a tím využívat jistou formu improvizace. Improvizaci využíváme v běžném životě, v každodenních situacích a je tedy dobré trénovat se v ní. Člověk také pracuje s vyjadřováním dané postavy, kdy zná její mluvu, hlášky apod. Je proto potřeba naučit se do jisté míry pracovat s hlasem, artikulací a různými druhy vyjadřování. Pracujeme na verbální i neverbální komunikaci.

Důležitá jsou také typická gesta, chůze a postoj charakteru, tudíž se jedinec učí pracovat i se svým tělem a prostorem a jak jej využívat.

Machková (1998) uvádí, že takovéto aktivity vedou jedince k vlastní intuici, tvořivosti, rozvíjí kompetence k řešení problému, rozvoji verbální a neverbální komunikace, podněcují myšlení, estetický prožitek a expresivnost.

Tím, že se velká většina cosplayerů účastní nejrůznějších akcí tohoto typu, vede je to také k jisté formě socializace, navazování nových společenských kontaktů a vztahů.

1.3. Vztah cosplaye a volného času

Výše jsme si uvedli, co je to tedy cosplay a volný čas. Z uvedených poznatků můžeme cosplay označit jako volnočasovou či zájmovou aktivitu, která splňuje jisté pozitivní funkce volného času a rozvíjí tím osobnost jedince. Ovšem, jak jsme již na začátku práce uvedli, neexistuje žádná literatura, jež by pojednávala o propojení volného času a cosplaye či vůbec možností toho, jak můžeme na cosplay pohlížet ze strany pedagogiky. Proto je třeba se tímto problémem nadále zajímat a zkoumat jej, abychom vzbudili pozornost o tomto méně známém

fenoménu, jež má ale ve světě z nějakých důvodů, které se budeme snažit objasnit, tolik příznivců.

Teoretické poznatky nám mohou poukazovat na pozitivní aspekty cosplaye, ale je tomu tak skutečně i v praxi? Tímto se budeme zabírat v následující části práce.

2. Výzkumná část

V praktické části naší práce budeme navazovat na teoretická východiska, která jsme si představili v části teoretické. Budeme se snažit představit zkoumaný problém z praktického hlediska na základě získaných poznatků a dat z provedeného výzkumu dané problematiky. V naší práci jsme využili výzkumu kvantitativního formou dotazníkového šetření.

Po důkladném studiu dostupných materiálů zabývajících se danou problematikou, jsme zjistili, že literatura v České republice se doposud tímto tématem nezabývala a ani na veřejných internetových sítích není žádný český výzkum s touto tematikou. V zahraničí existuje několik studií zabývajících se podobným problémem. Viz například studie pod názvem *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*, autora Ashley Lotecki z roku 2012 a studie pod názvem *“Cosplay“: Imaginative Self and Performing Identity*, autorů Osmud Rahman, Liu Wing-Sun a Brittany Hei-man Cheung publikované roku 2015.

Z důvodu, že se u nás žádný podobný výzkum ani studie téma cosplaye zatím nekonala, je záměrem práce zmapovat danou oblast pomocí sběru a zpracování dat a obohatit je také o osobní pohled a vlastní zkušenost.

2.1. Téma a výzkumný problém

Tématem naší práce je „Cosplay jako možný způsob efektivního trávení volného času“ z čehož následně vychází i téma výzkumu a výzkumný problém. Výzkumný problém tedy můžeme formulovat: Jaký je názor jednotlivých respondentů na trávení volného času formou aktivit spojených s cosplayem.

2.2. Výzkumný cíl

Cílem našeho výzkumu je zjistit, zda se mezi fenoménem cosplay a efektivním využíváním volného času nachází užší vazba a jestli cosplay můžeme chápat jako vhodnou aktivitu k vyplnění volného času.

2.3. Etické problémy výzkumu

Vzhledem k tématu naší práce jsme se rozhodli oslovit vzorek populace, který se přímo zabývá uvedeným tématem. Cosplay je specifická forma trávení volného času a lze tedy říci, že se jedná o částečně uzavřenou komunitu jedinců, kteří se touto tematikou zabývají. Námi prováděný výzkum byl pojat tak, aby nenarušil soukromí jedinců, nebyly vyžadovány žádné

osobní údaje ani data, která by podléhala GDPR v souladu se zákonem o poskytování osobních údajů.

Oslovení jedinci byli kontaktováni formou elektronického dotazníku a přihlásili se pouze ti, kteří projevíli zájem o uvedenou tematiku, zabývají se jí a touto formou tráví svůj volný čas. Účast ve výzkumu byla tedy zcela dobrovolná a nenásilná, čímž nebylo narušeno emoční bezpečí respondentů.

Dotazník byl zcela anonymní bez možnosti vystopování jednotlivých respondentů. A tedy došlo k plnému zachování soukromí osobnosti respondenta.

Respondentům byl na začátku dotazníkového šetření řádně představen cíl a účel výzkumu, čímž nedošlo k mystifikaci a zatajení cílů výzkumu.

Po ukončení práce bude výzkum veřejně přístupný nejen samotným účastníkům celého šetření, ale také široké veřejnosti.

V celém průběhu výzkumu jsme se nesečkali se zásadními etickými a jinými problémy, které by náš výzkum a celkově práci narušovaly nebo někoho ovlivňovaly.

2.4. Stanovení hypotéz a operacionalizace proměnných

V následující části si stanovíme hypotézy, z nichž bude náš výzkum vycházet. A následně budou podpořeny operacionalizovanými proměnnými, které vychází z celkového šetření.

Naše hlavní alternativní hypotéza HA zní: „*Cosplay je jeden ze způsobů efektivního trávení volného času.*“ Nulová hypotéza H0 zní: „*Cosplay není jeden ze způsobů efektivního trávení volného času.*“

Další výzkumné hypotézy jejichž platnost jsme testovali jsou definovány takto:

1) HA: „*Jedinci věnující se tématu cosplay, získali díky tomuto zájmu nové dovednosti.*“ H0: „*Jedinci věnující se tématu cosplay, nezískali žádné nové dovednosti související s tímto zájmem.*“

2) HA: „*Cosplay přináší jedincům, věnujícím se tomuto tématu, určitá pozitiva do života.*“ H0: „*Cosplay nepřináší jedincům, věnujícím se tomuto tématu, žádná pozitiva do života.*“

V naší hlavní hypotéze vystupují proměnné „**cosplay**“ a „**volný čas**“. V této formě se jedná o obecně stanovené proměnné z nich následně vyplývají exaktně definované proměnné, a to volný čas specificky definovaný v teoretické části naší práce viz oddíl 1. 1. 5 Volný čas. A

druhou naší exaktně definovanou proměnou je samotný cosplay přesně definovaný v podkapitole 1. 1. 3 Cosplay.

V dalších hypotézách se opět objevuje proměnná „cosplay“ a dále pak „**nové získané dovednosti**“ a „**pozitiva**“.

2.5. Metodologie

V následující části práce se budeme věnovat samotné metodologii. V rámci naší práce jsme zvolili systém kvantitativního výzkumu, metodou dotazníkového šetření, kde jsme použili uzavřené, polouzavřené, otevřené otázky, Likertovu škálu a výčet položek. Dotazník byl rozeslán elektronickou formou respondentům.

Tato forma šetření se jevila jako nejvhodnější z důvodu specifčnosti skupiny, zkoumaného problému a časových možností, jež byly k dispozici.

2.6. Reliabilita a validita měření

Vzhledem k naší osobní angažovanosti šetřeného problému nebylo z naší strany zapotřebí provádět předvýzkum, protože by nám nepřinesl nová a validní data, která by byla v rozporu se samotným výzkumem.

Jak jsme již uváděli v předešlé části jsme zainteresováni osobní účastí v této komunitě, která se stala součástí našeho výzkumu a z hlediska osobní zkušenosti a známosti jsme tímto postupem schopni zajistit, jak reliabilitu, tak validitu získaných dat v oblasti celého výzkumu naší práce.

Většina otázek byla pokládána tak, aby zobrazila zkoumaný problém i celkový cíl našeho výzkumu, čímž se opět vracíme k objektivnímu zajištění reliability a validity celého našeho zkoumání. Na základě výše uvedených skutečností tedy můžeme říci, že nebylo zapotřebí realizovat předvýzkum.

2.7. Základní soubor – strategie výběru (reprezentativnost)

Základním souborem pro náš výzkum je celá komunita lidí, jež se účastní a zabývá aktivitami spojenými s cosplayem ve svém volném čase. Jedná se o vzorek populace, která je zaměřena tímto směrem a obsahuje všechny věkové kategorie a pohlaví.

V rámci strategie výběru jsme zvolili metodu náhodného výběru cestou rozesláním elektronického dotazníku do skupin této komunity, jež se nacházejí na sociálních sítích v rámci České a Slovenské republiky. Skupiny, které se zabývají cosplayem v zahraničí nebyly

osloveny úmyslně, protože náš výzkum se soustřeďuje na Českou republiku, ale dostalo se nám i několika odpovědí od respondentů ze Slovenské republiky.

Reliabilita výběru ze základního souboru byla zajištěna z důvodu věkové rozmanitosti zúčastněných respondentů, geografického rozčlenění respondentů a účasti všech pohlaví na dotazníkovém šetření.

2.8. Výzkumný vzorek, charakteristika metody sběru dat

Pro náš výzkumný vzorek jsme si stanovili několik stratifikačních kritérií. Těmi byly pohlaví, věk, vzdělání a kraj bydliště respondenta. Tímto byla zajištěna reliabilita výběru ze základního souboru, jak již bylo zmíněno výše.

Pro náš výzkum jsme využili metody elektronického dotazníku. Tento dotazník byl vytvořen na platformě Google Forms. Který byl následně rozeslán jedincům zajímavých se o téma cosplay pomocí sociální sítě Facebook.

Chráska (2000, s. 158) označuje dotazník jako velmi často používanou metodu pro sběr dat. P. Gavora (in Chráska, 2000, s. 158) popisuje tuto metodu jako „*způsob písemného kladení otázek a získávání písemných odpovědí*“. Dotazník je soustavou otázek, jež jsou předem připravené a formulované. Tyto otázky jsou seřazeny na základě promyšleného postupu a respondent (tedy dotazovaná osoba) na ně písemně odpovídá. Někdy je dotazník také znám pod označením anketa, ale spíše se tyto dva termíny rozlišují s částečně jiným významem. Nevýhodou dotazníku, která je zde i vytýkána, je že zjišťuje pouze to, jak se respondenti vidí, ale ne to, jací jsou ve skutečnosti.

Téměř žádnou hodnotu nemají dotazníky, které jsou neodborně sestavené a použité. Data získaná pomocí dotazníku se vyznačují podmíněnou platností a je zde potřeba odlišit objektivní zjištění od subjektivních. Ovšem velmi velkou výhodou této metody sběru dat je její rychlé shromáždění dat od velké skupiny dotazovaných (Chráska, s. 158).

2.9. Analýza a interpretace dat

Sběr dat proběhl pomocí metody dotazníku a jeho rozesláním do skupin na sociálních sítích. Před rozesláním dotazníku byl proveden náhodný výběr daného vzorku populace, který vyplývá z komunity jedinců, kteří se zabývají právě touto tematikou. Právě tyto jedinci, jež se zabývají touto činností mohou přinést relevantní a validní výstupy šetření, jež nám pomohou k vyhodnocení celého našeho výzkumu.

Tento systém byl úmyslně zvolen, tak aby byl zacílen vzorek populace, který se zabývá tímto způsobem trávení volného času a dokáže nám přinést relevantní informace v rámci našeho výzkumu. Jak jsme již uváděli dříve, předvýzkum nebyl prováděn.

Po získání odpovědí respondentů dotazníkového šetření, byly dotazníky vyhodnoceny na základě stanovených hypotéz a cílů výzkumu. Tento proces byl rozdělen na jednotlivé části, aby mohlo dojít k sumarizaci výsledků. Každá jednotlivá část byla samostatně vyhodnocena a porovnána na základě otázek, které byly předloženy v samotném dotazníku. V rámci vyhodnocení jsme vzali v potaz různé faktory, které vyplývají z jednotlivých otázek, a především jsme se přidrželi faktů, jež nám mohou objasnit výzkumný problém: „Jaký je názor jednotlivých respondentů na trávení volného času formou aktivit spojených s cosplayem“ a jež mohou následně potvrdit či vyvrátit stanovené hypotézy.

Veškeré otázky byly vyčleněny do souborů, které byly označeny jako např.: věk, pohlaví, dosažené vzdělání, volnočasové aktivity, přímý zájem o cosplay, získání nových dovedností díky cosplayi, kontakt s lidmi stejného ladění. Tyto soubory pochopitelně korespondují s otázkami, jež byly položeny v dotazníku a následně nám pomohou ve vyhodnocení celého našeho výzkumu.

V naší práci, jak již bylo zmíněno jsme využili kvantitativního výzkumu. Data byla sbírána formou elektronického dotazníkového šetření. Dotazníky byly zveřejněny v rámci skupin, které se zabývají uvedenou tematikou, na sociálních sítích. Veškeré uvedené otázky v dotazníku byly směřovány ke stanoveným hypotézám a výzkumnému cíli. Na naše zveřejněné dotazníky reagovalo 160 respondentů, kteří nám poskytli údaje ke vhodnému, smysluplnému, relevantnímu vyhodnocení dat.

Tyto údaje jsme následně zpracovali tak, aby nám korespondovaly se stanovenými hypotézami.

Dalším bodem bylo vyhodnocení dotazníku na základě stanovených proměnných. Výstupy z jednotlivých proměnných nám pomohly ke zjištění jednotlivých výsledků a přinesly nám podnětné zkušenosti k vyhodnocení celé práce.

Každý z dotazníků byl hodnocen podle předem stanovených kritérií, jež byly definovány hned v úvodu. Tím myslíme stanovené otázky, z nichž byl proveden stratifikační výběr a následně byly vyhodnoceny všechny prvky, které jsou pro náš výzkum důležité. Především nás zajímaly otázky, které byly koncipovány se zaměřením na věk, pohlaví a zájem o uvedenou tematiku.

V celém našem výzkumu se nám podařilo zajistit poměrně velké množství získaných odpovědí, kdy může být zajištěna solidní vypovídací hodnota reliability a validity šetření.

2.10. Ověření platnosti hypotéz

Pro testování platnosti hypotéz, jsme stanovili alternativní a nulové hypotézy. Nulová hypotéza je tvrzení, které uvádí, že mezi zkoumanými proměnnými není statisticky významná závislost. U alternativní hypotézy je tomu naopak, tudíž že mezi zkoumanými proměnnými statisticky významná závislost existuje (Chráška, 2016, s. 62).

Pro ověření platnosti jsme využili metody **testu dobré shody (chí-kvadrát)**. Při této metodě porovnáváme získané četnosti v realitě s četnostmi teoretickými (předpokládanými), jež odpovídají stanovené nulové hypotéze. Pro tuto metodu je též důležité, aby byla zvolena hladina významnosti. Tedy pravděpodobnost chybného odmítnutí nulové hypotézy (Chráška, 2016, s. 64-66). Pro náš výzkum jsme stanovili hladinu významnosti 0,05.

Pokud je výsledná hodnota menší než 0,05, můžeme přijmout alternativní hypotézu. V opačném případě musíme připustit hypotézu nulovou (Chráška, 2016, s. 66).

Ověřování hypotéz bylo prováděno v tabulkovém kalkulátoru MS Excel.

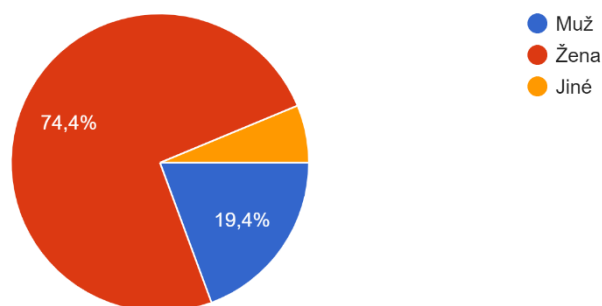
2.11. Výsledky výzkumu

V rámci naší práce nebudeme představovat všechny otázky, byly vybrány pouze ty nejdůležitější a ostatní se nachází v přílohách práce.

Bylo zjištěno, že výzkumu se zúčastnilo 118 žen, což odpovídá 74 % z celkového počtu respondentů. 19,5 % tvořili muži a zbytek respondentů uvedl jiné pohlaví.

Jste?

160 odpovědí

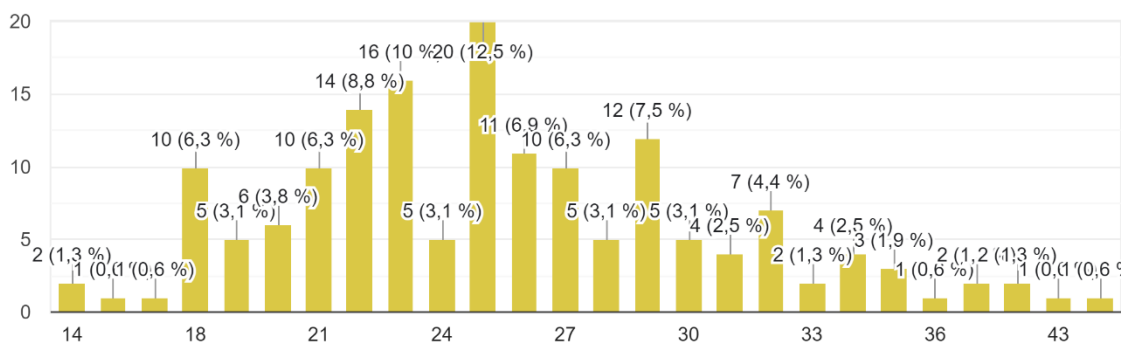


Graf 1 (Jste? - Uvedte pohlaví)

Další hodnocenou částí byl věk respondentů, kdy v dat vyplynulo, že šetření se zúčastnili lidé ve věku od 14 do 45 let. Přičemž nejvíce byla zastoupena věková kategorie od 23 do 25 let. Ostatní věkové kategorie byly zastoupeny v nižším měřítku čili kolem 10 % a níže.

Kolik je Vám let? (napište číslicí)

160 odpovědí

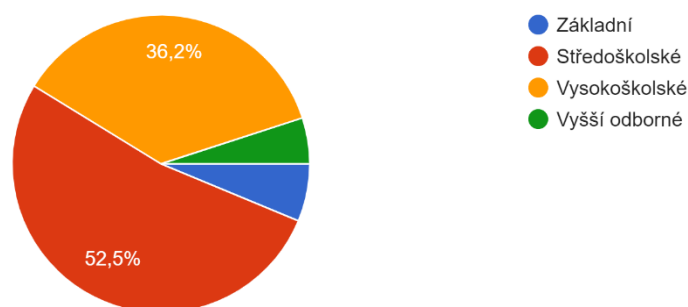


Graf 2 (Kolik je Vám let?)

V další části jsme se soustředili na vzdělání jednotlivých respondentů, kdy jsme zjistili, že 52,8 % zúčastněných má středoškolské vzdělání, 36,5 % má vysokoškolské vzdělání v nižších procentech se pohybovali odpovědi respondentů, kteří dosáhli vzdělání základního a vyššího odborného.

Jaké je Vaše vzdělání?

160 odpovědí



Graf 3 (Jaké je Vaše vzdělání?)

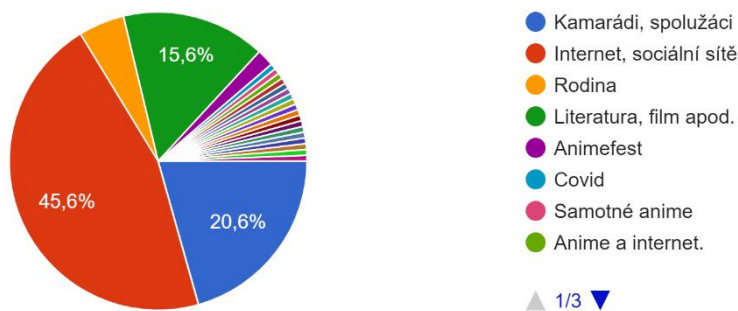
Otázka, v jakém kraji respondent bydlí pro nás nebyla sice prioritní, ale v celkovém hodnocení můžeme říci, že ve všech krajích ČR jsou lidé, kteří se zabývají touto tematikou. Následně na náš dotazník reagovali i respondenti ze zahraničí, konkrétně ze Slovenské republiky, kde se jejich četnost pohybovala okolo 10 % z celkového šetření. Reakce ze zahraničí

byla způsobena tím, že jsme náš dotazník zveřejnili na sociálních sítích, kde byla možnost přístupu kolegů ze Slovenské republiky.

V další části nás zajímala otázka: „Co vás přivedlo ke cosplayi?“. Načež nám jednotliví respondenti reagovali tak, že z celkového počtu reagujících nám sdělilo 45,6 % respondentů, že k tomuto tématu je přivedli buďto sociální sítě nebo internet. Neméně zajímavou reakcí jsou kamarádi a spolužáci jež je k tomuto přivedli, ve výši 20,6 %. Nezanedbatelnou částí je rovněž reakce respondentů, která vycházela ze čtení literatury a sledování filmů, tato byla ve výši 15,6 %. Menší podíl tvořili odpovědi jako rodina, sledování TV, anime, akce spojené s touto tematikou ad.

Co Vás přivedlo ke cosplayi?

160 odpovědí

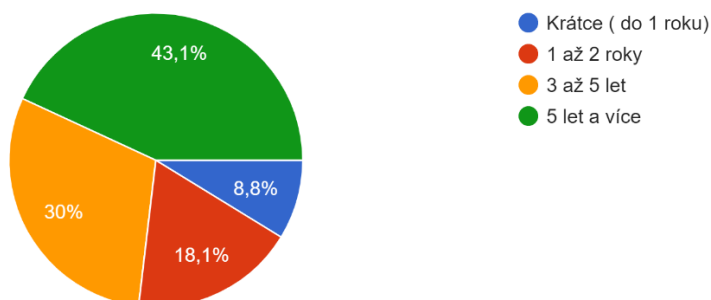


Graf 4 (Co Vás přivedlo ke cosplayi?)

Neméně zajímavou otázkou, která byla položena respondentům byla: „Jak dlouho se věnujete cosplayi?“. Z reakce respondentů jsme zjistili, že větší část oslovených jedinců, tedy 43,1 % se věnuje tomuto tématu více jak 5 let. Další respondenti v rámci dotazníkového šetření nám poskytli informaci, že se této činnosti věnují 3 až 5 let, což odpovídá 30 % oslovených respondentů. Nezájímavý nejsou rovněž respondenti, kteří se této činnosti věnují 1 až 2 roky, protože jejich účast se rozprostírá v hodnotách až 18,1 %. Ostatní respondenti se zabývají cosplayem kratší dobu.

Jak dlouho se věnujete cosplayi?

160 odpovědí

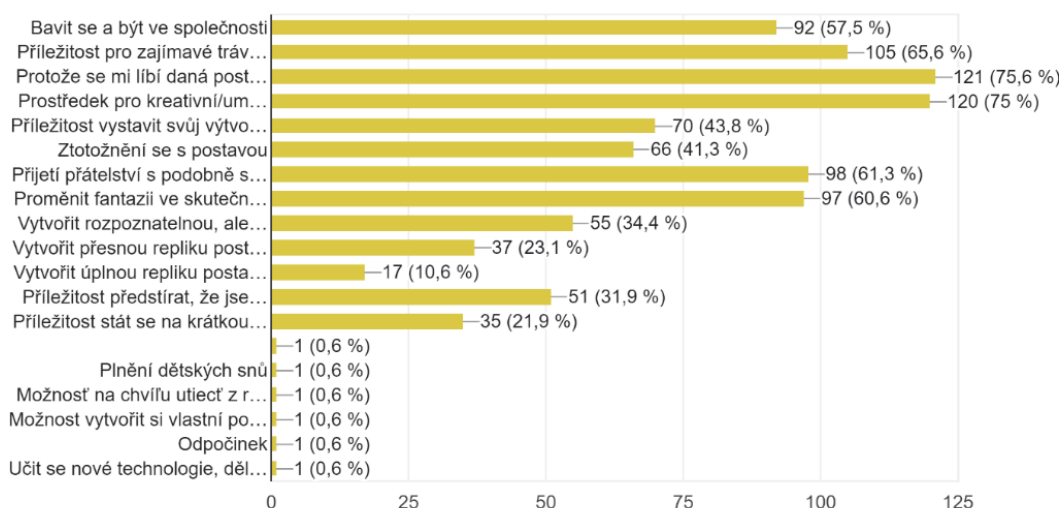


Graf 5 (Jak dlouho se věnujete cosplayi?)

Jednou z podstatných otázek a reakcí našich respondentů, jež byly důležité pro náš výzkum je:“ Jaké jsou Vaše osobní důvody účastnit se aktivit spojených s cosplayem?“ Zde jsou pro nás odpovědi respondentů důležité, jelikož podkládají teoretickou část naší práce a přispívají k možnosti odmítnutí stanovené nulové hypotézy. Největší části respondentů inklinovala zobrazená postava, jelikož k ní mají určitý vztah. Zde se jednalo o 75, 6 % reagujících a následně se vyjadřovali respondenti, kteří využívají tuto činnost ke kreativnímu vyjádření, což bylo celých 75 % respondentů.

Jaké jsou Vaše osobní důvody účastnit se aktivit spojených s cosplayem?

160 odpovědí

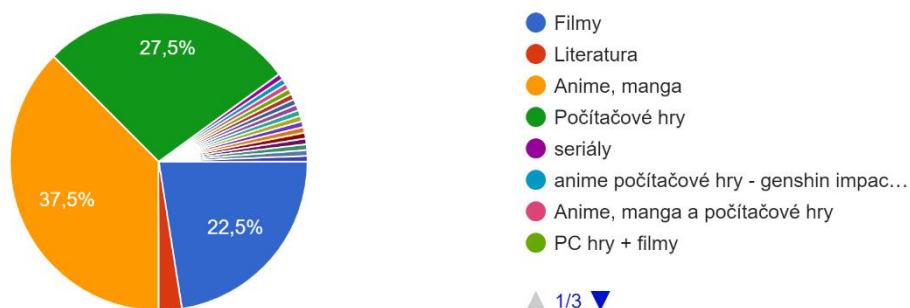


Graf 6 (Jaké jsou Vaše osobní důvody účastnit se aktivit spojených s cosplayem?)

Neméně zajímavou informací byla i skutečnost, že jsme zjistili, že většina respondentů v rámci konkrétního výběru popkultury se soustřeďují na anime a mangu. Zájem ostatních respondentů vychází z počítačových her ve vyobrazení 27,5 %. Neméně zanedbatelnou oblastí je vyjádření respondentů, kteří svůj zájem obracejí na filmy.

Z jakého odvětví popkultury se především inspirujete u Vašich cosplayů?

160 odpovědí

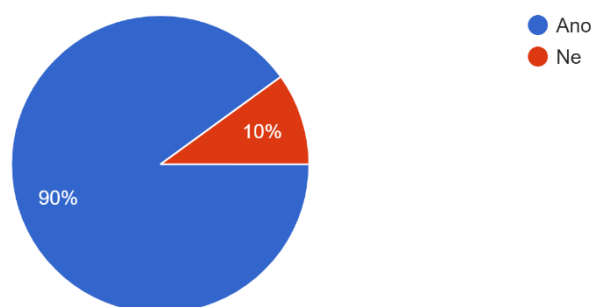


Graf 7 (Z jakého odvětví popkultury se především inspirujete u Vašich cosplayů?)

V rámci toho, zda se respondenti naučili nějakým novým dovednostem či znalostem, byla 90 % procentní odpověď ano.

Získal/a jste nějaké nové dovednosti či znalosti v rámci této aktivity?

160 odpovědí



Graf 8 (Získal/a jste nějaké nové dovednosti či znalosti v rámci této aktivity?)

Následně došlo k procesu ověřování námi definovaných hypotéz.

2.12. Výsledky výzkumu – ověření hypotéz

V této podkapitole se zabýváme ověřováním hypotéz, které byly definovány pro náš výzkum.

Naše hlavní alternativní hypotéza HA zní: „*Cosplay je jeden ze způsobů efektivního trávení volného času.*“ Nulová hypotéza H0 zní: „*Cosplay není jeden ze způsobů efektivního trávení volného času.* „

Pro potřeby testování této hypotézy pomocí testu chí-kvadrát je třeba ji částečně upravit do následujícího znění:

H0: „*Cosplay do života nepřináší více pozitivních aspektů trávení volného času než těch negativních.*“ HA: „*Cosplay do života přináší více pozitivních aspektů trávení volného času než těch negativních.*“

Jako pozitivní aspekty chápeme: tvořivou činnost, rozvoj kreativity, rozvoj fantazie, sociální kontakt, sebevzdělávání se, učení se novým dovednostem, rozvoj zručnosti apod.

Jako negativní aspekty chápeme: nicnedělání, nudu, patologické jevy, rizikové chování, vyhýbaní se sociálnímu kontaktu ad.

	Pozorovaná četnost	Očekávaná četnost
Pozitivní aspekty	135	113
Negativní aspekty	25	47
Součet	160	160

Tabulka 1 (Četnost pozitivních a negativních aspektů cosplaye)

Kritická hodnota pro 0,05 a daný počet stupňů volnosti je 3, 841. Vypočítaná hodnota testového kritéria je 14, 581 a je tedy větší než hodnota kritická. Na tomto základě musíme odmítnout nulovou hypotézu a přijmout hypotézu alternativní.

Dále jsme testovali vedlejší hypotézy našeho výzkumu.

1. H0: „*Jedinci věnující se tématu cosplay, nezískali žádné nové dovednosti související s tímto zájmem.*“ HA: „*Jedinci věnující se tématu cosplay, získali díky tomuto zájmu nové dovednosti.*“

Odpověď respondenta	Pozorovaná četnost	Očekávaná četnost
Ano	144	80
Ne	16	80
Součet	160	160

Tabulka 2 (Četnost získaných dovedností)

Kritická hodnota pro 0,05 a daný počet stupňů volnosti je 3, 841. Vypočítaná hodnota testového kritéria je 102, 4 a je tedy větší než hodnota kritická. Na tomto základě musíme odmítnout nulovou hypotézu a přijmout hypotézu alternativní.

2. H_0 : „Cosplay nepřináší jedincům, věnujícím se tomuto tématu, žádná pozitiva do života.“ H_A : „Cosplay přináší jedincům, věnujícím se tomuto tématu, určitá pozitiva do života.“

Odpověď respondenta	Pozorovaná četnost	Očekávaná četnost
Ano	143	100
Ne	0	20
Částečně	17	40
Součet	160	160

Tabulka 3 (Četnost odpovědí, zda cosplay přináší pozitiva)

Kritická hodnota pro 0,05 a daný počet stupňů volnosti je 5, 991. Vypočítaná hodnota testového kritéria je 51, 715 a je tedy větší než hodnota kritická. Na tomto základě musíme odmítnout nulovou hypotézu a přijmout hypotézu alternativní.

2.13. Diskuze

Cílem našeho výzkumu bylo zjistit, zda se mezi fenoménem cosplay a efektivním využíváním volného času nachází užší vazba a jestli cosplay můžeme chápat jako vhodnou aktivitu k vyplnění volného času.

Dále jsme se snažili o potvrzení platnosti námi definovaných hypotéz, které s tímto cílem souvisí a představení částečných výsledků z dotazníkového šetření.

Mezi důležitá zjištění vyplývající z výzkumu patřilo, zda se respondenti naučili nějakým novým dovednostem či znalostem v rámci aktivit spojených s cosplayem. Jak již bylo zmíněno v našem šetření odpovědělo 90 % respondentů, že se alespoň nějakým novým dovednostem

naučili. Na tuto otázku navazovala otázka doplňující, kde mohli respondenti vyjádřit formou volné odpovědi, jakým novým dovednostem se naučili. Zde se v největším zastoupení objevovalo: šití, práce s novými materiály (kůže, termoplast, worbla, EVA foam ad.), naučení se zacházení s horkovzdušnou pistolí, vlasová úprava, práce s make-upem, air-brush.

Tímto můžeme shrnout především nové dovednosti v oblasti kreativní stránky, která se ale dá využívat i v běžném každodenním životě. Ovšem objevovaly se i odpovědi z oblasti sociálního a osobního rozvoje, kdy respondenti často zmiňovali zlepšení v komunikaci, vystupování před lidmi, pracování pod stresem, základy herectví, time management, rozvoj trpělivosti, učení se cizím jazykům, nové sociální kontakty.

Tyto výsledky můžeme srovnat s již zmíněnými zahraničními studiemi *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play* (Lotecki, 2012) a "*Cosplay*": *Imaginative Self and Performing Identity* (Oahman, Wing-Sun, Hei-man Cheung, 2015), kde respondenti odpovídali ve velmi podobné procentuální míře při získání nových dovedností v rámci aktivity cosplay. Stejně jako v našem výzkumu zde byly nejvíce zastoupeny kreativní manuální dovednosti, kde na prvním místě je šití, dále pak úprava paruk, make-up, práce s materiály a barvení.

Zastoupení zejména těchto získaných dovedností je nejspíše z důvodu, že pro aktivitu cosplay je nejdůležitější samotný kostým, který je ve většině případů potřeba vyrobit či alespoň dopravit, a tudíž se zájemci o tuto aktivitu, musí naučit, alespoň v určité míře dovednostem spojenými s výrobou kostýmu a následně jeho představením a reprezentací.

V tomto bodě můžeme navázat na naši teoretickou část práce, kde odborná literatura uvádí, že za aktivity pro vhodné či efektivní trávení volného času můžeme považovat oblasti, jež se týkají například právě výtvarné oblasti. Zároveň se jedná o aktivity, které vyplňují volný čas a dochází ke snížení nevyužitého času, který může vézt k sociálně patologickým jevům (Kaplánek, 2012, s. 93-94).

Zároveň zde vidíme nabývání dovedností, jež jsou využitelné a často potřebné pro každodenní život, a tudíž je také můžeme chápat jako jeden ze způsobů pro efektivní trávení volného času. Zde si můžeme uvést zmíněnou trpělivost, manuální zručnost, komunikaci, znalost cizích jazyků ad.

Při ověřování platnosti hypotéz jsme se zaměřili i na to, zda cosplay přináší jedincům do života nějaká pozitiva. Na základě výsledků z falzifikace jsme museli tuto alternativní hypotézu připustit, jak i vyplývá ze získaných výsledků.

V dotazníkovém šetření se v doplňující otázce, jaká konkrétní pozitiva cosplay do života přináší se nejvíce zobrazoval rozvoj v kreativních činnostech, zábava, čas s přáteli,

sebe prezentace, relax, odpočinek a psychické uvolnění. Dále se také objevilo sebevzdělávání, zvýšení sebevědomí a živnost.

V již zmíněných zahraničních studiích se vyskytuje v podobné míře samotná zábava a čas s přáteli či komunitou a sebe prezentace.

Tomuto tak může být z důvodu, že samotné kreativní činnosti můžou fungovat jako určitá forma odreagování se od stresu a starostí všedních dní. Také převtělení se do jiné postavy, a tedy vystupovat jako někdo zcela jiný, nám může pomáhat překonávat určité osobní zábrany a rozvíjet naši osobnost.

Pokud se ještě jednou podíváme do zmíněných zahraničních studií můžeme zde najít menší odchylky oproti našemu výzkumu, co se týká výroby cosplaye. V těchto studiích převládá, že respondenti větší část cosplaye vytvářejí a dokupují jen malé detaily. Zatímco v našem výzkumu bylo nejčtenější odpovědí, že respondenti nejčastěji část coplaye kupují a část vyrábí. Ovšem celý cosplay v zahraničí dle procentuálního vyjádření kupuje 3, 2 % respondentů, zatímco u nás pouze 1, 2 %.

Toto může být způsobeno tím, že v zahraničí je dostupných více možností pro koupi cosplaye než v České republice.

Když navážeme na teoretickou část naší práce můžeme se podívat hned k základním funkcím volného času. Kam patří, jak uvádí Kratochvílová (in Masarik, Masariková, 2002, s. 12), Pávková (2002, s. 39) Čáp (in Masarik, Masariková, 2002, s. 12) a Hofbauer (Janiš, Skopalová, 2016, s. 24), rozvoj osobnosti, sociální a kulturní funkce, odpočinek, zábava a reprodukce sil. Přinejmenším potom můžeme říci, že cosplay naplňuje některé z těchto základních funkcí volného času a může tedy jedince rozvíjet po kvalitní stránce.

Pokud se ještě zaměříme na výzkum jako takový, můžeme zde spatřovat jeho některé silné stránky a limity. Mezi limity by se samozřejmě dal zahrnout počet respondentů, který by mohl být větší a výzkum by pak mohl mít větší vypovídající hodnotu. Také tím, že se jedná o elektronický dotazník nevíme, jak pravdivě daní respondenti odpovídali. Pro další výzkum by mohlo být také zpracováno více otázek pro hlubší prozkoumání tématu.

Do silných stránek můžeme zahrnout, že se jedná o první výzkum zabývající se touto tematikou v České republice. A tyto poznatky tedy mohou být dále využívány pro další zkoumání a seznámení se s danou problematikou. Výzkum můžeme využít pro představení částečných statistik v oblasti cosplaye a také pro představení cosplaye jako zájmové aktivity, která může mít pozitivní dopady na jedince v rámci jeho rozvoje.

Na závěr naší diskuze můžeme tedy shrnout poznatky, které nám naznačují, že mezi cosplayem a efektivním trávením volného času existuje užší vazba. Jak vyplývá z testovaných

hypotéz, výsledků dotazníkové šetření a srovnání získaných poznatků s odbornou literaturou v teoretické části práce. Tímto si tedy zodpovídáme otázku, jež byla naším výzkumným problémem.

Závěr

Naše bakalářská práce se zabývá vztahem fenoménu cosplay a efektivním trávením volného času a zda právě zájem cosplay můžeme brát jako jednu z možností pro účelné využívání volného času pro rozvoj osobnosti, učení se novým dovednostem, rozvoj kompetencí atd.

Toto téma je zde představeno nejprve podrobnou definicí hlavních pojmů důležitých pro práci. Tedy vysvětlení pojmu subkultura, samotný cosplay a pojmy s tím spojené, volný čas a efektivní volný čas. Stručně je popsána historie vzniku cosplaye a jeho povědomost v dnešní době. Kdy cosplay nabírá na stále větší popularitě, mezi různými věkovými kategoriemi. Cosplay je ve světě již nějakou dobu známý a začíná zapouštět kořeny i zde v České republice, kde se mu věnuje početná skupina lidí, pro které je tento zájem důležitým v jejich životech, a především volném čase.

O důležitosti tohoto zájmu pro tyto lidi vypovídá například stále větší množství akcí a společenských událostí s tímto spojených, kde se členové této subkultury mohou scházet, bavit se a prezentovat svůj zájem.

Z definice cosplaye nám poté vyplývají některé činnosti, které cosplayer vykonává a dovednosti, kterým se musí naučit. Na toto jsme navázali představením pojmu “volný čas” a s ním související “efektivní trávení volného času” a k čemu nám volný čas slouží a proč je pro nás důležitý.

V dalších podkapitolách máme shrnuty pozitivní aspekty cosplaye, tedy především rozvoj kreativní stránky, kam spadají nejen manuální dovednosti jako šití, malování, práce s různými materiály, ale také tam zařazujeme osobní vystupování, kreativní myšlení ad. Také jsou zde zmíněny kompetence, které se rozvíjí pomocí dramatu s čímž cosplay do určité míry souvisí a jedinec následně rozvíjí svou schopnost komunikace, sebe prezentace, socializace atd.

Ve výzkumné části bylo provedeno dotazníkové šetření, jehož se zúčastnili respondenti z řad českých a slovenských cosplayerů, kteří nám pomohli osvětlit, jaké nové zkušenosti díky tomuto zájmu získali, jaká pozitiva jim přináší do života a proč je pro ně tento zájem důležitý.

Tyto výsledky jsme si ověřovali i pomocí statistického tetování hypotéz, kdy byla využita metoda chí-kvadrát testu pro zjištění jejich platnosti.

Výzkum, který proběhl v rámci naší bakalářské práce byl první v České republice, alespoň podle dostupných zdrojů, a proto může nadále sloužit pro další hlubší poznávání tohoto fenoménu a jeho přínosu v rámci pedagogiky volného času.

Bakalářská práce také může sloužit jako jednoduchý prvotní materiál pro seznámení se s tematikou subkultury cosplay a souvisejících pojmů. Dále může být zdrojem základního povědomí o názorech a zkušenost cosplayerů v České a Slovenské republice. A také v ní můžeme vidět zdroj inspirace, jakými netradičními způsoby se dá využít volný čas a co nám toto přináší do našeho života.

Literatura

Active Radio. Na první ročník Comic-Noc Prague přišlo 23 000 návštěvníků, tisková zpráva [online]. Praha, 3. září 2020 [cit. 2022-12-02]. Dostupné z: <https://www.comiccon.cz/files/tz-2020-02-13.pdf>

BRINDZA, Ján. 2000. Volný čas detí a jeho miesto pri formovaní ich životného spôsobu. In: Rodina a škola. Roč. 48, č. 8, s. 1.

CRAWFORD, Garry, HANCOCK, David. 2019. *Cosplay and the Art of Play – Exploring Sub-Culture Through Art*. Cham: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-15966-5

HÁJEK, B. a kol., 2008. *Pedagogické ovlivňování volného času. Současné trendy*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-473-1

HAN, Yaya. 2020. *YAYA HAN'S World of COSPLAY – A Guide to Fandom Costume Culture*. New York: Sterling Publishing Co. ISBN 978-1-4549-3266-6

HOFBAUER, Břetislav. 2004. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5

HOLINOVÁ, Hilda. *Mládež a masové komunikačné prostriedky: Štúdia z výskumu k rezortnej úlohe Ministerstva kultúry*. Bratislava: Výskumný ústav kultúry a verejnej mienky – Inštitút pre výskum masovo komunikačných prostriedkov, 1975.

CHRÁSKA, Miroslav. 2016. *METODY PEDAGOGICKÉHO VÝZKUMU. Základy kvantitatívneho výskumu*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-271-9225-0

JANDOUREK, Jan. 2012. *Slovník sociologických pojmů – 610 hesel*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-7612-5

JANIŠ, Kamil, SKOPALOVÁ, Jitka. 2016. *Volný čas seniorů*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-271-9541-1

KAPLÁNEK, Michal. 2012. *Čas volnosti – čas výchovy. Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, s. r. o. ISBN 978-80-262-0450-3

KRATOCHVÍLOVÁ, Emília. 2004. *Pedagogika volného času*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislavě. ISBN 82-223-1930-9

Kmeny. Řada 1, epizoda 4, Cosplay. Online vysílání, ČT2, 2014. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/>

LOTECKI, A. 2012. *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*.

MACEK, Petr. 2003. *Adolescence*. Praha: Portál, s.r.o. . ISBN 80-7178-747-7

MACHKOVÁ, Eva. 1998. *Úvod do studia dramatické výchovy*. Praha: IPOS. ISBN 80-7068-103-9

- MASARIK, Pavol, MASARIKOVÁ, Anna. 2002. *Vybrané kapitoly z pedagogiky voľného času*. 2. vydání. Nitra: UKF Pdf. ISBN 80-968735-0-4
- MOUNTFORT, Paul, SMITH Anne Pierson, GECZY, Adam. 2018. *Planet Cosplay – Costume Play, Identity and Global Fandom*. Bristol: Intellect. ISBN 978-1-78320-958-3
- NOVOTNÁ, Erika. 2017. *Pedagogika voľného času. Teória výchovy mimo vyučovania a vo voľnom čase*. : Rokus, s. r. o. ISBN 978-80-89510-50-0
- PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. 2002. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3. vydání. Praha: Portál. ISBN 80-7178-711-6
- PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. 2008. *Pedagogika volného času*. 3. vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6
- RAHMAN, O., WING-SUN, L., CHEUNG, B. H. 2015. *Cosplay: Imaginative self and performing identity*.
- SMOLÍK, Josef. 2012. *Subkultury mládeže – Uvedení do problematiky*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-7372-8
- VÁŽANSKÝ, Mojmir. 2001. *Základy pedagogiky volného času*. Vydání 2. Brno: Print-Typia, spol. s. r. o. ISBN 80-86384-00-4
- VINCEJOVÁ, Eva. 2008. *Ako vo voľnom čase?*. Prešov: Rokus s. r. o. ISBN 978-808045-521-7
- WINGE, Therèsa M. 2019. *Costuming cosplay – Dressing the imagination*. Londýn: Bloomsbury Publishing Plc. ISBN 978-1-3500-3592-8

Přílohy

Dotazník

Zde je přepis otázek, jak byly použity a sestaveny na platformě pro tvorbu dotazníků Google forms.

Otázky:

Jste?

- *Muž*

- *Žena*

- *Jiné*

Kolik je Vám let?

- *Volná odpověď*

Jaké je Vaše vzdělání?

- *Základní*

- *Středoškolské*

- *Vysokoškolské*

- *Vyšší odborné*

V jakém kraji ČR bydlíte?

- *Volná odpověď*

Co Vás přivedlo ke cosplayi?

- *Kamarádi, spolužáci*

- *Internet, sociální sítě*

- *Rodina*

- *Literatura, film apod.*

- *Jiné*

Jak dlouho se věnujete cosplayi?

- *Krátce (do 1 roku)*

- *1 až 2 roky*
- *3 až 5 let*
- *5 let a více*

Jaké jsou Vaše osobní důvody účastnit se aktivit spojených s cosplayem?

- *Bavit se a být ve společnosti*
- *Příležitost pro zajímavé trávení volného času*
- *Protože se mi líbí daná postava*
- *Prostředek pro kreativní/umělecké vyjádření*
- *Příležitost vystavit svůj výtvar nebo sebe sama*
- *Ztotožnění se s postavou*
- *Přijetí přátelství s podobně smýšlejícími lidmi / Patřit do komunity lidí, kteří sdílejí stejnou vášeň*
- *Proměnit fantazii ve skutečnost*
- *Vytvořit rozpoznatelnou, ale ne nutně zcela přesnou verzi své postavy*
- *Vytvořit přesnou repliku postavy*
- *Vytvořit úplnou repliku postavy a přijmout její osobnost a vlastnosti*
- *Příležitost předstírat, že jsem někdo jiný*
- *Příležitost stát se na krátkou dobu „celebritou“*
- *Jiná*

Z jakého odvětví popkultury se především inspirujete u Vašich cosplayů?

- *Filmy*
- *Literatura*
- *Anime, manga*
- *Počítačové hry*
- *Jiné*

Důvod pro vybrání konkrétní postavy?

- *Jak budu v kostýmu vypadat*
- *Psychologická charakteristika postavy*
- *Nějaký aspekt historie postavy*
- *Fyzická charakteristika*
- *Materiály, které jsou snadno dostupné pro výrobu cosplaye*

- *Skupinový cosplay*
- *Množství času, jež mám k dispozici*
- *Náklady na vytvoření cosplaye*

Máte nějaké teoretické znalosti o původu cosplaye?

- *Ano*
- *Ne*
- *Částečně*

Jak moc Vás Vaše okolí podporuje v tomto koníčku?

- *Vůbec*
- *Málo*
- *Částečně*
- *Celkem ano*
- *Naprostá podpora*

Prezentujete tento zájem veřejně?

- *Ne, nikdy*
- *Pouze před rodinou*
- *Před kamarády*
- *Před rodinou, kamarády, ve škole apod.*
- *Na sociálních sítích*
- *Jiné*

Kolik financí do cosplaye investujete?

- *Žádné*
- *V řádu pár korun měsíčně*
- *Několik set korun měsíčně*
- *Několik tisíc měsíčně*
- *Více než deset tisíc měsíčně*

Vyrábíte cosplaye vlastnoručně či kupujete?

- *Vyrábím celý cosplay*
- *Část vyrábím, část kupuji*
- *Kupuji a upravím dle požadavků*

- *Kupuji a nechám bez úprav*

Sdílíte svou cosplay tvorbu a sociálních sítích?

- *Ano, pravidelně*
- *Ano, ale nepravidelně*
- *Často*
- *Jen někdy*
- *Ne, nikdy*

Získal/a jste nějaké nové dovednosti či znalosti v rámci této aktivity?

- *Ano*
- *Ne*

Pokud ano, jaké? Uveďte.

- *Volná odpověď*

Účastníte se akcí spojených s cosplayem?

- *Ano, účastním se všech dostupných akcí*
- *Ano, účastním se často*
- *Účastním se několikrát do roka*
- *Účastním se občas*
- *Účastním se málokdy*
- *Neúčastním se*

Jakých akcí se účastníte?

- *Animefest*
- *Comic-con*
- *Animeshow*
- *Otaku srazy*
- *Humbookfest*
- *Festival Fantazie*
- *Neúčastním se*
- *Jiné*

Máte kamarády/známé v cosplay komunitě?

- *Ano, hodně*
- *Ano, ale jen pár*
- *Ne, nikoho*

Jak byste charakterizoval/a cosplay komunitu?

- *Přátelská*
- *Vstřícná*
- *Otevřená*
- *Chápající*
- *Nepřátelská*
- *Negativní*
- *Uzavřená*
- *Podporující*
- *Jiná*

Jak často se věnujete aktivitám spojených s cosplayem?

- *Každý den*
- *Několikrát týdně*
- *Jednou týdně*
- *Několikrát měsíčně*
- *Jednou měsíčně*
- *Nepravidelně*
- *Párkrát do roka*

Naučili jste se nějaké nové techniky při výrobě kostýmů nebo komponentů?

- *Ano*
- *Ne*
- *Částečně*

Upravil/a jste někdy své tělo trvalým nebo dočasným způsobem, abyste se více podobal/a nějaké postavě?

- *Ano, trvale*
- *Ano, dočasně*

- *Obojí*
- *Ne, nikdy*

Když jsem měl na sobě masku, cítil jsem se ... (doplňte) podobný sám sobě, než když byl obličej při cosplayi plně viditelný

- *Méně*
- *Více méně*
- *Více*
- *Mnohem více*

Když jsem měl na sobě masku, cítil jsem se ... (doplňte) vědomý sám sebe

- *Mnohem více*
- *Více*
- *Více méně*
- *Méně*

Jaké další aktivity naplňují Váš volný čas?

- *Sport*
- *Četba*
- *Samostudium*
- *Kresba, malba*
- *Sociální sítě*
- *Počítačové hry*
- *Vaření*
- *Jiné*

Jak moc je pro Vás důležitý volný čas?

- *Vůbec*
- *Spíše ne*
- *Neutrálně*
- *Spíše ano*
- *Velmi*

Na stupnici 1 až 5 vyberte, jak je pro Vás důležitý cosplay ve Vašem životě

Vůbec 1 2 3 4 5 Velmi důležitý

Setkal/a jste se někdy s negativní reakcí okolí na Váš zájem o cosplay?

- *Ano*
- *Ne*
- *Částečně*

Přináší Vám cosplay nějaká pozitiva do života?

- *Ano*
- *Ne*
- *Částečně*

Pokud ano, jaká?

- *Čas s přáteli*
- *Rozvoj v kreativních činnostech*
- *Sebeprezentace*
- *Relax, odpočinek*
- *Psychické uvolnění*
- *Zábava*
- *Jiné*

Naučili jste se díky cosplayi něco nového?

- *Ano*
- *Ne*

Plánujete v tomto zájmu (cosplay) dále pokračovat i v budoucnu?

- *Ano*
- *Ne*
- *Možná*
- *Nevím*