

Kuplateatteri:

Cosplay -harrastuksen ruumisnormeja performatiivisesti tarkasteltuna

Pro gradu -tutkielma

Paula Rissanen

Luokanopettajakoulutus

Lapin yliopisto

2017

Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Kuplateatteri: Cosplay -harrastuksen ruumisnormeja performatiivisesti tarkasteltuna

Tekijä: Paula Rissanen

Koulutusohjelma/oppiaine: Luokanopettajakoulutus/ kasvatustiede

Työn laji: Pro gradu -työ Laudaturtyö Licensiaatintyö

Sivumäärä: 102, 1 liite

Vuosi: 2017

Tiivistelmä:

Tämä tutkielma on laadullinen haastattelututkimus, jonka tarkoituksena on selvittää cosplay -harrastuksessa performatiivisesti tuotettavien ruumisnormien toistamisen ja toisintoistamisen mahdollisuuksia. Aineisto on kerätty puolistrukturoidulla teemahaastattelussa. Yksilöhaastatteluihin osallistui 11 cosplay -harrastajaa, joiden kanssa keskusteltiin neljän ruumiillisuuden teeman avulla cosplay -harrastajien ruumiin ominaisuuksiin liittyvistä mahdollisuuksista ja haasteista. Haastatteluiden teemat olivat ikä, ruumiinkoko, sukupuoli ja etnisyys. Näitä teemoja hyödynnetään myös aineiston analysoinnissa, jonka menetelmänä on aineistolähtöinen sisällönanalyysi.

Tutkielmassa selvisi, että cosplayn ruumisnormit rakentuvat harrastajien hahmovalintojen sekä cosplayhin liittyvän faniuden affektiivisten suhteiden kautta. Harrastajien kokemukset omasta ruumiistaan vaikuttavat keskeisesti ruumiin ominaisuuksien performoimisen normien määrittymiseen. Cosplayn avulla voidaan pukeutua erilaisiin ruumiillisuuden performansseihin. Harrastajayhteisön merkitys perinteisten ruumisnormien muuttamisessa on merkittävä, sillä sen luoma ilmapiiri mahdollistaa erilaisten ruumiillisten käytäntöjen ja performanssien toteuttamisen.

Avainsanat: cosplay, performatiivisuus, ruumiillisuus, fanius, teemahaastattelu

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi

Sisällys

1 Johdanto	5
2 Cosplayn harrastaminen ja sen osa-alueet	8
2.1 Animesta ja mangasta	8
2.2 Animen ja mangan harrastamisesta	11
2.3 Cosplaysta	14
2.4 Faniudesta	17
3 Performatiivisuus, ruumis ja cosplay	23
3.1 Judith Butler: sukupuolen performatiivisuus.....	23
3.2 Performatiivisuus ja performanssi cosplayssa	29
3.3 Toisto: toisintoistaminen ja parodinen toisto	34
3.4 Ruumiin performatiivisuus.....	38
3.5 Cosplay -pukeutuminen	42
4 Tutkielman toteutus	49
4.1 Puolistrukturoitu teemahaastattelu.....	49
4.2 Aineistonkeruun toteutus	51
4.3 Sisällönanalyysi	52
5 Hahmouskollisia normeja ja mahdollisuuksien tiloja	54
5.1 Hahmojen merkitys cosplaylle	54
5.1.1 <i>Samaistumisen merkitys</i>	54
5.1.2 <i>Hahmouskollisuus: vapaus ja vastuu</i>	57
5.1.3 <i>Hahmojen muuttaminen</i>	60
5.1.4 <i>Haluamisen ja ihanteen normit</i>	63
5.2 Cosplayn odotukset ruumiille	65
5.2.1 <i>Hyvännäköisyyden odotus</i>	65
5.2.2 <i>Siloposkiset animemummot: odotukset iästä</i>	67
5.2.3 <i>Kuvakulman merkitys: odotukset ruumiin koosta ja muodosta</i>	71
5.2.4 <i>Kurvit kohdillaan: odotukset sukupuolesta</i>	74
5.2.5 <i>Ihon olemus: odotukset etnisyydestä</i>	78

5.3 Cosplay -yhteisön rooli.....	83
5.3.1 Positiivisuuden vaaliminen ja muiden rohkaisu	83
5.3.2 "Conikupla" - cosplayn oma ilmapiiri	87
5.3.3 Hahmouskollisen normin siirtäminen.....	89
6 Yhteenveto	93
6.1 Mistä cosplayn ruumisnormit muodostuvat?	93
6.2 Millaisia ruumisnormeja cosplayssa performoidaan?.....	95
6.3 Miten ruumisnormeja haastetaan cosplayssa?	97
6.4 Millaista ruumisnormien toistamista ja toisintoistamista cosplayssa tuotetaan?.....	99
7 Pohdinta	102
Lähteet	107
Liitteet	112

1 Johdanto

Tässä tutkielmassa käsittelen cosplay -harrastuksen ruumisnormeja butlerilaisen performatiivisuuden teorian näkökulmasta. Tavoitteena on selvittää harrastajien ruumiiden mahdollisuuksia ja rajoituksia cosplayn suhteen sekä kuinka nämä mahdollisesti vaikuttavat ruumisnormien performatiiveihin normienmukaisen tai -vastaisen toistamisen kautta. Cosplayn on Japanista ja Yhdysvalloista populaari- ja fanikulttuurien kautta Suomeen levinnyt harrastus, jossa pukeudutaan ja jäljitellään erilaisten hahmojen ulkonäköä ja olemusta. Aihe on Suomessa varsin vähän tutkittu, mutta ajankohtainen, minkä vuoksi sen valitseminen tarkastelun kohteeksi voisi tarjota kiinnostavia uusia näkökulmia. Laji ei ole valtavirtaisessa suosiossa, mutta harrastaja- sekä cosplay -tapahtumien kävijöiden määrä on jatkuvassa kasvussa. Vuonna 2015 ensimmäiset cosplayn suomenmestaruus kilpailut lähetettiin suorana lähetyksenä YLE 2 kanavalta. Myös pohjoismaiden välisiä, Ruotsissa televisioituja mestaruuskilpailuja on lähetetty Suomen televisiossa.

Tarkastelen cosplayta normien näkökulmasta, sillä pohjautuu anime- ja mangaharrastukselle ja -faniudelle sekä japanilaisen populaarikulttuurin harrastamiselle, joten lajissa näkyy paljon vaikutteita japanilaisesta kulttuurista. Animessa ja mangassa esitetään monia aiheita ja teemoja, jotka voivat länsimaissa olla vielä tabuja esittää mediassa. Näihin teemoihin voi kuulua esimerkiksi monipuolisempi seksuaalisuuksien kuvaaminen. (Nikunen, 2006, 144.) Animen ja mangan kuvastoilla voisi siis olla vaikutusta myös länsimaisen yhteiskunnan normeihin. Rajaan aiheen tarkemmin juuri ruumisnormeihin, koska cosplay on vahvasti yhteydessä ruumiillisuuteen hahmoiksi pukeutumisen sekä niiden esittämisen kautta ja ruumiin käsittelyssä pukeutuminen on kiinteä osa, joka määrittelee ruumista esimerkiksi sen aseman tai sukupuolen osalta (Tseëlon, 2001, 105). Cosplay on myös erittäin luova laji, jonka kautta harrastajat voivat ilmaista itseään ja kokeilla identiteettinsä eri puolia. Ruumiin merkitys tässä on oleelli-

nen sillä siitä on tullut merkittävä itseilmaisun keino sekä toisaalta myös kulttuurinen vertauskuva kokonaisuudelle, jota voidaan kontrolloida (Rantalaiho, 2004, 154).

Ruumisnormien käsittelyssä kiinnitän huomioni neljään teemaan: ikä, ruumiinkoko, sukupuoli ja etnisyys, sillä subjektiin vaikuttavat lukuisat eri tekijät. Esimerkiksi ainoastaan sukupuolen tai seksuaalisuuden analysointi identiteetin kannalta ei enää ole riittävän kattava huomioimaan yksilöä kokonaisuutena. (Brill, 2008, 18; Rossi, 2015, 92.) Performatiivisuuden teoria tarjoaa työvälineen normien muodostumisen prosessiin sekä niiden rakenteisiin. Judith Butler painottaa normeja kyseenalaistavien toistotekojen tärkeyttä, jotta vakiinnutettuja käytänteitä saataisiin muutettua ja normitettua valtaa voitaisiin käyttää myös muuhun suuntaan (Roman-Lagerspetz, 2008, 180). Myös Leena-Maija Rossi peräänkuuluttaa eriarvoistavien normien kumoavia toistotekoja ja muutosta uudenlaiseen normirakenteeseen (Rossi, 2015, 27). Cosplayn lähtökohdat ja perinteisistä normeista poikkeavat mediakuvastot voisivat tarjota tähän mahdollisuuden.

Performatiivisuuden näkökulman sekä animen ja mangan kuvastojen mahdollisen vaikutuksen johdosta kysyn tutkielmani pääkysymyksenä: *Millaista ruumisnormien toistamista ja toisintoistamista cosplayssa tuotetaan?* Kysymyksen avulla selvitän cosplayn ruumisnormien performatiivisen tuottamisen sekä purkamisen mahdollisuuksia ja tyylejä. Päättökysymykseen vastaamisen avuksi esitän myös seuraavat alakysymykset: *Mistä cosplayn ruumisnormit muodostuvat?, Millaisia ruumisnormeja cosplayssa performoidaan? sekä Miten ruumisnormeja haastetaan cosplayssa?* Näiden alakysymysten tarkoituksena on selvittää tarkemmin miten ja mistä tekijöistä cosplayn ruumisnormit on rakennettu sekä millaisia perinteisiä ruumiin performatiiveja kyseenalaistavia elementtejä cosplayssa mahdollisesti on animen ja mangan vaikutuksesta.

Tutkielmani on laadullinen haastattelututkimus, joka liittyy nuorten vapaa-ajan tutkimuksen sekä sukupuolentutkimuksen kenttiin. Aineistonkeruun menetelmäksi olen valinnut puolistrukturoidun teemahaastattelun, jonka tuloksia analysoin aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla.

Tutkielman kaksi seuraavaa lukua taustoittavat cosplayn ruumisnormeihin liittyvää teoreettista viitekehystä. Luvussa kaksi esittelen cosplayta sekä siihen liittyviä ilmiöitä. Cosplayn harrastamisen taustoittamiseksi esittelen lyhyesti animea ja mangaa sekä niiden harrastamista. Lisäksi tuon samassa luvussa cosplayn käsittelyyn mukaan fanitutkimuksen näkökulman. Luku kolme käsittelee performatiivisuutta sekä ruumiillisuutta. Esittelen Judith Butlerin sukupuolen performatiivisuuden teoriaa, jonka oheen liitän myös ruumiillisuuden ja pukeutumisen käsitteitä. Näiden lukujen jälkeen luvussa neljä käyn läpi tutkielmassa käyttämäni menetelmät, aineistonkeruun sekä analyysikeinot, jonka jälkeen vuorossa on aineiston tulkintojen käsittely. Luvuissa kuusi ja seitsemän kokoon tutkielman tulokset tutkimuskysymysten avulla ja pohdin tutkielman kokonaisuutta ja jatkotutkimuksen mahdollisuuksia.

2 Cosplayn harrastaminen ja sen osa-alueet

2.1 Animesta ja mangasta

Cosplay on osa anime- ja mangaharrastusta (Nikunen, 2006, 140), joten kyseisen harrastuskokonaisuuden sekä animen ja mangan käsittely on oleellista niin cosplayn taustoittamisen ja ymmärtämisen kuin tässä tutkielmassa keskeisten termien avaamisen kannalta. Lyhyesti ilmaistuna *anime* tarkoittaa japanilaista animaatiota ja *manga* on puolestaan japanilaista sarjakuvaa. Tämä kuvaus ei varsinaisesti avaa näiden kahden käsitteen sisältöä, sillä anime ja manga eroavat huomattavasti länsimaalaisista vastineistaan.

Animea ja mangaa tuotetaan lukuisille kohderyhmille ja Japanissa niiden sisältöjä kuluttavat niin lapset kuin aikuisetkin. Länsimaissa sarjakuvat ja animaatiot mielletään perinteisesti enemmän lasten ajanvietteiksi ja niiden sisällöt useimmissa tapauksissa tuotetaan juuri lapsia varten. Suomessa lasten kulttuuri onkin ollut pääasiallinen animeen ja mangaan tutustumisen väylä. (Nikunen, 2006, 134; Valaskivi, 2009, 16.) Suomessakin esitetyn *Pokémonin* kaltaiset sarjat ovat oiva esimerkki lapsille suunnatusta sisällöstä. Joidenkin sarjojen sisällöt voivat ovat kuitenkin huomattavasti synkempiä, kuten esimerkiksi anime klassikko *Akira*, ja niiden sisältö on tarkoitettu aikuisille, huolimatta siitä, että mediana on edelleen "piirretyt".

Aikuisempien teemojen esittäminen animaation välityksellä herättää länsimaissa yleisössä usein hämmennystä. Muun muassa väkivallan ja seksuaalisen sisällön osuutta animessa pidetään huomattavan suurena. Näiden teemojen määrä ei lopulta ole suurempi kuin länsimaisissa ikärajoitetuissa elokuvissa, mutta erilainen media hämärtää tämän yhteyden hahmottamista. Jotkin anime

sisällöt soveltuvat myös kaikenikäisille katselijoille. Esimerkiksi Suomessakin julkaistut, paljon suosiota saaneet Hayao Miyazakin ohjamat elokuvat (*mm. Henkien Kätkemä, Liikkuva Linna, Naapurini Totoro*). (Napier, 2001, 7, 9.) Edellä mainitut esimerkit käsittelevät animea, mutta samat periaatteet pätevät myös mangan suhteen. Useista sarjoista ja sisällöistä onkin tehty sekä anime että manga versio, joista yleensä manga on tuotettu ensimmäisenä (Napier, 2001, 20).

Japanilaista animaatiota ja sarjakuvaa voi tarjonnan kattavuuden sekä sisällön käsittelemien teemojen puolesta verrata monien muiden maiden kirjallisuus- ja elokuva tarjontaan (Napier, 2001, 4; Valaskivi, 2009, 16). Tarinoiden visuaalinen kerronta on myös monipuolisempaa, dialogi ei ole ainoa merkittävä kerronnan edistäjä ja kuvakerrontaan panostetaan live-action tuotannon kaltaisesti, minkä vuoksi animella ja mangalla voi olla myös taiteellista merkitystä. Esimerkiksi animessa käytetään usein enemmän erilaisia kuvakulmia verrattuna länsimaisiin piirrettyihin ja kuvakulmien lisäksi animessa voidaan myös jäljitellä live-action elokuvien ja sarjojen kameranliikkeitä. Myös esimerkiksi yhteiskunnallisen vaikuttamisen puolesta mangalla on sekä käsittelemiensä teemojen sekä laajan, pikkulapsista keski-ikäisiin toimistotyöläisiin yltävän, lukijakuntansa puolesta huomattavasti laajempi vaikutusala Japanilaiseen yhteiskuntaan kuin vaikkapa yhdysvaltalaisen sarjakuvien vaikutus omaansa.

On oleellista huomioida ettei kaikki animen ja mangan sisältö ole pelkästään nerokasta taideilmaisua tai "mestarteoksia", vaan niissäkin tuotetaan sisältöjä, joiden tarkoitukset ovat puhtaasti kaupallisia. Japanissa animen ja mangan kuvastot ovat nähtävissä joka puolella ja keskeinen osa Japanin nykyaikaista visuaalista kulttuuria. Ne voivat olla osana muun muassa kasvatuksessa (esim. manga, joka opettaa Japanin taloudesta), somistuksena (esim. vaatetuksessa) ja myös kaupallisessa mainonnassa. (Napier, 2001, 10, 19–20.) Anime ja manga ovat siis arkipäiväinen osa Japanin valtakulttuuria.

Animen ja mangan sisältämät genret ovat yhtä monimuotoisia kuin niiden kuluttajakunta. Genrejen sisällöt on suunniteltu ja tyylitelty tietyille kohderyhmille. (Nikunen, 2006, 146.) Lajityypilliset piirteet, kuten muun muassa piirrostyylit,

tarinoiden aiheet ja hahmosuunnittelu, vaihtelevat riippuen siitä onko sarja suunnattu esimerkiksi nuorille tytöille tai pojille, nuorille aikuisille, naisille tai miehille. Jokaisella genrellä on oma nimensä sekä tyypilliset piirteensä. Esimerkiksi nuorille pojille suunnatut *shounen* sarjat ovat usein urheilu tai seikkailuaiheisia ja eroavat selkeästi tyyliltään sekä aiheiltaan tytöille suunnatuista *shoujo* sarjoista. (Napier, 2001, 19–20; Nikunen, 2006, 146.) *Shoujon* tyylille tunnusomaisia ovat söpöt, suurisilmäiset hahmot ja sarjojen tarinat ovat usein poikien sarjoja romanttisempia. Yleisesti sarjojen genret kattavat aiheita, joita länsimainen yleisö odottaisi näkevänsä live-action elokuvissa piirrettyjen sijaan. Aiheita romantiikasta, komediaan, tragediaan ja seikkailutarinoinhin sekä myös psykologisempiin sarjoihin ja elokuvaan, jonkalaisia esimerkiksi länsimaisessa valtavirtatuotannossa näkee harvemmin. (Napier, 2001, 6–7.) Anime ja manga sisältöissä on myös muita elementtejä, jotka poikkeavat valtavirtaisen median tottumuksista.

Sukupuoliroolit ja niiden rikkominen näkyvät useissa genreissä kiinnostuksen kohteena. Pop-kulttuurin sisäinen sukupuoli-identiteetin liikkuvuus sekä sukupuolten väliset jännitteet tiivistyvät animessa. (Napier, 2001, 11.) Esimerkki tällaisesta genreistä ovat *shoujoon* lukeutuvat taikatyttösarjat. Taikatyttö genressä tavalliset, usein kouluikäiset, tytöt ja nuoret naiset saavat taikavoimia, joiden avulla he voivat muuntautua erittäin tyttömäisiksi ja söpöiksi, mutta myös todella voimakkaiksi supersankareiksi, jotka taistelevat hirviöitä ja pahuuden voimia vastaan. Taikatyttöhahmot ovat siis yhtäaikaisesti sekä perinteisen naisellisia, suurisilmäisiä kaunokaisia ja näennäisen avuttomia että voimakkaita satureita, jotka puolustavat ihmiskuntaa sitä uhkaavilta vaaroilta. (Nikunen, 2006, 147). Suomen televisiossa esitettyjä taikatyttö sarjoja ovat esimerkiksi *Sailor Moon* ja *Taikasoturit*.

Toinen sukupuolirooleja haastava genre ovat tytöille suunnatut *bishounen* sarjat. *Bishounen* tarkoittaa suoraan käännettynä kaunista miestä tai kaunista poikaa ja nämä sarjat käsittelevät poikien tai nuorten miesten välisiä romanttisia suhteita. Näiden sarjojen tyyli on esimerkki androgynisestä ja sukupuolten eroja häivyttävästä genrestä. (Napier, 2001, 60.) *Bishounen* hahmot ovat piirteil-

tään, etenkin länsimaiseen mieskuvaan verrattuna, hyvin feminiinisiä pehmeiden kasvonpiirteiden, sulavalinjaisten raajojen sekä pitkien ripsien kehystämien silmiensä kanssa. Feminiininen ulkonäkö, maskuliininen käytös ja homosuhteet rakentavat *bishounenin* androgynisyyttä ja haastavat perinteisiä sukupuolirooleja.

2.2 Animen ja mangan harrastamisesta

Animen ja mangan harrastamisen suosio on saanut alkunsa erilaisten kerhotoimien kautta. Esimerkiksi Yhdysvalloissa ensimmäisissä harrastajaryhmissä muun muassa katseltiin animea scifi-faniien pienissä kokoontumisissa tai työstettiin muiden aiheesta kiinnostuneiden kanssa amatöörikäännöksiä japaninkielisistä alkuperäissisällöistä. (Napier, 2001, 6; Nikunen, 2006, 137.) Pienistä harrastajapiireistä animen ja mangan suosio alkoi hiljalleen kasvaa, mutta toisin kuin Japanissa, missä anime ja manga kuuluvat valtakulttuuriin, länsimaissa kuten Yhdysvalloissa ja Suomessa ne lukeutuvat kasvaneesta suosiosta huolimatta enemmän alakulttuureihin. (Napier, 2001, 4; Nikunen, 2006, 134). Vaikka anime- ja mangaharrastus on olemukseltaan alakulttuurista sen asema on Suomessa kuitenkin myös jossain määrin valtavirtaistunut. Harrastuksen alkuaikoina animen ja mangan sisältöjen hankkiminen ei ollut itsestään selvää ja harrastajat kierrättivät ja jakoivat sisältöjä keskenään. Merkinä siirtymästä lähemmäs valtakulttuuria on esimerkiksi mangapokkareiden helpompi saatavuus. Nykyään niitä löytää melkein kaikista lehtikioskeista tai tavarataloista. (Nikunen, 2006, 137.) Lisäksi anime sarjoja ja elokuvia voi nähdä myös televisiossa. Myös internet on lisännyt animen ja mangan saatavuutta huomattavasti.

Huolimatta sisältöjen alkuperäisestä maasta japanilainen populaarikulttuuri levisi Suomeen Yhdysvaltojen kautta. Animen ja mangan visuaalinen tyyli löysi vähitellen tiensä suomalaisen nuorison pariin jo 80-luvulla Japani-Eurooppa yh-

teistyöllä toteutettujen sarjojen kuten *Muumien*, *Maija Mehiläisen* ja *Peukaloisen Retkien* välityksellä. Ensimmäisiä anime ja manga sarjoja Suomessa olivat *Hopeanuoli*, *Hiroshiman Poika* sekä *Akira*. Animen ja mangan harrastaminen alkoi yleistyä 1990- luvun puolivälissä ja sarjojen määrä alkoi kasvaa huomattavasti 2000- luvun alusta. (Leppälahti, 2009, 82; Nikunen, 2006, 134–135; Valaskivi, 2009, 11,13–14.) Mangan merkittävä suosio alkoi Suomessa vuonna 2003 *Dragon Ball* ja *Ranma 1/2* sarjojen myötä (Valaskivi, 2009, 14). Tämän jälkeen harrastuksesta syntyi varsinainen villitys Suomessa.

Yleisesti anime- ja mangaharrastuksen selkeä rajaaminen on haastavaa harrastusalueen monipuolisuuden ja laajuuden vuoksi. Keskeisiä elementtejä harrastuksessa ovat kuitenkin fanitapahtumat ja erilaiset illanvietot. Lisäksi animeen ja mangaan liittyen voidaan järjestää erilaisia näyttelyitä. Keskeinen osa harrastajayhteisön toimintaan on myös internet ja siellä käytävät keskustelut. (Nikunen, 2006, 133,139.) Animen ja mangan harrastamisen mielenkiinto ei ole pelkästään animaatioiden ja sarjakuvien fanittamisessa, vaan nimenomaan japanilaisella alkuperällä on merkittävä vaikutus sisältöjen viehätykseen sekä harrastajien mielenkiintoon ja innostukseen. Tämä tulee ilmi harrastajien kiinnostuksen ja fanitoiminnan laajentumisessa animaation ja sarjakuvien lisäksi myös muuhun Japanin ja Aasian kulttuureihin. Harrastajat etsivät tietoja haluten oppia ja tutustua toiseen kulttuuriin ja näiden suosion vaikutus on nähtävissä lisänä suomalaisessa ruoassa ja pukeutumisessa. (Nikunen, 2006, 133, 148.) Lisäksi japanilaisen kulttuurin kuvastot ja mediasisällöt tarjoavat aineksia uusille näkemyksille ja toimille.

Animen ja mangan etäisyys länsimaiseen kulttuuriin tarjoaa länsimaiselle yleisölle mahdollisuuden tutustua japanilaiseen kulttuuriin monelta taholta, sillä tämä nykyaikainen japanilainen taidemuoto antaa näkymän japanilaiseen yhteiskuntaan ja kulttuuriin niin perinteisestä kuin nykyaikaisemmastakin näkökulmasta (Napier, 2001, 6, 8). Muista vientisarjoista poiketen animea ei juuri muokata, vaan sille ominaiset kerrontatyylit, rytmitykset, kuvastot sekä huumori näkyvät edelleen myös ulkomaalaiselle yleisölle. Tämän ansiosta länsimainen harrastaja voi saada uudenlaisia näkemyksiä myös omaan kulttuuriinsa, mikä tarjoaa

mahdollisuuden käsitellä monenlaisia tabuja, joita mediassa ei muuten ole nähtävillä (Napier, 2001, 9; Nikunen, 2006, 146.) Länsimaisille normeille aiheuttavat hämmennystä esimerkiksi samaa sukupuolta olevien hahmojen romanssit, pikukutyttöjen roolit voimakkaina sankareina sekä söpöyden ja seksikkyyden poikkeuksellinen yhdistely (Nikunen, 2006, 153; Valaskivi, 2009, 15). Animessa ja mangassa näitä teemoja on mahdollista nähdä toimivana osana todellisuutta, mikä saattaa herättää katsojassa ajatuksia kulttuuristen normien rakentumisesta.

Toisaalta hämmennystä aiheuttavat yhtäläillä käännösprosessien tuotokset, kun niitä verrataan alkuperäiseen. Vaikka sisältöjä ei varsinaisesti muokatakaan, joissain sarjoissa on länsimaiselle yleisölle alkuperäisestä poikkeavaksi muutettuja elementtejä. Esimerkiksi klassikko sarja *Sailor Moonissa* esiintyvistä naisparista toisen sukupuoli vaihdettiin mieheksi (edelleen säilyttäen alkuperäinen rusetein koristeltu minihameasu) ja hahmoista tehtiin keskenään serkuksia. (Nikunen, 2006, 153.) Samassa sarjassa myös erään korkea-arvoisempaan mieheen rakastuneen hahmon sukupuoli muutettiin miehestä naiseksi. Länsimaisiin normeihin sopeuttavaa sensuuria siis tapahtuu, mutta siitä huolimatta jäljelle jää elementtejä, joissa näkyy normista poikkeavia teemoja. Esimerkiksi mieheksi muutettu nainen pukeutuu edelleen mekkoon.

Sisältöjen sensuuri on osaltaan vaikuttanut myös siihen, että animesta ja mangasta on tullut niin suosittua, sillä kielletyt sisällöt herättävät kiinnostusta (Nikunen, 2006, 153). Anime- ja mangaharrastuksen vapauttava olemus ei rajoitu ainoastaan katselijan rooliin, vaan harrastusalueen laajuus tarjoaa mahdollisuuksia myös ilmaisulle esimerkiksi pukeutumisessa. Esimerkiksi fanitapaamisten yhteydessä pukeutumismormit ovat muusta ympäristöstä poikkeavia ja harrastajat voivat halutessaan kokeilla toimia perinteisten normien ulkopuolella mahdollisesti pukeutumalla eri sukupuoleen. (Nikunen, 2006, 153.) Tällainen pukeutuminen kuuluu yhteen anime- ja mangaharrastuksen näkyvimpiin alueisiin: cosplayhin.

2.3 Cosplaysta

Cosplay, termi muodostuu sanoista *costume play* (suom. *pukuilu* tai *cossaaminen*), on harrastus, jossa pukeudutaan erilaisiksi fiktiivisiksi, usein animesta ja mangasta valituiksi hahmoiksi. Lajin alkuperä on Japanissa, mutta se on levinnyt laajemmalle yhdysvaltalaisen science fiction -piirien kautta. Yleisesti cosplay yhdistetään osaksi japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista. (Nikunen, 2006, 140; Leppälahti, 2009, 86; Valaskivi, 2009, 79.) Cosplay -harrastajat eli *cossaajat* pyrkivät jäljittelemään valitsemansa hahmon ulkonäköä mahdollisimman tarkasti. Yleisimpänä lähdemateriaalina cosplayssa ovat manga ja anime, mutta näiden lisäksi hahmoja valitaan myös esimerkiksi videopeleistä, tv-sarjoista, elokuvista ja kirjoista. Japanilaisen pop-kulttuurin lisäksi myös länsimaiset hahmot ovat saaneet suosiota cosplay -piireissä.

Cosplay -puvun toteutuksessa huomioidaan hahmon vaatteiden lisäksi myös muita ulkonäöllisiä tekijöitä kuten hiuksia, kasvonpiirteitä tai muita ruumiillisia ominaisuuksia. (Esimerkiksi fantasia hahmoilla saattaa usein olla sarvia, suippoja korvia, siipiä tai useampia raajoja jne.) Apuna näiden tunnuspiirteiden toteutuksessa voidaan käyttää peruukkeja, piilolinssejä, proteeseja ja usein *cossaajat* kehittelevät mitä luovempia keinoja pukujensa rakentamiseen. Hyvin merkittäviä monessa cosplayssa ovat myös erilaiset tarvikkeet ja asusteet eli *propit*. Usein nähtäviä proppeja ovat muun muassa erilaiset aseet kuten miekat, pyssyt tai sauvat. (Valaskivi, 2009, 32.) Proppeja kuitenkin löytyy aivan kaiken kokoisia ja näköisiä, sillä lähdemateriaalit ovat mielikuvituksekkaita ja runsaita. Näiden tekijöiden lisäksi *cossaajat* pyrkivät usein tuomaan esille myös hahmon luonnetta ja persoonaa jäljittelemällä hahmolle tunnusomaisia eleitä, ilmeitä ja asentoja. Hahmon yhtäjaksoinen esittäminen tai näytteleminen ei ole cosplayn pääasiallinen idea (Leppälahti, 2009, 87). Eläytymiselle ja esittämiselle on kuitenkin välillä oma paikkansa joko hauskanpitoa muiden harrastajien kanssa tai esimerkiksi cosplay -kisoissa.

Cosplay -kisoissa kilpaillaan onnistuneimmin toteutetusta pukukokonaisuudesta. Kisatyyppejä on useita ja ne vaikuttavat siihen millaisia esityksiä osallistujat valmistelevat. (Leppälahti, 2009, 87.) Esimerkiksi pukukilpailuissa osallistujat yleensä poseeraavat yleisölle hetken aikaa, jonka jälkeen kisan juontaja saattaa kysyä muutaman kysymyksen heidän puvustaan. Esityskilpailuissa puolestaan nähdään muutaman minuutin mittaisia, tarinamuotoisia esityksiä, joissa on mukana teatterillisiä elementtejä kuten lavastusta ja musiikkia sekä mahdollisesti useampia esiintyjä, jotka kilpailevat yhdessä tai toimivat kilpailevan henkilön avustajina.

Cosplayssa sopivan ja mieluisan hahmon valitseminen, puvun suunnittelu ja toteuttaminen ovat merkittävä osa harrastusta. Useimmat cossaajat tekevät pukuunsa alusta asti itse, mutta valmisvaatteiden muokkaaminen pukuun sopivaksi on myös yleistä. (Leppälahti, 2009, 89; Valaskivi, 2009, 33.) Internetin välityksellä on mahdollista ostaa cosplay -asuja valmiina. Kilpailuun osallistuvien pukujen edellytetään olevan kuitenkin itse valmistettuja. Joissain kisoissa saattaa olla omat lohkonsa pukuompelun koulutuksen suorittaneille kisaajille taitotasojen eron huomioimiseksi. Suomessa järjestetään niin pieniä, vapaamuotoisempia kisoja kuin myös suurempia kisoja sekä kisakarsintoja, joissa voittajat voivat päästä edustamaan Suomea kansainvälisesti esimerkiksi pohjoismaiden tai maailmanmestaruuskisoissa. Useimmat cosplay -kilpailut järjestetään harrastajatapahtumien eli *conien* (eng. *convention*) yhteydessä.

Coneja on järjestetty Suomessa 2000 -luvun alun jälkeen melkein vuosittain ja muutamana viime vuonna vuosittain järjestettävien harrastajatapahtumien ja harrastajien määrä on kasvanut jatkuvasti. Suomen ensimmäinen anime- ja mangaharrastajien valtakunnallinen tapahtuma *Animecon* järjestettiin vuonna 1999 scifi, kauhu ja fantasia teemaisen *Finnconin* yhteydessä. Tapahtuman sisältönä oli muun muassa erilaisia harrastukseen liittyviä luentoja, paneelikeskusteluita sekä työpajoja. (Nikunen, 2006, 136.) Nämä aktiviteetit ovat edelleen keskeinen osa con-muotoisia harrastajatapahtumia. Niiden lisäksi conit tarjoavat erilaisia aktiviteetteja kuten esimerkiksi pelejä, mahdollisuuden katsella ani-

mea ja lukea mangaa, animekaraoke ja kirpputorin sekä monenlaisia myyntikokkeja. Conit tarjoavat cossaajille myös mahdollisuuden esitellä luomuksiaan muille harrastajille. Pukujen esittely ja kuvaaminen tapahtumapaikalla on useille keskeinen osa conikokemusta ja puvut ovat hyvin yleinen keskustelunavaus tapahtumakävijöiden kesken. Harrastajayhteisö konkretisoituu kokoontuessaan coneihin. Conien ulkopuolella yhteisöllisyys ja harrastustoiminta tapahtuu internetin välityksellä.

Kävijämäärät näissä tapahtumissa ovat olleet jatkuvassa nousussa. *Animecon* keräsi vuonna 2003 4000 kävijää ja seuraavana vuonna kävijöitä oli 5000. (Nikunen, 2006, 136). Vuonna 2008 *Finncon* ja *Animecon* kasasivat paikalle yhteensä 9000 harrastajaa (Leppälahti, 2009, 78). Myöskin *Traconin*, yhden suurimmista Suomessa järjestettävistä anime- ja manga harrastustapahtumista, kävijämäärä on ensimmäisestä järjestämisvuodesta (2006) alkaen kasvanut tasaisesti. Viimeisen kymmenen vuoden aikana kävijämäärä on noin viisinkertaistunut. Vuosittain *Traconin* kävijämäärä on kasvanut noin tuhannella kävijällä (Valaskivi, 2009, 15). Vuonna 2015 kaksipäiväinen tapahtuma myytiin loppuun (n. 5000 kävijää/pv).

Anime- ja mangaharrastuksen kanssa samankaltaisia harrastajayhteisöjä ovat scifi- ja fantasiaharrastajat ja nämä harrastukset saattavat paikoin limittyäkin. Harrastusmuodot ovat näissä kaikissa samankaltaisia ja muun muassa coneja saatetaan järjestää teemoilla, jotka yhdistävät useita harrastajakuntia (Leppälahti, 2009, 67.) Kuten esimerkiksi *Animecon* ja *Finncon*, kaksi tapahtumaa yhdessä järjestettynä tai myös *Tracon*, joka lähtökohtaisesti on sekä anime että roolipeli tapahtuma. Myöskin roolipelitapahtuma *Ropeconissa* saattaa näkyä anime- ja mangaharrastajia, vaikka tapahtuman pääasiallinen sisältö keskittyy roolipelaamiseen.

Harrastajayhteisöjen läheisen luonteen vuoksi niiden elementtejä usein rinnastetaan ja erityisesti ei-harrastajakuntaan kuuluvissa yhteyksissä myös niputetaan samaan kategoriaan. Yleinen rinnastuspari ovat cosplay sekä liveroolipelaaminen (*live action roleplay* lyhyesti larp) (Leppälahti, 2009, 67). Harrastuksien yhdistävät elementit ovat selvästi nähtävissä, sillä kummassakin pukeudutaan

johonkin hahmoon, minkä vuoksi yleinen oletus lajien samuudesta ei ole yllättävä. Siinä missä sekä cossaaja että larppaaja pukeutuvat valitsemakseen hahmoksi larpin keskeinen idea on nimenomaan *pelata* kyseistä hahmoa. Larpissa hahmon pelaaminen ja esittäminen ovat verrattavissa improvisaatioon ja näyttelemiseen, jossa pelaajat pysyvät roolissaan esittäen miten heidän hahmonsa ajattelee, tuntee ja toimii. Larpissa osallistujat myöskin noudattavat pelille asetettuja sääntöjä. (Leppälahti, 2009, 7, 25.) Hahmoksi pukeutuminen on siis cosplayn ja liveroolipelaamisen ainoa yhdistävä tekijä, sillä vaikka myös cossaajat eläytyvät hahmoin ja voivat esittää roolia, heidän toimintansa tapahtuu pääasiallisesti heinä itsenään

2.4 Faniudesta

Faniuden määrittelyssä keskeinen tekijä on affektiivinen suhde, jonka harrastaja tai katsoja muodostaa tekstiin. Toisin sanottuna fani on siis henkilö, jolla on affektiivinen yhteys tai panostus johonkin häntä kiinnostavaan ilmiöön tai asiaan. Merkityksellistä faniuden erottamisessa muiden seuraajien joukosta on lisäksi aktiivinen fanitoiminta. Näkyvää toimintaa käytetään hyvin usein faniuden merkisijänä, mutta fanitoiminta voi olla yhtäläillä julkista kuin yksityistäkin ja se voi tapahtua niin joukossa kuin yksinkin. Tästä huolimatta pelkkä sarjojen seuraaminen tai materiaalien kuluttaminen ei ole vielä faniudeksi luokiteltavaa toimintaa, vaan fanius tulee toiminnan laajentuessa varsinaisen kiinnostuksen kohteen lisäksi myös laajemmalle esimerkiksi oheismateriaaleihin tai tiedonhankintaan aiheeseen liittyen. (Nikunen, 2005, 47,50–51.) Anime- ja mangaharrastus on näiden määritelmien mukaan paljolti myös anime- ja mangafaniutta, sillä harrastukseen kuuluvat niin aasialaisiin kulttuureihin tutustuminen, oheismateriaalien hankkiminen ja tuottaminen kuin keskustelut muiden harrastajien kanssa. Monissa tilanteissa harrastaminen ja fanius liitetäänkin toisiinsa hyvin luonnollises-

ti, jolloin harrastamisen käsite toimii selventävänä tekijänä faniuden monimuotoisessa, paikoin ongelmallisessa kokonaisuudessa (Hirsjärvi, 2009a, 69–70). Faniuteen liitettävät negatiiviset mielikuvat ja ennakkoluulot voivat esimerkiksi aiheuttaa faneille haasteita faniutensa ilmaisemisessa tai jo faniuden rakentamisen yrityksissä.

Sana "fani" on lähtöisin englanninkielisestä termistä *fan*, lyhennetty versio sanasta *fanatic* (suom. fanaatikko, fanaattinen). Termin alkuperäinen latinankielinen versio *fanaticus* on tarkoittanut kannattajaa tai (tempppelin) palvelijaa, mutta sanan merkitykseen liittyy nykyään negatiivisempia mielleyhtymiä. (Jenkins, 1992,12.) Termin yleistynyt käyttö on muuttanut sen monimuotoiseksi ja kontekstin mukaan määrittäväksi käsitteeksi, jolla voidaan tilanteesta riippuen viitata moniin eri asioihin (Hirsjärvi, 2009a, 53, 67). Fani-termin käyttäminen voi siis välittää myös mielikuvia, joita ei alunperin tarkoitettu liitettäväksi kyseiseen asiayhteyteen. Vaikka fanius on osa anime- ja mangaharrastusta harvat viittaa itseensä faneina, sillä termi välittää mielikuvan hyvin tietynlaisesta, erittäin intohimoisesta harrastajasta. Harrastaja-termi on fania neutraalimpi ilmaisu, joka ei varsinaisesti korosta henkilön sitoumusta harrastukseensa tai yhdistä häneen mahdollisia ennakkoluuloja. (Valaskivi, 2009, 8.) Fanius ja fani nimikkeen käyttäminen voi usein leimata harrastajakuntien jäseniä ja asettaa kyseiset henkilöt haasteelliseen asemaan valtakulttuurin käytänteiden ja ennakkoluulojen sekä oman harrastajaidentiteetin välillä.

Leimautumisen pelko voi saada joitain faneja välttelemään fanitoimintaa julkisella kentällä. (Nikunen, 2005, 52.) Yksityisesti toteutettava fanius on silti yhtä merkittävää, sillä fani voi olla konkreettisesti osa aktiivista harrastajaverkostoa, näkyvänä toimijana faniyhteisössä, tai toimia etäämpänä yhteisöstä, yksityisempänä fanina, ja silti kokea olevansa osa kuviteltua faniryhmää (Hirsjärvi, 2009b, 105). Fani-identiteettiin liittyvät haasteet vaikuttavat kuitenkin sekä julkisesti että yksityisesti toimiviin faneihin. Faniuden yleinen tuomitseminen, arvostelu ja vähättely asettavat fanit sosiaalisessa hierarkiassa alempiarvoiseen asemaan, mikä muodostaa esteitä mahdollisten fanien liittymiselle mukaan fani-

toimintaan ja tekee niin julkisista faniuden ilmaisuista kuin yksityisistä fani-identifikaatioista negatiivisesti latautuneita ja yksilön kannalta ristiriitaisia toimia. (Jenkins, 1992, 19, 23.) Harrastaja-termin käytöllä voidaan välttää fani-termiin liitettävien mielikuvien negatiivista vaikutusta ja käsitellä faniuteen liittyviä elementtejä hieman neutraalimmassa näkökulmassa.

Vaikka faniuden ilmaiseminen ja fani-identiteetin omaksuminen voivat olla haastavia tilanteita sosiaalisten ennakkoluulojen sekä yleisesti hyväksyttävien käytänteiden rajoittavuuden vuoksi, faniuden yhteisöllisyyden ja sosiaalisuuden elementit ovat tekijöitä, jotka voivat edistää fani-identiteetin omaksumista. Siinä missä "fani"-nimikkeen käyttäminen on kulttuurisessa hierarkiassa alempiarvoisuuden leiman hyväksymistä, mikä johtaa asemaan institutionaalisten auktoriteettien vähättelyn ja kritiikin kohteena, fanina oleminen on myös yhteiseen identiteettiin kuulumista, jossa liittolaisuus muiden fanien kanssa antaa rohkeutta kannattaa valtakulttuurin kannalta poikkeavilta sekä omalaatuisilta vaikuttavia mielipiteitä. Varsinkin uudet fanit kokevat usein positiivisen yllätyksen löytäessään muita saman kiinnostuksenkohteen jakavia henkilöitä ja saavat huomata etteivät olekaan yksin mielipiteidensä kanssa. (Jenkins, 1992, 23.) Yksittäiselle fanille yhteisön löytäminen ja siitä saatu tuki ovat merkittäviä, sillä fani-identiteetin myötä oma sijainti kulttuurisissa hierarkioissa joutuu usein kyseenalaiseksi ja fanit joutuvat kohtaamaan erilaisia ennako-oletuksia, jotka kyseenalaistavat heidän identiteettiään.

Fani-identiteettiin kohdistuvat kyseenalaistukset pakottavat faneja perustelemaan faniuttaan ja osoittamaan, että esimerkiksi heidän todellisuuden tajunsa ei ole hämärtynyt. Tällaisissa tilanteissa samanhenkinen faniyhteisö suojelee yksittäisiä faneja väheksynnältä ja arvostelulta. Faniyhteisö ja yhteisöllinen identiteetti siis antavat faneille mahdollisuuden jakaa faniuden kokemuksia muiden kanssa toimien samalla voimavarana ja rohkaisuna puolustaa yhteisiä valintoja, näkemyksiä ja mielipiteitä. (Nikunen, 2005, 51–52.) Yhteisön merkittävyydestä mahdollisuutena jakaa omia kokemuksia muiden kanssa sekä saada tukea kertoo myös se, että joissain tilanteissa halu kuulua johonkin faniyhteisöön voi jopa edeltää varsinaista faniutta ja kiinnostus tutustua faniuden kohteena oleviin ma-

teriaaleihin johtuu ainakin osittain kiinnostuksesta kyseessä olevaan faniyhteisöön ja halusta ymmärtää yhteisölle merkityksellisiä sisältöjä (Jenkins, 1992, 90). Anime- ja mangaharrastuksen piirissä tämä voi tarkoittaa myös esimerkiksi tutustumista itselle tuntemattomin sarjoihin, jotta pystyy hyödyntämään ja ymmärtävään muiden harrastajakunnanjäsenten viittauksia, vaikka kyseinen sarja ei olisikaan itselle merkityksellinen tai kiinnostava.

Faniuteen kuuluu myös hyvin keskeisesti halu ilmaista faniutta jollain tapaa (Nikunen, 2005, 42). Anime- ja mangafaniudessa yksi näkyvimpiä faniuden ilmaisuja on cosplay, jossa fanius ja faniuden kohteet tuodaan konkreettisesti näkyviin. Cosplay on siis yksi tekijä monien joukossa, jonka myötä anime- ja mangaharrastus voidaan määritellä faniuden piiriin kuuluvaksi. Näin anime- ja mangafaniuden rakenteellisena elementtinä cosplay on myös faniuteen liittyvä ilmiö. Cosplayn kannalta tässä tutkielmassa merkittävä faniuden elementti on affekti sekä affektiivinen suhde faniuden kohteeseen. Affekti on kokemuksellinen seuraus jostakin. Sitä voidaan kuvata tunneyhteydeksi, mutta se ei varsinaisesti ole tunnetta tai halua, vaan henkilökohtaisesti merkittävä "elämys". Affektiivinen panostus johonkin asiaan määrittelee faniutta lähtökohtaisesti ja affektin jakaminen kuuluu myös osaksi faniutta. Affektiivisen panostuksen myötä syntynyt side antaa sekä jo ennestään tärkeäksi koetulle kohteelle että siihen liittyville osa-alueille vielä enemmän merkitystä. (Hirsjärvi, 2009a, 80–81.) Cosplayn ollessa siis faniuden ilmaus ja näkyvä osoitus faniutta määrittävästä affektisuudesta hahmovalinnat asettuvat hyvin mielenkiintoiseen rooliin.

Affektiivisen suhteen ilmentyminen faniudessa voi tapahtua esimerkiksi identifiikaation tai idealisoinnin ilmaisemisena sekä sanallisena ja affektiivisena leikitteilynä (Nikunen, 2005, 50). Nämä elementit ovat keskeisiä cosplayssa. Harrastajat usein pyrkivät eläytymään valitsemaansa hahmoon tai samaistumaan hahmon tarinaan. Monissa tilanteissa myös eri hahmojen välisillä suhteilla leikitellään harrastajien kesken ja vuorovaikutustilanteita voidaan esittää hahmoina. Hahmoilla leikittely ei myöskään rajaudu vain samoista sarjoista oleviin hahmoihin, vaan osana vuorovaikutusta voi myös olla eri sarjoihin ja genreihin kuuluvien hahmojen suhteiden keksiminen ja leikittely.

Cosplayn on siis anime- ja mangafaniuden ilmentämisen lisäksi myös kyseisen faniuden affektiivisuuden ilmentymä. Faniuden affektiivisuuden kannalta tulkituna voitaisiin olettaa että tietyt hahmot tai hahmojen edustamat sarjat sisältävät merkityksiä, joiden vuoksi cosplay -harrastajat valitsevat ne ruumiillistettaviksi oman cosplayn kautta. Materiaaleissa jo olevien merkitysten lisäksi tällaisten merkittävien hahmojen cossaaminen on samalla myös affektiivista panostamista, joka syventää suhdetta harrastajalle merkityksellisiin materiaaleihin.

Kulttifanius

Faniudelle voidaan määrittää useita tyyppisiä riippuen fanien suhteesta teksteihin. Anime- ja mangafanius vastaa kulttifaniudelle määriteltyjä piirteitä, kuten erilaisten medioiden monipuolinen yhdistely ja hyödyntäminen fanitoiminnassa sekä fanien intensiivinen suhde materiaaleihin. Kulttifaniuden tuntomerkkeihin kuuluu vahva fani-identiteetti, jota tukevat aktiivinen toiminta ja tiivis faniyhteisö. Fanitoiminta laajenee kulttifaniudessa fanituotannon, kuten fanifiktio- ja -taiteen, lisäksi myös pukeutumiseen sekä fanitettavien hahmojen jäljittelyyn. Fanisuhde teksteihin on pitkäkestoinen ja toiston elementti on siinä oleellisesti mukana muun muassa keräilyn muodossa. (Nikunen, 2005, 319 & 2006, 138–139.) Fani-identiteetti voi olla haasteellinen valtakulttuuriin sopimisen kannalta, mutta kulttifaniudessa tuo identiteetti rakentuu osittain erottautumiselle fandomin ulkopuolisista henkilöistä. Kultti-termin merkitys median kontekstissa viittaa yhtäaikaaisesti johonkin erittäin suosittuun, mutta samalla rajattuun asiaan.

Kulttifaniutta toteutetaan yleensä suhteellisen pienikokoisissa, harvoille ja valituille, kyseistä faniutta ymmärtäville kuuluvissa ryhmissä. (Hirsjärvi, 2009a, 86–87; Nikunen, 2005, 319.) Näissä ryhmissä faniuden kohteeseen panostaminen yksilöllisyyden lisäksi myös yhdessä on keskeistä ja yhteenkuulumisen tunne muiden ryhmänjäsenten kanssa suhteutettuna eroon kulttiin kuulumattomien kanssa rakentavat kulttifaniuden identiteettiä (Haverinen, 2006, 17). Anime- ja mangaharrastus toteuttaa tässäkin mielessä kulttifaniuden mallia, sillä vaikka anime- ja manga sisällöt ovat erittäin suosittuja ja jossain määrin asettuneet

myös valtakulttuuriin, ne kuuluvat edelleen enemmän tiettyjen harrastajien piireihin. Samoin kuin myös cosplay, jonka voisi nähdä vielä rajatumpana faniuden anime- ja mangafaniuden muotona ja myös osittain omana yhteisönään anime- ja mangaharrastuksen sisällä, sillä vaikka anime- ja manga ovat erittäin keskeinen osa cosplayta myös muita fandomeita kuuluu cosplay-harrastukseen. Esimerkiksi länsimaiset supersankarit, elokuva- ja piirrettyhahmot ovat myös näkyvissä cosplay-yhteisössä, vaikka ne eivät kuulukaan anime- ja mangafaniuteen.

Monet fanit hyödyntävätkin laajempaa mediatekstien verkostoa kommunikoidessaan toisten fanien kanssa ja kanssakäymisiä helpottavat viittaukset toisiin sisältöihin ja useampien materiaalien vertailu. Fandomien linkittyminen ja fanien siirtyminen fandomista toiseen näiden vuorovaikutusten myötä on yleinen ilmiö.(Jenkins, 1992, 40.) Länsimaisten faniuden kohteiden läsnä olo anime ja manga fandomien rinnalla ei siis ole yllätys. Suomessa anime- ja mangaharrastus voidaan lukea myös fantasiaharrastuksen joukkoon (Leppälahti, 2009, 76). Monet harrastajat voivat siis olla kiinnostuneita sekä fantasiaharrastuksesta että japaniharrastuksesta, jolloin fandomien linkittyminen on jo lähtökohtaisesti muodostunut, tai eri fandomien harrastajat tapaavat harrastusten leikkauspisteissä (esim. cosplay) saaden ja välittäen vaikutteita toisilleen.

3 Performatiivisuus, ruumis ja cosplay

3.1 Judith Butler: sukupuolen performatiivisuus

Performatiivisuus on todellisuuden tuottamista rituaalisten toistojen kautta. Se on kielellistä ja ruumiillista tuotantoa, joka saa voimansa ja tulee merkitykselliseksi toistotekojen jatkumossa. Performatiivisuus jäsentää todellisuutta rakenteellisesti pyrkien samalla ylläpitämään näitä rakenteita tuottavaa ja kannattelevaa toimintaa. (Lehtonen, 2014, 325; Rossi, 2015, 29.) Kaikkia inhimillisen todellisuuden alueita voidaan tutkia performatiivien kautta hahmottaen siihen liittyviä ilmiöitä ympäristöönsä sidottuina ja muuttuvina (Lehtonen, 2014, 323). Tässä tutkielmassa hyödynnän Judith Butlerin sukupuolen performatiivisuuden teoriaa tarkastellessani kuinka cosplay -harrastus toimii ruumisnormien tuottamisen performatiivisessa jatkumossa sekä myös kuinka se voisi tarjota mahdollisuuksia näiden normien toisintoistamiselle.

Butlerin sukupuolen performatiivisuuden teoria on yksi tunnetuimpia performatiivisuuden teoretisointeja. Sukupuolen performatiivisuutta käsitellessään Butler tuo esiin kuinka sukupuoli rakennetaan diskursiivisesti toiston kautta ja kuinka se ei ole olemuksellinen vaan performatiivinen tuotos (Roman-Lagerspetz, 2008, 162). Hänen keskeinen ajatuksensa on, että sukupuolella ei ole varsinaista alkuperää, vaan se syntyy teoista ja eleistä, joiden ilmaisut muodostavat illuusion synnynnäisestä sukupuoli-identiteetistä (Butler, 2006, 229; Pulkkinen, 2000, 43). Performatiivisuus ja sukupuolen yhtenäisyyttä säätelevät käytänteet ovat sukupuolen näennäisen luonnollisen aseman taustalla. Niiden toiston avulla vakiinnutetaan tiettyjä tekoja, eleitä ja ilmaisuja sekä ylläpidetään käytänteitä, joiden mielivaltainen rakenne on kätkeytynä.

Butlerilaisittain ilmaistuna sukupuoli on toimintaa, joka tuottaa itsensä tämän toiminnan kautta. (Butler, 2006, 79–80.) Eli käytänteet liittävät sukupuolisia merkityksiä tekoihin, joita toistamalla tuotetaan sukupuolta performatiivisesti. Tämän toiston myötä alkaa myös syntyä sukupuolitettu subjekti, joka jatkaessaan samaa toimintaa ylläpitää sukupuolen tuotantoa, mutta samalla sen teot alkavat vaikuttaa subjektin sukupuolesta kumpuavilta ja sukupuoli oletetaan subjektin luonnolliseksi attribuutiksi. Kumpikin on kuitenkin performatiivisen tuotannon tulosta. Performatiivisuuden kautta voidaan hahmottaa, että sukupuolen sekä muiden luonnollisina pidettävien kulttuuristen ja sosiaalisten rakenteiden perusta on yhtä vakaa kuin niitä ylläpitävä toistoprosessi (Pulkkinen, 2000, 56). Luonnollisuuden illuusio kätkee tämän prosessin ja edesauttaa vakiintuneiden ja vallitsevien käytäntöjen ylläpitoa, mutta tästä huolimatta toistoprosessi on avoin muutoksille.

Sukupuolen performatiivisuutta tutkiessaan Butler käsittelee Simone de Beauvoirin sekä Monique Wittigin pohdintoja sosiaalisesta ja biologisesta sukupuolesta. Jokainen ihminen on sukupuolitettu ja ihmisyyden perustavana määreenä käytetään biologista sukupuolta, joka ei ole suoranaudessa yhteydessä sosiaaliseen sukupuoleen. Kumpikaan näistä ei heijastele tai ilmaise toista. Beauvoirin näkökulman mukaan biologinen sukupuoli edustaa anatomista, muuttumatonta todellisuutta, kun taas sosiaalinen sukupuoli on hankittu. Näiden kahden riippumattomuus toisistaan mahdollistaa sukupuolen määrittämisen toiminnaksi, jolla on potentiaali laajentua kaksinapaisen sukupuolirajauksen yli. Wittig puolestaan määrittelee biologisen sukupuolen muuttumattoman faktan sijaan lisääntymisseksuaalisuuden edistämisen välineeksi eli luonnollistettu sukupuoli vahvistaa heteroseksuaalisuuden olemuksellista vaikutelmaa. (Butler, 2006, 195–196.) Näissä kahdessa näkemyksessä on Butlerin oman näkökulman kannalta yhteistä kaksinapaisen sukupuolieron ylittäminen tai purkaminen sekä sukupuolen jaotteleminen heteroseksuaalisuuden tarpeita vastaavaksi.

Mikä kuitenkin erottaa Butlerin ajattelun näistä kahdesta on näkemys biologisen ja sosiaalisen sukupuolen erillisyydestä. Butler vastustaa näkemystä tällaisesta jaosta, joka hänen mukaansa olisi mahdollista järjestää uudestaan myös eri

tavalla. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 94,97.) Hänen mukaansa sosiaalisen sukupuolen merkitykseen tulee huomioida myös se merkityksellistävä tuotantoprosessi, jonka avulla myös biologiset sukupuolet tuotetaan.

Jako biologiseen ja sosiaaliseen sukupuoleen on historiallinen konstruktio, joka olisi voitu tehdä myös toisin esimerkiksi jonkin muun fyysisen ominaisuuden kuten silmien- tai hiustenväriin tai koon mukaan ja niiden merkitys ihmisiä määrittelevänä erona olisi nykyään samanvertainen kuin sukupuoli. (Petäjaniemi, 1997, 246; Pulkkinen 2000, 49–50.) Biologia ei siis ole lähtökohtainen määrittelijä sukupuolierossa, vaan itse asiassa sukupuolinormit jäsentävät biologiaa ja anatomisen jaottelu kahteen sukupuoleen vaikuttaa tottumuksen takia itsestään selvältä ja pysyvältä (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 97; Butler, 2006, 79). Jako sosiaalisen ja biologisen sukupuolen välillä on siis keinotekoinen, koska sosiaalisen sukupuolen määritelmä pohjautuu biologisen sukupuolen asettamaan jakoon. Biologinen sukupuoli on rakennettu vahvistamaan ja edistämään heteroseksuaalisuuden tavoitteita ja on täten myös sosiaalinen. (Butler, 2006, 197–198.) Sukupuolen biologisuus on siis myös osa sen performatiivisuutta.

Butlerilaisessa performatiivisuudessa tarkoituksena ei ole pyrkiä löytämään esimerkiksi sukupuolen perustaa tai alkuperäistä tilaan, vaan ennemminkin tarkastella kuinka se rakentuu kulttuurisesti ymmärrettävien diskurssien asetelmasta näyttämään itsenäisesti olemassa olevalta ilmiöltä. Keskeisenä tarkastelun kohteena ovat siis enemmän vallansijainnit, jotka tuottavat tällaisia itsensänselvyyksiksi muodostuvia, valtaansa luonnollistavia ja asemaansa vahvistavia rakenteita kuten muun muassa sukupuoli ja sen määrittelyyn käytettävät käsitteet. (Butler, 2006, 90; Pulkkinen, 2000, 48.)

Vaikka Butler tunnetaan parhaiten sukupuolen performatiivisuuden teoriasta hänen tutkimuksensa ei rajoitu pelkästään sukupuolen käsittelyyn. Muun muassa rotuun ja etnisyyteen liittyvät jäsenyykset, identiteetit ja subjektin rajojen määrittelyt ovat hänen kiinnostuksensa kohteita (Roman-Lagerspetz, 2008, 179). Butlerilainen performatiivisuuskaan ei koske pelkästään sukupuolen performatiivisuutta, vaan sen sovellukset pätevät kaikkiin inhimillisen todellisuuden alueisiin tarkasteltaessa niiden käytänteiden, normien ja valtarakenteiden muo-

dostumista. Esimerkiksi heteroseksuaalisuus tarvitsee ylläpitoonsa huomattavasti valtaa ja voimaa, mikä puolestaan osoittaa, että sekin on toistuvien tekojen ja toiminnan tuotosta eikä itsestään olemassa oleva (Pulkkinen, 2000, 49).

Butler mukaillee työssään J. L. Austinin ajatuksia sanojen tuottavasta voimasta ja kielellisistä teoista. Kieli toimii välineenä lukuisien asioiden tuottamisessa ja nämä asiat kuuluvat siis kielen ja kulttuurin vaikutuspiiriin. (Roman-Lagerspetz, 2008, 165.) Yleisesti ottaen austinilais-butlerilaisittain tarkasteltuna performatiivisuus on ruumiillista ja kielellistä tekemistä, joka tuottaa todellisuutta rituaalisen toiston kautta (Rossi, 2015, 54). Kielelliset teot ovat enemmän kuin pelkkiä sanallisia ilmaisuja (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 98). Kieli on performatiivisuuden avain elementtejä, sillä vain sen kautta pystymme käsittelemään todellisuutta, jonka tuottaminenkin edellyttää kieltä. Kieli on työväline todellisuuden ymmärtämiseen ja käsittelyyn, jota ilman emme pystyisi tavoittamaan todellisuutta lainkaan.

Ruumiskaan ei siis ole "hengestä" irrallista materiaa, vaan myös ruumiillinen oleminen on performatiivisesti kielen avulla tuotettua. Butlerilaisittain tarkasteltuna henki-materia- sekä mieli-ruumis jako on järjetön, sillä ne ovat aina toistensa osia. (Pulkkinen, 2000, 50–51.) Sukupuolten jako on historiallisesti ja kulttuurisesti rakennettua, mutta myös sukupuolinen oleminen ja sukupuolen ruumiillisuus on kielellisesti tuotettua. Esimerkiksi lääkärin todetessa vastasyntyneen sukupuolen, kyseessä ei niinkään ole luonnollisen faktan toteaminen kuin kielellinen teko, joka tuottaa luonnolliseksi oletetun sukupuolen ja liittää lapsen osaksi sen performatiivista. Yhteiskunnassamme sukupuolen oleminen on tämänkaltaisten tekojen jatkuvaa toistamista. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 98; Roman-Lagerspetz, 2008, 165.) Kielen käsitteet siis antavat ruumiille merkityksiä, joiden avulla sitä voidaan hahmottaa ja ymmärtää todellisuudessa, eli kieli sekä on osa materiaalisuutta ja samalla viittaa siihen. Materiaalisuus puolestaan ei voi irtaantua kielellisestä merkityksellistämisprosessista, sillä kyseinen prosessi on jo materiaallinen. (Butler, 1993, 37–38.)

Subjektipositio

Butlerin mukaan subjektin muodostuminen tapahtuu toistonprosessissa, jonka takana ei kuitenkaan ole ennestään olemassa valmista subjektia tekojen alullepanijana (Rossi, 2015, 35). Althusseria mukaillen hän toteaa, että subjekti syntyy kielen kautta. Kieli toimii performatiivisesti kutsumalla subjektin esiin ja kiinnittämällä sen osaksi sosiaalista merkitysjärjestelmää. (Butler, 1993, 82.) Kielellinen ilmaus on ensimmäinen sysäys subjektia tuottavassa performatiivissa, joka jatkuu tuotetun subjektin toistaessa siihen kielen avulla liitetyjä merkityksiä ja tekoja, näin luoden subjektin yhä uudelleen performatiivissa.

Subjektit kutsutaan kielen kautta tiettyyn sijaintiin esimerkiksi miehiksi, naisiksi, suomalaisiksi, työläisiksi ja niin edelleen. Koska subjekti on rakentunut kielen kautta, se kieli on subjektin itsensä tavoittamattomissa eikä se näin ollen pysty tarkastelemaan sitä itse. (Roman-Lagerspetz, 2008, 169–170.) Subjektin ei siis tietoisesti valitse tai muokkaa identiteettiään, vaan se muodostuu siihen kohdistetun kielen ja sen itsensä esittämien tekojen performatiivisuudesta. Jokainen identiteettiä muodostava ja muokkaava performatiivi on itsenäinen identiteetin osa suhteessa muihin, ja niiden jokaisen määrittäminen on kontekstisidonnaista. Eri performatiivit saavat siis erillisen sijainnin subjektin identiteetissä jopa samassa yksilössä. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 98.) Tätä kontekstuaalista näkökulmaa kutsutaan subjektipositioksi.

Butlerilaisittain subjektipositio on synonyymien kaltainen käsite kulttuurille ja kielelle. Kaikki asiat havaitaan subjektipositiosta käsin eli subjekti tarkastelee niin itseään kuin muitakin jonkin kulttuurin ja kielen kautta. Subjektin sijainti tiettyssä ajassa, paikassa ja kulttuurissa määrittävät sen kaikkea olemista ja toimintaa. Kontekstisidonnaisuudesta johtuen subjektipositiot ovat aina jotain erityistä, kuten esimerkiksi ruumiilliset subjektipositiot vastaavat aina tietynlaista käsitystä siitä, mistä kaikesta ruumis koostuu. Subjektien näkökulmiin liittyy aina merkityksiä, joiden kautta objektit havaitaan. Ruumiit eivät näyttäydy vain ruumiina, vaan esimerkiksi miehinä tai naisina. Erilaisiin konteksteihin paikantuneilla subjekteilla on myös erilaiset subjektipositiot, jotka määrittävät niiden todellisuutta ja sen rajoja. (Roman-Lagerspetz, 2008, 170–171, 173.) Tähän asemaan sisäl-

tyvät monet kulttuuriset rakenteet, diskurssit ja representaatiot, kuten sukupuoli, seksuaalisuus, etnisyys, uskonto, ikä ja niin edelleen. Nämä kaikki jäsentävät subjektin paikantunutta ja jatkuvasti muuttuvaa muodostumisprosessia. (Karkulehto, 2006, 69.)

Subjektin käytössä olevat käsitteet määrittävät sen mahdollisuuksia ymmärtää ympäröiviä objekteja. Esimerkiksi sukupuoli on objektina välittynyt, ei välitön ja fyysinen, eli sen hahmottaminen riippuu ympärillä olevista diskursseista ja esityksistä. (Vänskä, 2015, 288.) Samat diskurssit vaikuttavat yhtäläillä myös subjettiin kuin ympäröiviin objekteihin, sillä subjekti ja objekti ovat yhteydessä toisiinsa ja tuottavat toisiaan. Butler nimittää tätä kahdentuneisuudeksi, jonka mukaan subjektia ja objektia ei voida ymmärtää irrallaan toisistaan. (Roman-Lagerspetz, 2008, 162–163.) Koska subjekti ja objekti tuottavat toisiaan ja ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa, subjekti ei voi tarkastella itseään objektina. Objektivisuus vaatisi subjektilta omien ulkorajojensa määrittelyä, mutta se ei voi koskaan täysin tuntea kaikkia niitä ulkoisia tekijöitä, jotka vaikuttavat sen muodostumiseen tehdäkseen tätä määrittelyä. (Roman-Lagerspetz, 2008, 167–168.)

Subjekti tarvitsee kuitenkin jonkin keinon, jolla määrittellä itsensä, joten tuottaessaan itsensä subjektipositio tuottaa itselleen ulkopuolen. Subjektipositio määrittelee siis oman olemisensa sen kautta, mitä sen ulkopuoli ei ole. Näin näiden kahden välille muodostuu yhteys, jonka johdosta niitä ei voida erottaa toisistaan, sillä kumpikin on määrittynyt toisen avulla. Subjektipositio jäsentää todellisuuden sääntöjä. Sen sisällä asioiden merkitykset ja identiteetit ovat paikoillaan ja järjestyksessä. Subjektipositiosta määritellään normien mukaiset identiteetit kyseisessä kulttuurissa ja yhteiskunnassa. (Roman-Lagerspetz, 2008, 171–172.) Butlerin mukaan inhimillisiä normeja jäsentävät performatiivit ovat sidoksissa valtasuhteisiin, jotka vahvistavat joidenkin tiettyjen ryhmien valtaa suhteessa toiseen ja saavat aseman subjektien ihailun ja tavoitteiden kohteena.

Esimerkiksi sukupuolta ja seksuaalisuutta voidaan performoida monilla tavoilla, mutta hallitsevia ideaaleja ovat muun muassa heteroseksuaalisuus ja miehet. Subjektiposition normien ulkopuolelle jäävät ryhmät kuuluvat abjekteihin, jotka

ovat järjestykseen kuulumattomia ja sosiaalisesti rankaistavia. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 99.) Subjektin ulkopuolena määrittyvät objektit toimivat sallitun ja terveen sekä halveksitun ja hullun välisen rajan merkitsijöinä. Niiden kautta havaitaan, mikä on soveliaista ihmisyyttä. Objektit ovat siis subjektin kannalta ehdottoman oleellisia, sillä molemmat tarvitsevat toisiaan määrittääkseen itsensä ja rajan olemassa oloinen mahdollistaa myös mahdollisuuden muutokselle. Vaikka subjektin rajoja ei voida hävittää hävittämättä myös itse subjektia, se että rajan toinenkin puoli on määritetty tarkoittaa rajojen siirtämisen olevan mahdollista. (Roman-Lagerspezt, 2008, 172–173.) Subjektin tulee siis aina olemaan rajattu, mutta sen näkökulmaa voidaan laajentaa. Butlerilainen performatiivisuus pyrkiikin lähtökohtaisesti tekemään tilaa muun muassa heteronormatiivisuuden ulkopuolelle jääville, "poikkeaville", seksuaalisuuksille ja sukupuolille (Vänskä, 2015, 291).

3.2 Performatiivisuus ja performanssi cosplaysissa

Performanssi (*eng. performance*) voi suomeksi käännettynä merkitä joko esittämistä tai suorittamista (Lampo & Huuhka, 2015, 322). Suomenkielinen termi esittäminen voi puolestaan viitata performanssin lisäksi myös representaatioon tai presentaatioon (Alander, 2015, 213). Performanssin on siis erittäin monimuotoinen termi, jonka määritelmä riippuu asiayhteydestä. Tässä tutkielmassa määrittelen performanssin esittämistä koskevaksi käsitteeksi. Performanssin määritelmän lisäksi on oleellista tarkastella myös käsitteen merkityseroa suhteessa performatiiviin ja performatiivisuuteen. Performanssin ja performatiivin käsitteet ovat osittain läheisessä yhteydessä toisiinsa, sillä esityksellisyys ja performatiivisuus voivat punoutua yhteen, mutta nämä käsitteet on syytä hahmottaa erillisinä (Alander, 2015, 213). Erityisesti cosplayn kaltaisen lajin yhteydessä performanssin ja performatiivin välinen raja hämärtyy helposti ja käsitte-

den eron ymmärtäminen on keskeistä. Cosplay on perusidealtaan hyvin esityskeskeinen laji, jonka toiminta keskittyy nimenomaan jonkin hahmon esittämiseen ja tavoitteena on omalla toiminnalla luoda mahdollisimman toimiva performanssi valitusta hahmosta. Performatiivisuus ei kuitenkaan ole ensisijaisesti tietoista esittämistä, vaan performatiivit rakentuvat kaikenlaisten tekojen kautta. Kuitenkin myös tietoisten esitysten, performanssien, toiminta voi olla osa performatiivin jatkumon muodostumista.

Performanssi on esitys, joka pyrkii saavuttamaan jotain. Se on tavoitteellista, tietoista ja tarkoituksellista toimintaa, jonka pyrkimyksenä on saavuttaa usein ennalta määritelty lopputuloksensa (Arlander, 2015, 213; Rossi, 2015, 29). Performanssilla odotetaan yleensä olevan yleisö, jolle esitys toteutetaan ja esitykset ovat kullekin yleisölleen ainutlaatuisia. Ainutlaatuisuus on performanssien lähtökohtainen idea. Vaikka sama performanssi toteutettaisiin samalla tavalla monta kertaa sen tarkoitus ei pohjaudu toistoon, vaan yksilölliseen esitykseen, sillä esityksen toistaminen täysin identtisesti ei ole mahdollista. (Rossi, 2015, 34.) Tämä on näkyvässä hyvin selkeästi cosplayn esityksissä. Cosplayssa esityksiä on monissa eri muodoissa, joista selkeimmin performansseiksi voidaan luokitella kilpailujen yhteydessä toteutettavat lavaesitykset. Näissä tilanteissa esitys noudattaa perinteisen teatterillista mallia, jossa esiintyjä tai esiintyjät saapuvat lavalle toteuttamaan aikaisemmin suunnitellun performanssin yleisön seurattessa katsomosta.

Cosplay -performansseja on kuitenkin nähtävissä myös konkreettisen esiintymislavan ulkopuolella. Hahmoperformansseja on esimerkiksi coneissa nähtävissä joka puolella, kun harrastajat tuovat hahmonsa eloon erilaisissa kanssakäymisissä. Jotkin esitykset ovat lyhyitä hetkiä sopivan tilaisuuden sattuessa kohdalle, kun taas jotkut saattavat esittää hahmoaan pitkiäkin aikoja jäljitellen hahmon ominaisuuksia puheesta eleisiin ja kävelystä istumisasentoihin saakka. Nämä hienovaraisemmat performanssit sulautuvat osaksi harrastajien muuta toimintaa, jolloin niiden yleisö on paljon satunnaisempi ja tavoite vaikeammin havaittavissa. Ne kuitenkin täyttävät performanssin tunnuspiirteet samoin kuin

perinteisemmät lavaesityksetkin, mutta muun toiminnan joukkoon siirtyessään ne saavat myös uusia piirteitä, joita lavalla nähtävistä ei välttämättä löydy.

Tottumuksen ja jatkuvan toiston kautta todellisuutta rakentava esitys on *performatiivi*. Se on ilmaisu, jolla on keino tuottaa kuvaamaansa ilmiö toiston vakiinnuttamiin malleihin perustuen. (Rossi, 2015, 29.) Performatiivinen esitys ei ole samalla tavoin esittävää toimintaa kuin performanssi, jonka ensisijainen tavoite on kuvailla esittämänsä ilmiötä. Performatiivit ovat toimintaa, joka kohteensa ilmaisemisen lisäksi myös tuottaa sen. Ne muodostuvat yksittäisten tekojen sijaan toistoteoista, joiden vakiinnutettu asema saa normeja toistavan toiminnan kuitenkin vaikuttamaan niistä irrallaan toteutettavilta teoilta. (Arlander, 2015, 213.) Esimerkiksi kielellisiä performatiiveja ovat muun muassa avioliittovalat ja laivan kastaminen. Kummassakin toistetaan perinteisen rituaalin mukaan sanat, jotka ilmaisun kautta myös tekevät ilmiöstä todellisen (Lampo & Huuhka, 2015, 333). Cosplay -esitykset ovat siis ensisijaisesti performansseja, jotka pyrkivät esittämään valitsemaansa kohdetta, mutta niissä on myös alueita, jotka hämärävät performanssin ja performatiivin rajaa.

Hahmoperformanssit, jotka tapahtuvat esiintymislavan ulkopuolella erilaisissa harrastaja tapahtumissa, voivat saada performatiivisia elementtejä sulautessaan osaksi harrastajien muuta toimintaa. Tällaiset "arkisemmat" tai spontaanimmat esitykset liittyvät esitettävät hahmot ikään kuin osaksi todellisuutta. Esimerkiksi Batmania cossaava henkilö voi omaksua tälle hahmolle tunnusomaiset piirteet liikkeisiinsä, puhetapaansa ja reaktioihinsa esittäen hahmoa, mutta samalla tehdä ostoksia muiden tapahtumaan osallistuvien ihmisten joukossa. Cosplay-harrastaja siis toteuttaa performanssia, tietoista esitystä, Batmanista samalla kun Batmanin hahmo liittyy osaksi vallitsevan todellisuuden performatiivista tuotantoa toistamalla ostosten tekemiseen kuuluvia käytänteitä. Batmanin hahmon esittäminen ostosten teon yhteydessä voi vaikuttaa siihen, millaisia käytänteitä seurataan, sillä Batmanin tapa tehdä ostoksia voi poiketa harrastajan omasta tavasta. Cosplay asettaa mielenkiintoisen kysymyksen performatiivien toisintoistamiselle.

Toisaalta Batmanin hahmon normatiivinen ostostyyli voi poiketa todellisuuden vallitsevista ja hyväksytyistä käytänteistä, mutta toisaalta hahmon esittämisen kannalta todellisuuden normeista poikkeava toiminta onkin normatiivista. Toisaalta Batmanin hahmo saattaa noudattaa sitä koskevia soveliaita käytänteitä, mutta toiminnan konkreettisenä toteuttajana on kuitenkin harrastaja hahmon takana, joka ilman hahmon performanssia saattaisi osallistua täysin erilaisten performatiivien tuottamiseen tai olla erilaisten normien jäsentämisen kohteena esimerkiksi sukupuolensa, ruumiinmuotonsa tai sosiaalisen statuksensa kannalta.

Performatiiveihin viittaavat elementit tai performatiivien ympärillä tapahtuvat toiminta eivät vielä tee cosplay -esityksestä performatiivista. Vaikka performatiivit voivat limittyä cosplay -performansseihin, ne ovat silti selkeämmin performansseja. Performanssin käsite voidaan kuitenkin jakaa kahteen tarkempaan määritelmään, jotka kuvaavat sitä, millainen performanssi on kyseessä. Gill Jagger jaottelee performanssin teatterilliseen ja performatiiviseen erottaen toisistaan esityksellisyyden ja performatiivin, tarkentaen, että performatiivinen performanssi samalla tuottaa esittäjän toimijuutta. (Rossi, 2015, 41.) Jotta cosplay performanssit siis olisivat performatiivisia niiden tulisi vaikuttaa harrastajien subjektin rakentumisen prosessiin.

Myös Butlerin määrittelemänä performatiiveilla ja performansseilla voi hahmottaa jonkinlaisen yhteyden, vaikka niitä ei varsinaisesti voida yhdistää. Butlerin mukaan siinä missä performatiivisuus on diskursiivista ja normien pakottamaa toistoa performanssi on esitys, jonka toisto myös kätkeytyy, mutta diskurssien sijaan se piiloutuu teatraaliseen ruumiillisuuteen, jonka konkreettinen luonne kätkee tekojen rakenteellisen taustan (Arlander, 2015, 212). Kummassakin käsitteestä siis löytyvät toistoteot, joiden käytänteitä vakiinnuttava toiston jatkumo on piilotettuna ja teot vaikuttavat olevan olemassa itsenäisesti. Toiston kautta avautuvaa yhteyttä performanssin ja performatiivisuuden välille voidaan hahmottaa lisää jatkumon idean kautta. Moya Lloydin mukaan yksittäinen performanssi voidaan määrittää myös hetkeksi performatiivisuuden jatkuvassa toistossa (Rossi, 2015, 40). Performanssi voi siis olla kuin yksi pysäytyskuva vide-

osta eli performatiivista. Näin ollen performanssi voisi asettua osaksi jo olemassa olevaa performatiivia ylläpitäen sen tuottavuutta tai vastaavasti performanssi saattaisi muodostua uuden performatiivin alkuhetkeksi.

Cosplayn yhteisöllisyys voisi tarjota oman elementtinsä performanssien hahmottamiseen mahdollisina performatiivien alkuina. Vaikka sama henkilö cos-saisikin tiettyä hahmoa useampaan kertaan kyseessä on edelleen yksittäinen performanssi, joka useista esityksistä huolimatta perustuu esityksen ainutlaatuisuudelle ja yhdelle esitykselliselle tulkinnalle valitusta hahmosta. Jos kuitenkin tarkasteltaisiin kuinka jokin tietty hahmo esitetään eri cosplay -harrastajien esityksissä, eli millä tavoilla tiettyjä ominaisuuksia ja piirteitä esitetään, kyseessä ei olisi enää yksittäinen tulkinta ja esitys hahmosta, vaan erilaisilla toteutettujen cosplay -esitysten kokonaisuus yhden hahmon ympärillä. Tämän kokonaisuuden muodostavat eleet, teot ja ilmaisut voisivat yksittäisinä hetkinä muodostaa yhdessä jatkumon, jossa johonkin hahmoon liitettävät ominaisuudet, määritelmät ja myös normit voitaisiin hahmottaa harrastajien ruumiillisista tulkinnoista. Tällaisessa performanssien yhtenäisessä jatkumossa voi olla myös performatiivin alku.

Cosplay performanssit voisivat näin ollen mahdollisesti tarjota alkuja uudentyyppisille performatiiveille ensinnäkin aiheidensa puolesta, muun muassa animessa ja mangassa on aihepiirejä, jotka voisivat tarjota länsimaalaisiin normeihin uusia näkökulmia. Toisaalta cosplay saattaisi uudistaa performatiiveja sen harrastajien toiminnan kautta, sillä mielikuvituksekkaiden hahmojen ruumiillistamien vaatii usein mielikuvitusta myös cosplayn tekijältä ja lisäksi hahmot, jotka eivät välttämättä seuraa perinteisiä ruumisnormeja tai -odotuksia voisivat tarjota mahdollisuuden toisenlaisille ruumiillisuuden ilmaisuille.

Performatiivien ymmärrettävyyden kannalta on kuitenkin erittäin oleellista, ettei niitä poisteta siitä kontekstista, jossa ne esitetään. Todellisuutta tuottava performatiivisuus saa merkityksensä siinä ympäristössä, jossa se ilmaistaan, sillä performatiivisissa tuotantoteoissa kaikki kontekstiin kuuluvat tekijät sekä tuottavat että tulkitsevat ilmaisun merkityksiä. (Lehtonen, 2014, 325.) Toisin sanoen performatiivin merkitystä tuottavat sen ilmaisijan lisäksi, myös sitä tarkkailevat

ihmiset, jotka omalla ymmärryksellään ja tulkinnallaan voivat vahvistaa kyseisen performatiivin merkitystä. Samoin performatiivin esittäjän ymmärrys performatiivin merkityksestä syntyy ja muokkaantuu ympäristön vaikutuksella, mikä siten myös vaikuttaa toimintaan. Cosplayn sisällä mahdollisesti syntyvät performatiivit eivät välttämättä olisi ymmärrettävissä harrastajayhteisön ulkopuolella. Harrastuksen kulttiluonne vaikuttaa voimakkaasti yhteisön ulkorajojen määrittämiseen ja erontekoon asiaan vihkiytymättömistä. Toisaalta ulkopuolen merkitys voi olla ratkaisevassa avainasemassa, sillä niin performanssit kuin performatiivit tarvitsevat jotain vakiinnutettua, jota myöten tai vastaan ne voidaan tehdä (Rossi, 2015, 34).

3.3 Toisto: toisintoistaminen ja parodinen toisto

Performatiivit tuottavat ja ylläpitävät todellisuutta toiston kautta, mutta tämän lisäksi ne voivat myös muuttaa siinä jo vallitsevia käytänteitä ja rakenteita. Toisintoistaminen eli toistotekojen hyödyntäminen eri tavalla kuin mihin ne on alun pitäen tarkoitettu irrottaa performatiivit aikaisemmasta kontekstistaan sijoittaen ne uuteen ja erilaiseen tilanteeseen. (Lehtonen, 2014, 328–329.) Performatiivit itsessään eivät välttämättä muutu toisintoistamisen prosessissa, mutta niiden sijainti toisenlaisessa yhteydessä muuttaa niiden vaikutusta todellisuuden tuottamiseen. Vakiintuneiden käytänteiden ja "luonnollisten" asioiden muuttaminen on mahdollista, juuri siksi, että ne rakentuvat performatiivien avulla. Näin ollen performatiivien toisintoistaminen on keino, jolla näihin rakenteisiin voidaan vaikuttaa, mutta muutoksen aikaansaamiseen ei riitä yksittäinen päätös. (Roman-Lagerspetz, 2008, 165.) Samoin kuin vaaditaan useita toistotekoja muodostamaan performatiiveja myös performatiivien muuttaminen vaatii toistoprosessin.

Toisto pitää sisällään muutoksen mahdollisuuden jo ilman tietoista toisintoistamisen ajatusta. Toistoprosessin toimintaperiaate on huokoinen tavalla, joka sal-

lii sinne tilannesidonnaisten merkityssuhteiden vaikutuksesta syntyviä ennalta arvaamattomia elementtejä (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 103). Näiden elementtien olemassaololle perustuu ihmiskunnan jatkuva kehitys. (Lehtonen, 2014, 129). Vaikka todellisuuden rakenteita pyrittäisiin uusintamaan sellaisinaan ja totuttuja käytänteitä seurattaisiin järjestelmällisesti, aikaisempaa koskaan voida toistaa täydellisen identtisesti.

Jokainen toistoteko on itsessään hieman poikkeava versio alkuperäisestä mallista ja jatkuvassa prosessissa pienet, huomaamattomat erot siirtävät toistettua rakennetta hieman kauemmas alkuperäisestä. Tämä toistoprosessin toimintaan kuuluva ominaisuus luo mahdollisuuksia myös sellaisille toimijoille, joille ei välttämättä olisi sijaa alkuperäisessä kontekstissa. Performatiivinen toisto tuottaa kulttuurisia käytänteitä ja samalla luo paikkoja toisintoistamisen mahdollisuuksille. (Butler, 2006, 86; Pulkkinen, 2000, 56; Valkonen, 2009, 282–283.) Muutoksen mahdollisuus liittyy siis kaikkeen toistoon, mutta toisintoistaminen vaatii onnistuakseen myös sen järjestelmän tiedostamisen, jota se pyrkii muuttamaan performatiivien kautta. Toisintoistaminen perustuu perinteisen käytänteen tai normin parodioimiselle, minkä vuoksi alkuperäisen mallin tunteminen on oleellista, jotta ero parodian ja alkuperäisen välillä tulee esiin. Muussa tapauksessa kumoukselliseksi tarkoitettu toisto päätyykin vahvistamaan normia, jota se yritti muuttaa. (Rossi, 2003, 48.)

Butlerin mukaan ruumiit ovat toisintoistamisen kannalta otollisia kohteita, joiden avulla voidaan tuoda esiin luonnollisiksi asetetut rakenteet ja elementit hyödyntämällä niiden muodostamisessa käytettyjä määritelmiä alkuperäisen tarkoituksen vastaisesti. Esimerkiksi sukupuolen rakenteellisuus tulee esiin, jos perinteisiä sukupuolen käytänteitä toistetaan kontekstissa, jossa niitä ei ole totuttu näkemään tai tavalla joka vastustaa totuttua normia. (Butler, 2006, 79; Rossi, 2015, 39.) Performatiivisuuden avulla voidaan siis tuoda esiin järjestelmien rakentamisessa käytetyt normit ja normien havaitseminen antaa keinoja järjestelmän rakenteiden ymmärtämiseen luoden mahdollisuuksia niiden vastustamiselle (Rossi, 2015, 18, 20). Normien rakenteellisuutta paljastamalla voidaan tuoda esiin myös performatiivisuuteen liittyvä näkemys muutoksellisesta ja tuotettuja

järjestelmiä kyseenalaistavasta toiminnasta, jonka ansiosta ihmiset voivat itse hyödyntää performatiivista valtaa eivätkä vain olla sen kohteita (Roman-Lagerspetz, 2008, 167). Toisintoistaminen tähtää asteittain tapahtuvaan muutokseen ja parodiseen normien hyväksikäyttämiseen kertaluontoisen kumoamisen sijaan, sillä kokonaisen valtajärjestelmän täydellinen kumoaminen olisi periaatteessa mahdotonta (Butler, 2006, 212). Tämän muutoksen saavuttamiseen parodinen toisto hyödyntää rakenteiden lomaan muodostuvia tilaisuuksia, jotka kokonaisuutena muodostavat performatiivisten tekojen jatkumon, mutta niiden havaitseminen vaatii yksittäisten hetkien mahdollisuuksien ymmärtämistä (Lehtonen, 2014, 323).

Esimerkkinä toisintoistamisesta sukupuolen performatiivisuuden yhteydessä Butler käyttää drag-esityksiä, jotka usein parodioivat ja kyseenalaistavat näkemystä sukupuolen alkuperästä subjektin synnynnäisenä tai alkuperäisenä identiteettinä (Butler, 2006, 230). Dragissa sukupuolisia piirteitä lainataan sukupuolisista rajoista välittämättä. Esitykset rikkovat perinteisiä sukupuolikäytänteitä, joita tiettyjen kulttuurien sisässä on totuttu näkemään, olemalla yhtäaikaaisesti niin naisia kuin miehiä jättäen huomioimatta yleiset säännökset "oikeasta" ja sopivasta ruumiillisuudesta. (Roman-Lagerspetz, 2008, 181.)

Drag-esitykset kyseenalaistavat sukupuolen luonnollisuuden osoittamalla, kuinka perinteisesti naiseuteen liitettävät eleet ja ominaisuudet ovat kopioitavissa myös miehiksi merkityssä ruumiissa. Dragia nimitetään usein sukupuolen matkimiseksi ja jäljittelyksi, mutta Butlerin mukaan siinä päin vastoin tuodaan dramatisoinnin kautta esiin kuinka sukupuoli on kulttuurisista merkeistä rakennettu esitys. (Pulkkinen, 2000, 53.) Drag -kilpailuissa tavoitellaan performanssiin aitouden vaikutelmaa, joka luo mielikuvan luonnollistetusta olemuksesta. Tämä vaikutelma saavutetaan tuomalla sukupuoliset normit esiin ruumiin kautta.

Butlerin mukaan jokapäiväinen, dragin dramaattisuuden ulkopuolelle oleva sukupuoli rakentuu samalla aitouden vaikutelmalla. Ilman drag performanssille tyypillisiä dramatisoituja show-elementtejä sukupuoli on normien ruumiillistamista aitouden ja luonnollisuuden vaikutelmaa tavoitellen. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 102.) Jokapäiväinen sukupuoli on performatiivista ja norme-

ja toistavaa toimintaa. Myös drag osallistuu sukupuolen performatiiveihin näytävien performanssien kautta, mutta koska sen perinteisten sukupuolinormien esitykset tehdään näihin normeihin kuulumattomalla ruumiilla (esim. mies esittää naista) performatiivi toistetaankin toisin ja parodia nostaa esiin koko toistoprosessin rakenteen. Rakenteellisuuden tulossa esiin havaittavissa ovat myös tilat normien muuttamisen mahdollisuuksille.

Subjektipositio vaikuttaa performatiivien toiston määritelmän hahmottamiseen. Paikantuneen normin näkökulmasta tarkasteltuna performatiivien toisintoistaminen voidaan määritellä epäonnistuneeksi väärintoistamiseksi. Tästä näkökulmasta subjektit, jotka toistavat normia väärin sijoittuvat subjektiposition ulkopuolelle menettäen asemansa vastuullisina ja kunniallisina toimijoina. (Rossi, 2015, 55–56.) Esimerkiksi anime- ja mangasarja *Ranma 1/2:ssa* leikitellään sukupuolen (väärin)määrittelyllä. Sarjassa ylitetään ruumiin ja sukupuolen rajoja muodonmuutoksen kautta kokeillen perinteisten sukupuoli- ja ruumisnormien rajoja esityksillä. (Napier, 2001, 49–50.) Päähenkilö Ranma muuttuu miehestä naiseksi kylmän veden vaikutuksesta ja naisen ruumiissa ollessaan jatkaa edelleen miehistä käytöstään tai vastaavasti omaksuu naisellisia ominaisuuksia käyttökseen, vaikka onkin mies.

Nämä esitykset voidaan vallitsevan sukupuolinormin näkökulmasta tarkasteltuna määritellä epäonnistuneiksi sukupuolen esityksiksi, jotka eivät kuulu sopivaan, vastuulliseen ja kunnialliseen käytökseen normin piirissä. Performatiivien toisintoistaminen tarjoaa uuden näkökulman performatiivien onnistumisen tarkastelulle. Sen sijaan, että performatiivit nähtäisiin ainoastaan onnistuneina tai epäonnistuneina, minkä määrittely riippuu subjektipositiosta, ne voitaisiin huomioda toisin tehtyinä. Normin näkökulmasta kaikki sen käytäntöjen ulkopuolelle sijoittuva toiminta määrittyy epäonnistuneena, mutta näiden tekojen määrittelyminen queereina tai toisintoistettuina avaa tarkastelun mahdollisuuden yhtäaikaaisesti useammalle kuin yhdelle näkökulmalle. (Rossi, 2015, 54.)

3.4 Ruumiin performatiivisuus

Ruumis ei ole ainoastaan fyysistä olemista, vaan kokonaisvaltaista tekemistä, jossa sosiaaliset ja kokemukselliset tekijät toimivat yhdessä materiaalisen olemuksen kanssa. Perinteinen jako henkeen ja ruumiiseen ei ole toimiva, sillä ruumiilliset kokemukset, tunteet, käyttäytyminen ja toiminta ovat yhtä aikaa ajatuksellisia että fyysisiä. (Lehtonen, 2014, 107; Nykyri, 1997, 76.) Kuten kaikki inhimillisen todellisuuden osa-alueet, myös ruumis tuotetaan kielellisten diskurssien kautta. Ruumis muodostuu yksilön ruumiillisten kokemusten, kielellisten ja kulttuuristen diskurssien sekä merkkijärjestelmien yhteisvaikutuksessa. Nämä diskurssit määrittävät sekä ruumista että sen mahdollisuuksia toimia, sillä ruumis saa merkityksensä ja tulee olevaksi suhteessa muihin kielessä sijaitseviin positioihin, eikä sitä näin ollen voida irrottaa kielen avulla tuotetuista rakenteista. (Butler, 2006, 140; Kinnunen, 2006, 161; Roman-Lagerspetz, 2008, 173.) Ruumiin toiminta ei määriy vain sen itsensä kautta, vaan kaikessa sen toiminnassa ovat läsnä myös muut teot, jotka ovat tuottaneet ruumista. Ruumiin avulla tuotetaan asioita, mutta samalla toiminta ja teot tuottavat myös ruumista. (Lehtonen, 2014, 113–114.) Eli myös ruumis ja siihen liittyvät merkitykset sekä ominaisuudet on tuotettu performatiivisesti, minkä vuoksi niiden kontingenttius kätkeytyy.

Ruumiin performatiiveja voidaan toistaa monella tapaa riippuen yksilön tyylistä ilmaista itseään. Niitä voidaan käyttää myös toisintoistamisen keinoina, mutta performatiivisen tuotannon vastavuoroisuus pitää ruumiin aina osana performatiivien muodostumista. Muiden ihmisten havainnot ruumiin ominaisuuksista ja piirteistä vaikuttavat aina yksilön ruumiillisuuden määrittelyyn, sillä miten esimerkiksi ikään liittyviä merkkejä tulkitaan ruumiista vaikuttaa siihen, miten henkilöä kohdellaan. Ruumiin performatiivisuuden vastavuoroinen luonne tuottaa ihmisten välistä valtajärjestelmää. (Parviainen, 2015, 278–279.) Butlerin mukaan ruumiita säätelevä valta on hegemonista ja paikantunutta. Se, mikä määrittäytyy mahdolliseksi tai sopivaksi riippuu performatiivien muodostumista ympär-

röivästä kulttuurista. (Alsop, Fitzsimons & Lennon, 2002, 100.) Cosplay näkökulmasta ruumiin kokonaisvaltaisuus tarkoittaa, että lajin ruumiillisuuden tarkastelu koskee myös muita kuin pelkkiä ulkoisia elementtejä. Ruumiin pukeminen on cosplayn keskeinen tarkoitus, mutta osana ruumista pukeutumiseen liittyvät myös yksilöiden kokemukset ja tunteet. Ruumiin performatiivisuus auttaa hahmottamaan cosplayn ruumiillisuuteen kätkeytyviä rakenteita, käytänteitä ja normeja. Performatiivisuuden vastavuoroisuus ruumisnormien osalta näkyy harrastajayhteisön toiminnassa.

Ruumiin performatiivisuus liittää performatiivien merkitykset osaksi ruumista, jolloin ne vaikuttavat kumpuavan subjektin sisältä. Näin performatiivin asettamat rajat ja mahdollisuudet näyttäytyvät subjektin luonnollisina ominaisuuksina ja kiinteinä toimijuuden rajoina. (Lehtonen, 2014, 327–328) Esimerkiksi koulujen liikuntakasvatus jakaa oppilaat tietystä ikäryhmästä eteen erillisiin opetusryhmiin sukupuolen perusteella. Tämän prosessin toistaminen lukuvuodesta ja luokka-asteesta toiseen vakiinnuttaa naisten ja miesten sukupuolen fyysisyyden toisilleen vastakkaisina ominaisuuksina, jotka tulee pitää erillään. Opetuksen sisällön vuoksi tehty jako siirtyykin vähitellen vaikuttamaan opetuksen tapaan, koska jako nähdään kyseenalaistamattomana faktana, jota ei enää olekaan soveliasta muuttaa. (Kosonen, 1997, 22.) Mielivaltaisesti rakennetut määritelmät yhdistetään näin yksilöiden ruumista rajaaviksi järjestelmiksi, jotka ylläpitävät itseään osana ruumista sen toiminnan kautta.

Ruumiillinen toisto tuottaa performatiiveja ruumiin kautta eleiden, tekojen ilmaisujen kautta. Esimerkiksi sukupuolta tuotetaan jo istumistyyliillä: jalat yhdessä tai erillään istuen ruumista käytetään esittämään naisellista tai miehistä olemusta. (Pulkinen, 2000, 53.) Ruumiin performatiivisuuden tarkastelu tuo esiin ruumiin suhteen siihen liitettyihin kulttuurisiin ja kielellisiin merkityksiin osoittaen kuinka ruumiillisen toiston kautta kulttuurillisia ja sosiaalisia tekijöitä luonnollistetaan osaksi ruumiin olemusta (Valkonen, 2009, 271). Usein ruumiin ulkonaisia ominaisuuksia ja piirteitä pidetään merkkeinä, jotka kertovat yksilön olemuksesta. Ennakkoluulot ja stereotypiat ohjaavat näkemyksiä erilaisten ruumiillisten piirteiden kuten esimerkiksi pituuden, ihonvärin ja kasvonpiirteiden vaikutuksista

yksilöön. Fysiologiset piirteet, jotka eivät riipu yksilön omista toimista, päätyvät monesti tarkastelun kohteeksi ja ihmiset tekevät niistä päätelmiä yksilön kyvyistä ja mahdollisuuksista. Ruumiin performatiivisuuteen kuuluvat myös yksilön omista toimista juontuvat tekijät ja ominaisuudet, mutta performatiivien yhteys ruumiiseen asettaa niihin ominaisuuksia, jotka tulkitaan jo etukäteen. (Parviainen, 2015, 279–281.)

Performatiivinen toisto kätkee ruumiiseen liitettävien ominaisuuksien rakenteellisen luonteen ja samoin ruumista säätelevät normit. Sosiaaliset käyttäytymissäännöt ruumiillistetaan toiston kautta, mikä tarkoittaa, että ruumista ohjaavat säännöt sijaitsevat siinä itsessään ilmentyen sen pinnalle subjektin ytimenä, merkityksenä ja tavoitteena. (Butler, 2006, 227.) Normien ruumiillistuminen materialisoi toiston jatkumon subjektiin, tämän historiaan, tavoitteisiin sekä ympäröivään kulttuuriin (Kinnunen, 2006, 160). Ruumiin kokonaisvaltaisuudesta johtuen normit ja niiden asettamat rajat eivät sijaitse pelkästään materiaalisessa ruumiissa, vaan ruumista merkataan myös monilla kielellisillä ja kulttuurisilla merkeillä, jotka asettavat fyysisen ruumiin lisäksi rajat myös yksilön sosiaaliselle toiminnalle (Butler, 2006, 222–223). Myös sosiaaliset toiminnot eletään ruumiin kautta, mikä voi niiden sulautumiseen ruumiillisuuteen niin voimakkaasti, että ne mielletään jo ruumiista muodostuviksi. Esimerkiksi sosiaalisissa kanssa käymisissä omaksuttavat roolit ja niiden esittämisessä käytettävät eleet, kuten puhe-tyylit, asennot, katseet, tilan käyttö, voivat tulla niin "luonteviksi", että niiden unohdetaan olevan normin säätelemiä rooleja. (Parviainen, 2015, 281.) Kaikki ruumiin rajoja ja asentoja jäsentävät diskurssit kuitenkin tähtäävät juuri tähän luonnollistamiseen (Butler, 2006, 222).

Ruumiillisuus animessa ja mangassa

Animen ja mangan ruumiillisuus tarjoaa vaihtelua perinteisille länsimaisille ruumiisnormeille keinoilla, jotka kokeilevat ruumiillisuuden rajoja, venyttävät sitä koskevia käsityksiä ja tarjoavat katselijalle fantasian kautta kuvia itsestä. Piirretyn median kautta fyziikan realismisuus ei vaikuta ruumiillisuuden mahdollisuuk-

siin samalla tavoin kuin se vaikuttaisi todellisuudessa, mikä antaa melkein pärajattomat mahdollisuudet ruumiillisuuden ulottuvuuksien kokeilemiselle. Näitä kuvia voidaan myös muokata ja muotoilla yhä uudelleen. (Napier, 2001, 35.) Animen ja mangan esittämät fantastiset ruumiinkuvat voivat vaihdella laidasta laitaan esimerkiksi mahdollisuudesta kuvitella miltä tuntuisi omaksua joitain itselle uusia feminiinisiä tai maskuliinisia ominaisuuksia. Toisessa laidassa on kuvat ruumiista, joka saattaakin omaksua aivan uusia muotoja, kuten muuttua ihmisestä pandaksi. (Napier, 2001, 51, 58.)

Muodonmuutos on sarjoissa usein toistuvat elementti ja se voi kohdistua kaikille ympäröivään maailmaan, mutta suosituin muutoksen kohde animessa on ruumis. Ruumiin muodonmuutos voi olla groteskin hirviömäinen tai sulava ja viehättävä, mikä riippuu siitä minkä lajityypin sarja on kyseessä. Muodonmuutoksen ruumista käytetään usein apuna vallitsevan yhteiskunnan identiteettien rakenteiden tarkastelussa esimerkiksi sukupuolten tai lajien välisinä suhteina. (Napier, 2001, 36–37.) Muun muassa anime- ja mangasarja Ranma 1/2 käsittelee sukupuolta muutoksen avulla. Siinä päähenkilönä oleva teinipoika muuttuu kylmän veden vaikutuksesta tytöksi ja kuumasta vedestä takaisin pojaksi.

Konkreettisen muodonmuutoksen ohella sarjoissa voidaan leikitellä myös ruumiiden sosiaalisilla rooleilla. Ranma 1/2 päähenkilöt poikkeavat perinteisistä tytöille ja pojille asetetuista rooleista. Sarjan toinen päähenkilö on vahva kampsipailulajeja harrastava tyttö, Akane, joka vihaa poikia ja päihittää kaikki koulunsa pojat tappeluissa. (Napier, 2001, 51,58.) Samankaltaisia naishahmoja näkee myös muissa sarjoissa, mutta usein fyysisesti vahva, ei-romantiikkaan keskittyvä naishahmo merkataan jollain tapaa normin ulkopuoliseksi, oudoksi tai ei-toivotuksi. Akaanen hahmo esitetään kuitenkin viehättävänä ja päivittäiset taistelut koulussa johtuvat lukuisista pojista, jotka pyytävät häntä treffeille (Napier, 2001, 51). Samoin toinen päähenkilö, Ranma, joka muuttuu lukuisia kertoja pojasta työkseksi ja takaisin, poikkeaa perinteisistä miehisyyden normeista hyödyntämällä ja jopa nauttimalla tyttönä olemisesta. Ranma osoittaa jopa ylpeyttä naisruumiistaan julistamalla olevansa paremman näköinen kuin muut koulun-

sa tytöt (Napier, 2001, 53). Ranman hahmossa perinteisiä sukupuolinormeja hämmennetään androgyynisyydellä.

Kuitenkin myös animessa ja mangassa on konservatiivisempi puoli, koska Japanissa kyseessä on valtavirtamedia ja japanilaisen yhteiskunnan sukupuoliroolien jako on järkkymätön. Ranmassa arkielämän rajoitteilla leikitellään, mutta lopussa kaikki palautetaan takaisin perinteiseen ja kunnialliseen normiin. (Napier, 2001, 54.) Perinteisistä ruumisnormeista poikkeavia teemoja kuitenkin esitetään ja esimerkiksi länsimaisten faniyhteisöjen parissa sarjoista voidaan poimia elementtejä käytettäväksi omien tulkintojen mukaan institutionaalisten auktoriteettien näkemyksistä poiketen (Jenkins, 1992, 18). Cosplayn lähdemateriaaleina toimivat anime ja manga voivat siis tarjota ruumisnormeille perinteisiä käytänteitä ylläpitäviä tai niitä vastustavia esityksiä.

3.5 Cosplay -pukeutuminen

Pukeutuminen on yleensä arkipäiväinen ilmiö, joka koskettaa kaikkia jollain tapaa. Toisille sen merkitys voi olla suurempi ja toiset voivat nähdä sen käytännöllisyytenä. Ensimmäinen mielikuvat pukeutumisesta liittyvät yleensä vaate-tukseen ja vaatteiden valitsemiseen (Pajala, 2007, 88–89). Vaatteiden lisäksi siihen voi kuulua myös paljon muuta, kuten erilaiset asusteet, esimerkiksi laukut, korut tai vyöt, mutta myös enemmän vaateuksesta poikkeavat elementit kuten esimerkiksi peruukit, hajusteet ja meikki kuuluvat pukeutumiseen. Yleisesti määriteltynä pukeutumisella tarkoitetaan toimintaa, joka tähtää ulkonäön tietoiseen hallitsemiseen, muuttamiseen ja ylläpitämiseen. Näin ollen myös ruumiin muuttaminen lävistyksillä, tatuoinneilla tai kemikaaleilla esimerkiksi hiustenväriin vaihtamiseksi voidaan myös laskea pukeutumiseen kuuluvaksi toiminnaksi. (Damhorst, 2005a, 1, 2.) Tässä työssä käsittelen pukeutumista nimenomaan cosplay -pukeutumisena, jonka kannalta keskeisiä elementtejä ovat

vaatteiden lisäksi myös peruukit, maskeeraus sekä lukuisat asusteet. Cosplayn asusteisiin määrittelen kuuluviksi myös erilaiset propit (aseet, siivet, proteesit jne.), jotka eivät yleensä kuulu arkipukeutumisen asusteisiin. Lisäksi cosplay -pukeutumiseen kuuluvat ruumiinmuotoon vaikuttavat asusteet kuten korsetit, binderit ja toppaukset. Cosplay -pukeutumisen määritelmä voi määrittyä myös vielä laajemmalle, sillä hahmoon pukeutumisessa huomioidaan myös hahmojen eleiden ja ilmeiden tyyli, jotka usein tuodaan mukaan puvun toteutukseen.

Pukeutumisella voi yksilön kannalta olla merkittävä vaikutus muuhun toimintaan sekä sosiaalisiin kanssakäymisiin. Tiettyyn tilanteeseen väärin pukeutuminen voi saattaa yksilön epämukavaan tilanteeseen ja alttiiksi muiden ihmisten paheksunnalle, pilkkaamiselle tai mahdollisesti jopa syrjinnälle. Pukeutuminen on siis toimintaa, joka on aina sidoksissa johonkin sosiaaliseen ympäristöön ja sen asettamiin odotuksiin, käytäntöihin ja sääntöihin. Samalla pukeutuminen on aina myös sidoksissa ruumiiseen, joka saa kulttuurisen merkityksensä pukeutumiseen liitettävien attribuuttien kautta. (Pajala, 2007, 88–89.) Nämä merkitykset ovat myös monissa tilanteissa läsnä, sillä ruumis nähdään usein nimenomaan jollain tapaa vaatetettuna tai puettuna, jolloin pukeutumisen vaikutukset ruumiillisuuteen saavat lisää painoarvoa. Pukeutumisen ja ruumiin tiivis yhteys antaa myös syytä tarkastella niitä yhdessä. (Miller-Spillman, 2005, 14.)

Cosplayn ruumiillisuuden käsittelyssä on siis merkityksellistä huomioida myös pukeutumisen ja cosplay -pukujen osuutta ruumisnormien toistamisessa. Toisaalta myös pukeutumisen rooli ruumiillisena ilmaisuna voi osoittautua oleelliseksi tarkastelun kohteeksi, sillä vaatetuksen ja ruumiin läheinen suhde voi liittää pukeutumiseen myös vahvoja tunteita ja pukeutuminen voi muodostua yksilön persoonan ilmaisun osaksi (Miller-Spillman, 2005, 14). Pukeutumisen merkitys ruumista säätelevien kulttuuristen tekijöiden käsittelyssä on siis keskeinen, koska pukeutumisen ja ruumiin erottaminen toisistaan ei ole mahdollista ja pukeutumisen kulttuuriset, ruumiillisuutta jäsentävät merkitykset tuodaan ruumiinpinnan kautta.

Se mitä merkityksiä pukeutumiseen liitetään on kulttuurisidonnaista. Kunkin kulttuurin omat pukeutumissäännöt, normit ja odotukset määrittelevät, millainen

pukeutuminen ja siitä seuraten myös ruumis on sovelias ja viehättävä. Nämä säännöt muodostuvat sosiaalisesti ihmisten välisessä kanssakäymisessä ja sitä kautta niitä myös opitaan. Lisäksi soveliaisuuden merkkejä opitaan myös muualta ympäristöstä kuten esimerkiksi mediasta. (Damhorst, 2005a, 5 & 2005b, 70; Michelman, 2005, 154.) Pukeutuminen on siis luonteeltaan sosiaalista toimintaa ja muiden ihmisten toiminnalla voi olla vaikutusta myös yksilön omaan toimintaan joko tietoisesti tai tiedostamatta. Muiden ihmisten pukeutuminen saattaa esimerkiksi toimia mallina jota jäljitellään sopivan pukeutumisen edustajana tai vastaavasti voidaan pukeutua odotuksia vastaan. Pukeutumisen sosiaalisissa kanssakäymisissä opitaan pukeutumista ohjaavien käytäntöjen ja sääntöjen lisäksi myös itsestä havainnoimalla muiden reaktioita. (Damhorst, 2005c, 104.) Sen lisäksi, että pukeutumisella on yhteys ruumiiseen, se toimii myös linkkinä yksityisen ja julkisen toiminnan rajalla. Yksilö voi ilmaista itseään pukeutumisen kautta, mutta pukeutuminen ei ole milloinkaan irrallaan sitä määrittelevistä kulttuurisista merkityksistä ja säännöistä. (Pajala, 2007, 89.)

Toisin sanoen siis soveliaan pukeutumisen ohjeet vaikuttavat yksilön toimintaan, mutta yksilö voi myös toimia niistä poiketen vastustaen niiden vaikutusvaltaa. Esimerkiksi alakulttuureissa valtavirtaista pukeutumismuotoa vastustava pukeutuminen on yleinen valinta. Pukeutuminen voi tällaisessa kontekstissa saada rauhanomaisen yhteiskunnallisen kannanoton piirteitä, jos pukeutumista käytetään valtakulttuurista poikkeavien mielipiteiden ilmaisemiseen. Ryhmät voivat myös vahvistaa omaa yhtenäisyyttään ja ilmaista vahvuuttaan tietyn pukeutumistyylin kautta. (Damhorst, 2005c, 107.) Pukeutuminen toimii tällöin symbolina ryhmään kuulumisesta tai ulkopuolisuudesta (Pajala, 2007, 89). Cosplay-pukeutumisessa on selkeästi havaittavissa samanlaisia piirteitä. Anime- ja mangaharrastajien yhteisöön kuuluvat henkilöt erottuvat varsinkin harrastajatapahtumien aikaan selkeästi muusta ympäristöstä pukeutumisensa kautta. Erityisen näyttäviä yleensä ovat juuri cosplay-pukuihin pukeutuneet harrastajat, mutta myös muut tapahtuman kävijät nousevat esiin pukeutumisellaan, joka ilmaisee heidän harrastuneisuuttaan tai faniuttaan, muodostaen yhtenäisiä pukeutumismalleja.

Monissa yhteyksissä pukeutumisen merkkeihin ja sääntöihin luotetaan ikään kuin visuaalisina faktoina, jotka kuvaavat ruumista pukeutumisen takana. Oletuksena on, että esimerkiksi naiselliseksi pukeutumiseksi merkittyihin vaatteisiin pukeutuvat ovat anatomisia naisia ja pukeutuminen toimii tässä yhteydessä tämän sukupuolisuuden itsestään selvänä ilmaisuna. (Vänskä, 2015, 291–292.) Ulkonäköön pohjautuvat stereotyypit voivat syntyä tällaisissa merkitysten välille muodostettavissa yhteyksissä (Damhorst, 2005a, 3). Pukeutumisesta tehtäviä päätelmiä voidaan käyttää tulkintaan muun muassa ihmisten iästä, sukupuolesta etnisyydestä, statuksesta tai uskonnosta. (Damhorst, 2005a, 2,4; Hegland, 2005, 181.) Pukeutumisen ilmaisun oletetaan siis vastaavan "totuutta" ruumiista ja objektiivisesti esittävän sitä pukeutumisen merkitysten välityksellä.

Esimerkiksi sukupuolen osalta monilla on käsitys siitä, miltä tietyn sukupuolen edustajan tulisi näyttää ja näitä oletuksia käytetään apuna tulkittaessa pukeutuneiden ruumiiden sukupuolta, jota ei voida tietää varmasti silmäilyn pohjalta (Hegland, 2005, 181). Ruumiin sukupuolen määrittäminen tarkoittaa sen tulkintaan poliittisten ja kulttuuristen elementtien näkökulmasta (Butler, 2006, 197–198). Pukeutuminen toimii siis tässä tulkinnassa lisävihjeinä, jotka tarjoavat laajemman kattauksen kuhunkin ruumiiseen liitettävistä merkityksistä. Kyseessä on kuitenkin nimenomaan tietyn kulttuurisen näkökulman ohjaama, poliittinen tulkinta. Cosplay -pukeutumisessa pukeutumiseen ja ruumiiseen liitettäviä ennakkokäsityksiä ja oletuksia voidaan toisaalta myös hyödyntää hahmon esityksessä. Tiettyjen ominaisuuksien liittäminen omaan ruumiiseen puvun kautta voi luoda illuusion hahmon olemuksesta esimerkiksi juuri sukupuolen osalta.

Samoin kuin pukeutumismormit vaihtelevat kulttuurien välillä niillä on myös erilaisia sovelluksia kulttuurien sisällä erilaisten määreiden mukaan. Sovelitaan, viehättävän ja kunniallisen pukeutumisen säännöt voivat vaihdella esimerkiksi henkilön sukupuolen, iän, aseman tai ruumiinkoon mukaan asettaen eri odotuksia erilaisille ihmisille. Esimerkiksi pieni- ja suurikokoisilta ihmisiltä odotetaan erilaista pukeutumista. Tilanteeseen epäsopeva pukeutuminen aiheuttaa häpeän tunteen, jonka syynä on vaatetusvalinnan epäonnistumisen lisäksi tietoisuus yhteisöllisten sääntöjen noudattamisessa epäonnistuminen. Kuten aiemmin on

kuitenkin todettu, säännöistä poikkeaminen voi olla myös tarkoituksellista, jolloin häpeän sijaan yksilö voi kokea myös onnistumisen tunteita. (Pajala, 2007, 88–89.) Pukeutumisella onkin käytännöllisten syiden, kuten ruumiin suojaamisen, lisäksi merkitystä myös yhteiskunnallisesti ja sitä voidaan hyödyntää poliittisena työvälineenä. Erityistä merkitystä tällä on niille ryhmille, jotka jäävät valtakulttuurin marginaaliin ja, toisinkuin valtakulttuuriin sopeutuvat yksilöt, joutuvat pohtimaan ja kyseenalaistamaan omaa identiteettiään toistuvasti vallitsevien normien johdosta. Heille pukeutuminen tarjoaa luovan keinon neuvotella uudelleen tai kiertää perinteisiä käytänteitä. (Vänskä, 2015, 295.) Normien rajoittama ruumis voi siis saada pukeutumisen kautta mahdollisuuden liikkumatilaan. Vaikka ruumisnormit vaikuttavat myös pukeutumisessa, pukeutumisella voidaan muuttaa ruumiin rajoja, mikä puolestaan vaikuttaa myös ruumista ohjaaviin sääntöihin.

Pukeutumisen performanssi

Koska performatiivisuuden avulla voidaan tuoda esiin toiston avulla vakiinnutettujen käytänteiden rakenteita, pukeutumisen tarkasteleminen performatiivisesti tarjoaa lisää elementtejä ruumiin pukemiselle. Pukeutumisen käytännöt kietovat ruumiin kulttuurisesti tunnistettaviin ja ymmärrettäviin merkkeihin. Sen tehtävänä ei ole ainoastaan peittää ja suojata ruumista tai heijastella ruumiin identiteettiä. Pukeutumisen avulla ruumiiseen voidaan liittää merkityksiä, joita siinä ei muuten olisi. (Entwistle, 2001, 33.) Sukupuoli voidaan performatiivisuuden näkökulmasta hahmottaa erilaisten "eleiden, tyylien, puhetapojen, mielipiteiden, harrastusten ja ammatillisen suuntautumisen sekä kävely-, seisomis- ja istumistekniikoiden" summaksi (Jokinen, 2001, 191). Joten näitä elementtejä hyödyntämällä ruumis voitaisiin pukea sukupuoleen tai muuhunkin ominaisuuteen. Cosplay -pukeutuminen on tämänkaltaista pukeutumista.

Valitun hahmon vaatteet puetaan ylle, mutta samalla pukeudutaan myös muihin hahmon piirteisiin muokkaamalla ruumista hahmon kaltaiseksi ja omaksumalla hahmon luonteeseen kuuluvia eleitä, ilmeitä ja käytöstä. Cosplayssa voidaan

siis pukeutua myös esimerkiksi sukupuoleen, ikään tai asemaan. Cosplay -pukeutuminen ei kuitenkaan vielä ole tämän määritelmän kautta performatiivista, sillä vaikka hahmoon pukeudutaan kokonaisvaltaisesti, hahmon takana toimiva subjekti säilyy siitä erillään. Performatiivit vaikuttavat myös niitä tuottavaan subjektiin, joten hahmon koko olemukseen pukeutuminen ei ole performatiivinen teko, vaan performanssiin pukeutumista. Pukeutumiseen liittyvät kulttuuriset merkitykset tekevät siitä kuitenkin keinon, jota voidaan käyttää pukeutumissääntöjen, ja sitä kautta ruumiinsääntöjen, vaikuttamiseen, ohjaamiseen ja kumoukseen (Brill, 2008, 21). Joten vaikka pukeutuminen ei olisi performatiivisesti vaikuttavaa toimintaa, sen performansseilla voi olla merkitystä kulttuurisesti.

Ruumiillisuuteen pukeutuminen

Pukeutumisen avulla voidaan joko hetkellisesti tai pysyvämmiin leikitellä identiteetillä. Esimerkiksi sukupuolen voi pukea päälle tai pois tietyillä ominaisuuksien valinnoilla. (Entwistle, 2015, xxiii). Fyysiset ominaisuudet eivät niinkään määrity ruumiin perusteella, vaan niille annetaan merkityksiä, jotka yhdistävän nimikkeen saadessaan muodostavat ruumista merkitseviä kokonaisuuksia. Esimerkiksi sukupuoli rakennetaan tiettyjen fyysisten piirteiden kokonaisuutena, jolloin nämä piirteet omaava ruumis yhdistetään kyseiseen sukupuoleen. (Butler, 2006, 199.) Näin ollen sukupuoli ei aiheuta ruumiin fyysistä olemusta, vaan sukupuoli muodostuu, koska sosiaalisesti toistettavat eleet, asennot ja ominaisuudet kohtaavat samassa ruumiissa (Pulkkinen, 2000, 52).

Vaatteiden avulla voidaan vaikuttaa ominaisuuksiin, jotka ruumista ovat nähtävissä. Pukeutumisella voidaan sekä peittää että kiinnittää huomiota haluttuihin ominaisuuksiin. (Pajala, 2007, 89.) Samoin kuin sukupuoli ei tuota maskuliinisuutta tai feminiinisyttä, myöskään vaatteet eivät itsessään omaa näitä ominaisuuksia, vaan ne liitetään osaksi niitä. Vaatteet eivät kerro "totuutta" alla olevan ruumiin fyysisyydestä, vaan esittävät sen niihin liitettyjen ominaisuuksien ja mielikuvien kautta sellaisena kuin niiden pukija on sen tarkoittanut. (Vänskä, 2015,

292.) Cosplayn yhteydessä tämä tarjoaa monia mahdollisuuksia erilaisten myös omasta ruumista poikkeavien ruumiillisuuksien esittämiseen. Pukeutumisen avulla voidaan luoda haluttu mielikuva valitun hahmon olemuksesta, joka voi olla täysin päinvastainen omaan olemukseen verrattuna.

Performatiivisesti tarkasteltuna ei ole olemassa alkuperäistä ruumisidentiteettiä, joka voitaisiin esittää oikein tai väärin, ainoastaan vakiinnutettuja tekoja, jotka tuottavat ruumiita toiston kautta (Butler, 2006, 236). Ruumiin ominaisuuksien esittäminen performanssin tavoin voi siis välittää saman illuusion, joka tuotetaan performatiivien kautta. Erona ruumiin pukemisessa performanssiin on, ettei se tuota ruumiin subjektia performatiivin tavoin. Ruumiiden merkityksiä kuitenkin tulkitaan hetkessä pitkällisen havainnoinnin tai analysoinnin sijaan, joten myös hetkellinen performanssi voi luoda illuusion ruumiin olemuksesta rooliin tai hahmoon sopivien eleiden ja tyylien kautta (Vänskä, 2015). Ruumiin tyyllittely esimerkiksi sukupuolen osalta saa alkunsa lyhyessä hetkessä, jonka merkitys ajan kuluessa toistojen kautta arkipäiväistyy muodostaen illuusion pysyvästä identiteetistä (Butler, 2006, 235).

4 Tutkielman toteutus

4.1 Puolistrukturoitu teemahaastattelu

Tutkielmani on laadullinen haastattelututkimus, jonka toteuttamiseen valitsin puolistrukturoidun teemahaastattelun. Haastatteluiden tyyppi määrittyy yleensä niiden sitovuuden ja valmiuden mukaan strukturoituihin tai strukturoimattomiin haastatteluihin. Näiden haastattelutyyppeiden välimuotona ovat puolistrukturoidut haastattelut, joiden rakenne on osittain määritelty ennakkoon ja osittain mukautuu haastattelutilanteen mukaan. (Tiittula & Ruusuvuori, 2005, 11.) Esimerkiksi kysymysten muotoilu tai järjestys voivat vaihdella haastatteluiden välillä. Tätä tuntomerkkiä tarkempaa määritelmää puolistrukturoidun haastattelun muodolle ei varsinaisesti ole. (Hirsjärvi & Hurme, 2009, 47, 66.)

Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, jossa ennakkoon valmisteltujen kysymysten sijaan laaditaan teema-alueuuttelo. Varsinaiset haastattelu kysymykset tulevat näistä runkoon kirjatusta alueista ja luettelo toimii haastattelijan muistilistana. (Hirsjärvi & Hurme, 2009, 47, 66.) Myös teemahaastattelun runkoon voidaan liittää ennakkoon valmisteltuja kysymyksiä, mutta niiden esittämisen järjestys ja muoto voivat puolistrukturoidun haastattelun rakenteen mukaan vaihdella. (Tiittula & Ruusuvuori, 2005, 11).

Toteuttamani haastattelurunko muodostui neljästä laajemmasta teemasta, joiden alle valmistelin muutamia apukysymyksiä ohjaamaan teeman käsittelyä tarvittaessa. Ennakkoon valmisteltujen kysymysten tarkoituksena on estää haastattelijaa johdattelemasta haastattelua ja vaikuttamasta haastateltavan esittämiin mielipiteisiin (Tiittula & Ruusuvuori, 2005, 11). Pyrin apukysymysten avulla ehkäisemään omien cosplayhin liittyvien kokemuksieni mahdollista vaikutusta

haastateltavien vastauksiin. Samasta syystä halusin mahdollistaa, että haastateltavat voisivat kertoa mielipiteensä mahdollisimman vapaasti, minkä vuoksi päädyin nimenomaan puolistrukturoituun teemahaastatteluun. Teemahaastattelussa haastateltavalla on tahtoessaan mahdollista puhua varsin vapaasti ja laajasti annetusta teemasta, mikä osaltaan myös ennaltaehkäisee haastattelijan liiallista vaikutusta (Salmela & Palojoki, 2012, 62). Ensisijaisena tavoitteena oli antaa haastateltavan lähestyä teemaa valitsemastaan näkökulmasta. Apukysymysten rooli oli tarvittaessa rohkaista haastateltavaa teeman laajempaan käsittelyyn

Valitsin laadullisen tutkimuksen menetelmistä haastattelututkimuksen, koska käsittelen cosplayn -harrastuksen ruumisnormeja harrastajien näkökulmasta ja haastatteluiden avulla saan huomioitua harrastajien erilaisia näkökulmia tehokkaammin. Verrattuna esimerkiksi kyselylomakkeeseen, jossa mahdollisimman kattaviksi suunnitellut vastausvaihtoehdotkaan eivät välttämättä ole riittävän laajoja huomioimaan kaikkien haastateltavien lähtökohtia, haastatteluiden avulla kysymyksenasettelu on joustavampaa ja sitä voidaan tarkentaa tarvittaessa. Haastattelumenetelmä on myös haastateltavan osalta motivoivampi vaihtoehto kuin lomakkeen täyttäminen (Hirsjärvi & Hurme, 2009, 36–37.)

Lisäksi halusin hyödyntää tuntemustani cosplay -harrastuksesta, jonka ansiosta teemojen käsittelyssä haastateltavat voivat keskustella aiheesta itselleen tutuilla käsitteillä ja termeillä, mikä madaltaa kynnystä ilmaista mielipiteitään monipuolisemmin ja laajemmin. Cosplayta ja siihen liittyviä elementtejä tuntemattomalle aiheesta keskusteleminen vaatisi tarkempaa selittämistä ja kuvailua näkemysten välittämiseksi ymmärrettävästi. Ruumiiseen liittyvistä tekijöistä ja kokemuksista puhuminen voi myös olla haastateltaville henkilökohtainen aihe, minkä vuoksi haastattelutilanteissa aihetta voi olla helpompi käsitellä, kuin pelkän lomakkeen kautta (Hirsjärvi & Hurme, 2009, 35).

Haastattelurunko (liite 1) muodostui neljästä ruumiillisuuteen liittyvästä teemasta, joiden jokaisen käsittely aloitettiin keskustelemalla kyseisen teeman vaikutuksesta cosplay -harrastajien valintoihin ja harrastamisen mahdollisuuksiin. Tarvittaessa esitin etukäteen laadittuja apukysymyksiä, joiden tarkoitus oli aut-

taa teeman kattavassa käsittelyssä. Haastatteluiden tavoitteena oli kerätä cosplay -harrastajien näkemyksiä ruumiillisuuden vaikutuksesta cosplayssa sekä ruumiillisten ominaisuuksien merkityksestä hahmovalinnoissa sekä cosplaypu-kujen toteutuksessa. Neljä teemaa koskivat ikää, ruumiinkokoa, sukupuolta ja etnisyyttä cosplay -harrastajan ominaisuuksina. Lisäksi haastatteluissa käsitel-tiin haastateltavien näkemyksiä soveliaan cosplayn määritelmästä.

4.2 Aineistonkeruun toteutus

Haastateltavien saaminen onnistui erittäin sujuvasti löydettyäni ensimmäiset osallistujat. Yhteydenottoon vastattiin usein halukkuudella ja mahdollisuus kes-kustella cosplaysta innosti monia. Apua haastateltavien löytämiseen tarjottiin runsaasti, vaikka oma osallistuminen ei olisi ollut mahdollista ja yhden henkilön avulla löysin yleensä pari tai kolme muuta kiinnostunutta henkilöä. Yhteydenot-tojen ketjureaktion lähdettyä liikkeelle sain kokea cosplay -harrastajien ystävälli-syyden ja avuliaisuuden kerta toisensa jälkeen. Haastateltavien löytäminen ta-pahtui siis niin sanotulla "lumipallo-otannalla", jossa muutamana aiheeseen pe-rehtyneen henkilön kautta saadaan uusia ehdokkaita osallistumaan tutkimuk-seen (Hirsjärvi & Hurme, 2009, 59–60). Haastattelin yhtätoista harrastajaa eri puolilta Suomea. Toivoin saavani haastateltavia mahdollisimman laajalta alueel-ta paikallisten harrastajapiirien välisten mahdollisten erojen kattamiseksi. Osal-listujia on useilta eri paikkakunnilta Lapista pääkaupunkiseudulle asti.

Useimmat haastattelut toteutettiin videopuhelun välityksellä pitkien välimatkojen vuoksi, mutta tilanteen niin salliessa pyrin toteuttamaan haastattelun kasvokkain välttääkseni mahdollisista teknisistä häiriöistä aiheutuvia ongelmia vuorovaiku-tuksessa. Ainoastaan yhdessä videopuhelulla toteutetussa haastattelussa esiin-tyi lieviä yhteyso ongelmia, mutta haastattelu saatiin silti toteutettua kokonaisuudessaan. Osallistujien ikä vaihteli 17 vuodesta 27 ikävuoteen asti. Haastatelta-

vien jakauma on iällisesti tasainen eikä minkään ikäryhmän edustusta voi pitää vallitsevana. Harrastuskokemusta haastateltavilta löytyi 2–10 vuotta laskutavasta riippuen. Useimmilla pitkään harrastaneilla harrastuksen tarkkaa aloituskohdtaa oli vaikeahkoa määrittää, sillä ennen varsinaisen cosplayn aloittamista henkilöt olivat olleet jo mukana harrastajapiireissä tai kokivat aloittaneensa cosplayn harrastamisen tosissaan vasta hieman myöhemmin. Perinteisen sukupuolikäsityksen mukaan määriteltynä haastatteluihin osallistui 7 naista ja 4 miestä, mutta haastatteluiden aikana tuli esiin, ettei kaksinapainen sukupuolikäsitys välttämättä täysin kata haastatteluiden sukupuolijakaumaa. Tarkemman sukupuolijakauman määrittely ei ole aineiston myöhemmän käsittelyn kannalta oleellista, mutta tiedostan, ettei näkemykseni haastateltavien sukupuolesta välttämättä edusta heidän identiteettiään.

Aineiston analysoinnin yhteydessä viitataan haastateltavien antamiin vastauksiin jokaiselle antamillani nimimerkeillä. Nimimerkeistä käy ilmi haastateltavan oletettu sukupuoli ja niiden yhteydessä on myös merkinnät siitä, kuinka kauan haastateltava on harrastanut cosplayta sekä minkä teeman yhteydessä kommentti on esitetty. Koska harrastamisen tarkkaa alkamisajankohtaa on joidenkin harrastajien kohdalla vaikeaa määrittellä nimimerkkien yhteydessä esitetyt määrät ovat pyöristettyjä parin vuoden tarkkuudelle. Jos nimimerkin yhteydessä on merkitä *sopivaa* tai *sopimatonta* tai teema puuttuu täysin, vastaus on annettu varsinaisten teemojen käsittelyn ulkopuolella. Esimerkki aineistolainauksen koodauksesta: (*Hanna, 3–4v., sukupuoli*)

4.3 Sisällönanalyysi

Analysoin litteroidun haastatteluaineiston aineistolähtöisen sisällönanalyysin keinoin. Sisällönanalyysia voidaan toteuttaa monilla menetelmillä esimerkiksi aineisto- tai teorialähtöisesti tai teoriasidonnaisesti, mutta sen yleisenä tarkoituksena on etsiä aineistosta merkityksiä ja kuvailla sitä sanallisesti. Teema-

haastattelun aineiston käsittelyssä sisällönanalyysi tarjoaa systemaattisen ja tiiviin analyysimenetelmän. Aineistolähtöisen sisällönanalyysin prosessi etenee induktiivisesti yksityiskohtaisesta yleisempään käsittelyyn ja havaintoihin, kolmen vaiheen kautta. Ensimmäisessä vaiheessa aineistosta karsitaan tutkimuksen kannalta turha materiaali pelkistämällä aineisto. Teemahaastattelun rakenne tarjoaa usein selkeän rungon pelkistämislle. Toisessa vaiheessa pelkistystä aineistosta etsitään yhteneviä rakenteita ja ne ryhmitellään, jonka jälkeen kolmannessa, abstrahoinnin vaiheessa, muodostetaan teoreettisia käsitteitä. (Salmela & Palojoki, 2012, 62–65.)

Litteroin nauhoitetun haastattelu aineiston kokonaisuudessaan ja ennen seuraavaa käsittely vaihetta tutustuin aineistoon tarkemmin lukemalla sen läpi yhtenäisenä kokonaisuutena. Tämän jälkeen pelkistin aineiston haastatteluissa käytettyjen neljän teeman avulla. Aineiston ryhmittelyn apuna käytin analyysikysymyksiä, joiden tarkoituksena oli nostaa haastatteluteksteistä esiin cosplayn normeihin sekä odotuksiin liittyviä elementtejä. Ryhmittelin analyysikysymysten vastauksista samankaltaiset kokonaisuudet yhteen. Ryhmittelyn tuloksena esiinnousseet osa-alueet muodostin lopulta laajemmiksi käsittekokonaisuuksiksi, joiden avulla löysin vastaukset asettamiini alatutkimuskysymyksiin. Tutkielman analyysimenetelmä on aineistolähtöinen, mutta teorian sekä tutkijan vaikutus on kuitenkin mukana myös aineiston pohjalta edetessä, sillä erilaiset jäsennykset ja valinnat ovat aina myös teoreettisen tiedon ohjaamia (Ruusuvoori , Nikander & Hyvärinen, 2010, 19).

5 Hahmouskollisia normeja ja mahdollisuuksien tiloja

5.1 Hahmojen merkitys cosplaylle

5.1.1 Samaistumisen merkitys

Hahmot ja hahmoiksi pukeutuminen ovat cosplayn keskeisin toimintaperiaate, joten hahmojen merkitys on erittäin oleellinen. Hahmon olemuksen jäljittely ja valittuun rooliin eläytyminen ovat osa hahmoksi pukeutumista, mikä erottaa cosplayn naamiaisista tai pukuleikeistä. Hahmovalintojen taustalla tärkeimpänä tekijänä cosplay -harrastajille on hahmoon samaistuminen tai jokin henkilökohtainen yhteys hahmoon, minkä vuoksi juuri se hahmo valitaan toteutettavaksi. Ilman tällaista yhteyttä puvusta puuttuu tärkeä elementti, joka antaa cosplayn harrastamiselle sen merkitystä. Esimerkiksi Samin kommentti osoittaa hahmoon samaistumisen tärkeyttä:

*Mulla on itellä hahmojen valittamisessa ehkä tärkeintä on kuitenkin se että mie samais-
tun siihen hahmoon. Että mie ite haluaisin olla se hahmo tai mie arvostan sitä hahmoa.
Ainoastaan kerran olen cossannu semmosta hahmoa johon- jonka kanssa en itte ole
ollu tuttu, joka ei oo ollu mulle tärkeä, mut se sitten olikin vaan sitä että mie vain hen-
gailin ympäriinsä ja koin oloni tosi tukalaksi (Sami, 8v., sopivaa)*

Hahmojen henkilökohtainen merkitys näkyy cosplayssa myös haastateltavien osoittamassa oletuksessa, että toiset harrastajat ovat myös valinneet cossattavakseen hahmon, jolla on heille merkitystä. Sami kertoi haastattelussaan tuka-
luuden johtuneen toistuvista hahmoon liittyvistä kysymyksistä, joihin hän ei ollut osannut antaa vastausta, koska ei tuntenut hahmoa tarkemmin. Hahmon coss-
saamista pidetään yleisesti selkeänä merkinä sen tärkeydestä sekä halusta ilmaista hahmon merkitystä itselle, sillä puvun toteuttamisen käytettyä vaivaa tuskin nähtäisiin, jos hahmolla ei olisi mitään merkitystä.

Siinä on niinkun-, tulee sellanen samanhenkisyys niinku minkä sä jo heti näät päälle päin että "ei vitsi sä cossaat mun lempihahmoa" ja "tykkääks säkin tästä sarjasta" niin sen tavallaan näkee jo susta päälle päin kirjaimellisesti. Niinku, sä oot niin paljon tykänny siitä et sä oot jopa tehny sen puvun tai ees ostanu sen puvun, tilannu jostain. (lina, 8–10v., sopivaa)

linan vastauksesta tulee esiin cosplay-yhteisön luonteeseen kuuluva mahdollisuus keskustella myös tuntemattomien henkilöiden kanssa ja kokea välittömästi samanhenkisyyttä. Tämän mahdollisuuden osoittajana toimivat erilaiset faniutta ilmentävät visuaaliset merkit, joista cosplay -puku on erittäin selkeä osoitus yhteydestä hahmoon. Syy hahmojen merkittävyyden taustalla löytyykin harrastuksen yhteydestä faniuteen. Cosplay on osa anime- ja mangafaniutta ja pukujen taustalla on faniuden kohteiden ihailu, arvostus ja samaistumisen kokemus. Tämän vuoksi samaistumisen ja henkilökohtaisen yhteyden merkitys on niin keskeinen cosplayn hahmovalintoja tehtäessä, sillä vaikka cosplay voidaan määritellä jo omaksi lajikseen ja harrastukseksi, puvut ovat myös faniuden ilmaisun keino.

Samaistumiseen vaikuttavat ensisijaisesti hahmon tarina sekä luonne. Vaikka muut tekijät kuten hahmon sukupuoli tai ulkonäkö ovat myös vaikuttavia tekijöitä lopullisessa, ne eivät ole yhtä merkityksellisiä yhteyden luomisessa hahmoon. Samaistuminen on yhteydessä halun tavoilla, joiden vuoksi niiden erottaminen toisistaan ei ole mahdollista (Rossi, 2003, 167). Joten hahmoon samaistumisen rooli hahmovalintaa tehtäessä on erittäin merkityksellinen, sillä vaikka samaistuminen ja hahmosta pitäminen eivät takaa, että hahmo valittaisiin cossattavaksi, ne avaavat sille mahdollisuuden ja saavat aikaan halun cossata hahmoa. Tämä haluaminen korostuu haastateltavien vastauksissa kaiken merkityksellisimpänä tekijänä, jonka avulla voidaan tietyissä tilanteissa kumota jopa kaikki muut hahmon valitsemista ja cossaamista rajoittavat tekijät. Henkilökohtainen yhteys, arvostus ja samaistuminen ovat avainasemassa tämän halun muodostumisen kannalta.

Ite, just niinku mainitsin, että tykkään usein cossata just miehiä, koska monesti mä huomaan et monet naishahmot on semmosii.. ei mun tyyppisiä, et mä usein samaistun niitten miesten tarinoihin(lina, 8–10 v., sukupuoli)

Yleisesti mä varmaan huomaan et siellä on mulle jollain tasolla persoonallisesti että designin mukaan kiinnostava hahmo. Yleensä niihin liittyy myös jonkinlaista niinkun traagisuutta tai tämmöstä filosofista syvyyttä. (lina, 8–10v., sopivaa)

Mie tykästyn enemmän niinku näihin naishahmoihin ja aika moni sanoo että sie samaistut enemmän niihin ennenku miehiin. Niin sitä kautta ja jotenki niillä on aina kivemmat vaatteet ja tälleen tehäki niin. (Joonas, 4v., sukupuoli)

Sekä linan että Joonaksen vastaukset osoittavat ettei hahmon sukupuoli välttämättä ole kaikista merkittävin ominaisuus, vaan ennen kaikkea henkilökohtainen yhteys esimerkiksi hahmon tarinaan. Samaistumisen ja hahmon merkityksen oleellisuus sekä erityisesti sen hallitseva vaikutus tulee esiin negatiivisen yhteyden kautta. Jos suhde hahmoon onkin huono ja siihen liittyy itselle epämiellyttäviä ominaisuuksia, muut mahdollisesti positiivisetkin tekijät jäävät sivuun. Harrastajalle vastenmielinen tai inhottava hahmo ei millään keinolla voisi päätyä cossattavaksi. Muut ominaisuudet, kuten ulkonäkö, voivat lieventää negatiivista suhdetta hahmoon, mutta siinäkin tapauksessa hahmon merkitys on neutraali eikä valintaan ja toteutukseen tarvittavaa haluamista löydy.

Mä aika pitkään tein pelkkiä niinku poikia, et ensimmäiset 3-4 vuotta, et aika iso osa mä tein niinku pelkkiä jätkiä ja olin silleen "hyi tytöt, hyi tyttöjen vaatteita, hyi kaikki tyttöhahmot on ihan tyhmiä (Siiri, 9–10v., sukupuoli)

-- visuaalinenki puoli tottakai niinku tavallaan, jos se näyttää kivalta niin se ois kiva tehdä, koska se on hieno puku. Mutta sitten jos mä huomaan että se persoonallisuus on vaan sellanen että mä vihaan sitä hahmoa niin mä en pysty tekeen sitä, mä en pystyis alkaa tekemään hahmoa jota mä niinku suoranaisesti vihaan. (lina, 8–10v., sopivaa)

Siirin vastauksissa tyttöhahmojen negatiivinen näkemys tyttöhahmoista sekä perinteisen tyttöyden esittämisestä vaikuttivat cosplayssa haluun cossata mieluummin poikahahmoja. lina puolestaan koki erään hahmon visuaalisuuden itselleen erittäin mieluisaksi, mutta hahmoon liittyi hänelle henkilökohtaisesti negatiivisia tuntemuksia. Pelkkä puku itsessään viehättää käsityön näkökulmasta, mutta ei ole itsessään riittävä motivaatio cosplayn tekemiseen. Halu cossata hahmoa syntyy samaistumisen yhteydessä, minkä taustalla vaikuttavana tekijänä on affektisuhde faniuden kohteeseen. Cosplay -harrastajien fanius siis toimii haluamisen alkuperäisenä lähteenä ja affektiivinen suhde määrittää halutaanko hahmo valita vai ei. Hahmot itsessään eivät ole faneille joko ihailtavia tai vihatuvia, vaan affektiiviset kohtaamiset hahmojen kanssa määrittävät niihin liitettä-

vät attribuutit. Affektiiviset kohtaamisien keskiössä ovat myös samaistuminen ja ihailu.(Nikunen, 2005, 48.) Cosplayn hahmovalintojen taustalla merkittävä tekijä on siis samaistuminen, hahmon tärkeä merkitys ja ihailu, jotka ohjaavat kaikista eniten sitä, mitä hahmoja harrastajat valitsevat itselleen. Yleisin syy cossattavan hahmon valinnalle on faniuden affektiivisesta suhteesta juontuva halu olla hahmon kaltainen tai arvostuksen ja ihailun osoittaminen.

5.1.2 Hahmouuskollisuus: vapaus ja vastuu

Haastateltavat korostivat jokaisen cosplay -harrastajan vapautta cossata haluamaansa hahmoa huolimatta mistään rajoitteista. Tämän vapauden taustalla on kuitenkin oletus huolella tehtävistä hahmovalinnoista. Cosplay -yhteisön jäsenet ovat kaikki faneja ja omien valintojen lisäksi harrastajille on tärkeää myös nähdä muiden itselle tärkeiden hahmojen fanien panostavan omiin tuotoksiinsa. Koska cosplayssa oletetaan, että useimmat cossaajat valitsevat itselleen tärkeitä hahmoja ja sen vuoksi haluavat myös antaa parastaan, odotetaan kaikkien pukujen tuovan esiin huolellista paneutumista hahmon toteutukseen. Vaikka hahmon toteuttaminen ei olisikaan teknisesti tarkasteltuna täydellinen, puvuissa on osa-alueita, joista käy ilmi, että harrastaja on tehnyt parhaansa puvun eteen. Esimerkiksi puvussa käyttäytyminen ja hahmon rooliin eläytyminen nähtiin keinoina, joilla voidaan vaikuttaa puvun onnistumiseen teknisen osaamisen lisäksi. Toisten harrastajien halua cossata itselleen tärkeitä hahmoja ei toisaalta haluta rajoittaa, mutta samalla harrastajat toivovat vastuuta hahmouuskollisuuden suhteen.

Edelleenki se on että jokainen saa olla sitä mitä haluaa cossata, mutta kyllä enemmänki ite on vähän silleen että jos hahmo on vähän niinku hennompi niin, niin sitten ei mikään semmonen lihaskimppu mene sitä silleen että "miepä otan tästä tämän näin". Se, jotenki vähän pilaa (Joonas 4v., koko)

Mutta toki jos sitten näkee niinku että joku~ niinku~ vähän hevimpi..settinen tuota~ cossaa jotaki älyttömän laihaa hahmoa niin saattaa olla vähän silleen no~.. okei~joo~.. onhan toi ihan kiva ja silleen, mutta niin tuota.. kyl siinä silti on semmonen ehkä.. semmonen, että niinku tietää miltä sen hahmon pitäs näyttää niin sitten se tuntuu että se rikkoo sitä. (Kaisa,3v., koko)

Mut sitten niinku.. se on ehkä just se asenne että mikä niinku luo sen semmosen eron. että sillon ku se ihminen vetää silleen oikeen kunnolla sen hahmon asenteella ja sit niinku tavallaan, ehkä myös esittää sitä roolia.. niin sit sä et välitä siitä ruumiinrakenteesta. (Hanna, 3–4v., sukupuoli)

Haastateltavat eivät halunneet rajoittaa muiden mahdollisuuksia valita haluaansa hahmoa, mutta toivoivat kuitenkin, että hahmovalinnat tehtäisiin huolellisesti ja hahmon keskeisiä piirteitä kunnioittaen. Valintojen huolellisuuden osoittamisen ei välttämättä tarvitse tapahtua pelkästään identtisen ulkonäön avulla, vaan myös esimerkiksi hahmon roolin omaksuminen voi tuoda esiin harrastajan tuntemusta hahmon olemuksesta. Hahmouuskollisuuden odotuksen taustalla vaikuttaa edelleen hahmojen tärkeys ja niiden arvostaminen, joiden vuoksi cosplay -pukujen toteutuksessa halutaan tuoda esiin niin hahmon parhaat puolet omien kykyjen avulla. Butlerin mukaan yhteneväisyyden tavoittelu ja toivominen ovat ymmärrettäviä seurauksia samaistumisen määrittelemisessä fantasian ruumiillistamiseksi, sillä ihailun kohde tehdään ruumiin kautta merkitykselliseksi (Butler, 2006, 229). Joten harrastajien odotukset lempihahmojensa ruumiillisista esityksistä johtuvat heidän toiveistaan nähdä mielikuviaan vastaavat hahmot ruumiin kautta toteutettuina. Hahmon suunnitelmalle uskolliset cosplayt konkretisoivat ja ruumiillistavat affektiivisessä kohtaamisessa hahmoon liitettävät attributit. Hahmojen ihailu ja olemuksen yksityiskohtaisen jäljittelyn tavoittelu tuovat esiin myös muita tekijöitä.

Ihailu ja idealisointi liittyvät myös normalisoimiseen ja sitä kautta ihannekuvat voivat päätyä luonnollistettuun asemaan, jossa niiden arvostusta ei kyseenalaistettaisi (Rossi, 2003, 48). Cosplayn yhteydessä hahmojen ihannointi ja jäljittely voivat näin ollen myös asettaa hahmon olemuksen kyseenalaistamattomaan asemaan, jossa hahmon esityksestä tulee kiistämätön normi. Hahmouuskollisuuden odotus osoittaa, että hahmoilla on vaikutus harrastajien ruumiillisuuden esityksiin sekä myös haluun valita tiettyjä hahmoja cossattavakseen. Samin ja Maijan kuvauksissa hahmon olemuksen kunnioittaminen oli tärkeää.

Siis yleensä mä vaan katon hahmoja silleen että "pystyn, pystyn, en pysty tai en halua" tai siis se on just enemmänki sitä että en halua, koska mä tiedän että mä en pystys tekemään sille hahmolle kunniata. Siis mä en pystys olemaan tarpeeksi hyvä se.. tarpeeksi hyvä itselleni. (Sami, 8v., koko)

En näe itseäni sopivaksi niihin ja sitten siihen tulee sellainen ajatus että en halua pilata näitä hahmoja sillä, että cossaisin niitä tällä (epäselvä sana) vartalolla joka ei sovi niihin. (Maija, 9–10v., koko)

Harrastajat asettivat itsenäisesti haluamiselleen rajat siitä, millaisille hahmoille he pystyisivät omalla olemuksellaan tekemään oikeutta. Cosplayssa hahmo on lähtökohtainen malli, jota tavoitellaan ja johon verrataan niin omaa kuin myös muiden suoriutumista ja mahdollisuuksia. Samaistuminen ja siitä syntyvä haluaminen antavat harrastajalle syytä toteuttaa hahmosta cosplay, mutta samalla ne toimivat myös sen rajoittajina. Kunnioituksesta ja ihailusta kumpuava hahmouuskollisuuden odotus asetetaan myös itselle, monissa tilanteissa kaikista voimakkaimmin juuri itselle. Cosplayn hahmovalintoja tehtäessä harrastajien haluamisen, samaistumisen ja ihailun kaksi puolta säätelevät mahdollisiksi koettuja vaihtoehtoja. Toisaalta affektiivisuuden kautta tärkeäksi koettu samaistumisen kohde haluttaisiin tuoda esiin ruumiin kautta, mutta toisaalta joidenkin hahmojen yhteydessä oma ruumis voidaan kokea riittämättömäksi hahmon asettamaan malliin, jolloin halu säilyttää hahmon arvokkuus alkaa vaikuttaa.

Harrastajat siis sekä luovat että rajoittavat mahdollisuuksiaan hahmovalintojen suhteen itsenäisesti erilaisten haluamisien motivoimina, mikä seuraa Foucault'n panopticonin ideaa itseään säätelevästä subjektista. Ajatus kuria tarkkailevasta järjestelmästä kutsuu yksilön valvomaan omaa käytöstään ja vakiinnuttaa tämän käytännön. Esimerkiksi kuntoilun ja treenaamisen järjestelmät on vakiinnettu normalisoituun asemaan, jossa ne edellyttävät ja kutsuvat yksilöä huolehtimaan ruumiinsa terveydestä. Näistä järjestelmistä piittaamaton yksilö tuntee laiminlyövänsä ruumiin terveyttä. (Entwistle, 2015, 17–18.) Cosplayssa hahmouuskollisuus on samassa asemassa, jossa harrastajat huolehtivat oman olemuksensa sopivuudesta hahmon asettamaan malliin ja säätelevät toimiaan. Jokaisessa haastattelussa harrastajat kuitenkin useaan otteeseen korostivat nimenomaan kaikkien vapautta valita ja cossata haluamaansa hahmoa huolimatta mistään rajoitteista ja hahmovalintoja tehtäessä on myös tilanteita, joissa hahmon asettama malli joustaa harrastajan haluamisen tieltä.

5.1.3. Hahmojen muuttaminen

Hahmot ovat cosplayssa arvostettu ja ihailtu ohjenuora, joiden olemuksen tavoittelu on myös harrastajien toiminnan tavoite. Hahmoista poikkeavat cosplayt herättävät tämän vuoksi usein ristiriitaisia mielipiteitä. Yleisesti hahmojen muokkaaminen nähdään negatiivisena, sillä monet pitävät sitä laiskana toimintana, jolla yritetään välttyä alkuperäisen puvun työläydeltä. Pukuun panostaminen ja kaikkensa yrittäminen korostui haastateltavien mielipiteissä tärkeänä tekijänä. Puvun muokkaaminen hahmon keskeisten piirteiden vastaiseksi nähtiin myös turhana huomionhakuisuutena. Esimerkiksi seksikkäät bikiniversiot hahmoista eivät haastateltavien mukaan aina vastanneet hahmon keskeistä ideaa.

No monet tykkää kyllä seksikkäistä female versioista mutta niinkun yleisen, ihmisten jotka oikeesti kiinnittää huomiota siihen tekniikkaan ja näihin niin heidän silmissään sillä ei just oo kauheen hyvä maine -- että siitä sit tehään sen sijaan että aateltas että entä jos se hahmo olis, niin pukeutusko se oikeesti tuolla tavalla ja muuta että. Sillä on vähän ikävä maine ja Suomessa sitä tehään tosi vähän. (Siiri, 9–10v., sukupuoli)

Hahmojen muuttamista ei itsessään nähty huonona tai sopimattomana, mutta muokattujen versioiden maine harrastajapiireissä on huono ja vaikka puvulle antaisi kaikkensa taitojen ja hahmouuskollisuuden puolesta, muutokset hahmon ulkonäössä voivat silti herättää närkästystä. Haastateltavat mainitsivat kuitenkin harrastajayhteisössä olevan myös henkilöitä, erityisesti internetissä, jotka hyödyntävät mahdollisuuden haukkua ja loukkaantua mistä tahansa syystä. Yleisesti hahmojen muuttamiseen useimmat haastateltavat antoivat saman lausunnon kuin muihinkin hahmovalintoihin: jokainen saa valita ja tehdä haluamansa. Toisaalta jotkut haastateltavat näkivät hahmojen muutetuissa versioissa myös selkeän positiivisia puolia, vaikka niiden laajuus ei ollut yhtä laaja kuin huonompien puolien.

Mä sanoisin että kaikki jotka haluaa niin tehkää vaan, mutta sitten, tietenki se että omalla vastuulla aina. Vähän kaikessa tässä niinku harrastuksessa on se että se on kuinteki aika-, jos tekee sitä julkisesti mitä suurin osa luultavasti tekee, niin aina voi tulla paskaa niskaan ihan sama vaikka kuinka hyvin sun puku olis tehty. (Maija, 9–10v., koko)

Heittaajat heittää kaikkea mitä ne haluaa, mutta yleensä minun- tai minun omasta mielestä sellanen luovuus ja hahmojen muokkaaminen on hyvä- ellei hyväksytyä niin jopa suotavaa. (Sami, 8v., koko)

Haastateltavien kommentit osoittavat, että jotkut henkilöt voivat hyödyntää mitä tahansa cosplayn osa-alueita syynä haukkumiselle tai negatiiviselle kommentoinnille ja hahmojen muuttaminen tarjoaa uuden syyn. Kuitenkin oman version suunnittelu itselle tärkeästä hahmosta näyttäytyi positiivisena erityisesti hahmon affektiivisuuden kannalta. Erityisen luovuuden sekä itseilmaisun mahdollisuus nähtiin lisäävän puvun toteuttamisen mielekkyyttä sekä yhteyttä hahmoon. Henkilökohtaisen panoksen lisääminen puvun toteutukseen koettiin tekevän hahmosta vielä merkityksellisemmän ja puvusta erityisesti itselle sopivan. Samaistumisen tärkeyden huomioiden on ymmärrettävää, kuinka harrastaja voi olla valmis poikkeamaan hahmonalkuperäisestä suunnitelmasta ja saamaan osakseen joidenkin harrastajien paheksuntaa, kun vaihdossa hän saa itselleen merkityksellisemmän kokemuksen. Esimerkiksi Kaisan kommentti tuo esiin hahmoversioiden mahdollisuutta lisätä affektiivisuutta.

Se hahmo on tuttu, mutta sitten pääset vähän ite muokkaamaan sitä niin se on heti niinku, sitten tuntuu enemmän omalta sitte. ja se on sitte niin, tuntuu hauskalta .. niinku silleen mukava(aurahtaa). (Kaisa, 3v.)

Oman version tarjoama lisäys samaistumisen tunteeseen ja sen myötä haluan toteuttaa hahmo voi kumota osan hahmoukollisuuden asettamista rajoituksista. Erityisesti, jos oma ruumis koettaisiin mahdollisesti riittämättömäksi tai sopimattomaksi alkuperäiseen versioon muokattu ja tulkittu versio laajentaa hahmoukollisuuden odotuksen asettamaa rajaa mahdollistaen cosplayn toteutuksen. Edellytyksenä on kuitenkin edelleen, että myös muutokset tehdään hahmoukollisesti. Vaikka hahmon asettamista rajoista joustetaan, ne ovat edelleen olemassa ja ne tulee myös säilyttää, jotta versio mielletään sopivaksi. Haastateltavien mukaan merkittävin ongelma hahmojen muuttamisessa on nimenomaan hahmon keskeisistä piirteistä poikkeaminen, mikä tekee hahmosta tunnistamattoman, mikä on hahmoukollisuuden ja cosplayn onnistuneisuuden oleellisia mittareita.

Että mä sitä kautta lähin muokkaamaan itselle sopivaksi sitä hahmon designia. Että mä perustan johonki sen muutoksen minkä mä-, no ei se välttämättä oo muutos, ku se on just sitä että, tämä on se tulkinta mikä minulla nyt on tästä hahmosta. (Maija, 9–10v., koko)

Yleensä mä en tunnista niitä, koska ne ei oo silleen original hahmoja, mut kyl mä, jos mä juttelen jonku kanssa niin -- kyl mä oon silleen että "aa, nice" On siinä niinku käytetty luovuutta, että hän on kuitenkin tehny miespuolisen version. -- Mut kyllä mä oon niinku ehkä vähän siinä mielessä sellanen, vaikea tapaus että mä niinku kuitenkin arvostan enemmän sellasia oikeita cosseja kuin että siitä ois tehty oma versio. (Kalle, 5v., sukupuoli)

Versioituja hahmoja ei välttämättä mielletä "oikeaksi cossamiseksi" ja odotuksena on, että muutosten taustalta löytyy jokin erityinen syy, joka voitaisiin tarvittaessa esittää. Ruumiillisuuden odotukset cosplayssa tulevat siis hahmojen kautta ja harrastajien faniuden affektiivisuus määrittelee ruumiille asetettavien rajojen sijaintia. Haastateltavien vastauksissa haluaminen korostui kaikista merkittävimäksi tekijäksi eikä hahmon asettamaa normia aina havaittu, koska haluamisen ja samaistumisen rajat loppuvat ruumiin koettujen mahdollisuuksien kanssa samaan pisteeseen. Affektiivinen suhde hahmoon synnyttää halun tehdä cosplay hahmosta. Jos hahmon sekä oman ruumiin välinen suhde koetaan myös affektiivisuudesta juontuvan ihailun ja arvostuksen myötä syntyneen hahmouskollisuuden noudattamisen halun mukaisesti sopivaksi, hahmon cosplay todennäköisesti toteutetaan. Jos hahmon olemuksen ja oman ruumiin välinen suhde koetaan hahmouskollisuutta rikkovaksi, halu tehdä hahmolle oikeutta vastustaa halua cossata hahmoa. Hahmon normi on siis ruumiillistettuna harrastajan subjektissa, jolloin hahmon asettamat rajat ilmenevät yksilön halun rajoina. Hahmon määrittelemiä rajoja ei havaita, koska ne eivät ilmene subjektien ruumiiden ulkopuolella. (Butler, 2006, 227.) Hahmouskollisuuden normin asettamat rajat ovat harrastajien subjektipositioiden rajat. Kun cosplay toteutetaan hahmon olemukselle uskollisena, se pysyy normien sisällä.

Ei~ oo~ koskaan [rajoittanut] mun mielestäni ainakaan. Kyl mie oon aina voinu kaikkea cossata mitä mä oon halunnu. (Kalle, 5v., koko)

Hahmouskollisuuden rajoja ei voida poistaa, sillä jos ne poistettaisiin cosplayn keskeisin elementti, hahmo, muuttuisi tunnistamattomaksi ja katoaisi vieden mukanaan cosplay -harrastajan subjektin. Rajat ovat kuitenkin siirrettävissä, koska hahmojen olemuskin on tulkittavissa. Hahmojen muuttaminen herättää harrastajissa ristiriitaisia näkemyksiä, sillä se leikittelee subjektiuden rajoilla venyttäen normin rajoja ja häilyen soveliaan ja sopimattoman cosplayn välisessä tilassa. Harrastajien faniuden affektiivisuudesta kumpuavat kaksi haluamisen tapaa työntävät cosplayn ruumisnormien rajoja vastakkaisiin suuntiin. Ihailusta ja arvostuksesta juontuva halu tehdä hahmolle oikeutta tiukentavat normin rajoja, kun taas samaistumisesta syntyvät halu tehdä ja toteuttaa laajentavat subjektin ruumiin mahdollisuuksia.

Kumpikin haluista on lähtöisin samasta affektiivisuuden kokemuksesta ja yhteydestä hahmoon, joten ne periaatteessa kumoavat toistensa vaikutuksen. Keskeisessä roolissa on subjektin kokemus omasta ruumiistaan. Jos harrastaja kokee oman ruumiinsa riittämättömäksi tai sopimattomaksi hahmoon, halu toteuttaa cosplay vähenee hahmouskollisuuden rinnalla. Toisinpäin käännettynä positiivinen kokemus omasta ruumiista mahdollistaa toteuttamisen halun. Hahmojen muuttaminen, tulkinta ja versioiminen lisäävät sekä harrastajan henkilökohtaista yhteyttä hahmoon että mahdollisuutta kokea oma ruumiinsa hahmoon sopivaksi ja näin ollen pystyvät laajentamaan hahmouskollisuuden normin rajoja.

5.1.4 Haluamisen ja ihanteen normit

Hahmouskollisuuden piirissä pysyen, mutta hahmojen olemuksia tulkiten cosplayn ruumisnormeissa voisi olla tilaa perinteisistä ruumisnormeista poikkeavien ihanteiden mahdollisuudelle. Kaja Silvermanin mukaan normatiivisen kulttuurin ulkopuolelle jäävien ruumiinmalleihin samaistuminen ja ihannointi olisi avain ruumisnormien kriittiseen vastarintaan. Valtavirtaisten ihanteiden rinnalle kaivataisiin toisenlaisia ruumisihanteita sukupuolen, ruumiinmuotojen, etnisyyden tai ikääntymisen osalta. (Rossi, 2015, 94; Rossi, 2003, 48.) Positiiviset ruumiillisuuden kokemukset cosplayssa voisivat mahdollistaa tällaisten ihannekuvien

esittämisen, vaikka niitä ei valtavirtaisessa media kuvastossa ole nähtävillä. Tällaisten cosplay esitysten myötä olisi mahdollista, että hahmojen ruumiillisuutta (hahmon olemukselle uskollisena) eri tavalla tulkitsevat cosplay puvut saisivat osakseen arvostusta ja niistä voisi muodostua Silvermanin peräänkuuluttamia ruumisnormeja kritisoivia ihanteita, joita toistettaisiin eteenpäin cosplay -yhteisön kautta. Samaistuminen ja haluaminen ovat cosplayn liikkeelle panevia voimia ja nämä liikevoimat lähtevät harrastajien omista mielenkiinnoista ja faniudesta. Samaistumisen ja halun ohjaaminen ei kuitenkaan ole täysin subjektiivinen omassa hallinnassa eikä yhtä vapaata kuin voisi olettaa.

Cosplayn hahmovalinnat ovat lähtöisin harrastajien fanittamista sarjoista, elokuvista ja lukuisista muista medialähteistä, joiden representaatiot vaikuttavat myös hahmovalintojen tekemiseen. Cosplay -harrastajat valitsevat oman halunsa mukaan itselleen tärkeitä ja merkityksellisiä hahmoja, mutta se, mitkä hahmot lopulta koetaan merkityksellisiksi ja samaistuttaviksi ei aina ole sattumanvaraista, vaan hahmojen esitykset lähdemateriaaleissa ovat erittäin oleellisia faniuden affektien kannalta. Esimerkiksi hahmojen sukupuolen osalta voidaan tarkastella kuinka eri sukupuolta olevia hahmoja esitetään erilaisissa sarjoissa ja kuinka nämä esitykset vaikuttavat fanien ja harrastajien näkemyksiin hahmoista. Mieshahmojen cossaaminen on hyvin yleistä niin mies- kuin naisharrastajien parissa. Cosplay-yhteisössä on ollut myös vaiheita jolloin naispuoleisille harrastajille oli yleisempää cossata mieshahmoja kuin naishahmoja. Harrastajien seuraamalla lähdemateriaaleilla todennäköisesti oli tähän vaikutusta. Sukupuolen lisäksi hahmojen esityksien vaikutus yltää myös muihin alueisiin, kuten esimerkiksi etnisyyteen tai ikään.

Ne naishahmot on vähän rajallisia. Että mieshahmoja keskimäärin on paljon enemmän ja tietenki se että koska on semmosia että keskiössä on mieshahmoja, niin ne on paljon paremmin käsikirjoitettuja esimerkiksi ne mieshahmot ku ne naishahmot. (Maija, 9–10v., sukupuoli)

Ja sitten se näky myös siinäkin että mä aloin arvostamaan myös tyttöhahmoja, huomata että, okei ei nää oo niin pahoja ku mä luulin, ja kattomaan ehkä myös sellasia sarjoja missä ne tyttöhahmot ei ole vaan jotain sellasia sivuhahmoja huonoissa roolituksissa. Että sekin saatto ehkä niinku tämän- genrevalinnat vaikuttaa siihen. (Siiri, 9–10v., sukupuoli)

Maijan ja Siirin kommentteissa naishahmojen käsikirjoitusten tyyli esiintyi merkityksellisenä hahmoin samaistumisessa. Mieshahmojen tarinoita pidettiin yksityiskohtaisemmin ja monipuolisemmin kirjoitettuna, kun taas naishahmot usein ovat sivurooleissa eivät saa esimerkiksi yhtä tarkasti suunniteltuja luonteen piirteitä. Siiri oli huomannut genrevalintojen vaikuttaneen kokemuksiinsa naishahmoista, sillä sarjojen väliset tyylit kuvata hahmoja vaihtelevat. Samin havainto hahmojen esittämisestä ja käsikirjoittamisesta liittyi etnisyyteen.

Et silleen se ehkä hyvin paljon sitoutuu siihen että mä en välttämättä oo samaistunu niin paljon toista etnisyyttä oleviin hahmoin.. Kuulostaa tosi rasistiselta (naurahtaa) kun sen sanoo noin, mut tota noin, asiaa auttaa se että valtaosa hahmoista on kaukasialaisia. (Sami, 8v., etnisyyys)

Hahmojen etnisyyksien erilaisuuden niukkuus vaikuttaa hänen mukaansa myös todennäköisyyteen samaistua eri etnisyyttä edustavaan hahmoon. Erilaisia etnisyyksiä edustavien hahmojen monipuolinen kuvaaminen antaisi harrastajille enemmän vaihtoehtoja hahmojen suhteen.

Samaistumisen ja hahmovalintojen mielekkyyden lisäksi cosplayn lähdemateriaaleilla on vaikutusta myös cosplayssa vallitseviin ruumisnormeihin, sillä hahmojen ruumiillisuuteen liittyvät normit tulevat niiden alkuperäisistä esityksistä mediassa ja sitä kautta ne omaksutaan hahmojen mukana myös cosplayn pariin. Cosplayssa voi siis olla mahdollisuuksia ja tilaa ruumisnormien laajentamiselle hahmojen kautta, mutta lähtökohdat joista tämä laajentaminen aloitettaisiin eivät ole ainoastaan cosplayn piirissä.

5.2 Cosplayn odotukset ruumiille

5.2.1 Hyvännäköisyyden odotus

Cosplayssa ulkonäkö ja sen muokkaaminen ovat erittäin keskeinen osa harrastusta. Harrastuksen idea on esittää valittua hahmoa, joten oman ulkonäön

muuttaminen samanlaiseksi hahmon kanssa on keskeinen osa cosplayn toteuttamisesta. Riippuen valitusta hahmosta harrastajan ja hahmon olemus saattaa jo valmiiksi olla samankaltainen tai hyvinkin erilainen, mikä tarkoittaa, että ulkonäköön vaikuttamisen keinot vaihtelevat. Kaikkien teemojen ja käsiteltyjen aiheiden taustalla on ulkonäköön liittyvä odotus hyvännäköisyydestä ja viehättävyydestä. Tämä odotus on kaikissa tekijöissä se tavoite, joka pyritään saavuttamaan. Lähdemateriaalit eli hahmot sekä kulttuuriset kauneusihanteet asettavat mallin hyvännäköisyydelle, mikä tämän hetken yhteiskunnan ihanteissa yleensä tarkoittaa hoikkaa nuorta, fyysisesti täydellistä ruumista (Bordo, 2003, 295–296).

No tietenki, kaikilta odotetaan aina sitä, että ne on hyvännäkösiä, koska eihän animessa oo ikinä rumia ihmisiä. (Sami, 8v., sukupuoli)

Hyvännäköisyyden ja viehättävyyden määritelmiä on kuitenkin useita ja ne vaihtelevat tilanteiden mukaan. Miellyttävän ulkonäön määritelmä on paikantunut subjektin näkökulmaan ja riippuu ympärillä vaikuttavasta kulttuurista, ajankohdasta ja subjektin omasta historiasta. (Rossi, 2003, 32.) Cosplayssa odotetaan hyvännäköisyyttä, koska se käsitteenä liitetään hahmojen olemukseen. Niin harrastajien näkökulmat kuin yksittäisten hahmojen ominaisuudet vaikuttavat siihen, mikä näyttää hyvältä. Esimerkiksi hahmon puitteissa hyvännäköiseksi määriteltävä ulkonäkö voi vaihdella, jos jonkin hahmon suunnitelmassa ei ole tarkkaa oletusta ulkonäöstä tai yksittäinen ominaisuus on niin keskeinen tunto-merkki, ettei muiden ominaisuuksien vastaavuudella ole yhtä paljon painoarvoa. Lisäksi animaatio hahmojen siirtäminen todellisuuteen vaatii usein jonkin asteista tulkintaa, mikä voi johtaa poikkeaviin odotuksiin hahmon ulkonäön suhteen. Toisaalta hahmon ulkonäkö voi olla erittäin oleellinen osa hahmoa tai ikonisen tunnistettava, ettei sen osalta ole useampia tulkintoja, vaan yhteisön mielipiteet ovat yhtenevät.

5.2.2 Siloposkiset animemummot: odotukset iästä

Haastateltavien mukaan cossattavien hahmojen iällä ei ole juurikaan vaikutusta hahmovalintaa tehtäessä. Ikää pidettiin piirteenä, jolla ei ole huomattavaa merkitystä hahmon kannalta ja sen huomioiminen hahmovalintaa tehtäessä tapahtuu viimeisimpien tekijöiden joukossa, jos siihen kiinnitetään huomioita lainkaan. Monissa haastatteluissa harrastajat kertoivat, etteivät yleensä edes tiedä hahmojen ikää ellei sitä jollain tapaa korosteta lähdemateriaaleissa tai se ei ole erittäin selkeästi esillä hahmon olemuksessa. Melkein kaikki muut hahmoihin liittyvät ominaisuudet menivät oleellisuudessa iän ohitse, kun sitä ei käsitelty ulkonäköön liittyvänä tekijänä. Hahmojen varsinaiseen ikään ei siis pidetty merkityksellisenä hahmovalintojen kannalta yhtä paljon kuin esimerkiksi luonnetta ja ulkonäköä. Ikä kuitenkin liitetään hyvin vahvasti myös ulkonäköön ja kaikista ilmeisimmin ikä tulee ilmi ruumiinpinnalta (Hepworth, 2000, 39). Joten ainakin välillisesti myös hahmon iällä on merkitystä, kun hahmon ulkonäköön kiinnitetään huomiota.

[ikää oleellisempia ovat] siitä että miltä se asu itsestään näyttää ja miltä se hahmo näyttää ja ni, osaa vähän sitten jo- ja luonteeseen ja persoonaan niin osaa vähän sitten jo eläytyä ja näin. (Joonas, 4v., ikä)

No ensinäkin kyllä.. iän,- ensinäki se että se puku on kiinnostava ja semmonen että mie haluisin tehdä sen ja~ sit myös se että mie pystyisin tekeen sen. Että taidot riittäis siihen. Ja myös on tosi tärkeitä että mie pidän niistä hahmoista myös niinku luonteeltaan ja näin, et sekin menee ihan reippaasti iän, iän ohi. Se ehkä vaikuttaa myös vähän siihen ikä juttuun siinä mielessä että mie en hirveesti esimerkiksi tykkää just nuorista hahmoista. -- ja kyllä siellä sitten kaikki nää tämmöset, ehkä se sarja jopa menee sen etu- etusijalle että jos se on jossaki kiinnostavassa sarjassa joku, hahmo niin ei se sitten se ikä oo niin. (Jenni, 4–5v., ikä)

Hahmojen persoonaan liittyvä ominaisuudet sekä pukujen elementit käsityön kannalta menivät haastateltavien kommentteissa hahmojen iän merkityksen ohitse. Jennin kommentissa iän huomiointi vaikutti tulevan vasta, kun muita hahmon ominaisuuksia ei enää ole arvioitavana.

Animessa ja mangassa hahmojen ikä ei kuitenkaan välttämättä näy ruumissa yhtä selvästi. Toisissa sarjoissa hahmojen ikää saatetaan kuvata realistisemmin suhteessa siihen kuinka ikääntyminen näkyy todellisuudessa, mutta toisissa

sarjoissa totutut ikääntymisen merkit tai niiden puute eivät kuitenkaan kerro mitään hahmon varsinaisesta iästä. Cosplay pukuihin huomioitavan ulkonäön kannalta hahmon varsinainen ikä ei siis välttämättä ole edes mahdollista huomioida perinteisten ikääntymiseen liitettävien merkkien kautta. Tästä näkökulmasta harrastajan ja hahmon iältä ei odoteta varsinaista vastaavuutta, jos sillä ei ole vaikutusta puvun ulkonäköön. Lisäksi nuorten harrastajien iän arvioiminen pelkän ulkonäön pohjalta ei ole täysin mahdollista varsinkaan, kun harrastajan oma olemus yleensä peittyy maskeerauksen ja puvun alle.

En mie yleensä huomioi sitä yhtään. -- koska suurin osa kuitenkin cossaajista on iältäänsä just siihen niinkö, semmoseen kivaan haarukaan siihen 13 ja 25 välille niin, niissä on ihan mahotonta arvioida että minkä ikäinen sie oikeasti olet. Ja~ sitten monista hahmoista ei ees tiä että minkä ikäisiä ne on. Et ne saattaa näyttää 13 vuotiaalta mutta ne on oikeasti 2027. (Sami, 8v., ikä)

Kaikista ei välttämättä se hahmon ikä tuu niin selkeästi esille...Sepä se, että monessa hahmossa ei välttämättä näy se ikä niin vahvasti, jollei oo sitten semmonen, oikeesti vanhempi henkilö tai sitten nuorempi henkilö. (Kaisa, 3v., ikä)

Ja en oo vielä päässy cossaamaan yhtään semmosta oikeesti vanhannäköistä hahmoa. Muutama yli sata vuotias on tainnu olla, mutta ne on kaikki semmosia siloposkisia animepoikia ja -tyttöjä niin.. ei ehkä lasketa... (Maija, 9–10v., ikä)

Haastateltavien mukaan ikä ei tule hahmoista tai cossaajista selvästi esiin, jos sitä ei korosteta ja iästä riippumatta ulkonäkö odotukset pysyvät samanlaisina. Nuorekasta ulkonäköä pidettiin edullisena harrastamisen kannalta, sillä vaikka meikin ja muiden maskeeraukseen liittyvien keinojen avulla voidaan saada luotua illuusio niin nuoruudesta kuin vanhuudestakin, vanhemmaksi meikkaamista pidettiin helpompana kuin iän merkkien kätkemistä. Ulkonäköön liittyvien teknisten taitojen kannalta ikä on ominaisuus, jonka haastavuus kasvaa ajan myötä. Iän ulkonäöllinen vastaavuus ei toisaalta ole yhtä merkityksellinen hahmon onnistumisen kannalta, kuin esimerkiksi sukupuolen yhteydessä, vaan odotukset puvun vastaavuudelle hahmon ulkoiseen ikään nähden olivat melko joustavat. Iän onnistunutta jäljittelyä pidettiin positiivisena lisänä cosplayn kokonaisuuteen, mutta se ei edelleenkään ole huomion ensisijainen kohde.

Se on aika semmonen, sitä saa helposti, (naurahtaa) saa itsestään vanhannäköisen tai nuorennäköisen jos haluaa ja ei ehkä oo se oleellinen pointti kuitenkaan siinä, onnistuneessa cossissa. (Jenni, 4–5v., ikä)

Vaikka hahmon varsinaisella iällä ja iän vaikutuksella ulkonäköön ei ole huomattavaa merkitystä, eikä harrastajan ja hahmon ikien odoteta välttämättä vastavan toisiaan, harrastajan iällä suhteessa hahmon ikään on kuitenkin merkitystä tietyissä tilanteissa. Nuoremmat harrastajat eivät nähneet iän puolesta rajoituksia omissa hahmovalintojen mahdollisuuksissaan, mutta vanhemmat harrastajat toivat esiin pohdintojaan selkeästi nuorien tai lapsihahmojen sopivuudesta. Kovin paljon itseä nuorempien hahmojen cossaamista ei nähty mielekkäänä ikäeron puolesta. Huomattavasti itseä nuoremman hahmon cossaaminen koettiin naurettavaksi tai jopa ahdistavaksi. Myös samaistumisen kysymys nousi keskeiseksi hahmojen ikää pohdittaessa ja koettiin, että helppointa on samaistua omaa ikää lähellä oleviin hahmoihin. Ihmisillä on taipumus samaistua oman ikäisiin henkilöihin sekä toimia samanikäisten kanssa. Tätä kautta yleensä opitaan, mitä sosiaalisia odotuksia yksilölle asetetaan tietyssä iässä (Hendricks & Hendricks, 1986, 31). Hyvin nuoriin hahmoihin samaistuminen koettiin hankalana ja sopimattomana, eikä sitä nähty varteenotettavana valintana.

Ja sitten onkohan se suomen vanhin joka harrastaa, no ei ehkä aktiivisesti tällä hetkellä, joku lähemmäs neljäkymppinen. Ja kyllähän joskus näkee näit vanhempia, mutta just se ehkä on, et valitsee sitten siihen miten itestä tuntuu, että jos tuntuu että en ehkä nyt nelikymppisenä mene (naurahtaa) kakstoista vuotiaasta. (Siiri, 9–10v., ikä)

Vähän ahdistavaa, jos on semmoinen kolmekymppinen pukeutuneena 15-vuotiaaksi. Siitä tulee vähän semmonen epämiellyttävä olo ehkä. (Milla, 2–3v., ikä)

Nuoremmat harrastajat eivät nähneet oman ikänsä puolesta rajoitteita hahmovalintojen mahdollisuuksissa, mutta vanhemmat harrastajat toivat esiin pohdintojaan oman ikänsä vaikutuksesta. Siirin ja Millan kommentteista nähdään, että paljon nuorempien hahmojen cossaamiseen liittyy tekijöitä, jotka saavat harkitsemaan pukujen sopivuutta. Toisaalta, kuten Jirin kommentti osoittaa, asiassa ei nähty ongelmaa, jos ulkonäöllisesti näyttää hahmolta ja sitä haluaa todella cossata. Kuitenkin ikäero tiedostettiin eikä esim. lapsihahmojen cossaamista pidetty ensisijaisena valintana. Vanhemmilla harrastajilla oma ikä siis vaikuttaa siihen, mitkä hahmovalinnat koetaan soveliaiksi, mutta ikäero hahmon kanssa ei ole täysin ylittämätön kynnys eikä kaikkia nuoria hahmoja suljeta automaattisesti pois.

Jos vaikka niinku se hahmo on sen ikänen, vaikkapa joku 16 ja sä oot ite joku kolmekymppinen. Jos se vaan, jos se cossi näyttää hyvältä niin ihmeessä vaan. (Jiri, 3v., ikä)

Haastateltavat eivät nähneet cosplayn harrastamiselle tarkkaa ala- tai yläikärajaa, mutta haluamisen ja kiinnostuksen merkitys korostui myös tässä aiheessa. Harrastuksen aloittaminen on haastatteluiden pohjalta mahdollista aivan pikkulapsesta alkaen, mutta sillä oletuksella, että lapsi itse haluaa sitä. Vanhempien pukemat pikkulapset nähtiin toisaalta suloisina, mutta toisaalta ajatus herätti pohtimaan onko kyseessä varsinaisesti cosplay, jos lapsi ei ymmärrä puvun merkityksiä tai ei ole itse valinnut pukeutua pukuun.

Onko oikein esimerkiksi semmoselle- sen ikäiselle lapselle, joka ei itse välttämättä pysty/ saisi tutustua niinku joihinki tiettyihin niinku lähdemateriaaleihin ja tämmösiin, jos puhutaan vaikka k-16 elokuvista. Ja jotku sitten lätkäsee lapselle päälle tästä nyt tämän Jokerin puvun tästä ja tästä leffasta, niin onko se sitten oikein. Niin, olen siinä kohtaa ehkä vähän silleen että ei, älkää, koska se lapsi ei itse ymmärrä sitä. Ja.. se tieten että jos lapsi itse tulee esittämään tämän että, hei voidaanko tehdä hänelle puku ja voidaanko tehdä tämmönen puku. Niin, joo, kyllä. (Maija, 9–10v., ikä)

Lapsen oma halu pukeutua cosplay pukuun näkyy Maijan kommentissa oleellisena harrastuksen aloittamisen tekijänä. Lapsen itse esittämä hahmotoivomus myös todennäköisesti on tämän ikään sopivista lähdemateriaaleista. Vanhempien harrastajien osalta nähtiin, että harrastusta voi jatkaa niin kauan kuin itselle tuntuu sopivalta. Osa haastateltavista tunsu, että jatkaisi harrastusta 50-60 -vuotiaanakin, mutta osalle tällainen mielikuva tuntui epätodennäköiseltä. Mielienkiinnon säilyminen oli keskeisin tekijä, jonka nähtiin vaikuttavan cosplayn jatkamiseen vielä vanhempana. Aineiston mukaan cosplay harrastajat ovat enemmistöltään nuoria 20 vuoden kummallakin puolella. Oman kuvauksensa mukaan 25- vuotiaat harrastajat lukeutuvat jo vanhempaa päähän ja 30 vuotta on tässä kontekstissa jo vanha.

Ja sitten, no, en mä sanois että yläikärajaa on, että jos vain jaksaa kiinnostaa. (Kaisa, 3v., ikä)

No, alaikärajaa en osaa kuvitella, mutta.. kyllä sitä yläikärajaa on ite vähän miettiny ku on niin vanha siellä. tai on niinku ehdottomasti siinä vanhemmassa päässä. Ja sitten ku kattoo siellä että jos on itteään vanhempia ihmisiä niin usein ne sitten on arkivaatteissa. -- on tämmönen mututuntuma tiekkö että sittenku on viiskuuskymppinen niin sitten voi olla vähän ehkä semmonen että.. vähän vaikea kuvitella itteänsä cossaamassa. (Hanna, 3–4v., ikä)

Hannan pohdinnasta käy ilmi harrastajaidentiteetin eri puolet. Vanhempi harrastaja voi edelleen olla mukana anime- ja mangafaniudessa, mutta cosplayn osuus alue herättää ajan kuluessa kysymyksiä siitä, kuinka sopivaa hahmoiksi pukeutuminen on, kun muut ikätoverit eivät osallistu siihen

5.2.3 Kuvakulman merkitys: odotukset ruumiin koosta ja muodosta

Pituus nousi ruumiinkoosta keskusteltaessa esiin keskeisenä ominaisuutena. Sillä nähtiin olevan merkitystä ennen kaikkea ryhmässä tehtäviin cosplayhin. Hahmojen väliset pituuserojen säilyttäminen nähtiin oleellisena hahmouuskollisuuden kannalta. Ei kuitenkaan oletettu, että harrastaja ja hahmo olisivat täsmälleen samanpituisia. Pituutta pidettiin ominaisuutena johon on vaikeaa vaikuttaa itse, mutta sitä saatetaan kiertää esimerkiksi kenkien avulla tai valokuvatesassa kuvakulmia hyödyntämällä. Yksittäin toteutettavissa cosplayssa pituuden odotus nähtiin vielä väljempänä vaatimuksena, jonka odotuksetkin vaihtelevat harrastajien näkemysten mukaan. Millan kommentissa harrastajan oma pituus suhteessa hahmoon tulee olennaiseksi juuri ryhmäcosplayssa hahmojen välisissä pituuseroissa. Yksillään hahmoon verrattuna eri pituinen harrastaja voi aiheuttaa hämmennystä, mutta ei pahennusta.

Ehkä eniten se häiritsee siinä että jos sulla on niinku iso ryhmäcossi ja sitten periaatteessa sarjassa porukan pisin onki porukan lyhin, saattaa pistää niinku tosi pahasti silmään, mutta ei se niinku, ainoastaan sen takia ei niinku, sen takia että häiritsis niinku että se joku lyhyt henkilö cossaa sitä hahmoa, vaan tulee se hetkellinen "mitäh? ei tämä näin nyt ollut, mutta okei. (Milla, 2–3v.)

Oman ruumiin kokoa saatetaan pitää rajoittavana, jos se on isompi kuin hahmon ruumis, mutta koon vastaavuutta merkittävämpänä ominaisuutena nähtiin ruumiinmuodon ja mittasuhteiden merkitys. Tiettyjen teknisten taitojen hallitsemista pidettiin mahdollisuuksia avaavana, sillä taidot oman ruumiin muuttamiseen helpottavat hahmon ruumiinmuodon jäljittelyä. Myöskään koon osalta ei välttämättömästi odotettu täyttä vastaavuutta hahmon kokoon, sillä sekin on ominaisuus, johon harrastajan on vaikeaa vaikuttaa itse. Tärkeänä nähtiin hahmon mittasuhteiden jäljittely sekä pukujen valmistaminen omalle ruumiille sopi-

vaksi. Hahmoa pieni kokoisempaa ruumista kuitenkin pidettiin ominaisuutena, jota harrastaja pystyy helpommin muokkaamaan hahmoon sopivaksi ja pieni ruumis nähtiin helpompana monien hahmojen kannalta esimerkiksi myös naisten mieshahmojen crossplayssa.

Se että miten pystyy ite hyödyntämään sitä omaa kroppaansa, miten pystyy just kaikkea sitä teknistä osaamista istuvuuden, mittasuhteiden ja kaikkien tämmösten asioiden ymmäämistä yhteen, että saa siitä sen mahdollisimman hyvän lopputuloksen aikaseksi... (Maija, 9–10v., koko)

No onhan siinä vähän just se että jos on semmonen ruumiinmalli kuin minulla, että muotoja on suhteellisen vaikea piilottaa mihinkään niin kyllähän se rajoittaa ettei mielellään halua mitään miescrossia vetää koska ajatus jostain binderistä ahdistaa aivan hirveästi. Mutta tietenkin en nää sitä mitenkään poissulkevana, niinku, kellään muulla. (Milla, 2–3v., koko)

Lihavuus, ainoastaan se että, mun mielestä se että, jos hahmo on laiha ja jos sä oot vähän leveempi, sillä ei oo mitään merkitystä. Se et sä tykkäät siitä hahmosta, pukeudut siihen hahmoon, se on ihanaa, mut jos se hahmo (naurahtaa) itsessään on sellanen leveempi ja sit sä oot sellanen tikku, niin musta se on niinku sellanen että se on helpompi aatella että sä voisit itse ns. laittaa sitä leveyttä sille hahmolle, jollaki vaatteilla tai propilla. (Kalle, 5v., koko)

Omaan kokoon vaikuttaminen nähtiin haastavana, jos hahmo on itseä pienempi, minkä vuoksi koon muuttamista ei edellytetä yhtä paljon kuin itseä isokokoisemman hahmon tilanteessa. Maijan vastauksessa omaan ruumiiseen sopivaksi tehdyt puvut nähtiin keinona onnistuneen kokonaisuuden luomiseen, vaikka hahmo olisi erikokoinen. Kasvonpiirteiden ja niiden muodon merkitys nousi esiin monissa teemoissa, mutta eniten sen merkityksestä puhuttiin ruumiinkoon yhteydessä, sillä kasvoja pidettiin ruumiinkokoa tai -muotoa rajoittavampana tekijänä. Monet haastateltavat kertoivat huomioivansa, että hahmon kasvonpiirteet ovat mahdollisimman samankaltaiset omien kasvojen kanssa ja välttävänä eri kasvonmallin omaavia hahmoja. Muutamat haastateltavat kertoivat jättäneensä cosplayn toteuttamatta kasvonpiirteiden eriävyyden vuoksi. Kasvojen keskeisen merkityksen taustalla on niiden historiallisesti määritelty rooli. Länsimaisessa kulttuurissa kasvat ovat vuosisatojen ajan toimineet subjektin olemuksen kuvastajana ja määrittäjänä (Hepworth, 2000, 39). Hahmouskollisen toteutuksen kannalta oleellisimpana piirteenä voitaisiin siis pitää hahmon kasvoja, koska ne on

kulttuurisesti opittu tunnistamaan yksilöiden keskeisenä määrittäjänä ja tunto-
merkinä. Tämä näkemys tulee esiin myös Jirin kommentissa.

*Ei se [koko] oo missään vaiheessa sinänsä estäny. -- ei sen ruumiin vuoksi ei. Se on
enemmän just se kasvojenmallin puolesta tulee. (Hanna, 3–4v., koko)*

*Silleen niinku~.. mm, ainaki niinku kasvojen muodot yleensä niinku katon aika tarkkaan
että ku~ itellä on vähän pyöreämmät kasvot niin sitten ei ehkä haluta cossata sem-
mosia joilla on niinku tosi kaitaset kasvot. (Kaisa, 3v., koko)*

*-- kattoo ihmisiä just niinku kasvoihin ja tälleen, monesti kasvonpiirteet on se mikä ta-
vallaan ihmisessä antaa just sen et, okei, toi on mies tai okei toi on nainen. (Jiri, 3v.,
sukupuoli)*

Hanna ja Kaisan vastaukset osoittavat kasvojenmuodon tärkeyden hahmovalin-
noissa ja Jirin kommentti puolestaan tuo esiin kuinka kasvoja voidaan pitää
merkinä subjektin todellisesta olemuksesta jopa hahmon takana. Jotta saatai-
siin siis aikaan uskottava performanssi valitusta hahmosta, kasvonpiirteet ovat
keskeisessä asemassa.

Kuntoilu ja treenaaminen nähtiin cosplayn kannalta enimmäkseen tarpeettoma-
na. Yleisesti haastateltavat ovat sitä mieltä, että omasta terveydestä huolehti-
minen ja kunnossa pysyminen ovat todella positiivisia asioita, jotka voivat vai-
kuttaa positiivisesti myös cosplay harrastukseen. Useimmat kuitenkin näkivät
cosplayn asettamisen kuntoilun pääasialliseksi syyksi ongelmallisena ja mah-
dollisesti epäterveenä käytöksenä. Haastateltavat kokivat, että ruumiin muok-
kaamiseen sitä haluttaessa oli monia muita cosplayn kannalta helpompia keino-
ja, joilla saavutetaan tarvittavat lopputulokset. Esimerkiksi näkyvät lihakset voi-
daan meikata tai topata, ruumiinmuotoa voidaan muuttaa korseteilla.

*No, silleen että jos se on-, pyrkii tälleen yleisvaltaisesti henkilön oman olotilan paran-
tamiseen, mutta jos se on pelkästään cossausta varten lähtee laihduttamaan hirveitä-
kin määriä, niin se musta kuulostaa, niinkun, vähän tekopyhältä ja huonolta tekosyyllä.
(Milla, 2–3v., koko)*

*Tuo [cossikunto]kuulostaa vähän sellaselta mitä tapahtuu enemän ainoostaan nuissa
vakavastiotettavissa kisakult- kisa.. ihmisissä.-- Ihmiset stressaa sillä itteensä, mutta,
minä tiiä onko se sitten mitenkään järkevää.. ajan- ja mielen kulutusta. (Sami, 8v., koko)*

*No, ei nyt paha. Mutta sitten toisaalta sillensä että, vatsalihakset saa tehtyä tosi käte-
västi ilmanki. Että oikeesti näkee hulluna vaivaa. (Hanna, 3–4v., koko)*

Cosplayn vuoksi kuntoileminen tunnistettiin ilmiönä, mutta se nähtiin turhana toimintana. Samin vastaus liittää kuntoilun cosplaykisojen yhteyteen, missä hahmon tarkalla jäljittelyllä voisi olla enemmän merkitystä kuin muuten. Siitä huolimatta kuntoilua ei pidetty oleellisena edes kisoja varten.

Toisaalta kuntoilu voitiin nähdä myös osana cosplayn rakentamista. Eräs haastateltavista hankki sopivan ruumiinmuodon mieluummin "vanhanaikaisesti" kuntoilemalla, kuin esimerkiksi maskeeraten. Oman ruumiin sopivaksi kokeminen cosplayta varten vaikutti myös harrastajien näkemykseen kuntoilusta. Toisaalta kuntoilulla koettiin olevan positiivinen vaikutus käsitykseen omasta ruumiista. Haastateltavat totesivat myös, että cosplayn onnistumisen kannalta kuntoilulla ei ole merkitystä. Yleinen näkemys oli, että jokainen saa valita itselleen sopivimman tavan sopivan ruumiinmuodon tavoittelemiseen, mutta pelkän esteettisen hyödyn tavoittelemisen ei näyttäytynyt toivottavana toimintana ja jotkin haastateltavat sanoivat suoraan etteivät koe konkreettisen ja tavoitteellisen ruumiinmuokkauksen (vrt. näyttelijöiden lihotus- tai laihdutuskuurit rooleja varten) kuuluvan osaksi harrastusta.

5.2.4 Kurvit kohdillaan: odotukset sukupuolesta

Hahmon sukupuolen huomioimista suhteessa harrastajan omaan sukupuoleen ei pidetty oleellisena tekijänä. Haastateltavien mukaan hahmovalintoja voi tehdä halunsa mukaan sukupuolesta huolimatta. Hahmon sukupuolen merkitys kuitenkin tulee oleelliseksi ruumiin ulkonäön sukupuolitetuissa piirteissä ja niiden huomioimisen oleellisuudessa. Hahmovalinnan voi tehdä omasta sukupuolesta huolimatta, mutta cosplayta toteutettaessa tulee huomioida hahmon ruumiin sukupuolisuuden esittämisestä mahdollisimman huolellisesti. Tästä näkökulmasta sukupuolen huomioiminen cosplayssa tulee oleelliseksi, kun ruumiin sukupuolitettut piirteet eivät valmiiksi vastaa hahmoa. Yleisesti tämä tarkoittaa, eri sukupuolta olevan hahmon cossamista. Ruumiinmuotojen huomioiminen cosplayssa voi tapahtua myös samaa sukupuolta olevaa hahmoa cossatessa, sillä ihmisten sukupuolta ei voida tietää pelkkien ulkoisten havaintojen pohjalta ja

ruumiin ominaisuudet sukupuolittuneisuus eivät välttämättä vastaa sukupuoli-identiteettiä. Tässä tutkielmassa tarkastelen sukupuolen esittämistä crossplayn kautta.

Eri sukupuolta olevan hahmon cossaamisesta käytetään yleisesti termiä *crossplay* (yhdistelmä sanoista *cosplay* ja *crossdress*). Tässä tutkielmassa määrittelen crossplayn ristiinpukeutumisen käsitteen avulla pukeutumiseksi, jossa nainen pukeutuu maskuliinisesti tai mies pukeutuu feminiinisesti (Hegland, 2005, 182). Crossplayn käsitettä varten tarkennan tätä kuvausta koskemaan naispuolisten harrastajien mieshahmoja sekä miespuolisten harrastajien naishahmoja. Tämä määritelmä liittyy crossplayhin ajatuksen sukupuolen kaksijakoisuudesta, mikä tämän aineiston tulkinnessa osoittautui riittäväksi malliksi, mutta crossplay voitaisiin määrittää myös pelkästään eri sukupuolta olevan hahmon cossaamiseksi. Tämän määritelmän käyttäminen vaatisi kuitenkin laajemman käsittelyn sen osalta, miten harrastajan oma sukupuoli määritellään, joten käytän työssäni rajatumpaa käsitettä. Sama aihe on keskustelussa myös cosplay-yhteisön parissa. Siirin kommentti tiivistää crossplayn määritelmän pohdinnan idean.

--crossaavia miehiä, että pari on jotka tiedän. Sehän ihmisestä on aina, että tiedänkö. (naurahtaa) Että puhutaanko tässä niinku henkilön genitaaleista vai tästä niinku identiteetistä. (Siiri, 9–10v., sukupuoli)

Eri sukupuolta olevaa hahmoa crossatessa odotetaan, että ruumiinmuoto sekä sukupuolitetut merkit vastaavat hahmoa mahdollisimman tarkasti. Odotusten vaativuus ei kuitenkaan ole täysin samalla tasolla naisten ja miesten osalta. Naisilta odotetaan uskottavaa vastaavuutta crossplayn osalta ja selkeiden naisuuden merkkien, usein rintojen, näkyminen miescrossissa nähtiin epäonnistumisena. Rintojen merkitys hahmon sukupuolen esittämisessä ei ole yllätyksellistä, sillä ne mielletään keskeiseksi sukupuolieron merkiksi naisten ja miesten välillä (Rossi, 2003, 37–39). Naisten miescrossplayssa rinnat pyritään piilottamaan ja hyvin usein ne sidotaan eli toisella nimityksellä bindataan (*eng. bind*). Vastaavasti naishahmoja tehdessä rinnat voidaan saada aikaan yleensä topaamalla. Rintojen merkitys näkyvinä tai näkymättömissä on crossplayssa oleellinen elementti.

Se on jokaisen henkilökohtainen mieltymys ja asia ja tietenkä se aina itteä silleen kirpa-see että "ää, tuolla menee naruto jolla on tissit" Kun on niinku tottunu siihen ajatukseen tietenkä että ei, niitä tissejä ei ole. (Maija, 9–10v., sukupuoli)

Siis jos sä mieshahmoa cossaat niin, tai crossaat, niin just se että kyl ne rinnat kanttii jollain tavalla bindaa piiloon. (Kalle, 5v., sukupuoli)

Maijan ja Kallen kommentteissa korostuu rintojen näkymättömyyden oleellisuus mieshahmoja cossatessa. Yleinen käytäntö naisten crossplayssa on, ettei mieshahmoilla nähdä rintoja.

Miesten osalta sen sijaan crossplayssa on kaksi eri lähestymistapaa. Ensimmäinen tyyli on sama täydellisen hahmoukollisuuden odotus, joka asetetaan naisten miescrossseille. Toinen keino naiscrossplayden lähestymiseen ovat ns. "vitsihahmot", joiden ei ole tarkoitus olla uskottavia naishahmojen esityksiä. Vitsihahmoissa jätetään esiin hyvin selkeitä maskuliinisuuden ja mieheyden merkkejä, jotka eivät kuulu hahmon alkuperäiseen suunnitelmaan. Tällä tavalla toteutettaviin crossplayhin valittavat hahmot ovat lisäksi hyvin tyttömäisiä, feminiinejä ja söpöjä, mikä osaltaan korostaa hahmoon kuulumattomia piirteitä. Toisin kuin naisten miescrossplayssa nämä hahmot tulkitaan ensisijaisesti vitseinä eikä epäonnistumisina. Se, että tällaisia vitsejä voidaan kertoa, paljastaa paljon ympäröivän kulttuurin vallitsevista käsityksistä, sillä vitsienkin takana on aina jokin merkitys eikä tuo merkitys ole täysin sama kaikille (Rossi, 2003, 199). Erot crossplayn tavoissa johtuvat kahdesta haasteellisuuden muodosta. Toinen haasteellisuus on taidollinen ja toinen puolestaan sosiaalinen.

Teknisen haastavuuden puolesta nais- ja miescrossien toteutukselta edellytetään erilaisia taitoja, mutta kumpienkin uskottavaan ja huolelliseen toteutukseen tarvitaan osaamista. Tästä näkökulmasta haastavuutta ei vaikeaa, ja jokseenkin tarpeetonkin vertailla. Sosiaalisen haastavuuden osalta kuitenkin mukaan tulee elementtejä, jotka vaikuttavat merkittäväksi siihen, mitä crossplaylta ruumiin osalta odotetaan. Naisten pukeutuminen on perinteisesti lainannut miesten pukeutumisen tyyliä jo pitkään, joten vallitsevassa kulttuurissa naisille on kulttuuristen tekijöiden valossa helpompaa pukeutua miehekkäästi tai mieheksi kuin miehillä naisellisesti tai naiseksi. (Brill, 2008, 23). Lisäksi vaatteiden sukupuolisuuteen liittyvät merkitykset vaikuttavat mielikuviin niitä käyttävistä henkilöistä.

Naisten pukeutuminen mielletään merkinä koristeellisuudesta ja avuttomuudesta, kun taas miesten vaatetus viestii valtaa ja voimaa. (Jokinen, 2001, 196.)

Näiden tekijöiden vuoksi naisten crossplaylta odotetaan myös enemmän uskotavuutta ja teknisten taitojen hyödyntämistä. Sama odotus pätee myös esimerkiksi koon suhteen. Pienikokoisen ruumiin omaavalle harrastajalle nähdään helpommaksi cossata eri kokoisia hahmoja, joten tämän odotetaan hyödyntävän teknisiä taitojaan enemmän vastatakseen hahmon kokoa kuin hahmoa isokoisempien harrastajien. Koska naisille on kulttuurissamme helpompaa cossata eri sukupuolisia hahmoja, joten heidän odotetaan tekevän enemmän vastatakseen omasta ruumiistaan poikkeavia hahmoja. Samin ja Kallen vastauksissa näkyy naishahmojen crossaamiseen liittyviä tekijöitä, jotka jarruttavat halua niiden toteuttamiseen.

Et, miehetkin varmasti on, niiden kanssa ok, mut silleen, että ei ainakaan kaikki uskalla silleen näyttää sitä ulos päin.. Ja se ehkä jotenki heijastaa siihen että jos tuntuu että pukeutuu mies naiseksi niin sitten kaikki muut miehet kattoo silleen että "iyy" että "tuolla on joku mies pukeutunu naiseksi, miten se kehtaa?" -- mut naisil- naisten kanssa ei oo mitään ongelmaa, että naiset tosiaan just, jos nainen pukeutuu mieheksi, ne melkein ihailee sitä. (Kalle, 5v., sukupuoli)

Naisena oleminen on mulle vierasta. Sen niinkö, ku mulla on myös se et, just se päänsisällä tapahtuva osio cossamisesta on tärkeätä niin, se on ehkä se. Ja sit vaan se että, että jos mä oon paska. seki on taas vaan sitä mun omaa päänsisällä tapahtuvaa, että jos mä en ite pysty- koe olevani tarpeeksi hyvä joku, niin sit mä en ole. (Sami, 8v., sukupuoli)

Miesten feminiininen pukeutuminen nähdään parhaimmillaan humoristisena vitsinä, mutta usein kauhistuksena, josta seuraa yleensä välitön stigma sekä miehisyden kyseenalaistuminen (Hegland, 2005, 181; Jokinen, 2001, 197). Miesten naiscrossit saavat osakseen paljon enemmän huomiota, kuin naisten tekemät miescrossit, sillä miesten naishahmojen crossaaminen on huomattavasti harvinaisempaa. Miespuolisilla harrastajilla itsellään on kokemus, että naispuolista hahmoa crossatessaan heitä tarkkaillaan ja arvostellaan erityisesti muiden miesten toimesta. Mukana myös oletus, että oma sukupuoli näkyy selkeästi muille ja kokemukseen liittyy pelko "paljastumisesta", epäonnistumisesta ja julkisesta häpeästä. "Väärän" sukupuolen esittämisen vuoksi pilkattavaksi joutuminen on nöyryyttävää tehtiinpä esitys tietoisesti tai ei (Chinn, 1997, 302).

Pelko voidaan välttää, kun esityksestä tehdään ilmiselvästi epäonnistunut, vitsi, jättämällä esiin miehisyyteen liitettäviä elementtejä. Miesten feminiinisyyden esitykset sallitaan, kunhan niiden ohessa on tarpeeksi selkeitä maskuliinisyyden merkkejä (Rossi, 2003, 105). Pitsisen mekon kauluksesta näkyvä parta suojaa miehisyyttä osoittamalla, että kyseessä on alusta alkaen ollut vitsi, eikä vakava yritys.

5.2.5 Ihon olemus: odotukset etnisyydestä

Hmm.. no, sinänsä tosi hankala kysymys, koska suomalaisessa cossikulttuurissa liikkuu hyvin paljon- tai hyvin vähän muita etnisyyksiä kuin siis kaukaasialaisia ihmisiä.-- Mutta toisaalta mä en oo saanu oikeen minkäänlaista kosketusta tähän ilmiöön tai tähän niinku ominaisuuteen joka on osa tätä ilmiötä nimeltä cosplay. Että mulla on sinänsä vähän vaikea vastata. (Sami, 8v., etnisyys)

Kuten Samin vastauksessa myös mainitaan, cosplayssa hahmojen etnisyys jää helposti huomioimatta tai huomiota kiinnitetään vain yksittäisiin tekijöihin, joita ei voida pitää riittävinä etnisyyden kattavan huomioimisen kannalta. Eniten keskustelua etnisyyteen liittyen cosplayssa herättää ihonvärin muuttaminen ja sen soveliaisuus hahmojen tai harrastajien osalta. Tässä teemassa toistui samaa ajatusta kuin myös muissa teemoissa sen osalta, että etnisyydenkin ajateltiin olevan ominaisuus jonka ei pitäisi vaikuttaa siihen millaisia cosplayta saa tehdä. Tätä ajatusta ei kuitenkaan ilmaistu yhtä voimakkaasti kuin muiden teemojen yhteydessä ja iän lisäksi etnisyys oli toinen niistä teemoista, joiden yhteydessä haasteltavat mainitsivat, että teemalla on mahdollisesti vaikutusta hahmovalintoihin ja cosplayn mahdollisuuksiin. Iästä poiketen etnisyyteen nähtiin liittyvän enemmän tekijöitä, jotka voivat rajoittaa harrastajien mahdollisuuksia.

No ainakaan omasta puolesta ei vaikuta mitenkään enkä koe, että sen pitäis vaikuttaa mitenkään. (Jenni, 4–5v., etnisyys)

Ehkä se kuitenkin vaikuttaa jonkin verran. Tai ainaki itellä silleen että ku on aika kalpea kasvoinen tälläinen (naurahtaa) ei aurinkoa nähnykään niin tuota, ei ehkä lähe siihen kaikkista tummimpaan ihotyyppiin niinku cossaamaan silleen. (Kaisa, 3v., etnisyys)

Etnisyys käsite mahdollistaa monipuolisemman käsittelyn kansallisuuksien välisten sekä sisäisten erojen tarkasteluun ja terminä se painottaa erityisesti kult-

tuurin, historiallisuuden ja paikallistumisen vaikutusta. Yksi sen käytön ongelmista on, että sitä voidaan hyödyntää kohteliaampana kiertoilmaisuna rodulle. (Rossi, 2015, 164.) Useimmissa haastatteluissa etnisyyden keskusteluissa esillä olivat ensimmäisenä "rodulliset" tai ulkonäkökeskeiset tekijät. Kansallisuuden maininta yleensä seurasi tätä keskustelua. Kulttuuriin liittyvät tekijät nousivat esiin muutamassa haastattelussa. Arvelen, että syynä ulkonäön asemaan huomion ensisijaisena kohteena voi olla keskustelu hahmojen ihonvärin merkityksestä, jota on käyty ja käydään cosplay-yhteisössä hahmojen etnisyyteen liittyen, minkä vuoksi aihe oli useilla harrastajilla ensimmäisenä mielessä. Milla ja Maija kertoivat haastatteluissaan internetissä ihonvärin muuttamiseen liittyvästä keskustelusta.

Siis tästäkin on jotain keskusteluja lukuun ja ihmiset on sitä mieltä että on hirveän loukkaavaa-..., että osa on sitä mieltä, että on hirveen loukkaavaa vaihtaa omaa etnisyyttään, (huokaus) jotaki hahmoa varten ja toisten mielestä se on silleen must, että sä et voi cossata sitä ja tätä hahmoa jos sä et oo oikeaa etnisyyttä. Mut sitten miettii että iso osa animehahmoista on niinku japanilaisia, joten ei meistä kukaan niinku kaukaasialaisista voisi oikeesti niinku cossata niitä. (Milla, 2–3v., etnisyyys)

Koska se on osa mulle sitä pukua ja se on~ ööh, se on mun tapa tavoitella sitä designia mahdollisimman täydellisyyteen. Mutta, niin, tiedän- ymmärrän kyllä miksi se joidenkin mielestä on väärin. Mutta sitten taas mun mielestä pitäis ymmärtää, niittenki ihmisten puolesta- siis tästä käydään netissä niin paljon keskustelua![tuskastunut puuskahdus]. (Maija, 9–10v., etnisyyys)

Keskustelussa on pohdittu ihon maalaamisen ja hahmon ihonvärin muuttamisen merkityksiä monista näkökulmista, mutta etnisyyksien laajempaan kokonaisuuteen jäi melko näkymättömiin tässä aineistossa, mikä vastaa tilannetta myös cosplay-yhteisön parissa. Hahmojen kansallinen tai kulttuurillinen tausta ei ollut merkittävien huomion kohteiden joukossa hahmovalintojen osalta, eikä sen vaikutusta pidetty rajoittavana. Niin hahmon kuin harrastajankin etnisyyksille ei asetettu varsinaisia odotuksia sillä kumpikin jäi yhtäläillä vähälle huomiolle tai täysin näkymättömiin ihon merkityksen taakse, kuten Samin lausunto vahvistaa.

Se on sinänsä jännä koska yleensä ihmiset kiinnittää huomiota ainoastaan juuri siihen ihonväriin. Että suurin osa ihmisistä unohtaa että "hei, nää hahmot on oikeesti aasialaisia eikä eurooppalaisia". (Sami, 8v., etnisyyksien)

Suomalainen cosplay kulttuuri nähtiin etnisyyden osalta yksipuolisena, mikä kertoo yhteisön etnosentrisyydestä, jonka johdosta ensisijainen huomio on omassa kulttuurissa ja asiat tulkitaan nimenomaan sen kautta suodattuneina (Rossi, 2003, 206–207). Tämä yhtenä tekijänä todennäköisesti selittää etnisyyden huomioimisen vähäisyyttä, sillä sitä ei suomen cosplaykulttuurissa tulkita yhtä keskeiseksi. Etnisyyden käsite kuitenkin ymmärretään kaikkia koskettavaksi eikä ainoastaan toiseuteen liittyväksi tekijäksi tai valkoisuuden vastakohtaksi (Rossi, 2003, 181). Cosplayn huomio kiinnittyy vain enimmäkseen ruumiin pintaan. Esimerkiksi Millan haastattelussa etnisyyden vaikutusta hahmovalintojen mahdollisuuksiin pohdittiin ensimmäisenä ihonvärin osalta.

Ei [ole oma etnisyys rajoittanu], just tälleen valkoisena, hyvin hyvin kalpeana ihmisenä on hyvin tälleen animehahmot ja kaikki muutkin yleensä hyvin kalpeita [naurahtaa].
(Milla, 2–3v., etnisyys)

Ihonväri oli yleisesti puhuttavin teema etnisyydessä ulkonäön kannalta. Haastateltavien näkemykset vaihtelivat aiheeseen liittyen ja aineistossa esiintyi varsin vastakkaisiakin mielipiteitä. Keskustelun aiheeksi nousi kaikissa haastatteluissa ennen pitkää onko ihonvärin muuttaminen sallittua cosplayssa, jos hahmon iho on eri värinen kuin oma. Yleisempi mielipide aiheesta oli, että ihonvärin muuttaminen ei ole soveliaista tai koko vartalon maalaaminen tekee värin muuttamisesta työläydessään asian, johon on vaikeaa itse vaikuttaa ja siten sitä ei tulisi pitää cosplayn kannalta välttämättömänä. Toinen mielipide taas oli, että kyseessä on tekninen elementti, jonka tarkoitus on tavoitella hahmon olemusta mahdollisimman tarkasti ottamatta kantaa värin muuttamiseen liitettäviin näkemyksiin, merkityksiin tai keskusteluun.

-- operaatio ihonvärinmuutos loppuun ja siinä joutu vähän kaveriakin kysymään apuun--Niin se tottakai vaatii enemmän sitä ponnistelua, mut se riippuu ihan siitä että kuinka täydellisen cossin sä haluat. (Iina, 8–10v., etnisyys)

Kyllä mie odottaisin, että jos hahmo on tummaihoisen niin se cossaaja ottais sen huomioon. Ja näin yleensä tapahtuu.-- Mie oon kyllä nähny kuvia siitä että tummaihoiset ihmiset cossaa valkoihosia hahmoja ja sillon ei oo kiinnitetty huomiota siihen ihonväriin. Mutta~.. tai siis siihen ei oo- siitä ei oo välitetty.. tai siis on oman ihonvärin annettu olla mitä on. Mutta tuota niin~ ei se oo häiriny mua. Et se on, kokonaisuus on silti näyttäny hyvältä. (Sami, 8v., etnisyys)

linan ja Samin kommentteissa ihon maalaaminen näyttäytyi nimenomaan maskeeraamisena, jota ei yhdistetty hahmon etnisyyden vaan pelkästään ulkonäön jäljittelyyn. Pelkän ihonvärin mieltäminen rotua merkitseväksi tai yksilöä kuvaavaksi ominaisuudeksi on kuitenkin harmillinen käytäntö, joka liittää rodun ruumiin pintaan ja muotoihin merkitsevimmäksi tekijäksi, jonka irrottaminen ei enää onnistu. (Rossi, 2015, 169). Hahmon ihonvärin muuttamisen keskustelu toi esiin näkemyksiä, jotka ovat paikoin ristiriidassa toisten teemojen yhteydessä esitettyihin kommentteihin. Esimerkiksi hahmojen tunnistettavuuteen liittyen oleellimmiksi tekijöiksi mainittiin muun muassa kasvopiirteet tai ruumiinmuoto suhteessa esitettyyn sukupuoleen. Jos näiden ominaisuuksien asettamiin odotuksiin ei pystytä vastaamaan oman ruumiin ominaisuuksilla sekä teknisellä osamisella, hahmouuskollisuuden epätasaisuutta voitiin kompensoida eläytymällä hahmon rooliin enemmän. Hahmojen ihonväriin liittyen muiden piirteiden merkityksellisyys sekä hahmon tulkinnan ja jouston mahdollisuus jäivät joissain haastatteluissa taka-alalle. Toisaalta ainoastaan hahmon ihonväriin keskittyminen herätti esimerkiksi Millan haastattelussa ärtymystä.

Ei pitäis vaikuttaa millään tavalla, mutta moni ajattelee siihen kyl silleen että, jos sä oot tummaihonen niin, on tosi vaikea oikeastaan keksiä mitään hahmoa mikä sopii.-- Mä uskon että toi ihonväri on eniten ollu se ongelma. Et ei kyllä oikein mitään muuta ongelmaa oo koskaan ollu.-- Mut sit, niin, se että, pukeutuu hahmoon niin ihonväri on tumma, vaaleilla hahmoilla, niin se on vaikea verrata siihen alkuperäiseen hahmoon sen takia. (Kalle, 5v., etnisyys)

Että tietenkä niinku, kaik- niinku peruukit ja niinku värjäävät piilolinssit on ihan normaalia, että en niinku sitä en laske siihen ollenkaan, mutta niinku.. pelkästään sen ihonvärin muuttaminen on vähän niinku, siitä tulee vähän niinku semmonen että.. miksi? [pettynyt äänensävy] -- sitten ihmetyttää tämä tällainen keskustelu ainaki itseä suuresti ja silleen niinku, että jos et sinä sitä hahmoa tunnista muusta ku ihonväristä niin voivoi -- Tietenki ymmärrän että jos jossain sarjassa sen hahmon pääidea on ollut se on tummaihoinen, niin sitten voi ymmärtää että valkoihoinen ihminen vetää sen tumman meikin naamaan, mutta sitten taas niinku~, esimerkiksi musta Narutossa ei ole pääasia se että Naruto on niinku valkoihoinen.. Pääasia että se on blondi ja se on älyttömän hyperaktiivinen. (Milla, 2–3v., etnisyys)

Milla näki ihonvärin liittäminen hahmon olennaisimmaksi piirteeksi turhauttavana toimintana, joka ei todellisuudessa huomioi hahmon keskeistä olemusta. Kallen vastauksessa ihonväri edusti tunnistettavuuden kannalta olennaista elementtiä. Ihonvärin liitetty historiallinen merkitys tekee siitä hahmouuskollisuuden kannalta

monimutkaiset kokonaisuuden. Miltä kannalta hahmon ihonväriä lähestytään? Nähdäänkö se nimenomaan pelkkänä maskeerausena ja täsmällisen jäljittelyn keinona vai asetetaanko se edustamaan hahmon koko olemusta ja etnisyyttä? Varsinainen ihonmaalaaminen ei ole cosplayn kynnykskysymys, sillä vartalomaalaus ihmisille ei-typillisellä värillä ei haastateltavien mukaan herätä cosplayssa kysymyksiä. Ihon tummuuteen tai vaaleuteen kuitenkin liittyy niin paljon historiallisia ja kulttuurillisia merkityksiä ja mielikuvia, että niiden muuttamista pidetään paljon enempänä kuin pelkkänä vartalomaalauksena. Toisaalta se mikä määrittellään ihonvärin muuttamiseksi tai ihon maalaamiseksi vaihtelee. Ihon "luonnollisen" muuttamisen ei nähty kuuluvan samaan määritelmään kuin vartalon maalaamisen. Haastateltavien vastauksissa on nähtävissä "luonnollisuuden" raja, joka hahmottelee, missä määrin ihonvärin muuttaminen on soveliaista cosplayn yhteydessä. "Vahingossa" tai "luonnollisesti" tapahtuvat ihonsävyn muutokset, kuten ruskettuminen tai itseruskettavat voiteet, määrittivät rajaa soveliaan ihonvärin muuttamisen osalta.

Me puhuttiin siitä Sokasta ja sehän periaatteessa ois just semmonen, niinku tummempi-ihonen, mutta sitten toisaalta se ei oo ihan niinku tiäkkö semmonen, afroamerikkalainen. Että se olis vielä semmonen että pistät vähän vaan itse ruskettavaa niin, sitten se ihonväri ois silleen aika nappiin. (Hanna, 3–4v., etnisyys)

--ehkä tekisin ne nyt, mutta en vaan maalais mun ihoa ja sitten olisin vähän epäaccurate ja sitten mua itteä harmittais, mutta niinku voisihan mä vähän käydä ruskettumassa ulkona. En ehkä niin ruskeeksi pääsis. (Siiri, 9–10v., etnisyys)

Tällä "luonnollisuuden" rajalla tapahtuva ihonsävyttäminen nähtiin vielä hyväksyttävänä, mutta toisaalta sen ei aina nähty vastaavan hahmouskollisuuden asettamia vaatimuksia. Jostain periaatteesta siis poiketaan joka tapauksessa. Jos cossaajan ja hahmon ihonvärit vastaavat, pelkän kopioinnin ja jäljittelyn näkökulmasta hahmon cossaamisella ei nähty ongelmaa. Koska etnisyys on kuitenkin muuta kuin pelkkä ihonväri, sen huomioimisessa cosplayssa pitää mennä pintaa syvemmälle. Hahmon ja harrastajan etnisyyksien ei oleteta vastaavan toisiaan, sillä samoin kuin sukupuolen ja iän teemoissa, puvun kannalta ei varsinaisesti ole merkitystä sillä, mitä harrastaja itse on. Hahmojen etnisyyttä ei kuitenkaan tulisi jättää täysin huomioimatta, sillä niihin liittyvät kulttuuriset tekijät voivat vaikuttaa puvun soveliaisuuteen cosplayssa.

Cosplay ei sijaitse tyhjiössä, vaan kuuluu todellisuudessa vallitseviin merkitysjärjestelmiin niin kuin kaikki muukin, joten kulttuurien merkitystä ei voida jättää toiminnan ulkopuolelle. Cosplayn kannalta sovelias toiminta on hahmoukollista ja hahmoukollisuutta noudattaen voi valita hahmoja halunsa mukaan. Cosplayta ei kuitenkaan harrasteta merkityksellisessä tyhjiössä tai täysin irrallaan yhteiskunnallisista ja kulttuurillisista merkityksistä. Etnisyyden osalta siis voisi olla oleellista huomioida, ovatko kaikki hahmot sopivia cossattaviksi hahmoukollisestikaan. Onko esimerkiksi soveliaista pukeutua jonkin uskonnon merkittäviin pukuihin tai symboleihin harrastuksen nimissä?

He itse päättää että onko se heidän mielestä ikävää. Että tuota, niin oon mä joskus miettiny että onks tää ok ja vaikka se ku mä olin tehny sen yhen hindujumalattaren niin vaikka se alkuperäinen kuva oli sellanen että hän oli ihan vitivalkonen ja sillä oli kaikki ne, kaikki kruunut ja muut otsajutut niin mä olin se näkönen ja se oli siitä alkuperäisläheteestä ja se oli sillä siisti. Mutta olisin mä nyt ehkä vähän silleen että siinä on jo niin paljon niitä että jos on jotain pikkusia koruja jostain tietystä kulttuurista, niin mä kyllä harkitsisin, mutta ei se mua välttämättä ihan kokonaan että en voi sitä tehdä. (Siiri, 9–10v., etnisyys)

Siirin pohdinnassa mainitaan, että sopivuuden määrittäminen on asiaan liittyvien ihmisryhmien hallussa ja että hahmoukollisuudesta voidaan joustaa toisten kulttuurien huomioimiseksi. Tilannetta voitaisiin verrata esimerkiksi saamelais-ten kansallispukujen käyttöön harrastusmielessä. Vaikka cosplayn mukaan olisi sallittua valita annetuista lähdemateriaaleista mikä vain puku, on oleellista huomioida myös cosplayn ulkopuolella vaikuttavia tekijöitä.

5.3 Cosplay -yhteisön rooli

5.3.1 Positiivisuuden vaaliminen ja muiden rohkaisu

Harrastajayhteisön merkitys tuli esiin jokaisessa haastattelussa ja monet mainitsivat sen sekä yhdeksi cosplayn parhaista että huonoista puolista. Yhteisön

negatiiviset puolet tiedostettiin, mutta yleisesti jokaisesta haastattelusta nousi esiin korostettu pyrkimys positiiviseen ja avoimeen yhteisöön, jossa jokainen voisi toteuttaa omaa näkemystään halunsa mukaan. Muita rohkaistiin ja kannustettiin toimimaan ennakkoluulottomasti, vaikka itse ei oltaisi saavutettu kyseistä ajattelumallia. Muutamat haastateltavat ilmaisivat tiedostavansa, etteivät jotkin heidän näkemyksistään sopineet cosplay -yhteisön yleiseen avoimuuteen ja positiivisuuden tavoitteeseen. Tällaiset näkemykset pyrittiin pitämään itsellä, sillä muiden ilon pilaamista työkeillä kommenteilla pidettiin turhana negatiivisuuden levittämisenä, jota ei toivottu osaksi harrastajapiirejä.

Tästä tulee taas mieleen tää kun cossajat on niin lämminmielisiä, hyväksyy tosi paljon kaiken. (Kalle, 5v., ikä)

-- ei välttämättä koe kauhean mielekkääksi niinku cossata miehiä. Mut sitten toisaalta ku cosplay kulttuuri on niinku silleen semmonen avoin ja hyväksyvä niin kyllähän sitten periaatteessa, voi. (Hanna, 3–4v., koko)

Pitäs niinku, yritän (naurahtaa) pitää, hillitä itseäni tuollaisesta [negatiivisesta] ajattelusta mutta, niinku~ täytyy myöntää että kuitenkin semmosta ajatusta voi tulla. (Kaisa, 3v., koko)

Toinen haastatteluissa korostunut cosplay -yhteisön tavoite, joka myös liittyy positiivisen yhteisön vaalimiseen, on muiden rohkaiseminen toimimaan halunsa mukaan. Vaikka jotkin elementit toisten harrastajien toiminnassa eivät vastaa omia näkemyksiä, ne eivät ole lähtökohtaisesti väärin. Haastateltavat näkivät jokaisen vapauden valita haluamansa cosplay yksilöllisenä asiana, joka ei varsinaisesti vaikuta heihin itselle asetettuja rajoitteita ei odoteta muilta, sillä jokainen vastaa omasta toiminnastaan ja hahmoukollisuuden huomioimisesta. Cosplayn tärkeimpänä kohteena pidettiin harrastajaa itseään. Jos onnistumista ei koeta henkilökohtaisesti tai pukua ei tehdä omien tarkoitusperien mukaan, kyseessä ei ole onnistuminen lainkaan, vaan ainoastaan pinnallinen, muiden miellyttämiseksi tehty asia. Tärkeä harrastus ja itselle merkittävien hahmojen näkeminen tulkittuna oman näkemyksen vastaisesti voivat myös nostaa harrastajien kesken tunteet pintaan, jolloin mielipide-erojen ilmaisut voivat kärjistyä (Valaskivi, 2009, 35). Iinan kommentti kertoo kuinka tärkeää harrastajille on nähdä itselleen merkittävät hahmot "oikein" esitettyinä.

Silleen mä ymmärrän tän et monet on- joilleki se on, joilleki ihmisille rakas hahmo ja niillä on se vahva mielipide siitä, tottakai ne toivois näkevänsä niin mahdollisimman täydellisen hahmon kuin voi vaan olla, ja internetissä on helppo sanoa puolianonyymisti tai anonyymisti, niin päin naamaa et en tykkää sun cossista, kuin niinku ehkä paikan päällä. (lina, 8–10v., etnisyyys)

Yhteisön negatiivisuuden nähtiin sijaitsevan enimmäkseen netissä, missä nimi-merkin suojista voi tulla monenlaista kommentointia. Kasvokkain harva haastateltavista oli kohdannut haukkumista tai arvostelua, mutta totesi paikanpäällä tapahtuvaa arvostelua tapahtuvan myös. Conikiusaamista ja haukkumista voi tapahtua suoraan kasvokkainkin (Valaskivi, 2009, 36). Haastateltavat pitivät tällaista käytöstä sopimattomana ja cosplayn periaatteiden vastaisena. Vaikka kaikesta ei olla samaa mieltä, ei ole soveliasta pilata muiden kokemusta ja iloa loukkauksilla. Cosplay -yhteisö pyrkii toimimaan mentaliteetilla: "Jos et voi sanoa jotain hyvää, älä sano mitään."

Tavallaan tulee just tää silleen niinku älkää bodyshaimatko minkään ominaisuuden takia. Oli se sitten ikä tai ulkonäkö tai sit niinku tää sukupuoli tai minkään muun tämmösen niinku että,.. sil ei pitäis niinku oikeuttaa sitä niinku omaa vihanlietsontaa millään tapaa. Koska se on vaan niinku silleen, se on surullista, se on sääliittävää, te ette hyödy siitä mitään. (lina, 8–10v., sukupuoli)

Musta se on cosplayssaki vähän sama, että on ikävää mennä ihmiselle sanomaan, että sä et ole tarpeeksi laiha tähän hahmoon tai sä et ole tarpeeksi pyöreä tähän, koska, ylläripylläri jos otetaan esimerkiksi animesta niin ei ne hahmot ole millään tasolla realistisen kokoisia. (Milla, 2–3v., koko)

lina ja Milla kertovat kumpikin negatiivisuuden levittämisen turhuudesta, joka tulisi jättää omaan arvoonsa eikä kuulu osaksi yhteisön hyväksytyä toimintaa. Ruumiillisuutta mahdollisesti rajoittavien tekijöiden kohdalla harrastajat kannustavat ja rohkaisevat toisia kokeilemaan normin rajoja. Odotuksien vastustamista myös arvostetaan ja omien näkemysten toteuttaminen nähdään ihailtavana. Toiminnassa on painotus itselle tekemisestä, jossa tärkein mielipide tulee itseltä. Esimerkiksi Sami on saanut kannustavia kommentteja päätöksestään toteuttaa haluamansa hahmo huolimatta ruumiinkoon merkityksestä tai sille asetetuista odotuksista, vaikka hahmouskollisuuden kannalta hahmon muuttaminen on normin rajalla ja myös perinteisten ruumisnormien osalta on tietyt odotukset ruumiinkoon esityksille. Toiset harrastajat ovat normin rajoja kokeilevan puolella.

Mä en anna sen rajoittaa itseäni.-- että kyllä se[oima koko] on niinku rajoittanu. Mutta, silloin ku mä olen ite päättäny että mä en anna sen rajoittaa mua niin palaute on ollu yleensä positiivista. (Sami, 8v., koko)

Mut sitten niinku, mun mielestä on myös ihailtavaa jos uskaltaa uida vastavirtaan ja niinku tavallaan rikkoa niitä niinku oletuksia että, okei jos nyt joku 10 nörttipoikaa on sanonu sulle et sun pitäis vaan tehdä tällasia hahmoja, niin silleen et sä voit olla ihan vaan "f you" ja tehdä mitä sua huvittaa.--silleen niinku sit jos se tulee ulkopuolelta niin mun mielestä sillä ei pitäis olla niinku mitään ratkaisevaa merkitystä, niitten omien valintojen suhteen, koska sit se oon vaan sitä et sä vaan haluat mielistellä näitä ihmisiä. (lina, 8–10v., sukupuoli)

Kannustamisen ja rohkaisun takana on cosplay -harrastajien tavoite ympäristöön, jossa esimerkiksi sukupuolen suhteen ei asetettaisi niin voimakkaita ennakkoluuloja tai rajoituksia. Yhteisö toivoo stereotyyppien rikkoutumista ja normeja, jotka antasivat enemmän tilaa ruumiilliselle ilmaisulle. Esimerkiksi miesten naiscrossien tekemistä kannustetaan innokkaasti ja naiscrossseja tehneet harrastajat kertoivat saaneensa kehuja nimenomaan rohkeudesta toteuttaa crossplay. (Yleisimmin kommentit liittyvät esimerkiksi puvun toteutukseen)

Mut se on silleen niinku, mä oon silleen niinku "menkää vaan, menkää vaan, tehkää niin, kyllä" Silleen niinku, kun mä oon nähny niinku näitä ihania esimerkkejä siitä kuinka miehet on osannu crossata ihan törkeen hyvin. (lina, 8–10v., sukupuoli)

Ihan vaan niinku stereotyyppien rikkomiseksi, haluaisin nähdä enemmän miehiä pukeutuneena naisiksi tai naishahmoiksi. Ihan vaan sen takia että, ku tosiaan miehillä on niin paljon paremmat mahdollisuudet lähteä muokkaamaan sitä omaa kroppaa. (Maija, 9–10v., sukupuoli)

Se pitäis olla ihan ei mitenkään niinku, et sen pitäis vaan olla semmonen standardi et ihmiset vaan tottuis siihen että se on normaali. (Jiri, 3v., sukupuoli)

Stereotyyppien ja perinteisten ruuminormien haastamista ihailtiin ja nähtiin mahdolliseksi tehdä hahmovalintoja jopa pelkästään tätä tarkoitusta varten. Esimerkiksi miesten crossplay hahmojen toteuttamisella nähtiin erinomaiset lähtökohdat, joiden vuoksi harmiteltiin siihen liittyviä rajoitteita, jotka nähtiin turhiksi.

5.3.2 "Conikupla" - cosplayn oma ilmapiiri

Cosplay harrastajatapahtumat nähtiin mahdollisuutena kokeilla ruumiillisuutta tavoilla, jotka eivät arjessa olisi mahdollisia. Tapahtumien ilmapiiri koettiin ainutlaatuiseksi verrattuna arkiseen todellisuuteen ja samanhenkisten ihmisten koontuminen muodostaa tapahtumien ajaksi tilan, jossa anime- ja mangaharrastus sekä cosplay määrittelevät ympäristön käytäntöjä. Yhteiset kiinnostuksen kohteet kokoavat cosplay-yhteisön yhteen, mutta tärkein kokemus kuitenkin on juuri yhteisöllisyys ja sen sosiaalinen kokemus (Hirsjärvi, 2009b, 95). Tämän kokemuksen ympärille muodostuva "conikupla" tarjosi harrastajille yhteisön turvan hyväksynnän ja kannustuksen perinteisillä ruumisnormeilla leikittelyyn ja ruumiillisuuden mahdollisuuksien testaamiseen.

Tapahtumien aikana on havaittavissa selkeä raja arkisen todellisuuden ja conin muodostaman tilan välillä. Vaikka cosplay -yhteisössäkään ei aina olla yksimielisiä siitä, millainen ruumiillisuus on hahmojen kannalta oikeanlaista tai parhaiten vangitsee hahmojen olemuksen, yhteisö rohkaisee toinen toistaan perinteisten käytänteiden kokeiluun, kyseenalaistamiseen ja leikittelyyn. Haastatteluiden pohjalta "conikuplan" hyväksyvää ilmapiiriä pidettiin selkeänä faktana. Sen tilan sisällä jokainen voi toimia halunsa mukaan joutumatta kummastelun kohteeksi. Tapahtumien ulkopuolella tilanne koettiin päinvastaiseksi.

Coneissa kaikki on fine. Mut sit on näitä jotka cossaa silleen kasuaalisti tuolla kaupungilla. Niin, siellä.. ehkä enemmänkin kaikki katsoo sua. et jos sä poikkeat sieltä mas-sasta kaikki katsoo sua. Tosi moni sulle puhuu, et kattoo silleen et sä oot niinku joku outo ku sä kävelet siellä. Mut sit toi ku sä oot coni alueella niin se on ihan sama ootko sä siellä puolialastomana vai pukeutunu, pukeutunu tota muumiksi niin kaikki kattoo että sä oot ihan normaali. Et se tulee sellanen, turva silleen että sä voit olla siellä kaikkien muiden joukossa, sä voit olla ihan mikä vaan siellä ja kukaan ei kato sua kieron. (Kalle, 5v., sukupuoli)

Mutta tota, niin, kyllähän se joissaki niinku ulkopuolisissa. Aika vähän yleensä pyritään niinku kaveriporukalla, että mahollisimman vähän ollaan niinku "normi ihmisten" seassa (naurahtaa) koska se on niinku... saa sieltä joskus ihan hauskoja kommentteja ja muuta, mutta pääasiassa se on vaan silleen niinku," ää, pääsenkö pois~ pääsenkö jo conipaikalle missä ihmiset ymmärtää tämän ajatuksen. (Siiri, 9–10v., sukupuoli)

Ei oo[cossipiirien ulkopuolelta], että osa on silleen että "ai sä ootkin poika, ahaa, okei" Mut ei oo sanonu mitään negatiivista netkään pahemmin kukaan vielä. (Joonas, 4v., sukupuoli)

Coni alueen ulkopuolinen tila nähtiin selkeästi poikkeavana tapahtumapaikalla vallitsevasta ilmapiiristä ja haastateltavien vastauksista ilmeni odotus kummas-televista reaktioista ja mahdollisista negatiivisista kommentteista. Negatiivisia kommentteja saattaa tulla harrastajapiirien sisälläkin, mutta haastateltavien mukaan niihin osataan suhtautua usein välinpitämättömällä asenteella. Todennäköisempänä pidettiin, että negatiivisia tai töykeitä kommentteja tulisi yhteisön ulkopuolelta tapahtumien aikaan. Tapahtumapaikan ulkopuolella vallitsevat käytänteet ja ruumisnormit ovat voimassa ja yksittäiset, yhteisöstä erillään olevat cosplay -harrastajat ovat pukuineen perinteisen normin toisella puolella tai ainakin sen reunalla. Merkkinä tästä ovat muiden ihmisten kommentit ja katseet.

Tapahtumien jälkeen "conikuplan" luoma tila hajoaa ja yhteisön turvallinen vaikutus raukeaa. Arjessa harrastajayhteisö pitää edelleen yhteyttä, mutta kannustuksen vaikutus ei ole samanlainen kuin konkreettisissa kokoontumisissa. Esimerkiksi cosplayden suunnitteluun ja valmisteluun voi liittyä elementtejä, jotka harrastajapiirien kesken eivät herätä kummastusta, mutta niiden toteuttaminen on haastavaa yksittäin yhteisön tuen saavuttamattomissa. Esimerkiksi miesharrastajien osalta kosmetiikkatuotteiden hankkiminen cosplayta varten ei välttämättä ole yksinkertainen prosessi.

Mut ehkä siinä on tämmönen sosiaalinen paine, tulee mieleen, kun esim. tai no okei ehkä se on vähän hellittäny viime aikoina, mut hyvin harvoin vieläkin näkee että mies menis yksin kauppaan ostamaan meikkiä tai niinku tämmösiä ihonhoitotuotteita, koska ne koetaan niinku naistentuotteiksi ja sitten niinku jotkut kokee vielä että ei voi mennä niinku ostamaan niitä, koska on jonkinlainen niinku tämmönen sisäinen niinku pakote, joka sanoo, että sä et voi. (Iina, 8–10v., sukupuoli)

Naisellisten ja feminiinisten asioiden tekeminen ja niitä kohtaan kiinnostuksen osoittaminen voivat aiheuttaa miehille häpeän tunteen harrastuksestaan ja ilman yhteisön tarjoamaa suojaa julkisen häpäisyn pelko voi jättää cosplayn toteutuksen suunnitelmavaiheeseen. Toisaalta tällainen häpeä voi toimia myös yhteisön eduksi. Yhteinen häpeä voi tuottaa ja vahvistaa ryhmäidentiteettiä ja näin toimia voimauttavana kokemuksena ja ylpeyden aiheena (Kainulainen &

Parente-Capková, 2011, 9). Jaettuna näin voimakas kokemus voi antaa yksilöllekin ylpeyden kautta rohkeutta poiketa perinteisistä käyttäytymisodotuksista.

Jaettu nolostumisen kokemus voi myös olla syynä cosplay-yhteisön innokkaaseen kannustamiseen normien kyseenalaistamisesta. Näyttävissä ja erikoisissa puvuissa kaupungilla liikkuvista harrastajista todennäköisesti useimmat saavat osakseen vähintään hämmentyneitä katseita, jotka viestivät kaikille tilanteen epänormatiivisuudesta, mikä voi aiheuttaa yksilölle nolostumisen tunteen. Conien aikana tuo tunne on kuitenkin ehdottomasti jaettu, sillä lukuisat cosplay -harrastajat ovat samassa tilanteessa yhdessä. Näin yhteisön ryhmäidentiteetti vahvistuu ja muodostaa ympärilleen "conikuplan", jonka piirissä harrastajat saavat turvan ja hyväksynnän toiminnalleen.

5.3.3 Hahmouskollisen normin siirtäminen

Cosplayssa seurataan hahmouskollisuuden normia, joka hahmojen olemuksen kautta määrittelee sopivat ja onnistuneet cosplayt. Hahmouskollisuuden lisäksi haastatteluissa nousi esiin myös toinen tekijä, joka vaikuttaa merkittävästi cosplayden onnistumiseen. Harrastajan henkilökohtainen kokemus puvusta ja sen onnistuneisuudesta nähtiin erittäin tärkeänä, sillä useat haastateltavat korostivat cosplayn tekemisen olevan ennen kaikkea kaikille itselleen tehtävä. Yhteisön sosiaalisuus ja hyväksyntä ovat harrastajille myös merkityksellisiä, mutta tärkeimpänä nähtiin omasta cosplaysta iloitseminen. Oman halun toteuttaminen ja omien näkemysten seuraaminen meni haastateltavien vastauksissa lopulta ohitse hahmouskollisuuden säntillisestä seuraamisesta. Hahmon tunnistettavuus ja visuaalinen täydellisyys nähtiin tärkeinä muiden harrastajien kannalta, sillä ne ovat näkyvissä puvun ulkopuolelle toisin kuin henkilökohtainen kokemus puvusta. Keskittyminen ainoastaan siihen, miltä puku näyttää ja miten muut harrastajat suhtautuvat siihen jättää haastateltavien mukaan pois sen osa, jonka takia cosplayta ylipäänsä harrastetaan. Kalle korostaa itseä varten harrastamisen merkitystä.

Sä-, pitäis tehdä sitä itseä varten. Jos tekee sitä cosplayta muita varten niin sit se ei ehkä oo se sun oma harrastus. Pukeutuu siihen omaan hahmoon, tekeytyy siihen omaan hahmoon. Sitä se just on. Ei se kato mitään etnisyyttä, ei kehoa, ei ikää. (Kalle, 5v., etnisyyys)

No ensinäkin mä sanoisin sen että kun se on silleen että sä oot itte tyytyväinen siihen, silloin se on niinku niin täydellinen ku se vaan voi olla.-- Sä olet tehny sen, sä olet tyytyväinen siihen. Se on sun skillssi levelille ihan fine ja niinkun siis, sä nautit niinku siitä puvussa olemisesta niin se on niinku se paras fiilis. (Lina, 8–10v., sopivaa)

Miten mä ite nään sen on se, että jos sä itse olet tyytyväinen olemaan siinä asussa, missä tahansa tilanteessa ja sä oot okei sen kanssa niin, silloin se on hyvä cossi. (Jiri, 3v., sopivaa)

Myös linan ja Jirin vastaukset tuovat esiin kuinka oleellista on, että puku koetaan henkilökohtaiseksi onnistuneeksi ja sopivaksi itselle. Yhteisön tunnustuksen ja tunnistuksen saaminen on myös harrastajille tärkeää. Muiden antama huomio palkitsee pukuun laitettua työmäärää ja sen kautta henkilökohtainen kokemus vahvistetaan virallisesti osaksi sopivaa, harrastuksen normin mukaista toimintaa ja yksilö saa paikkansa ryhmässä. (Leppälahti, 2009, 87; Valkonen, 2009, 215–216.) Kuitenkin ilman harrastajan omaa affektisuhdetta hahmoon ja pukuun kokemus jää ontoksi. Tämän johdosta todella merkityksellisten hahmojen vuoksi ollaan valmiita poikkeamaan myös hahmouskollisuuden normista. Samaistumisen ja hahmon merkityksen affektiivisuudesta muodostuva haluaminen menee viime kädessä kaiken edelle, kuten Jenni, Siiri ja Maija kertovat haastatteluissaan.

Ne on ollu kaikki semmosia hahmoja joista mä olen pitänyt todella paljon, ja~ mie oon pitäny niistä niin paljon että, se tosiaan niin fyysiset rajoitteet ei oo sit enää.. menny siihen tielle et sitten on vaan ollu et "nyt tehään se hahmo." (Jenni, 4–5v., sukupuoli)

Mä tykkäsin siitä asusta niin paljon että mä olin silleen et "ihan sama, mä teen nyt sen" Että ei sillä niin väliä, ja niinku, näytin mä aika paljon siltä. (Siiri, 9–10v., ikä)

Noh, mutta sitten olen taas tehnyt kyllä semmoisia pukuja, jotka alkuun oli sille "en minä!" mutta sitten jotenki jostaki tuli aina se että, no kyllä minä sittenkin (naurahtaa). (Maija, 9–10v., koko)

Hahmouskollisuuden tavoite on edelleen harrastajille merkittävä, mutta tietyissä pisteissä sen kiertämistä ei pidetä ongelmallisena. Hahmon normin taivuttamisen kommentteista huolimatta harrastajat ilmaisivat myös monia huolia ja rajoitteita, jonka vuoksi he eivät pystyneet omasta mielestään tekemään tietynlaisia

cosplayta. Nämä rajoitteet olivat taas paljon lähempänä hahmouskollisen normin seuraamisen tapaa. Yleisimmin raja laitettiin johonkin tiettyyn ruumiinominaisuuteen tai ei riittävän haluamisen kohdalle. Useimmissa tilanteissa taustalla oli havaittavissa halu toteuttaa kyseinen hahmo, mutta tämän haluamisen määrää vähäteltiin itselle. Lisäksi näitä rajoitteita pidettiin yksilöllisinä tekijöinä, jotka vaikuttavat omaan harrastamiseen, mutta eivät lainkaan muihin. Muille harrastajille annettiin vapautus tarkasta hahmouskollisuuden seuraamisesta.

No ehkä se on just näiden mieshahmojen kanssa[koko on rajoittanut], mutta en ole vielä- ei ole tullut suurta tunteenpaloa cossata yhtään mieshahmoa. (Milla, 2–3v., koko)

Kyl, harvemmin mulla ois ollu sellasta naishahmoa että mä olisin äärettömästi tykätynyt että mun on pakko crossata sitä. Että kyl mä voisin hyvin kuvitella että muutamia hahmoja voisinki crossata. -- et, kyllä mie oon ainaki yhtä tälleen kasuaalisti cossannu ja haluaisin pitää sitä myös conissa. (Kalle, 5v., sukupuoli)

Et tota~ se on~ mut se on semmonen että jos mie katon muiden cosseja niin se ei häiritse minua tai se ei oo asia johon mie kiinnittäisin huomiota, mut tota, omalla kohalla kiinnitän. (Jenni, 4–5v., koko)

Haastateltavien vastauksissa näkyvät, omalle kohdalle asetettavat rajoitteet ovat lähtöisin harrastajien halusta tulla hyväksytyiksi yhteisössä. Vaikka muiden mielipiteiden seuraamista pidettiin turhana miellyttämisenä, useimpien haastateltavien vastauksissa tuli esiin tavoite muiden hyväksynnän saamiselle, mikä on ihmisille yleisesti hyvin tärkeää. Hahmon mallin tarkka seuraaminen toimi cosplayssa keinona ilmaista muille yhteyttä harrastajayhteisöön. Tällainen toiminta on mimeettistä, jonka tarkoituksena on sopeutua sosiaaliseen ympäristöön ja sen tarkoituksena on erilaisten ruumiillisten esityskeinojen kautta viestiä muille jäljittelemättä ympäröivää todellisuutta. (Lehtonen, 2014, 131.) Rajoitteet asetetaan siis itselle, koska ne koetaan oleellisina tekijöinä yhteisöön kuulumiselle ja sen sääntöjen mukaan pelaamiselle. Muiden harrastajien henkilökohtaista kokemusta hahmoista ei kuitenkaan haluttu uhrata edellyttämällä samaa velvoitetta hahmouskollisuuden tarkkaan seuraamiseen.

Se, miksi omalle ruumiille asetetaan rajoitteita, johtuu hahmouskollisuuteen liittyneestä oman ruumiin riittävyden kokemuksesta. Epävarmuus oman ruumiin sopivuudesta hahmon olemukseen sekä toive yhteisön hyväksynnästä jarruttava affektiivista haluamista sekä henkilökohtaista kokemusta onnistumisesta,

jonka vuoksi päädytään seuraamaan ruumiinominaisuuksien täsmällistä sopivuutta ohjenuorana onnistuneeseen cosplayhin. Harrastajat kuitenkin painottavat muille oman näkemyksen seuraamisen oleellisuutta.

Monesti tota~ öö, sen takia ihmiset kääntyy pois päin siitä mitä ne oikeesti haluais tehdä, koska muut sanoo jotain toista. (Jiri, 3v., sopivaa)

Kuitenki, tää on vähän tämmönen niinku oma keho omat säännöt tyyppinen tilanne et sulla on kuitenkin se oma määräämisoikeus sun kehon käytöstä ja tavallaan siinä pitäis aina muistaa niinku, ei tavallaan pitäis alistuu tällasille niinku väitöksille. (lina, 8–10v., sukupuoli)

lina korostaa vastauksessaan jokaisen oikeutta päättää ruumiinsa olemuksesta, mikä vastaa Jirin kommentissa esiin tulevaa yhteisön parissa muutenkin vallitsevaa näkemystä seurata oma haluamistaan. Tämä vuoksi yhteisön positiivisuuden vaalimisen ja samanhenkisyden ilmapiirin merkitys on oleellinen osa cosplayn ruuminormien kokonaisuutta. Positiivinen, sallivat ja normista poikkeamiseen kannustava ympäristö muistuttaa ja mahdollistaa harrastajien oman affektiivisen haluamisen toteuttamisen. Hahmoukollisuuden seuraaminen on lähtöisin jokaisen harrastajan omasta halusta osoittaa tärkeille hahmoille arvostusta ja jokainen harrastaja itse vastaa tämän uskollisuuden seuraamisesta. Sitä vastustavana voimana on samaistumisen affektiivinen haluaminen, jonka kaikki harrastajat kokevat cosplayn tärkeimmäksi onnistumisen elementiksi.

Yrittää niinku pitää sen omissa aivoissaki semmosen, että et nyt rajota itteäs tässä näin. otat sen hahmon mistä tykkäät. (Kaisa, 3v., etnisyyss)

Hahmot asettavat lähtökohtaiset normit ja rajat cosplayn toiminnalle, mutta tämän toiminnan keskeisyys on harrastajien yhteisössä, jonka ryhmäidentiteetti, yhteisöllisyys ja ilmapiiri mahdollistavat hahmon rajojen laajentamisen ja ruuminormien kokeilemisen.

6 Yhteenveto

6.1 Mistä cosplayn ruumisnormit muodostuvat?

Cosplayn ruumisnormit muodostuvat hahmojen kautta harrastajien faniuden affektiivisuuden välityksellä, sillä cosplay on faniudelle pohjautuva harrastus. Faniuden affektiivisuus rajaa ja määrittelee sen vallitsevia normeja erilaisissa kulttuurisissa sijainneissa ja kaikissa ilmenemismuodoissa (Nikunen, 2005, 50). Keskeisiä tekijöitä affektiivisuuden muodostumisessa ovat hahmoon samaistuminen ja henkilökohtainen yhteys, joiden vuoksi hahmoa arvostetaan ja ihailaan. Tästä samaistumisen affektiivisuudesta syntyy harrastajan halu toteuttaa cosplay ja ilmaista fanisuhdettaan tärkeään hahmoon. Cosplayn harrastamisessa tämä arvostus ilmenee hahmouuskollisuutena joka muodostaa harrastuksen normin rajat. Cosplayn taustalla vaikuttava anime- ja mangafanius voidaan määrittää kuuluvaksi kulttifaniuden piiriin, johon kuuluville faneille tyypillistä on intensiivinen suhde faniuden kohteeseen. Tästä suhteesta muodostuu jatkumo harrastajan ja fanitettavan kohteen välille, jota määritellään performatiiviseksi kuluttamiseksi. (Hirsjärvi, 2009a, 89.) Performatiivinen aineistojen kuluttaminen tuottaa harrastajan fani-identiteettiä ja ylläpitää suhdetta faniuden kohteeseen.

Cosplayn toimii osaltaan tämän faniuden ilmaisuna liittyä siis osaksi faniuden tuottamisen performatiivista. Tässä prosessissa faniuden kohteena olevien hahmojen olemuksen merkitys normalisoidaan ja toiston kautta myös ruumiillistetaan osaksi harrastajan subjektia (Rossi, 2015, 19). Ruumillistettua hahmouuskollisuuden normia ei havaita, koska se ei ilmene subjektiksi muodostetun harrastajan ruumiin ulkopuolella, vaan näyttäytyy harrastajan omana haluna toteuttaa cosplaytä. Näin myös haluamisen rajat usein määrittyvät hahmouuskollisuu-

den normin mukaan. Jos harrastaja kokee, ettei voi toteuttaa cosplayta hahmouskollisesti, halu toteuttaa kyseinen cosplay myös vähenee.

Harrastajien käsitys omasta ruumiistaan vaikuttaa merkittävästi cosplayn ruuminormien määrittymiseen. Jos cosplay -harrastaja kokee ruumiinsa riittämättömäksi tai sopimattomaksi valitsemaansa hahmoon, sen toteutus jää usein suunnitelma asteelle. Positiivisempi kokemus omasta ruumista puolestaan mahdollistaa cosplayn tekemistä. Cosplayn lähdemateriaaleina toimivilla mediakuvastoilla on myös roolinsa cosplayn ruuminormien osalta. Niiden esityksistä saadaan mielikuvat hahmojen olemuksesta ja muodostetaan affektiivisia suhteita hahmoihin.

Näiden mediaesitysten vaikutus ruumiin kokemiseen on merkittävä, koska ne esittävät katseltavaksi ihanneobjekteja ja niiden myötä ruumiillisia normeja, jotka vaikuttavat katsojan kokemukseen omasta subjektiudesta (Rossi, 2003, 179; Reuter, 1997, 148). Pääasialliset medialähteet cosplayssa ovat anime- ja mangasarjat, joiden kuvasto tarjoaa monipuolisen kirjon erilaisia ruumiillisuuden esityksiä, joista monet avaavat länsimaiselle kuluttajalle uusia näkökulmia. Tästä huolimatta animen ja mangan kuvastot edustavat japanilaisen pop-kulttuurin valtamediaa, joka ei ole luonteelta poliittista tai tarjoa pelkästään uudenlaisia ja oivaltavia ruumiskuvia (Nikunen, 2006, 146). Näidenkin mediasisältöjen pariin mahtuu esityksiä laidasta laitaan ja samoin kuin länsimaisessa valtamediassa kaikki esitykset eivät välttämättä tarjoa katselijalle aina kannustavaa tai todellisuuteen rinnastettavaa ruumiskuvaa.

Nyky-yhteiskunnassa ruumis nähdään enenevässä määrin jatkuvan muutoksen kohteena, prosessina, joka ei itsessään ole valmis tai kokonainen, vaan vaatii työstämistä saavuttaakseen onnellisuuden tai terveellisyyden. Yksilön henkilökohtaisen onnistumisen kokemus jää ruumiin osalta usein kiinni siitä, kuinka hyvin se sopeutuu vallitseviin terveys- ja kauneusmääritelmiin. (Entwistle, 2015, 19.) Lähtökohtaisesti cosplayn lähdemateriaalit sekä kulttuurin tarjoamat ruumiillisuuden odotukset eivät tarjoa yksilölle yltiö positiivista kokemusta ruumiinsa riittävydestä tai sopivuudesta, minkä vuoksi cosplayn parissa hahmouskollisuuden normin vaikutus korostuu.

Harrastajien kuvauksissa kuitenkin affektiivinen suhde hahmoon osoittautui kaikista merkityksellisimmäksi tekijäksi cosplayssa ohittaen merkityksellisyydessä jopa hahmoukollisuuden odotuksen. Erittäin voimakkaassa ja henkilökohtaisesti merkityksellisessä affektisuhteessa harrastajan henkilökohtainen kokemus hahmon merkityksestä pystyi kumoamaan kaikki muut tekijät ja yhteisön keskuudessa tätä kokemusta arvosteltiin. Silti hahmoukollisuuden vaikutus on edelleen läsnä ja tärkeälle hahmolle halutaan tehdä oikeutta oman ruumiin kautta, minkä vuoksi harrastajat pitivät itse kiinni hahmoukollisuuden rajoitteista affektiivisen haluamisensa kustannuksella.

Tämän taustalla on pelko muun harrastaja yhteisön tuomiosta ja häpeän kokemuksesta epäonnistumisen johdosta, mikä osaltaan jarruttaa halua cosplayn toteuttamiseen (Kosonen, 1997, 23). Häpeän pelko johtuu harrastuksen ja hahmojen tärkeydestä. Niiden asettamia odotuksia ei haluta pettää muun harrastaja yhteisön edessä cossaamalla itselle ja muille merkityksellistä hahmoa sen olemusta rikkovalla esityksellä. (Kainulainen & Parente-Capková, 2011, 8–9.) Tämän vuoksi harrastajayhteisöllä on myös keskeinen merkitys cosplayn ruumiillisuudelle. Yhteisöllisyys tarjoaa turvaa ja kannustusta yksittäiselle harrastajalle rohkaisten toteuttamaan haluamiaan hahmoja ruumiillisuuden rajoituksista huolimatta.

6.2 Millaisia ruumisnormeja cosplayssa performoidaan?

Cosplayn ruumisnormit mahdollistavat ulkoisen ruumiin pukeminen moniin erilaisiin ruumiillisuuksiin. Cosplayn ruumisnormit voivat myös muuttua hahmojen asettamien normien osalta tai siitä, mitä harrastajalta vaaditaan onnistumiseen. Performatiivisuuden näkökulmasta ruumiiden ominaisuudet eivät ole lähtöisin ruumiin sisältä tai subjektista itsestään, vaan kulttuurisia ja kielellisiä merkityk-

siä, jotka liitetään osaksi ruumiita (Karkulehto, 2006, 69). Ruumiiden olemukset rakennetaan vakiinnuttamalla tiettyjä ominaisuuksia performatiivisen toiston avulla ja tämän vuoksi esimerkiksi maskuliinisuutta ja feminiinisyttä pidetään usein sukupuolesta johtuvina ominaisuuksina, vaikka ne todellisuudessa ovat sukupuolta tuottavia tekijöitä (Butler, 2006, 224; Rossi, 2003, 116). Butler osoittaa sukupuolen performatiivisuuden teoriassaan, kuinka tällaiset ruumiillisten ominaisuuksien luonnollistumiset ovat jatkuvassa tuotannossa rakennettuja ja rakennettavia illuusiota, jotka eivät vaikuta ainoastaan sukupuoleen, vaan myös moniin muihin ruumiillisuuden elementteihin (Alsop, Fitzsimmons & Lennon, 2002, 97; Karkulehto, 2006, 69; Vänskä, 2015, 288). Cosplayssa näitä kulttuurisia merkityksiä hyödynnetään hahmoperformansseissa rakentamaan samanlaisia mielikuvia esitettävien hahmojen ruumiillisuudesta.

Ruumiiden muokkaaminen ulkonäön osalta on mahdollista erilaisilla keinoilla, joiden avulla voidaan muuttaa esimerkiksi ruumiinmuotoa esittämään eri sukupuolta kuin itse on tai maskeeraamaan ruumiin piirteitä näyttämään toisen ikäselältä. Merkittävimmän ruumiilliset normit ja odotukset cosplayn osalta kohdistuvat harrastajien ulkonäköön ja sen määrittelyyn. Harrastajan omalla taustalla ja olemuksella ei cosplayn osalta nähdä keskeistä vaikutusta harrastamisen mahdollisuuksiin. Ruumiin fyysiset ominaisuudet, joihin haastateltavien mukaan ei voitu vaikuttaa cosplayhin liittyvillä teknisillä taidoilla, nähtiin tekijöinä, joiden merkitystä ei tulisi huomioida hahmouuskollisuuden normeissa.

Hahmouuskollisuuden normia voidaan myös muuttaa paremmin harrastajan omaan ruumiiseen sopiviksi. Näissäkin muutoksissa hahmouuskollisuuden odotus läsnä, sillä sitä ei missään vaiheessa poisteta, vaan sen rajojen sijaintia muutetaan ja tehdään tilaa harrastajan subjektiivuudelle. Cosplayn kaltaisessa luovassa toiminnassa käytänteet eivät ole suljettuja järjestelmiä, vaan jatkuvan neuvottelun alaisina ja vallitsevat käytännöt palvelevat aina jotain tiettyä tarkoitusta (Liljeström & Gylén, 2014, 12). Hahmouuskollisuuden normia voidaan siis harrastajan affektiivisen haluamisen voimalla siirtää palvelemaan uudenlaista tarkoitusta esimerkiksi hahmon alkuperäisestä suunnitelmasta tehtynä versiona.

Cosplay ruumisnormeihin liittyy myös tekijöitä cosplay kulttuurin ulkopuolelta, sillä vaikka se on faniuden ja faniyhteisön ympärille muodostunut ilmiö, se on edelleen kiistämättä myös yhteydessä sitä ympäröivään kulttuuriin (Nikunen, 2005, 38). Tällaiset kulttuuriset, historialliset ja sosiaaliset tekijät vaikuttavat muun muassa sukupuolen esittämisen kynnykseen sekä kysymyksiin etnisyydestä. Jos cosplay olisi pelkkää ruumiin pinnan koristelua, näiden tekijöiden merkitys harrastukselle tuskin olisi samanlainen. Cosplay performanssit kuitenkin yhdistyvät myös muihin kulttuureihin, joten vaikutuksia välittyy kumpaankin suuntaan.

6.3 Miten ruumisnormeja haastetaan cosplayssa?

Erilaisiin ruumiillisuuden tekijöihin pukeutuminen ja ruumiinrajoilla leikittelevien performanssien toteuttaminen ovat mahdollisia cosplayn yhteisön kautta. Harrastajayhteisöllä on oleellinen merkitys ruumisnormien toistamisen kannalta, sillä sen ansiosta muodostuva ilmapiiri ja toiminnallinen tila ovat cosplay performanssit mahdollistavat tekijät. Yhteisöllisyyden antama turva tekee valtakulttuuri keskelle tilan, jossa perinteisten ruumisnormien hallitsevuus heikkenee ja cosplayn hahmouksellisuuden normi hallitsee. Cosplayn avulla välillisesti läsnä olevat animen ja mangan kuvastoissa esitettävät toisenlaiset näkemykset ruumiillisesta subjektista saavat harrastajatapahtumissa muodostuvan "conikuplan" tilan kautta pienen mahdollisuuden näyttäytyä myös länsimaisessa yhteiskunnassa fanien toiminnan kautta, jota niille ei suomalaisessa valtakulttuurissa ole vielä löytynyt (Nikunen, 2006, 154). Niiden ainutlaatuinen tyyli on kuitenkin omiaan erottumaan massan joukosta ja vaikeivat ne ole luonteeltaan suoranaisten poliittisia tai vallankumouksellisia niiden tyylistä erottuu silti piilevä kulttuurinen vastustus, joka valtaa hiljalleen alaa myös oman kotimaansa rajojen ulkopuolella (Napier, 2001, 9). Cosplaylla voi siis animen ja mangan kuvastojen

sekä harrastajien yhteisön voimin mahdollisuuksia tuottaa myös uudenlaisia ruumissubjekteja, mutta sen toteuttaminen voi kompastua omaan olemukseensa.

Alakulttuurinomaisessa ympäristössä muodostuvien subjektiominaisuuksien ilmaiseminen valtavirtaisesti voi muun väestön silmin näyttää ainoastaan erikoiselta ilmiöltä, joka lokalisoidaan tiettyyn marginaaliseen ympäristöön ja jätetään huomioimatta vakavammin. (Bordo, 2003, 284.) Cosplay-yhteisön marginaalilla olemuksella on kuitenkin myös mahdollisuutensa, sillä sosiaalisten järjestelmien heikkoudet sijaitsevat niiden reunoilla ja ruumis on lukuisten järjestelmien reuna-alueiden risteyspaikka, jonka kautta uudet vaikutteet ja muutokset voivat päästä sisään (Butler, 2006, 224). Alakulttuurisesta asemasta huolimatta cosplaylla voi siis olla mahdollisuuksia siirtää vaikutteita myös conikuplan ulkopuolelle.

Pukeutuminen on keino, jolla yksilöt oppivat tuntemaan omaa ruumiillisuuttaan ja pääsemään tasapainoon sen kanssa (Entwistle, 2015, 7). Cosplayn performanssit conikuplan tarjoaman suojan sisällä voi siis tarjota monipuolisen tilan ruumiillisuuden mahdollisuuksien opettelulle ja uudenlaisien subjektiuden toteuttamisen tapojen kokeilemiselle ja tuottamiselle. Yhteisön jakamat ja toistavat performanssit voivat yhdessä rakentaa uuden performatiivin alkua, missä conien muodostaman tilan merkitys tulee jälleen esiin. Onnistuneen performatiivin luomiselle on edellytyksenä, että sen tekemisen taustalla ovat sopivat ajatukset ja tunteet sekä aikomus todella toteuttaa performatiivin esittämä lausuma. Lisäksi sen toimijoiden täytyy olla valtuutettuja tekoonsa. (Rossi, 2015, 55.) "Conikuplan" sisällä harrastajien affektiivisuuden kautta syntyneet ja liikkuvat normit mahdollistavat heidän toimintansa lausuman tekijöinä samoin kuin cosplay performanssien tarkoituksellinen luonne pitää taustallaan yhteisön toivetta esimerkiksi sukupuoli stereotyyppien rikkomisesta. Cosplayn performanssien kautta voidaan toteuttaa performatiivista vastarintaa.

Performatiivisessa vastustamisessa normeja vastaan ei taistella suoranaisesti, vaan sen toiminta keskittyy parodiseen ilkkumiseen ja vallan epätasa-arvoisuuden paikkojen esiin tuomiseen. Sen ominaiset toimintatavat ovat visu-

aalisia ja teatraalisia, joiden avulla luonnollisina pidettävät keinotekoiset järjestelmät tuodaan näkyviin uudesta näkökulmasta. Valkonen ja Lindroth (2013) esittävät esimerkkinä performatiivisesta vastustamisesta australialaisten alkupe- räisasukkaiden tanssimisen. Kulttuurinsa perinteiden mukaisesti pukeutuneiden aboriginaalien tanssi saa erilaisia merkityksiä riippuen tilanteista, joissa se esi- tetään. Kotiseudullaan tanssin merkitykset eivät välttämättä ole yhtä vastarintaa osoittavia kuin saman tanssin esittäminen YK:n tunnuksien alla. (Valkonen & Lindroth, 2013, 266.) Cosplayn performatiivista vastarintaa voitaisiin toteuttaa esimerkiksi performansseilla, jotka vastaavat perinteisiä ruumisnormeja, mutta ne toteutetaan niille päinvastaisella tavalla.

Cosplay performanssit toimisivat samaan tapaan kuin esimerkiksi drag esitykset tuovat esiin sukupuolen näennäistä luonnollisuutta ja vaivattomuutta osoittamal- la sen rakenteelliseksi illuusioksi (Chinn, 1997, 300–301). Drag kuuluu alakäsi- teenä osaksi campin määritelmää, joka on liioittelusta, teatraalisuudesta ja pa- rodiasta riemuitsevaa toimintaa. Camp kyseenalaistaa, horjuttaa ja uudelleen merkitsee perinteisiä sukupuoli rooleja. Vaikka Butler ei teoretisoinneissaan käytä campin termiä, sen ajatus on hänen töissään läsnä. (Medhurst, 1997, 276.) Performatiivisen vastustamisen keinoin cosplayn performanssin voisivat olla drag esityksiin rinnastettavia toisintoistamisia. Performatiivisuudessakin on mahdollisuus performatiivien esittämiselle performanssin vuoksi (Chinn, 1997, 301).

6.4 Millaista ruumisnormien toistamista ja toisintoistamista cosplayssa tuote- taan?

Cosplayn mahdollistaa ruumisnormien toistamisen ruumiillisuuden pukeutumi- sen performansseilla. Ruumiilliset tekijät toistetaan hahmojen esityksissä yhä uudelleen eri hahmojen kautta. Tämän toistoprosessin mukana tulee myös toi-

sintoistamisen mahdollisuus, vaikka sitä ei tiedostettaisi (Rossi, 2003, 13). Ruumiiden mahdollisuudet performatiivien toistamiseen voidaan samalla voimalla kääntää myös toisintoistamisen toteuttamiseen ja normatiivisten performatiivien esitysten purkamiseen (Butler, 2006, 212). Joten, koska cosplayn mahdollistaa ruumisnormien toistamisen performanssiensa kautta, se mahdollistaa niiden kautta myös toisintoistamisen.

Cosplayn ruumisnormien huomio kiinnittyy harrastajien ruumiin ulkomuodon määrittelyyn vaatimatta subjektien muuttumista. Tästä näkökulmasta cosplayn ruumisnormit ovat hyvin pinnallinen järjestelmä. Niiden pinnallisuus kuitenkin mahdollistaa myös saman, niillä leikittelyä. Sukupuolen asema 'pinnallisenä' identiteetin alueena on mahdollistanut sen avaamisen leikkilisen pukeutumisen neuvotteluille (Entwistle, 2015, xxiii). Cosplayn ruumiillisuuden alueista useimpia voidaan pitää hahmoon pinnalla sijaitsevinä, minkä vuoksi myös cosplayssa ruumiillisuuden pukeutumisesta voidaan käydä leikittelyä ja uudenlaisia neuvotteluja.

Ruumis ilmentää monia vallanmuotoja arkielämän pienissäkin käytönnöissä ja siksi ruumista voidaan hyödyntää kulttuurisen normituksen kyseenalaistamiseen ja identiteeteillä kokeilemiseen (Rantalaiho, 2004, 155). Cosplay hyödyntää tätä ruumiillisuuden toimintaa performansseissa, joita voidaan hyödyntää performatiivisen vastarinnan tavoilla. Lisäksi cosplayn erityisenä mahdollisuutena ruumisnormien toisintoistamiselle on harrastajayhteisön toiminnan ilmapiiri. Normien performatiivien toistaminen, sellaisenaankin, uudessa kontekstissa voi johtaa täysin uudenlaisten normien muodostumiseen ja tuotantoon (Shimizu, 2008, 48). Cosplayn "conikuplassa" perinteisten ruumisnormien performatiivisuus ilman toisintoistamisen ajatustakin voisi johtaa ruumiin performatiivien muuttumiseen.

Cosplayn tietoiset performanssit saattaisivat myös hyödyntää performatiivisuutta ruumiillisuuden uudelleen määrittelyssä osana performatiivien jo liikkeessä olevaa tuotantoa. Ruumiillisuus voi muotoutua subjektivointiprosessin aikana yhdessä ruumiillisuuden kanssa ikään kuin syklissä, jossa toistotekojen välillä hahmotetaan ruumiillisuuden kokonaisuutta ja sovitetaan sitä osaksi omaa sub-

jektia. Aiemmin subjektia ahdistava ruumiillisuus voitaisiin näin saada toistamisen ja toisintoistamisen kautta itselle sopivaksi ja samalla sosiaaliseen järjestykseen sopivaksi. (Oinas, 2011, 173.) Ruumiillisuuden rajojen avoimena ja liikkuvina pitäminen on Butlerin performatiivisuuden käsityksessä oleellinen huomio. Ruumiillisuuden määritelmiä ei tulisi lukita yhteen paikkaan, sillä silloin joidenkin käsitysten merkityksellisyys jää aina huomioimatta ja subjektiposition ulkopuolelle. (Roman-Lagerspetz, 2008, 178.) Cosplayn toisintoistamisen mahdollisuksiakaan ei siis tulisi hyödyntää uudenlaisten subjektiuksien vakiinnuttamiseen vallitseviksi ruumiillisuuden määrittelijöiksi, vaan ylläpitää hahmoukkoluuden normin affektiivisille suhteille altis, muuttuva rakenne. Vallitsevien normatiivisten performatiivien rinnalla olisi mahdollisuus toisenlaisten subjektiuden käytäntöjen muodostumiselle, jos niille annettaisiin tilaa sosio-kulttuurisissa rakenteissa (Rossi, 2015, 71). Cosplayn kuplan ilmapiiri voisi olla sopiva tällaisten käytäntöjen muovautumiselle.

7 Pohdinta

Tutkimuseettistä pohdintaa

Menetelmänä teemahaastattelu toimi toivotulla tavalla tarjoten tarpeeksi haastattelun rakennetta, jotta niin haastateltava kuin hieman kokematon haastattelijakin saivat haastattelutilanteen toimimaan, mutta samalla jättäen riittävästi vapautta haastateltavan omille näkemyksille. Halusin minimoida oman cosplay kokemuksen vaikutuksen haastattelun kulkuun, jotta en ohjailisi haastateltavien puhetta liiaksi. Aineiston osalta haastattelut tarjosivat runsaan aineiston, joka vastasi kattavasti asettamiini tutkimuskysymyksiin.

Ruumisnormien käsittely haastatteluiden avulla voi tuoda esiin haastateltavalle henkilökohtaisia kokemuksia, joiden jakaminen julkisesti ei välttämättä ole heille mieluisaa. Haastatteluiden tulosten käsittelyssä olen tämän huomioiden pyrkinyt mahdollisimman tarkasti säilyttämään jokaisen haastateltavan anonymiteetin muuttamalla vastaajien nimet sekä raportoimalla tulokset antamatta tietoja, joiden avulla haastateltavat voitaisiin tunnistaa, mutta edelleen selkeästi ja aineiston sisältöjä vääristämättä. Haastatteluiden yhteydessä selitin haastateltaville haastatteluiden ja tutkielmani tavoitteet sekä kuinka käsitteisin haastattelussa annettuja tietoja. Jokainen haastateltavista osallistui mukaan omasta päätöksestään ja mahdollisuus aiheesta keskustelemiseen koettiin mielenkiintoiseksi.

Pohdintaa cosplayn ruumiillisuudesta

Muutamia cosplayn soveliaaseen ruumiillisuuteen liittyviä sosiaalisia ja kulttuurillisia tekijöitä ei hahmoukollisuuden normin näkökulmasta pystynyt käsittelemään niille tarpeellisella painotuksella. "Conikuplan" yhteys sitä ympäröivään kulttuuriin lisää sen piiriin elementtejä, joiden tarkasteluun ei täysin päästä käsiksi tai jotka voivat olla kuplassa näkymättömiä. Näen näiden teemojen käsitte-

lyn kuitenkin oleelliseksi tässä tutkielmassa. Pohdin seuraavissa kahdessa alaluvussa cosplayn sukupuoleen ja etnisyyteen liittyviä kysymyksiä.

Sukupuolisuus

Miesten naiscrossplayden toteuttamisen kynnys on perinteisten sukupuoleen liittyvien sosiaalisten käytäntöjen vuoksi korkea. Cosplay-yhteisön tavoitteet miesten crossplayden tekemisen rohkaisemiseksi yhdessä harrastajayhteisön luoman ilmapiirin kanssa madaltavat tätä kynnystä ainakin paikoin. Kuitenkin perinteisten mieheyden käsitysten vaikutus on selkeästi läsnä myös harrastajayhteisön luomassa performanssien tilassa ja sen läsnäoloa ylläpidetään performatiivisesti toistamalla miesten kahden naiscrossplayn tyylin avulla. "Puoliksi-hutaistut" naiseuden esitykset toisaalta toimivat harrastajien subjektia suojaavina keinoina, mutta ne myös vahvistavat miesmaskuliinisuuden ja naisfeminiinisuuden jakoa ja performatiivisesti kumoavat muiden naishahmojen crossplay esitysten panosta sukupuolen performatiivin toisintoistamiselle (Chinn, 1997, 301). Vitsin rinnalle liitetään ajatus perinteisen mieheyden luonnollisuudesta ja oikeastaan vahvistavat sitä entisestään luomalla vaikutelman, ettei "tosimiehen" rakennelmaa voi edes muuttaa (Rossi, 2003, 112). Harrastajien toive miescrossplayden erilaisesta tulevaisuudesta pyörii siis paikoillaan kumoten aikaansaamiaan vaikutuksia puolin ja toisin.

Tasapainon tälle tilanteelle voisi tarjota crossplayn käytäntöjen symmetrisyys. Hahmoukollisuuden teknilliset vaatimukset harrastajan sukupuolesta huolimatta voisivat aloittaa crossplay käytäntöjen tuotannon, jossa hahmon olemus saisi enemmän huomiota kuin harrastaja sen alla ja voisi ennen pitkää madaltaa kynnystä naiscrossplayden tekemiselle, koska huomio niiden katselussa keskittyisi harrastajan sijaan hahmoon. Tällaisen käytännön liikkeelle saaminen vaatii kuitenkin enemmän kuin satunnaisia performansseja.

Etnisyys

Tulisiko cosplayssa noudattaa lähdekriittisyyttä hahmovalintojen osalta? Olisiko hahmojen osalta tarpeellista huomioida muitakin kulttuurisia tekijöitä harrastuspiirien ulkopuolelta? Hahmojen etnisyyden tarkastelu tuo eri kulttuurien merkitysjärjestelmät mukaan performanssien toimintaan. Kuinka yhtä kulttuuria toteutettaisiin performanssina toisen sisässä? Tällaisissa performansseissa saattaisi olla lyhyt tie kolonisaation hengessä eksoottisiksi esitettäviin toisiin tai toisaalta seurauksena voisi olla monikulttuurinen diskurssi, joka keskittyisi performanssien yhteisiin piirteisiin kulttuurierojen ylitse.

Tämän hetken cosplay-yhteisössä etnisyys herättää kysymyksen hahmouuskollisuuteen liittyen siitä, mikä hahmoissa todella on keskeisintä. Intersektionaalisesti identifioituneet subjektit voivat joutua kohtaamaan kysymyksiä siitä, kumpaa identiteettiä he edustavat. Esimerkiksi tummaihoisen seksuaalivähemmistöön kuuluva henkilö voi saada eteensä valinnan: onko hän musta vai queer. Kumpikin identiteetti siirtää subjektin identiteetin marginaaliselle alueelle, mutta molemmissa myös eri alueille. (Ilmonen, 2014, 33.) Cosplayn hahmojen olemus voi kohdata samankaltaisen valinnan, kun pohditaan onko hahmon keskeisin piirre luonne, etnisyys, ihonväri vai jokin muu.

Jatkotutkimuksen mahdollisuudet

Cosplay -harrastus on tutkimuskohteena melko uusi eikä sen osalta ole tehty vielä paljoa tutkimusta. Jatkotutkimusten kannalta aiheen syvällisempi tarkastelu voisi tarjota mielenkiintoisia tuloksia esimerkiksi ruumiillisuuteen liittyen. Performatiivisen teoretisoinnin ja näkökulman hyödyntäminen cosplayn tutkimisessa on hyödyllinen työväline, joka tarjoaa tietoa harrastuksesta myös teatraalisuuden ja esitysten takaa, mutta pitäen tämän tärkeän elementin myös käsitelystä mukana. Sen yhdistäminen viimeaikaisessa tutkimuskeskustelussa esillä olleeseen intersektionaalisuuteen voisi avata cosplayn ruumiillisuuden ja identiteetin rakenteita monipuolisemmin (Entwistle, 2015, xxii). Cosplayn luovuus toimisi luontevana avauksena intersektionaaliselle pohdinnalle etnisyyden, su-

kupuolen, seksuaalisuuden sekä muiden toiseutta- sekä identiteettiä merkitsevien tekijöiden osalle (Liljeström & Gylén, 2014, 8).

Jo tätä tutkielmaa varten kerätystä aineistosta löytyi viitteitä intersektionaalisista elementeistä cosplayn piirissä. Esimerkiksi harrastajien ikää pidettiin selkeässä yhteydessä heidän käytöksensä sopivuuteen, taitotasoon sekä pukujen onnistumiseen. Nuoret harrastajat nähtiin holtittomina ja suuruudenhulluina haaveilijoina, joiden pukujen epäonnistumisen taustalla oletettiin kyseenalaistamatta olevan heidän ikänsä. Vanhemmat harrastajat nähtiin aineistossa laatua arvostavina, huolellisina ja hahmoa käytöksellään kunnioittavina (myös toisaalta liian kankeina eläytymään hahmoihin). Huolimatta heidän aiemmasta kokemuksestaan tai kokemattomuudestaan vanhemmilla harrastajilla oletettiin olevan valmiuksia laadukkaiden pukujen tekemiseen alusta alkaen. Pukujen onnistumisessa ei kuitenkaan tässä yhteydessä koettu yhteyttä harrastajien ikään.

Toinen esimerkki mahdollisesta intersektionaalisuudesta tämän tutkielman aineistoissa löytyi sukupuolen ja koon yhteyden kautta. Erityisesti naispuoleisten harrastajien ruumiinkoon vaikutus fyysisenä tekijänä nähtiin vaikuttavan heidän mahdollisuuksiinsa tehdä miescrosseja. Vaikka ruumiinkoon suhteen yleisesti ajateltiin, ettei isomman ruumiin pitäisi vaikuttaa hahmojen tekemisen mahdollisuuksiin, kun mukaan liitettiin sukupuoli havaittavissa oli hienovaraisia eroja, mikä osoittaa, että suurikokoisempaan naisruumiiseen todennäköisesti liitetään enemmän rajoitteita kuin tuodaan ilmi.

Crossplayn osalta naispuolisten harrastajien miescrosseilta odotettiin teknisesti enemmän kuin miesten naiscrosseilta ja naisten mieshahmojen tekemiselle oli vain yksi tyyli. Isompi ruumis samaa sukupuolta olevaa hahmoa cossatessa ei varsinaisesti muodostanut haasteita hahmouuskolliselle cosplaylle, sillä hahmouuskollisuuden odotukset mukautuivat sopimaan harrastajan ruumiillisuuteen. Naisten crossplayn osalta samanlaista mukautumista ei tapahtunut, jos harrastajat ruumis oli isokokoisempi. Odotuksen mieshahmojen kaidasta ja linjakkaasta vartalonmuodosta pysyivät samoina harrastajan ruumiinkoosta riippumatta. Rinnakkaamman haastateltavan kokemus crossplayn odotuksista:

Mulle tosiaan annettiin kommentti että olisit voinut bindata paremmin. Ku se on just silleen (huokaus) niin, voihan sitä yrittää. (Maija, 9–10v.)

Intersektionaalisuuden käsittelyllä voisi siis olla cosplayssa hyvin hedelmällisiä tuloksia. Erityisesti performatiivisen intersektionaalisuuden soveltaminen cosplayn ruumiillisuuteen toisi performatiivien avulla tuotettavia eroja ja toiseuksia esiin laajemmin kuin rakenteellisten, poliittisten tai representatiivisten intersektioiden käsittely yksittäin. Performatiivisella intersektionaalisuudella huomioitaisiin toiston avulla rakentuvat erot osana valtajärjestelmien ja identiteettien tuotantoa ja ylläpitoa. (Karkulehto, Saresma, Harjunen & Kantola, 2012, 24–25.) Cosplayn yhteisöllisyyden kuplassa tapahtuvat ruumiillisuuden performanssit, performatiivien tuotannon mahdollisina alkuketkinä, tarkasteltuna performatiivisen intersektionaalisuuden kautta voisi läpivalaista cosplayn ruumiillisuuden rakenteet moniulotteisesti.

Lähteet

Alsop, Rachel; Fitzsimons, Annette & Lennon, Kathleen 2002. *Theorizing Gender*. Cambridge: Polity Press.

Arlander, Annette 2015. Blogin pitämisen performatiivisuus. Teoksessa: Annette Arlander, Helena Erkkilä, Taina Riikonen ja Helena Saarikoski (toim.) *Esitystutkimus*. Helsinki: Partuuna, 205–232.

Bordo, Susan 2003. *Unbearable Weight - Feminism, Western Culture, and the Body*. Los Angeles: University of California Press.

Brill, Dunja 2008. *Goth Culture. Gender, Sexuality and Style*. New York: Berg.

Butler, Judith 1993. *Bodies That Matter*. New York: Routledge.

Butler, Judith 2006. *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus.

Chinn, Sarah E. 1997. Gender Performativity. Teoksessa: Andy Medhurst ja Sally R. Munt (toim.) *Lesbian and Gay Studies. A Critical Introduction*. Lontoo: Cassell, 94–308.

Damhorst, Mary Lynn 2005a. Introduction. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) *The Meanings of Dress*. New York: Fairchild Publication Inc, 1–12.

Damhorst, Mary Lynn 2005b. Dress as Nonverbal Communication. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) *The Meanings of Dress*. New York: Fairchild Publication Inc, 67–80.

Damhorst, Mary Lynn 2005c. Dress and Relationships. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) *The Meanings of Dress*. New York: Fairchild Publication Inc, 103–111.

Entwistle, Joanne 2001. The Dressed Body. Teoksessa: *Body Dressing*. Joanne Entwistle & Elizabeth Wilson (toim.) Oxford: Berg, 33–58.

Entwistle, Joanne 2015. *The Fashioned Body: Fashion, Dress & Modern Social Theory*. Cambridge: Polity.

Haverinen, Eeva 2008. Yhteisöllistä rajankäyntiä ja kulttisuhteita osoitteessa www.sylviaplathforum.com. Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.) *Fanikirja: tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 17–42.

Hegland, Jane 2005. Drag Queens, Tranvestites, Transsexuals: Stepping across the Accepted Boundaries of Gender. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) *The Meanings of Dress*. New York: Fairchild Publication Inc, 181–192.

Hendricks, Jon & Hendricks, C. Davis 1986. *Aging in Mass Society – Myths & Realities*. Boston: Little Brown and Company.

Hepworth, Mike 2000. *Stories of Ageing*. Buckingham: Open University Press.

Hirsjärvi, Irma 2009a. Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction – fandomin verkostot. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus.

Hirsjärvi, Irma 2009b. Kuka fanittaa kouluampujaa? Koulusurmien tarkastelua fanitutkimuksen kautta. Teoksessa Sirkku Kotilainen (toim.) *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 95–114.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2009. *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.

Ilmonen, Kaisa 2014. Vapaus (post)koloniaalisen modernin myyttinä. Teoksessa: Marianne Liljeström ja Marko Gylén (toim.) *Säännellyt vapaudet. Tulkintoja toiseuden tuottamisesta*. Turun yliopisto, 19–40.

Jenkins, Henry 1992. *Textual Poachers - Television Fans & Participatory Culture*. Lontoo: Routledge.

Jokinen, Arto 2001. Näin tehdään nainen: miesten ristiinpukeutuminen. Teoksessa: Minna Nikunen, Tuula Gordon, Sanna Kivimäki & Riitta Pirinen (toim.) *Nainen/Naiseus/Naisellisuus*. Tampere University Press, 191–212.

Jokinen, Eeva 1997. Vihjeet. Teoksessa Eeva Jokinen (toim.) *Ruumiin siteet: Tekstejä erosta, järjestyksestä ja sukupuolesta*. Tampere: Vastapaino, 7–20.

Juvonen, Tuula 2006. Seksuaalisen ruumiin jäljillä. Teoksessa: Taina Kinnunen & Anne Puuronen (toim.) *Seksuaalinen ruumis: Kulttuuri tieteelliset lähestymistavat*. Helsinki: Gaudeamus, 71–90.

Kainulainen, Siru & Parente-Capková, Viola 2011. Häpeän latautunut toiminta. Esipuhe. Teoksessa: Siru Kainulainen ja Viola Parente-Capková (toim.) *Häpeä vähän! Kriittisiä tutkimuksia häpeästä*. Turun yliopisto, 6–24.

Karkulehto, Sanna 2006. Seksuaalisen ruumiin modernit teoriat. Teoksessa: Taina Kinnunen & Anne Puuronen (toim.) *Seksuaalinen ruumis: Kulttuuri tieteelliset lähestymistavat*. Helsinki: Gaudeamus, 44–70.

- Karkulehto, Sanna, Saresma, Tuija, Harjunen, Hannele & Kantola, Johanna 2012. Intersektionaalisuus metodologiana ja performatiivisen intersektionaalisuuden haaste. *Naistutkimus*, 25(4), 17-28.
- Kinnunen, Taina 2006. Silikoni-implantit omaksi iloksi? Teoksessa: Taina Kinnunen & Anne Puuronen (toim.) Seksuaalinen ruumis: Kulttuuri tieteelliset lähestymistavat. Helsinki: Gaudeamus, 160–182.
- Kosonen, Ulla 1997. Nähdynsi tulemisen kaipuu ja häpeä. Teoksessa: Eeva Jokinen (toim.) Ruumiin siteet: Tekstejä erosta, järjestyksestä ja sukupuolesta. Tampere: Vastapaino, 21–42.
- Lampo, Marjukka & Huuhka, Marleena 2015. Labyrintti - näkökulmia peleihin ja esityksiin. Teoksessa: Annette Arlander, Helena Erkkilä, Taina Riikonen ja Helena Saarikoski (toim.) Esitystutkimus. Helsinki: Partuuna, 321–338.
- Lehtonen, Mikko 2014. Maa-ilma. Materialistisen kulttuuriteorian lähtökohtia. Tampere: Vastapaino.
- Leppälahti, Merja 2009. Roolipelaaminen – eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja.. Nuorisotutkimusverkosto.
- Liljeström, Marianne & Gylén, Marko 2014. Johdanto: Monet vapaudet, monet sääntelyt. Teoksessa: Marianne Liljeström ja Marko Gylén (toim.) Säännellyt vapaudet. Tulkintoja toiseuden tuottamisesta. Turun yliopisto, 7–18.
- Medhurst, Andy 1997. Camp. Teoksessa: Andy Medhurst ja Sally R. Munt (toim.) Lesbian and Gay Studies. A Critical Introduction. Lontoo: Cassell. 274–293.
- Michelman, Susan 2005. Appearance for Gender and Sexuality. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) The Meanings of Dress. New York: Fairchild Publication Inc, 153–161.
- Miller-Spillman, Kimberly 2005. The Body in Cultural Context. Teoksessa: Mary Lynn Damhorst, Kimberly A. Miller-Spillman, Susan O. Michelman (toim.) The Meanings of Dress. New York: Fairchild Publication Inc, 13–28.
- Napier, Susan J. 2001. Anime - from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave.
- Nikunen, Kaarina 2005. Faniuden aika–kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa. Tampereen Yliopistopaino

Nikunen, Kaarina 2006. Animellista faniutta: Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit. Teoksessa: Katja Valaskivi (toim.) Vaurauden lapset - Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Tampere: Vastapaino, 133–154.

Nykyri, Tuija 1997. Mekkoonsamattajat ja syliinsäsulkiat: Vihaisen naisen asentoja. Teoksessa: Eeva Jokinen (toim.) Ruumiin siteet: Tekstejä eroista, järjestyksestä ja sukupuolesta. Tampere: Vastapaino, 65–86.

Oinas, Elina, 2011. Häpeä, arki, ruumiillisuus. Teoksessa: Siru Kainulainen ja Viola Parente-Capková (toim.) Häpeä vähän! Kriittisiä tutkimuksia häpeästä. Turun yliopisto, 151–182.

Pajala, Outi 2007. Mielessä hämmötti punainen mekko: Vaate, sukupuoli ja laihduttaminen painonvartijat -yrityksen "menestystarinoissa". Teoksessa: Katariina Kyrölä & Hannele Harjunen (toim.) Koolla on väliä! Lihavuus ruumisnormit ja sukupuoli. Helsinki: Like, 83–106.

Parviainen, Jaana 2015. Työn performatiivinen ruumiillisuus ja ammatillinen kehonrakennus. Teoksessa: Annette Arlander, Helena Erkkilä, Taina Riikonen ja Helena Saarikoski (toim.) Esitystutkimus. Helsinki: Partuuna, 276-286.

Petäjaniemi, Soili 1997. Judith Butler ja ruumiin poliittinen fenomenologia. Teoksessa: Sara Heinämaa, Martina Reuter ja Kirsi Saarikangas (toim.) Ruumiin kuvia. Helsinki: Gaudemus, 245–270.

Pulkkinen, Tuija 2000. Judith Butler - sukupuolen suorittamisen teoreetikko. Teoksessa Anneli Anttonen, Kirsti Lempiäinen ja Marianne Liljeström (toim.) Feministejä – aikamme ajattelijoita. Tampere: Vastapaino, 43–60.

Rantalaiho, Liisa 2004. Tieteiskirjallisuuden työruumis. Teoksessa: Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari ja Marita Husso (toim.) Ruumis töihin!: Käsite ja käytäntö. Tampere: Vastapaino, 153–175.

Reuter, Martina 1997. Anorektisen ruumiin fenomenologia. Teoksessa: Sara Heinämaa, Martina Reuter & Kirsi Saarikangas (toim.) Ruumiin kuvia. Helsinki: Gaudemus, 136–167.

Roman-Lagerspetz, Sari 2008. Judith Butler. Performatiivisuuden politiikka. Teoksessa: Kia Lindroos ja Suvi Soininen (toim.) Poliitiikan nykyteoreetikkoja. Helsinki: Gaudeamus, 162–185.

Rossi, Leena-Maija 2003. Heterotehdas. Helsinki: Gaudeamus.

Rossi, Leena-Maija 2015. Muuttuva sukupuoli – Seksuaalisuuden, luokan ja värin politiikkaa. Helsinki: Gaudeamus.

Ruusuvuori Johanna, Nikander Pirjo & Hyvärinen, Matti 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa: Johanna Ruusuvuori, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.) Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino, 9–38.

Salmela, Kaisa & Palojoki, Päivi 2012. Puolistrukturoitu teemahaastattelu naispappien terveysuskomuksista. Teoksessa: Hille Janhonen-Abruquah, Matleena Vieltojärvi & Päivi Palojoki (toim.) Ruoka, kulttuuri ja oppiminen. Näkökulmia ruokatutkimuksen menetelmiin. Helsingin yliopisto, 59–72.

Shimizu, Akiko 2008. *Lying Bodies. Survival and Subversion in the Field of Vision*. New York: Peter Lang.

Tiittula, Liisa & Ruusuvuori, Johanna 2005. Johdanto. Teoksessa: Johanna Ruusuvuori & Liisa Tiittula (toim.) Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 9–21.

Tseëlon, Efrat 2001. From Fashion to Masquerade: Towards an Ungendered Paradigm. Teoksessa: Body Dressing. Joanne Entwistle & Elizabeth Wilson (toim.) Oxford: Berg, 103–120.

Valkonen, Sanna 2009. Poliittinen saamelaisuus. Tampere: Vastapaino.

Valkonen, Sanna & Lindroth Marjo 2013. Performatiivisia näkökulmia alkuperäiskansojen poliittiseen toimijuuteen ja osallistumiseen YK:n alkuperäiskansojen pysyvässä foorumissa. *Politiikka*, 4/2013, 256–270.

Valaskivi, Katja 2009. Pokemonin perilliset: japanilainen populaarikulttuuri suomessa. Tampereen yliopisto: Tiedotusopin laitos, julkaisuja A110.

Vänskä, Annamari 2015. Macaroneja, dandyja, poikatyttöjä ja Conchita Wurst. Muodin performatiivisuudesta. Teoksessa: Annette Arlander, Helena Erkkilä, Taina Riikonen & Helena Saarikoski (toim.) Esitystutkimus. Helsinki: Partuuna, 287–302.

Liitteet

LIITE 1

Haastattelurunko:

Tausta ja yleistä (ennen teemojen käsittelyä)

–Ikä

- Kauanko olet harrastanut cosplayta?
- Mitkä ovat cosplayn parhaat puolet?
- Mitä huonoja puolia cosplayssa on?
- Millaiset cosplay sopivat mielestäsi sinulle parhaiten? Miksi?
- Millaisten cosplayden toteuttaminen olisi sinulle mielestäsi haastavaa? Miksi?
- Mikä tekee cosplaysta onnistuneen?
- Millainen cosplay on epäsovelias?

Seuraavissa kategorioissa käsitellään kuinka cossaajan kyseinen ominaisuus vaikuttaa cosplayden toteuttamiseen ja mahdollisiin hahmovalintoihin

(Kysymykset teemojen käsittelyssä apuna, jos tarvitsee/ vastausten motivoitina)

1. Ikä

- Cossaajan oman iän vaikutus hahmovalintoihin/mahdollisiin hahmoihin?
- Onko cosplayn harrastamisella ala- tai yläikärajaa? Miksi?
- Cossattavien hahmojen iän huomioiminen? Omissa/ muiden cosseissa?

2. Ruumiinkoko

- Oletko kokenut oman kokosi rajoittaneen cossaamista? (jos kyllä, Millaisessa tilanteessa?)
- Millaisia reaktioita hahmon koon muuttaminen isommaksi/pienemmäksi voisi aiheuttaa cosplayssa? vrt. Gerderbend.
- "Cossikunnan" käsitteestä?

3. Sukupuoli

- Millainen vaikutus sukupuolella cosplayden haastavuuteen/helppouteen?
- Suunnitelmia/ kokemuksia crossplaysta?
- (jos crossannut) Millaisia reaktioita olet saanut crosseista? Onko reaktioissa eroa muihin pukuihisi verrattuna? Harrastajien ja ei-harrastajien kommenttien ja reaktioiden erot?

4. Etnisyys

- Etnisyyden merkitys cosplayhin?
- Ruumiissa näkyvien ominaisuuksien merkitys cosplayssa?
- Oletko kokenut oman etnisyytesi vaikuttaneen cosseihisi?