

Julkisena ja yksityisenä

Cosplay-harrastus Suomessa

Heini Rönkkö

Maisterintutkielma
Jyväskylän yliopisto
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Kirjallisuus
Kevät 2016
Ohjaaja: Sanna Karkulehto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Heini Rönkkö	
Työn nimi – Title Julkisena ja yksityisenä: Cosplay-harrastus Suomessa	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2016	Sivumäärä – Number of pages 66
Tiivistelmä – Abstract <p>Tarkastelen maisterintutkielmassani cosplay-harrastusta Suomessa internetistä kerätyn tekstiaineiston pohjalta. Aineisto koostuu sekä uutismedian artikkeleista, että sosiaalisen median teksteistä. Tutkimuksen tehtävä on kartoittaa suomalaista cosplay-harrastusta, siitä luotuja representaatioita sekä harrastuksen suhdetta julkisuuteen. Cosplay on fiktiiviksi hahmoiksi pukeutumiseen perustuva käsityöharrastus, jota on Suomessa tutkittu lähinnä osana japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista. Yksi tutkimuksen tehtävä on tuottaa tietoa cosplaysta itsenäisenä harrastuksena. Tutkimuksessa pohditaan myös rajanvetoja, joita tutkija joutuu tekemään tutkiessaan omaa harrastustaan.</p> <p>Aineistossani olevia uutismedian artikkeleita tarkastelen representaation näkökulmasta: Millaisia representaatioita media tuottaa cosplaysta? Tutkin myös näistä artikkeleista syntyneitä, harrastajien käymää keskustelua internetissä saavuttaakseni harrastajien kokemukset ja näkemykset tuotetuista representaatioista. Näiden representaatioiden ja niistä heränneen keskustelun valossa tarkastelen myös cosplayn kohtaamaa julkisuutta ja huomiota valtamediassa. Käsittelen televisioituja Cosplayn SM-kisoja ja Twitterissä käytyä keskustelua kilpailutapahtumasta. Tutkin lisäksi harrastuksen sisällä rakentuvaa julkisuuden diskurssia, jossa cosplayaajista tulee eräänlaisia julkisuuden henkilöitä. Koko työni ajan tarkastelen myös sitä identiteettiyötä, jota harrastajat tekevät harrastaessaan cosplayta.</p> <p>Tutkimuksessani havaitsen, että cosplay-harrastajien suhde valtavirtaiseen julkisuuteen on varauksellinen, koska cosplayta on totuttu harrastamaan suljetussa piirissä. Harrastajat kokevat cosplayn vahvasti yksityisenä, suljetussa tai puolijulkisessa tilassa tapahtuvaksi, vaikka kyseessä onkin huomiota herättävä harrastus. Kyse ei kuitenkaan ole pelkästä pukeutumisesta, vaan cosplayn koskettaa syviä identiteetin kysymyksiä ja valtavirtainen julkisuus asettaa näkyväksi jotain yksityistä.</p>	
Asiasanat – Keywords Cosplay, representaatio, identiteetti, diskurssi, julkisuus, yksityisyys, brändäys,	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto: Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	2
1.1 Lähtökohdat ja tutkimuskysymykset	3
1.2 Cosplay-harrastus Suomessa	5
1.3 Aineisto ja positioituminen	9
1.4 Diskursiivisesti rakentuva performatiivinen identiteetti	13
2 COSPLAYN TUTKIMINEN ETNOGRAFISESTI: TASAPAINOILUA TUTKIJAN JA HARRASTAJAN ROOLIEN VÄLILLÄ	17
2.1 Etnografiaa luonnossa ja netissä	17
2.2 Cosplayta etnografisesti netissä	18
2.3 Oman harrastuksen tutkiminen: miten ja miksi?	24
3 MITÄ COSPLAY ON? – COSPLAYN REPRESENTAATIOT MEDIASSA	28
3.1 Katse ja Toinen cosplayssa	28
3.2 Cosplayn representaatiot	31
4 JULKISUUS COSPLAYSSA	42
4.1 Cosplay-julkisuus suljetussa piirissä	42
4.2 Fanisivujen sisällöntuotanto cosplay-minän välineenä	45
4.3 Cosplayn SM-kisat ja valtamedian huomio	48
4.4 Cosplayn harrastajat, kuluttajat ja julkisuuden henkilöt	52
4.5 Julkisuuden halu ja hierarkiat	55
5 PÄÄTÄNTÖ	57
LÄHTEET	61

1 JOHDANTO

"Mitä muotoja kirjallinen merkityksenanto tuleekin saamaan, se tulee säilyttämään luonteensa sisäistettynä yhteisöllisyytenä, jossa lukijalle avautuu mahdollisuus luoda suhde itselleen vieraisiin tajunnallisiin tiloihin ja maailmanmalleihin. Ja ehkä tässä on myös kirjallisuudentutkimuksen syvin oikeutus." (Korhonen 2008, 35.)

Korhonen puhuu kirjallisuuden tulevaisuudesta peilaten sitä totuttuja kirjallisuuden saamia konkreettisia tekstien muotoja kuten painettuja kirjoja vasten. Muuttuvassa maailmassa kirjat ja painettu teksti ovat menettäneet asemaansa ja esimerkiksi digitaaliset tekstuaaliset maailmat ovat nousseet uusiksi kirjallisuudentutkimuksen kohteiksi. Tässä tutkielmassa lähdetään tarkastelemaan kirjallisuudentutkimuksen perustalta ja sen keinoin toisenlaista, materiaalista tapaa luoda merkityksiä ja suhteita vieraaseen sekä tavoittaa jotain uutta ymmärrystä itsestään ja ympäröivästä maailmasta.

Maisterintutkielmani käsittelee cosplayta (pukuilu) – harrastusta, jossa fiktiiviset hahmot kirjoitetaan uudelleen todellisten ihmisten ruumiiden pinnoille. Cosplayaajat (eli cosplay-harrastajat) kokevat itsensä ja toisensa uudella tavalla fiktion kautta, pelaten todellisuudella ja fiktiolla ja muokaten itseään ja identiteettiään. Tässä tutkielmassa pyrin tarkastelemaan kirjallisuudentutkimuksen viitekehyksessä materiaalista tekstuaalisuutta ilmentävää cosplayta, jossa merkitysten muodostamisen välineenä toimii kirjoitetun kielen sijaan ruumis ja sen kautta tuotettu ja yhdessä luettu todellisuus.

Tutkimukseni ei pyri vastaamaan siihen, onko cosplay kirjallisuudentutkimukselle oleellinen aihe. Se pyrkii tutkimaan, mitä cosplay nykypäivän Suomessa on, ja toivon mukaan luomaan pohjaa jatkotutkimukselle. Vaikka tutkimukseni on vahvasti kulttuurintutkimuksellinen, se lähestyy aihettaan laajan tekstikäsitelmän kautta: tuotamme toiminnallamme tekstejä, joita myös luemme yhdessä. Toiminta ja sen tavat ovat luettavia tekstejä, ja muodostamme niistä tulkintoja ja suhteita meille vieraaseen.

1.1 Lähtökohdat ja tutkimuskysymykset

Tämän maisterintutkielman aihe on cosplay-harrastus Suomessa. Tutkielma koostuu johdannon ja päätännön lisäksi kolmesta luvusta, joissa tarkastelen suomalaista cosplay-harrastusta erilaisista näkökulmista käyttäen aineistonani sekä valtamediassa julkaistuja artikkeleita cosplaysta, että cosplay-harrastajien julkisia kirjoituksia. Jokainen luku keskittyy harrastuksen eri puoliin, mutta tutkimusprosessin aikana niistä on paljastunut yhteneviä teemoja. Olen muotoillut seuraavat tutkimuskysymykseni näiden teemojen pohjalta:

1. Millaista cosplay-harrastus on Suomessa ja miten sitä voidaan tutkia?
2. Millaisena cosplay-harrastus näyttäytyy harrastuksen ulkopuolisille?
3. Miten julkisuus ja yksityisyys kohtaavat harrastuksessa, ja mitä siitä seuraa?

Tutkimustehtäväni on siis kartoittaa suomalaista cosplay-harrastusta ja sen suhdetta saamaansa julkisuuteen. Kuten monissa muissakin cosplayta käsittelevissä tai sivuavissa tutkimuksissa (ks. esim. Rahman, Wing-sun & Cheung 2012; Peirson-Smith 2013; Schiele & Venkatesh 2016; Truong 2013; Bainbridge & Norris 2013; Okabe 2012), myös identiteetin kysymykset muodostuvat keskeiseksi osaksi tutkimustani. Cosplay on perusytimeltään fiktiiviseksi hahmoiksi pukeutumista, ja tämä perusluonne on lähtökohtaisesti identiteetillä pelaamista: *cosplayaajat* muuntautuvat vaatetuksen ja asusteiden keinoin fiktiiviksi hahmoiksi luoden samalla uudenlaisia esityksiä itsestään ja työstäen omia identiteettejään. Osa näistä esityksistä on julkisia, ja siksi julkiset esitykset ovat oleellinen aihe tutkielmassani. Cosplayssa on kahdenlaista julkisuutta: harrastajille suunnattua ja ulkopuolisille näkyvää. Cosplayn sisäinen julkisuuden kulttuuri ja sen diskurssit muodostavat cosplayaajille uuden keinon työstää identiteettiään ja legitimoida harrastuksen merkityksiä itselle. Kuitenkin cosplayn ja laajemman, harrastuksen ulkopuolelle ylettyvän julkisuuden välinen suhde on ongelmallinen: tarkastelen tutkimuksessani median luomia representaatioita cosplaysta ja sitä, kuinka cosplayaajat kokevat sen, kun harrastus saa harrastajapiirejä laajempaa huomiota.

Vaikka tutkimukseni käsitteleekin kansainvälistä harrastusta, joka on tavoittanut lähes jokaisen mantereen¹, keskityn tutkimuksessani suomalaiseen tapaan harrastaa cosplayta. Tutkin harrastusta

¹ Esimerkiksi World Cosplay Summitissa, maailman kansainvälisimmässä cosplay-kilpailussa, on 2016 mukana jo 30 maata.

nimenomaan suomalaisen näkökulman kautta ja vain harvoin verraten sitä muissa maissa harrastettavaan cosplayhin. Harrastuksen perusydin on kaikkialla sama, mutta sen toimintatavat ovat jokaisessa maassa hieman toisistaan poikkeavat. Perustan tämän kokemukseeni cosplaysta: olen toiminut vuodesta 2013 alkaen kahden kansainvälisen cosplay-kilpailun, World Cosplay Summitin ja Nordic Cosplay Championshipin suomalaisena järjestäjänä ja havainnut maiden välisiä eroja myös Pohjoismaiden sisällä. Kulttuurierojen sovittelu näiden kilpailujen konteksteissa on osoittanut minulle, että cosplay saa jokaisessa maassa oman muotonsa.

Cosplayta on tutkittu erityisen paljon aasialaisessa kontekstissa, erityisesti Japanissa (esim. Okabe 2012), Singaporessa (Gn 2011) ja Hong Kongissa (Rahman, Wing-sun & Cheung 2012). Suomen ulkopuolella tehdyn tutkimuksen saavutettavuuden esteeksi nousee kielimuuri: tietokantahakujen perusteella cosplaysta tehdään tutkimusta esimerkiksi kiinaksi, mutta näiden tutkimusten sisältö jää kieltä osaamattomalle tuntemattomaksi. Samoin kuin Suomessa, tutkimusta tehdään ulkomailla oletettavasti myös perustutkintotasolla, jolloin tutkielmat harmittavasti jäävät usein julkaisematta verkossa ja näin etäisyytensä vuoksi saavuttamattomiksi. Suomalaistenkin perustutkintojen opinnäytteiden saavutettavuus on kyseenalaista, vaikka tutkielmia tehdään jatkuvasti. Omien verkostojeni kautta olen onnistunut saamaan muutamia kandidaatintutkielmia käsiini suoraan kirjoittajilta. Esimerkiksi Ina Dolkin (2016) kandidaatintutkielma sisältää yhden harvoista kvantitatiivisista tutkimuksista cosplayaajien ikä- ja sukupuolijakaumasta, ja ainoan, joka antaa edes jonkinlaista tutkittua tietoa siitä, kuinka paljon harrastajia Suomessa on.²

Suomalaisessa tutkimuksessa cosplayta on usein käsitelty anime-harrastuksen yhtenä osa-alueena (ks. esim. Valaskivi 2009; Nikunen 2006; Valaskivi 2012), osin historiallisista syistä. Vaikka 2000-luvun alussa cosplay olikin juuri sitä, 2010-luvulle tultaessa harrastus on laajentunut omaksi ilmiökseen, joka enää vaivoin pysyy sidoksissa japanilaisiin juuriinsa. Cosplay terminä ja ilmiönä on myös Suomessa haukannut itseensä kaikenlaista pukuilua, eikä sana tarkoita enää anime-lähtöistä pukuilua kuten aiemmin. Tästä näkökulmasta tehtyä tutkimusta on edelleen niukasti

² Dolkin määrällinen tutkimus antaa kuitenkin vain pientä osviittaa siitä, kuinka paljon harrastajia todellisuudessa on: kyselylomakkeeseen vastasi hieman yli tuhat vastaajaa, kun taas esimerkiksi Facebookin suurimmassa suomalaisten cosplay-yhteisössä, Suomen cosplay-piirissä, on maaliskuussa 2016 yli 2000 jäsentä. Lisäksi Dolk myöntää tutkimuksessaankin sukupuolijakaumansa ongelmallisuuden, sillä se salli ainoastaan binääriseen sukupuolijärjestelmään perustuvan jaottelun. Dolk kertoo saaneensa tästä palautetta: moni ei kyennyt vastaamaan kyselyyn binäärijaottelun vuoksi, eikä halunnut identifioitua väärin kumpaankaan annetuista sukupuolivaihtoehdoista.

Suomessa, kuten cosplayta itsenäisenä harrastuksena käsittelevää tutkimusta muutoinkin. Osa omaa tutkimustehtäväni onkin luoda maisterintutkielmatasolla pohjaa jatkotutkimukselle, joka kykenisi käsittelemään cosplayta monimuotoisena harrastuksena.

1.2 Cosplay-harrastus Suomessa

Cosplay-harrastusta määriteltäessä on ensin määriteltävä, mitä cosplay itse asiassa tarkoittaa. Cosplayn kaltainen pukuilu, jossa pukeudutaan fiktiivisiksi hahmoiksi jonkinlaisen lähdeteoksen perusteella, on saanut alkunsa 1900-luvun alussa Yhdysvalloissa, josta se levisi 1980-luvulla Japaniin (Raymond 2014). Suomeen harrastus saapui 1990-luvun puolivälissä scifi-tapahtumien kautta, joissa se oli myös Yhdysvalloissa alkanut. Japanilaisiin lähdeteoksiin pohjautuva pukuilu sekä cosplay terminä tälle toiminnalle alkoivat saada suosiota 2000-luvun taitteessa Animecon-tapahtumien myötä, ja pitkään cosplay olikin nimitys puhtaasti japanilaisia ja aasialaisia hahmoja jäljittelevälle pukuilulle. 2010-luvulla nimitys on kuitenkin alkanut laajeta käsittämään kaikenlaisiin lähteisiin perustuvaa pukuilua. Tässä tutkielmassa käsitelen cosplayta tämän laajemman käsityksen mukaan, eli lähdeteoksiksi käyvät kaikenlaiset mediatuotteet, joiden alkuperämaa on mikä tahansa. Lähdeteokset voivat siis olla esimerkiksi japanilaisia animepiirrettyjä kuten Hayao Miyazakin elokuvat, länsimaalaisia teoksia kuten Hollywood-elokuvat tai televisiosarjat, pop-tähtiä kuten Lady Gaga tai aasialaiset yhtyeet, tai erilaisia videopelejä. Myös kirjallisuuden hahmoja cosplayataan, jolloin puku tehdään esimerkiksi kirjassa olevan hahmokuvausten perusteella. Käytännössä mitä vain olemassa olevaa hahmoa voi cosplayata, olipa se tuotemaskotti tai satuhahmo. Monet cosplayaajat luovat myös omia hahmojaan, jotka perustuvat esimerkiksi heidän omiin roolipelihahmoihinsa.

Cosplayn ytimessä on siis fiktiivisten hahmojen jäljittely pukeutumisen, asusteiden ja ehostuksen avulla. Cosplay-puku sisältää siis muutakin kuin vaatteet: hiukset, maskeeraus, asusteet sekä esimerkiksi hahmolle kuuluvat oheistavarat kuten miekat kuuluvat kaikki olennaisesti cosplay-pukuihin. Puvut tehdään useimmiten itse, vaikka pukuja voi myös ostaa joko teollisesti tai mittatilaustyönä valmistettuna. Teollisten pukujen valikoima on kuitenkin rajallinen, ja saatavilla onkin yleensä vain suosituimpien japanilaisten anime-hahmojen vaatteita. Mittatilaustyöt puolestaan ovat usein kalliita, sillä niiden valmistuksessa maksetaan myös ompelijan työstä ja

mahdollisista erikoistekniikoista aiheutuvista lisäkustannuksista, ja tämän vuoksi mittatilauksena valmistetut cosplay-puvut eivät ole kaikkien saatavilla. Suomessa harrastajilla on usein vähintään peruskoulussa opittuja käsityötaitoja, joiden avulla he voivat rakentaa pukuja. Kaikki puvut eivät vaadi tekstiilityötaitoja vaan puvut saattavat olla esimerkiksi panssareita, joiden valmistamisessa teknisen työn taidot ovat tärkeämpiä kuin ompelutaidot. Cosplay onkin hyvin monimateriaalinen käsityöharrastus, sillä puvuissa on usein erilaisia elementtejä, joiden toteuttamista varten on yhdisteltävä erilaisia materiaaleja ja tekniikoita sekä käytettävä mielikuvitusta, jotta keksii, kuinka toteuttaa jokin osa puvusta. Puvussa saattaa esimerkiksi olla vaatteet, panssariosia ja koristeena jalokiviä. Tällöin cosplayaaja joutuu vaatteiden valmistamisen lisäksi keksimään, millaisesta materiaalista ja miten toteuttaisi panssarin sekä ostamaan tai valmistamaan esimerkiksi muovisia jalokivijäljitelmiä. Valtaosa cosplay-harrastajista ei ole käsityöalojen ammattilaisia, ja tämän vuoksi monet cosplayaajat kirjoittavat internetiin kuvallisia opastuksia siitä, kuinka toteuttivat jonkin vaikean tai erikoisosaamista vaativan asian puvussaan. Myös valmiina ostettavia asioita kuten peruukkeja tai kenkiä joutuu usein vielä muokkaamaan, sillä cosplayattavilla hahmoilla saattaa olla esimerkiksi erikoisia hiuslaitteita, eikä täysin samanlaista peruukkia valmisteta ollenkaan. Tällöin on ostettava mahdollisimman samanvärinen ja muotoilua varten sopivan mittainen peruukki ja rakennettava hiuslaite siihen itse. Cosplayssa yhdistyykin näin monenlaisten käsityö- ja kauneusalojen tekniikoita ja taitoja.

Cosplay-pukuja käytetään pääasiassa con-tapahtumissa, coneissa, joita järjestetään ympäri Suomea. Tapahtumat keskittyvät erilaisiin populaarikulttuurin osa-alueisiin, kuten esimerkiksi animeen, roolipeleihin tai yleisesti pop-kulttuuriin. Monet tapahtumista ovat näiden aiheiden harrastajien itsensä vapaaehtoisvoimin järjestämiä. Suurimpia suomalaisia tapahtumia ovat esimerkiksi Tracon, Desucon ja Animecon. Näiden kävijämäärät liikkuvat tuhansissa, mutta Suomessa järjestetään myös useita pienempiä tapahtumia, joiden kävijämäärät ovat muutamista kymmenistä muutamiin satoihin. Tapahtumissa on esimerkiksi luento- ja työpajaohjelmaa, erilaisia kilpailuja kuten cosplay- ja animemusiikkivideokilpailut sekä muuta aihealueisiin liittyvää toimintaa. Tapahtumia voi verrata messuihin, mutta conissa toiminta ei keskity pelkästään messupisteiden kiertämiseen. Conissa myös vietetään enemmän aikaa: tapahtumat kestävät yhdestä kolmeen päivään, ja yleensä niissä ollaan lähes koko aika, toisin kuin messuilla, joilla käydään yhtenä päivänä. Tässä mielessä conit ovat lähempänä esimerkiksi musiikkifestivaaleja, joilla vietetään useampi päivä.

Con-tapahtumissa cosplayaajat käyttävät pukujaan niin sanotusti omana itsenään: cosplayhin ei yleensä kuulu hahmon näyttelemine muualla kuin valokuvissa ja kilpailuissa. Hahmoa ei siis esitetä koko ajan, mikä erottaa cosplayn esimerkiksi liveroolipelaamisesta, jossa jatkuva eläytyminen kuuluu oleellisesti peliin. Hahmoon eläytyminen on tärkeä osa cosplayta ja hahmon jäljittelyä, mutta eläytyminen liittyy enemmän juurikin tiettyihin tilanteisiin kuten kilpailuihin, joissa hahmon uskottava matkiminen on yleensä tärkeä osa tuomareiden käyttämiä arviointikriteerejä. Cosplay-kilpailuissa kisataan usein puvuilla ja esityksillä. Puvuista arvioidaan yleensä käsityötaitoja, jäljittelyn onnistumista sekä eläytymistä lavaosuudella. Esitykset voivat olla näyteltyjä kohtauksia, tanssiesityksiä, lähdeteoksen ja kohdehahmon maailmaa kuvaavia tai jäljiteltyjä kohtauksia suoraan lähdeteoksesta. Arvioinnissa katsotaan yleensä esityksen viihdyttävyyttä ja yleistä laatua sekä uskollisuutta hahmolle ja lähdeteokselle: Toimiiko hahmo uskottavasti lähdeteokseen verrattuna? Esityksiä varten cosplayaajat luovat taustanauhan, jossa voi olla esimerkiksi musiikkia, puhetta ja ääniefektejä. Lisäksi esitystä varten cosplayaajat luovat valosuunnitelman, jonka perusteella ja mahdollisuuksien puitteissa tapahtumien omat AV-tekniikat luovat esityksen valomaailman. Cosplayssa on siis mukana teatterin elementtejä, ja esitykset voivatkin olla kuin pieniä näytelmiä.

Cosplayta voi kuitenkin harrastaa hyvin monella tavalla. Osa cosplayaajista ei esimerkiksi kilpaile ollenkaan vaan harrastaa mieluummin vain pukeutumalla pukuihin. Tarkastellessani cosplayta ryhmittelen sen eri puolia kolmen osa-alueen mukaan, joiden kautta harrastamista voi määrittellä. Harrastuksen ytimenä pidän fiktiiviseksi hahmoksi pukeutumista. Sen pohjalta on helpointa lähteä määrittelemään, mitä cosplay on, ja harrastuksen muut osa-alueet ovat riippuvaisia siitä. Pukeutumisen lisäksi cosplayaaja tekee myös muita asioita osana harrastustaan. Tapani hahmottaa näitä ulottuvuuksia perustuu suomalaiseen tapaan harrastaa cosplayta, jota erityisesti olen tarkkaillut ja kokenut. Jaan harrastamisen osa-alueet materiaalsiin ja immateriaalsiin toimintoihin: materiaaliset ovat niitä, jotka tapahtuvat niin sanotussa todellisessa, materiaalisessa maailmassa, ja immateriaaliset niitä, jotka tapahtuvat internetissä. Materiaaliset toiminnot liittyvät nimenomaan fyysiseen tekemiseen, kuten puvun tekemiseen ja käyttämiseen. Immateriaaliset taas ovat toimintoja, jotka tukevat materiaalisia toimintoja: esimerkiksi valokuvien ottaminen valmiista puvuista on sinänsä materiaalista toimintaa, mutta se, mitä kuvilla tehdään, on immateriaalista. Kuvia ei jaeta ilmoitustauluilla, eivätkä ne jää pelkästään leikekirjoihin, vaan niitä pyritään jakamaan internetissä omissa sosiaalisen median profiileissa, ja muut harrastajat kuluttavat niitä

katselemalla. Kuvat eivät ole ensisijaisesti materiaalisia, filmiltä kehitettyjä kuvia vaan immateriaalisia, digitaalisia kuvia, jotka ovat olemassa tietokoneilla.

Cosplayn perusydintä tukevat sen toimintoihin osallistuvat harrastajat, esimerkiksi con-tapahtumien järjestäjät, valokuvaajat ja kuluttajat. Järjestäjät ovat nimenomaan toimintaa tukevia harrastajia, ja kuluttajat taas pääosin nauttivat lopputuloksista, esimerkiksi katselemalla valokuvia ja kilpailuja. Jokainen cosplay-harrastaja voi liikkua näissä ryhmissä eri rooleissa: esimerkiksi toimintaa tukeviin toimintoihin osallistuva voi olla myös pukuileva harrastaja, mutta kuluttaja voi toisaalta osallistua harrastusta tukeviin toimintoihin pukuilematta itse. Kaikki harrastajat voi mieltää myös kuluttajiksi, kun he osallistuvat esimerkiksi sosiaalisen median keskusteluihin ja liittyvät toisten cosplayaajien fanisivujen tykkääjiksi. Kuluttaminen tässä kontekstissa on immateriaalisen kuluttamista, eikä siihen yleensä liity kulutukselle ominaista rahanvaihtoa (Ilmonen 2007).

Cosplayaajat luovat toiminnallaan raameja ja käytösmalleja harrastukselleen, sillä harrastuksella ei ole kattojärjestöä. Cosplayhin keskittyneet yhdistykset³ eivät toimi harrastusta hallinnoivina tahoina, vaan pikemminkin mahdollistavat erilaista toimintaa, toimintaan osallistuvien harrastajien ehdoilla. Viralliset, ulkoiset tahot, kuten yhdistykset ja esimerkiksi kansainväliset kilpailut, rakentavat raameja, joiden mukaan cosplay-harrastus muokkautuu: esimerkiksi kansainväliset kilpailut ovat suosittuja, ja niiden näkyvyys vaikuttaa harrastuksen kilpailukeskeisyyteen. Cosplayssa on kilpailtu sen Suomeen rantautumisesta asti, mutta kansainväliset kilpailut ohjaavat cosplayaamista myös tietynlaiseen suuntaan: valtaosa kilpailuista, joihin osallistuu myös karsintakisoilla valittava joukkue Suomesta, perustuvat tietynlaiseen cosplayaamiseen, jossa yhdistyvät sekä käsityötaito että esiintyminen. Vaikka kilpailujen arviointikriteereissä jompikumpi saattaa saada suuremman painotuksen, ne ovat kuitenkin molemmat vaadittuja elementtejä. Esimerkiksi ostetulla puvulla kisaaminen on harvinaista, kansainvälisellä tasolla jopa mahdotonta, mikä luo hierarkiaa ja harrastamisen tavan rajoituksia, koska se painottaa käsityötaidon merkitystä ja vaatimusta harrastuksessa.

³ Suomessa on muutamia cosplayhin keskittyneitä yhdistyksiä, jotka järjestävät toimintaa joko paikallisesti tai valtakunnallisesti. Näitä ovat muun muassa Cosplay Finland Tour ry., Cosvision ry., Pääkaupunkiseudun cosplay ry., Show-cosplay-yhdistys OF ry. sekä Cosplay Finland ry.

1.3 Aineisto ja positioituminen

Tutkielmani aineisto on kerätty julkisesta, kaikkien saatavilla olevasta materiaalista. Aineistoon kuuluu kolme artikkelia: Iida Ruohosen kirjoittama artikkeli *Saako tästä edes puhua?* (julkaistu *Turun Sanomissa* 23.7.2011), Timo Hytösen kirjoittama artikkeli ”Pukuilu vapauttaa roolileikkiin – Cosplay on erottautumisen leikkiä” (julkaistu Yle.fi:ssä 17.1.2015) sekä Sofia Flinckin kirjoittama artikkeli ”Mitä cosplay on?” (julkaistu Yle.fi:ssä 24.7.2015). Artikkelien yhteydessä käsittelen myös Ruohosen artikkelia ”Saako tästä edes puhua?” kommentoivaa blogikirjoitusta ja siihen kirjoitettuja kommentteja Ilona Cosplay -blogissa.

Aineistooni kuuluu myös Twitterissä tunnisteella #cosplaynsm merkittyjä twiittejä, jotka on lähetetty marraskuussa kun Cosplayn SM-kilpailu esitettiin suorana lähetyksenä Yle TEEMA -kanavalla ja oli sen jälkeen katseltavissa Yle AREENA-palvelussa.

Näiden lisäksi aineistooni kuuluu suomalaisten cosplay-harrastajien ylläpitämiä Facebook-sivuja. Olen tarkastellut kolmeakymmentä cosplaylle omistettua sivua, joiden ylläpitäjät ovat suomalaisia cosplayaajia. Olen valikoinut nämä cosplay-sivut satunnaisesti suljettuun Facebook-ryhmään, Suomen cosplay-piiriin linkitetyistä sivuista. Muut Facebookin käyttäjät voivat ”tykätä” näistä sivuista klikkaamalla tykkäysnappia. Valitsemillani cosplay-sivuilla tykkääjiä on 20–2000. Sivut ovat julkisia, ja niitä voivat katsella myös Facebookiin kirjautumattomat internetin käyttäjät.

Aineistonani käytän julkisia, kaikkien nähtävillä olevia cosplay-sivuja Facebookissa, julkisia viestejä Twitterissä sekä erilaista uutismedian ja muiden toimijoiden tuottamaa sisältöä internetissä. Koska tutkimukseni pääpainotus on siinä, miltä cosplayaajien toiminta näyttää ulospäin, en ole haastatellut cosplay-sivujen ylläpitäjiä, vaan perehdyn heidän sivustoihinsa tarkkailijan roolissa. Cosplay asettuu jossain määrin fanitutkimuksen kentälle, joten olen ottanut fanitutkimuksen pohtimat eettiset ongelmat (ks. esim. Busse & Hellekson 2012, Kozinets 2012) huomioon: Koska harrastus elää edelleen suhteellisen suljetussa piirissä ja käsittelee myös syviä identiteettikysymyksiä harrastajissaan, olen päättänyt anonymisoida Facebook-sivuista koostuvan aineistoni. Koska sivut ovat julkista, yksittäisten kirjoitusten löytäminen olisi suhteellisen helppoa, minkä vuoksi en käytä suoria lainauksia enkä mainitse sivuja ylläpitävien cosplayaajien nimimerkkejä. Muuta aineistooni kuuluvia harrastajien kirjoituksia, kuten Twitter-viestejä ja blogikirjoitukseen tehtyjä kommentteja, käsittelen kuitenkin anonymisoimatta, sillä ne ovat julkisesti saatavilla olevia tekstejä, joiden ympärille ei rakennu välittömästi laajempaa sosiaalisen

median profiilia. Twitteriin lähetetyt ja #cosplaynsm-asiatunnisteella merkityt viestit ovat myös selkeästi julkiseksi tarkoitettua materiaalia, sillä ne liittyvät televisiossa suorana lähetettyyn ohjelmaan, jonka aikana ruudussa on näytetty kyseinen asiatunniste. Tunnisteen näyttäminen lähetyksessä on rohkeus sosiaalisen median käyttäjille merkitä viestinsä kyseisellä tunnisteella, jotta twiitti olisi näkyvissä myös muille käyttäjille. Tunnisteita ei ole pakko käyttää, joten yksityiseksi tarkoitettua mutta Cosplayn SM-kisoja koskevat viestit on voinut lähettää ilman asiatunnistetta. Näin ne ovat rajautuneet pois myös tutkimusaineistostani.

Facebook-sivuja käsittelen erilaisella metodilla, joka on jalostunut fanitutkimuksen alueella tehdyistä pohdinnoista fanien oikeudesta yksityisyyteen. Esimerkiksi Busse & Hellekson (2012) argumentoivat fanien julkisten tekstien kuten fanifiktion vaativan erilaista tutkimuseettistä käsittelytapaa kuin tieteellisessä tutkimuksessa tavallisesti. Fanien julkiset tekstit ovat usein puolijulkisia ja tarkoitettu vain aiheen tuntevalle yleisölle, vaikka tekstejä ei olisikaan suojattu esimerkiksi salasanoin tai muilla keinoin. Pseudonyymit tai nimimerkit toimivat internetissä käytettävänä henkilöllisyyksinä, eivätkä suinkaan anonymisoinnin välineinä. (Busse & Hellekson 2012.) Samoin cosplayaajat olettavat yleisönsä olevan toiset cosplayaajat. Cosplayaajana kuulun itsekin tähän ryhmään, mutta tutkijana haluan myös tarkastella harrastusta etäämmältä. Joudun kuitenkin pohtimaan, kuinka julkiseksi asetan yksittäisiä cosplayaajia, jotka olettavat yleisönsä olevan pelkästään suljetun piirin sisällä olevaa väkeä. Koska haluan varmistaa, että en tutkimuksellani aseta ketään julkisemmaksi kuin he haluavat olla, olen päättänyt anonymisoida cosplay-sivuista koostuvan aineistoni täysin, enkä edes esitä lainauksia siitä. Tämä toki vaikeuttaa tutkimukseni tulosten todistamista, mutta olen päättänyt olla äärimmäisen varovainen. Tämän tutkielman kaltainen tutkimus cosplaysta on Suomessa harvinainen, joten lähdän mieluummin liikkeelle varovaisesti kuin loukkaan cosplayaajien yksityisyyttä. Koen anonymisoinnin mahdolliseksi myös siksi, että analyysini kohteena eivät ole esimerkiksi cosplayaajien varsinaiset luovan työn tulokset eli cosplay-puvut itsessään. Jos analysoisin heidän pukujaan, vaarana olisi heidän pukuihin kohdistuvan tekijyytensä vähätteleminen, mutta analysoin heidän kirjoituksiaan nimenomaan diskurssien rakentamisen näkökulmasta puuttumatta pukuihin suoraan liittyviin seikkoihin.

Kuten tässä tutkielmassa esitän, cosplayaajien Facebook-sivuilla käyttämistä nimimerkeistä on muodostunut henkilöbrändejä, jotka eivät enää toimi anonymisoinnin välineinä vaan henkilöityvät

todella vahvasti niitä käyttäviin henkilöihin. Poikkeuksia ovat sellaiset brändäytyneet cosplayaajat, joiden tunnettavuus ja näkyvyys voidaan jo laskea kansainväliseksi ja valtavirtaan vuotaneeksi. Kohtelen heitä siis kuin niin sanottuja oikeita julkisuuden henkilöitä, joille julkisuus on oleellinen osa työtä. Valtavirtaisemman julkisuuden puolelle asettamiselle käytän perusteena markkinataloutta: kun näen cosplayaajan julkisuuden jo ammattimaisena, harrastuksesta ulos kasvaneena osana heidän brändinrakentamistaan, kykenen jo käsittelemään heitä julkisuuden henkilöiden tavoin, julkisena puheenaiheena, ja täten pystyn käyttämään heistä heidän nimeään tai brändinimeään.

Tiedostan tämän rajanvedon luoman eriarvoistavan aseman: tutkin Facebook-sivujen avulla nimenomaan julkisuuden luomisen prosessia ja diskurssia, mutta teen julkisuutta performoivien harrastajien välille rajoja, joissa osa heistä on julkisempia kuin toiset. Tämä päätös kuitenkin argumentoituu tutkielmassani rajanvedolla suljetun piirin ja valtavirran välille: julkisuus voi olla suljetun piirin sisäistä tai valtavirtaista, ja tämä raja häilyvyydessäänkin on niin kriittinen, etten halua asettaa ketään vahingossa julkisemmaksi kuin he haluavat olla. Pyrkimykseni on käsitellä cosplay-sivulla tapahtuvaa diskurssien rakentamista rehellisesti mutta hellävaraisesti. Haluan tehdä näkyväksi harrastuksessa tapahtuvaa diskurssien rakentumista, henkilöimättä sitä tiettyihin harrastajiin, joiden cosplay-sivut ovat päätyneet aineistooni satunnaisen valinnan kautta.

Aineisto on toki julkisesti saatavilla olevaa, jolloin siihen on kenen tahansa mahdollista päästä käsiksi. Tämä onkin koko ajan ollut tarkoitukseni, kun olen kerännyt aineistoa. Vaikka yksityisten tilien takana käyty keskustelu rakentaa harrastusta samoin kuin julkinen, tutkijana päätin, ettei minulla ole oikeutta kaivella yksityisiksi, rajatulle ryhmälle tarkoitettuja kirjoituksia, vaikka yksityishenkilönä minulla olisikin oikeus niitä katsella. Tämän vuoksi tutkimuksestani rajautuu ulos esimerkiksi suomalaisten cosplayaajien suurin Facebook-ryhmä, vaikka sen tarjoama sisältö olisi tutkimuksen kannalta hyödyllistä. Ryhmä on yksityinen, enkä koe minulla olevan tutkimuseettisesti oikeutta tutkia sitä, vaikka ryhmään kuulunkin. Olen kuitenkin käyttänyt kyseistä ryhmää apunani kerätessäni Facebook-sivuista koostuvaa aineistoani, sillä ryhmästä löytyy linkkejä erilaisten cosplay-harrastajien julkisille cosplay-sivuille. Linkitykset ovat kootusti yhdessä viestiketjussa, jonka kautta sain aineistooni monipuolisesti erilaisia suomalaisten ylläpitämiä cosplay-sivuja.

Tutkimukseni tavoitteet ovat alusta alkaen näkyvän tutkimisessa, koska tarkoitukseni on tutkia merkitysten ja tulkintojen muodostumista siinä, mitä sanotaan ja miten. Sama asennoituminen koskee sekä harrastajien tekstejä että uutismedian ja muiden harrastuksen ulkopuolisten kirjoituksia. Kielen keinot ilmaista asioita muodostavat merkityksiä ja tulkintoja ja toimivat keinoina muokata maailmaa, ja tutkimukseni tarkoitus onkin kartoittaa nimenomaan sitä, millaiselta cosplayaajien maailma näyttää: miten cosplayaajia luetaan ja miten he itse ilmaisevat harrastustaan ja luovat harrastuksen sisäisiä diskursseja sekä käytänteitä? Tavoitteeni takia olen koonnut aineistoni julkisesti saatavilla olevista teksteistä. Esimerkiksi uutismediat ovat kirjoittaneet cosplaysta ahkerasti jo vuosikautia sivustoilleen, jolloin arkistoista löytyy monia aarteita, joiden kautta lukea cosplayn julkisuuskuvaa. Myös printtimedia tarjoaa vanhempia ja uudempia helmiä, jotka tuovat lisää materiaalia tutkimukselleni.⁴

Haaste tutkimuksessani on myös oma positioitumiseni tutkijana harrastettuani cosplayta vuodesta 2003 ja toimittuani harrastuksessa monipuolisesti myös tapahtumajärjestänä ja asiantuntija-asemassa. Alusta alkaen tutkimusprosessiini on kuulunut oleellisena osana oman harrastajuuteni ja tutkijuuteni yhteensovittaminen eettisesti kestäväällä tavalla. Omaa harrastusta tutkittaessa haasteena on sopivan etäisyyden säilyttäminen, jotta ilmiötä pystyy tarkastelemaan luotettavasti. Olen kuitenkin pyrkinyt hyödyntämään oman harrastajuuteni tuomaa ymmärrystä cosplaysta ja sen sisäisistä ilmiöistä, joita on hankala asettaa oikeaan kontekstiin ilman omaa kokemusta cosplay-harrastuksesta (vrt. Hills 2012).

Cosplay-harrastusta yritetään usein tulkita uutismediassa erilaisten muiden harrastusten ja ilmiöiden, kuten liveroolipelaamisen kautta, mutta tulkinnat uhkaavat jäädä vajaiksi tai asettaa cosplayn sellaiseen valoon, jossa sen merkitykset harrastajilleen vääristyvät. Tutkimuksessani nämä väärinymmärrykset ja niiden analysoiminen sekä tutkijana että harrastajana ovat keinoni kirjoittaa cosplaysta todenmukaisempaa kuvaa, jossa harrastuksen monipuolisuus saa mahdollisuuden näkyä.

Astun itsekin välillä vaarallisille vesille hakiessani vertailukohtia: esimerkiksi verratessani 2000-luvun taitteen cam-girl -kulttuuria (ks. Turner 2004, Senft 2006) cosplayhin asetan cosplayn

⁴ Näistä skannatuista aineistoista suuret kiitokset Elina Rimpiläiselle, joka on vapaa-ajallaan koonnut cosplayn mediahistoriikkaa suomalaisesta mediasta, sekä kaikille hänelle artikkeleita lähettäneille ja alun perin verkkoon skannanneille.

alittiiksi pornoon ja seksuaalisuuteen liittyville kysymyksille. Teen samalla kuitenkin hellävaraisesti näkyväksi sen, että nämä kysymykset ovat myös oleellisia tutkimisen aiheita: ne ovat olemassa molemmissa ilmiöissä, mutta eivät tuota todenmukaista tulkintaa kummastakaan yksipuolisesti tarkasteltuna. Sekä cam-girlien toiminta että cosplay sisältävät kyllä seksuaalisia elementtejä mutta hyvin paljon muutakin. Esimerkiksi paljastavat puvut ja avoimen seksuaaliset hahmot ovat cosplayn kohteita kuten muunkinlaiset hahmot, mutta cosplay ei ole pelkkää seksuaalisuudella leikittelyä.

Koska olen kiistämättä kahden maailman välissä tutkiessani harrastusta, jossa olen itse syvästi sisällä, oma harrastajuuteni ei voi olla vaikuttamatta tutkimukseeni. Sen hyväksyen olen valinnut lähestymistavakseni autoetnografisuuden, jotta pystyn samalla sekä tiedostamaan osallisuuteni tutkimuskohteessani koko prosessin ajan että hyödyntämään asiantuntijuuttani tutkimuksessani. Tämä lähestymistapa tuo mukanaan uhkia ja mahdollisuuksia. Oman harrastuksen tutkiminen on väkisinkin väritynyt subjektiivisten kokemusten kautta, mitä voidaan ehkä pitää tieteellisesti arveluttavana. Olen pyrkinyt kuitenkin kääntämään kokemukseni pikemminkin eduksi tutkimuksessani, jolloin omat kokemukseni itse asiassa auttavat paljastamaan harrastuksesta jotain sellaista, mikä muutoin jäisi piilotetuksi. Harrastusta yhtä syvästi tuntemattoman voi olla haastavaa huomata kaikkia niitä historiaan ja käytäntöihin piiloutuvia merkityksiä, joita harrastukseen kuuluu, joten asiantuntemukseni kautta pystyn vertaamaan ja tulkitsemaan toimintatapoja tavalla, jolla saan tuotettua syvempää tietoa cosplay-harrastuksesta. Varsinkin harrastukseen liittyvät kipukohdat ja varjopuolet voivat tulla väärin tulkituiksi, jos niiden kontekstit eivät ole selkeitä. Oma asemani harrastuksen tuntevana ja siihen osallisena lieventää tulkintojen vääristymää näiltä osin, ja toivon mukaan pystyn tekemään tulkintoja myös uskottavasti molemmissa maailmoissa, akateemisessa ja harrastuksen piirissä.

1.4 Diskursiivisesti rakentuva performatiivinen identiteetti

Tässä tutkielmassa analyysini olennaisimpia käsitteitä ovat representaatio, identiteetti, diskurssi ja performatiivisuus. Käsittelen näitä soveltuvissa kohdissa tutkimustani, kunkin aineiston analyysiin soveltaen. En siis käsittele kaikkia aineistojani aina kaikkien näiden käsitteiden kautta.

Identiteettiä ja diskurssia käsitellen Stuart Hallin määritelmien mukaan. Tutkielmassani käytän pohjana Hallin (2002) käsitystä postmodernista subjektista, jonka identiteetti on muuttuva ja moninainen tiedostamaton prosessi. Yhden identiteetin sijaan onkin erilaisia identiteettejä, joiden summa subjekti on. Identiteetin prosessi, yhtenäinen subjekti, ei koskaan tule päätökseen, mutta identiteettiä työstetään jatkuvasti suhteessa kuviteltuun ajatukseen siitä, miten muut näkevät meidät. Identiteettiä työstetään siis suhteissa muihin. (Hall 2002, 19-44.) Diskurssin Hall määrittelee kielen lausumiksi, joiden avulla voidaan representoida asioita. Kielen avulla siis rakennetaan myös merkityksiä ja arvotuksia asioille, joiden perusteella ohjaamme toimintaamme. (Hall 2002, 98–100.) Representaatiolla tarkoitan koko tutkielmassani, miten kielellä ja käytännöillä muodostetaan mielikuvia ja esityksiä kohteistaan (Hall 1997, 15–63), tässä tapauksessa cosplaysta ja cosplay-harrastajista. Esimerkiksi käsitellessäni cosplayaajien Facebook-sivuja tarkastelen, kuinka cosplayaajat rakentavat sivujen avulla cosplay-minäänsä, joka on yksi heidän identiteeteistään. He rakentavat tätä identiteettiä diskurssissa, jossa tietynlainen puheen tapa muodostaa julkisuuden representaation eli mielikuvan siitä, että kyseinen cosplayaaja on tunnettu julkisuuden henkilö.

Analysoin cosplay-julkisuutta ja sen diskurssia myös Judith Butlerin (2006) performatiivisuuden käsitteen kautta: identifikaation eli identiteettiin samaistumisen ja kiinnittymisen (Hall 2002, 39) kohteen tavoittelemisen aiheuttaa performatiivisia tekoja ja eleitä, joiden kautta tavoitellaan haluttua, kuvitteellista identiteettiä. Tätä kuviteltua identiteettiä rakennetaan ja ylläpidetään diskursiivisilla keinoilla eli yleisesti hyväksytyillä kulttuurisilla merkityksillä pelaamalla. Identiteetti ei siis ole todellinen, vaan se rakentuu performatiivisesti diskursiivilla keinoilla. Tässä tutkielmassa tutkin esimerkiksi, kuinka cosplayn sisäistä julkisuutta rakennetaan opittujen mallien avulla, toistamalla niitä ja luomalla näin sitä identiteettiesitystä, jossa julkisuuden ajatellaan muodostuvan. Julkisuutta siis tuotetaan näiden esitysten kautta, jolloin muodostuu se diskurssi, jonka kautta julkisuus esittäytyy.

Tutkin, kuinka cosplayaajien ylläpitämät Facebook-sivut rakentavat diskurssia, jossa cosplayaajat tekevät itsestään julkisuuden henkilöitä harrastuksessa ja brändäävät itseään. Tämä brändäys on samankaltaista kuin on totuttu näkemään esimerkiksi pop-musiikin kautta julkisuuden henkilöiksi tulleilla, mutta samalla se on lähellä myös henkilöbrändäystä, joka on kasvanut ilmiöksi nimenomaan internetin avulla (ks. esim. Shepherd 2005, Labrecque, Markos & Milne 2011).

Cosplayaajat tekevät cosplay-minästään, identiteetistä, jota he esittävät, nimenomaan cosplayn yhteydessä henkilöbrändin, jonka avulla he saavuttavat tunnistettavuutta ja julkisuutta. Cosplaysta tulee se tekijä, josta he haluavat tulla tunnetuksi ja jonka ympärille he haluavat rakentaa oman brändinsä (ks. Peters 1997). Ihmisten tekemä henkilöbrändäys on sekä eksplisiittistä että implisiittistä, ja siihen liittyvät esimerkiksi autenttisuuden kysymykset (Labrecque, Markos & Milne 2011). Tarkasteluni kohteena ovat ne performanssit, joiden avulla cosplayaajat rakentavat nimenomaan cosplay-minäänsä, ja cosplay-julkisuuden performatiivisuus: internetissä kuka tahansa voi saada miljoonayleisön esittämällä omaa taidettaan, ja se houkuttaa muitakin tavoittelemaan samaa (Chen 2013). Cosplayaajat osallistuvat samaan julkisuuden tavoitteluun toistamalla tapoja, joilla muut ovat suosiota saavuttaneet.

Pukeutuessaan kohdehahmokseen cosplayaajat käyttävät omaa ruumistaan mimeettisen jäljittelyn välineenä: ruumis ja hahmon vaatteiden jäljitelmät luovat uuden luennan hahmosta. Cosplay-puku on se kokonaisuus vaatteineen, asusteineen ja peruukkeineen, joka muuntaa cosplayaajan arkiminästänsä kohdehahmokseen, ja pukeutuessaan cosplay-pukuun cosplayaaja tuottaa todelliseen maailmaan siirretyn hahmon representaation. Tätä luentaa ja representaatiota vasten cosplayaaja myös tulkitsee itseään, onnistumistaan hahmon jäljittelyssä ja omaa identiteettiään. Cosplay toimii identiteetin työstämisen välineenä, ikään kuin jatkettuna identiteettinä (Truong 2013, Lamerichs 2011), joka ruokkii arkiminän kehitystä. Hahmosta ei tule cosplayaajan identiteetti, vaan se säilyy erillisenä, ulkopuolisena identiteetin jatkeena (Lunning 2012), jonka avulla omaa identiteettiä tutkitaan ja kehitetään (ks. esim. Bainbridge & Norris 2012).

Cosplay-puvut kuuluvat cosplayn materiaaliin toimintoihin ja toimivat identiteettityön aineellisena välineenä. Immateriaalisessa, aineettomassa maailmassa, internetissä, identiteettityötä tehdään esimerkiksi sosiaalisessa mediassa. Tutkimuksessani tarkastelen Facebookin fanisivuja, joita cosplayaajat ylläpitävät, sekä niissä tapahtuvaa cosplay-minän rakentamista. Tämä identiteettityö rinnastuu henkilöbrändäykseen (ks. esim. Peters 1997, Shepherd 2005, Labrecque, Markos & Milne 2011): cosplayaajat tekevät cosplaysta oman brändinsä, jota esittävät fanisivullaan yleisölleen. Tämä yleisö koostuu erilaisista cosplay-harrastajista: toisista cosplayaajista sekä cosplay-kuluttajista.

Kuluttamiseen kuuluu perinteisesti pääoman ja materian vaihtaminen (Ilmonen 2007), mutta tässä tutkielmassa puhun kuluttamisesta immateriaalisessa kontekstissa. Cosplayta kulutetaan

immateriaalisesti, ja usein pääomana ei toimi raha: Suomessa cosplay on varsin pientä ja markkinatalouden ulkopuolista toimintaa, jossa rahaa liikkuu vähän. Cosplayta kulutettaessa pääomana toimii julkisuutta ja julkisuuden tunnetta tuottava näkyvyys: mitä enemmän katsojia, sitä kuuluisampi ja ihailumpi cosplayaaja voi kokea olevansa (ks. Chen 2013). Kuluttajat katselevat cosplayaajien kuvia, tykkäävät ja kommentoivat fanisivuja ja jakavat sisältöä eteenpäin omilla sosiaalisen median tileillään. Kuluttajat osallistuvat näin julkisuuden tuottamiseen, josta cosplayaaja hyötyy kasvaneena julkisuutena. Tuotettu julkisuus on pääasiassa suljetun piirin sisäistä, alakulttuurista julkisuutta, jossa nimenomaan muut harrastajat tuottavat kuuluisuutta (ks. Hills 2003, Hills 2006).

2 COSPLAYN TUTKIMINEN ETNOGRAFISESTI: TASAPAINOILUA TUTKIJAN JA HARRASTAJAN ROOLIEN VÄLILLÄ

2.1 Etnografiaa luonnossa ja netissä

Etnografian ytimessä on kenttätyö, jossa tutkija kerää tutkimusaineistoaan tutkittavaa ryhmää havainnoimalla ja haastatteleamalla. Vuorovaikutuksen avulla tutkija pyrkii pääsemään käsiksi tutkimuskohteen todellisuuteen ja asettamaan observoidut tilanteet kontekstiin ja tuottamaan tietoa tästä todellisuudesta. Tutkija tulkitsee havaintojaan kentältä sekä tutkittaviensa haastatteluissa sanallistamia kokemuksia ja ajatuksia tuottaakseen tutkimustietoa. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 9-10.)

Kenttä ei ole aina kiinteä tai edes konkreettinen paikka: maailman mukana muuttunut etnografia voi tapahtua monipaikkaisesti sekä todellisessa että virtuaalisessa maailmassa, jolloin tutkija voi kohdata ja olla vuorovaikutuksessa kohteidensa kanssa näissä molemmissa. Kenttätyö ei myöskään välttämättä ole pitkäaikaista asumista esimerkiksi tutkijan arjesta poikkeavassa yhteisössä, vaan se voi olla lyhyitä vierailuja tutkimuskohteiden merkityksellisiin hetkiin. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 12.) Cosplayta tutkittaessa internet muodostaa yhden oleellisen kentän, jolla tutkimusta on tehtävä, kun tutkimus pyrkii tarkastelemaan koko harrastusta suomalaisten harrastajien näkökulmasta.

Internetin etnografinen tutkimus, esimerkiksi netnografiaksi nimettynä (Kozinets 2012), voi tutkia nettiyhteisöjä tai yhteisöjä netissä. Tiettyä nettiyhteisöä tutkittaessa kohteena ovat esimerkiksi yhteisön sisäiset sosiaaliset hierarkiat. Yhteisöjä netissä tutkittaessa taas pyritään löytämään nettiyhteisöjen kautta ilmiöitä, jotka näkyvät yhteisön jäsenten todellisessa maailmassa, siirtäen fokusta myös internetin ulkopuolelle. Kozinets pitää netnografian keinoja soveltuvampina nimenomaan verkkoyhteisöjen tutkimiseen, jolloin yhteisöjä netin kautta tutkittaessa netnografian rooli olisi pikemminkin tutkimusta tukeva ja auttava kuin varsinainen tutkimusmetodi. (Kozinets 2012, 63-65.) Christine Hine argumentoi tätä vastaan väittäen virtuaalisten maailmojen ja todellisen maailman eron olevan selkeästi epäselvempi (Hine 2015).

Hine on muodostanut toista vuosikymmentä internetin yhteisöjä etnografisesti tutkiessaan (esim. Hine 2000) käsitteen E³-internet: embedded, embodied, everyday Internet. Hinen E³-internetin voisi kääntää seuraaviksi sanoiksi: juurtunut (embedded), ruumiillistunut (embodied),

jokapäiväinen (everyday). Hän määrittelee internetin olevan niin kytköksissä jokapäiväiseen elämäämme ja meihin itseemme, ettei sitä voi tarkastella erillisenä alustana, jossa tapahtuva toiminta on erillään niin sanotun todellisen maailman toiminnasta. Internet vaikuttaa arkeemme, ja arkemme vaikuttaa internetiin. Internet on *juurtunut* arkipäiväisiin laitteisiimme ja järjestelmiimme, jolloin se on kietoutunut niin yhteiskunnalliseen olemassaoloomme kuin yksilöiden kommunikointiinkin erilaisten, jatkuvasti ulottuvillamme ja mukanaamme olevien laitteiden välityksellä. Internet on *ruumiillistunut*: vaikka emme ole fyysisesti läsnä virtuaalisessa ympäristössä, virtuaalinen identiteettimme ei ole erotettavissa internetin ulkopuolisesta, todelliseksi mielletystä identiteetistämme⁵. Internet ei ole irrallinen maailma, johon astuttaessa jätetään fyysinen, arkinen maailma taakse. (Hine 2015.)

Tutkimuksessani käytän pääasiassa olemassa olevia aineistoja, kuten mediatekstejä ja harrastajien vapaasti kirjoittamia tekstejä keskustelufoorumeilla ja blogeissa. Vaikka etnografiseen tutkimukseen usein kuuluu kommunikointi tutkimuskohteen ja tutkijan välillä, koen oman immersioni harrastuksessa olevan nimenomaan tätä kommunikaatiota: vaikka en pyydä harrastajilta erillisiä tekstejä tai dataa tutkimustani varten, olen omalla harrastuksessa olemiselläni koko ajan kenttätöissä ja vuorovaikutuksessa tutkimuskohteeni kanssa. Pysin välttämään reaktiivisen aineistonkeruun ongelmia, kuten osallistujien johdattelua kysymyksilläni, tai aiheen varjopuolien piilottelua tai vähättelyä. Nonreaktiivisen, olemassa olevan datan tulkinta on ongelmallista, koska tarkoitusten tulkitsemisen taakka asettuu tutkijalle ja tulkinnan vaatimat tiedot todellisesta tilanteesta voivat olla puutteelliset. (Hine 2015, 159-160.) Tässä oma kokemukseni tulee avukseni: tulkintani perustuu laajaan kokemukseeni aiheestani.

2.2 Cosplayta etnografisesti netissä

Suomalainen cosplay-harrastajien yhteisö todentaa Hinen näkemystä E³-internetistä varsin hyvin: harrastuksen toiminnot ovat sekä internetissä että sen ulkopuolella. Internetissä toteutetaan immateriaalisia toimintoja, kuten keskustelua materiaalisesta toiminnasta, kun taas internetin

⁵ Todellisella identiteetillä tarkoitan sitä identiteettiä, jonka miellämme omaksemme Internetin ulkopuolisessa maailmassa, mutta en tarkoita sen olevan lähtökohtaisesti todenmukaisempi tai erilainen kuin se identiteetti, jota toteutamme Internetissä ja virtuaaliympäristöissä.

ulkopuolella toteutetaan materiaalista toimintaa, joka ruokkii immateriaalista toimintaa internetissä. Materiaalisiksi toiminnoiksi voisi luokitella pukujen tekemisen, käyttämisen ja valokuvaamisen. Nämä toteutuvat aina todellisessa, aineellisessa maailmassa ompelemalla, askartelemalla, pukeutumalla ja poseeraamalla. Immateriaalisia toimintoja puolestaan ovat esimerkiksi fanisivujen toiminnot kuten pukujen prosessin kuvaaminen ja selittäminen, cosplaysta yleisesti keskusteleminen, valokuvien katseleminen sekä sosiaalisen median toiminnot kuten tykkääminen, jakaminen, kommentoiminen.

Cosplayn toimintojen jakaminen materiaalisiin ja immateriaalisiin toimintoihin nostaa esiin kysymyksen: onko tällainen kahtiajako hyödyllistä tai oleellista? Materiaaliset ja immateriaaliset toiminnot ruokkivat toisiaan jatkuvasti: materiaalisia toimintoja toteuttaessaan cosplayaaja tuottaa omaa tai toisten immateriaalista toimintaa, ja tällöin niiden voi myös nähdä olevan liian yhteneväisiä niiden jakamiseen erilaisiksi toimintojen kategorioiksi. Nämä toiminnot ovat verrattavissa Mikko Lehtosen (2014) jakoon materiaalisen ja symbolisen välillä: materiaallinen on toimintaa, aineellista todellisuutta, jossa on olemassa esineitä ja toimintoja. Symbolisuus, kuten ihmisten väliset suhteet ja symbolit, taas tuottaa materiaalille merkitykset, jotka tuottavat toimintaa. Materiaalisuus siis tuottaa symbolisuutta ja symbolisuus taas tuottaa materiaalisuutta. Nämä kaksi ovat siis kiinteässä yhteydessä toisiinsa ja tällä tavoin erottamattomia. (Lehtonen 2014.) Samalla tavoin cosplayssa materiaaliset, aineellisen maailman toiminnot ovat kiinteästi koko ajan yhteydessä immateriaaliseen, digitaalisesti aineettomaan, joka toimii nimenomaan ihmisten välisten suhteiden välineenä. Vaikka materiaaliset ja immateriaaliset ovat samoin toisiinsa yhteydessä kuin Lehtosen materiaallinen ja symbolinen, koen tarpeelliseksi, kuten Lehtonenkin, puhua niistä kahtena toimintojen kategorioina, jotta saan kielelliset välineet, joiden avulla puhua toiminnoista ja analysoida niitä.

Materiaaliset toiminnot voi kiteyttää seuraavanlaiseen, yksinkertaistettuun rakenteeseen:

1. Päätös tehdä jokin puku
2. Tehdään pukua
3. Käytetään pukua
- (4. Otetaan valokuvia)

Kolmas vaihe, puvun käyttäminen, voi tapahtua con-tapahtumassa, cosplay-tapaamisessa tai pelkästään kotona. Puvuilla saatetaan myös kilpailla tapahtumissa järjestettävissä kisoissa. Neljäs vaihe, valokuvaaminen, on esitetty sulkeissa, koska tämä toiminta ei kuulu kaikkien tapaan harjoittaa cosplayta. Kolmas ja neljäs vaihe menevät usein päällekkäin, koska kuvia otetaan yleensä tapahtumissa.

Yksinkertaistettu malli materiaalisista toiminnoista muuttuu monitasoisemmaksi, kun tarkastellaan siihen liittyviä immateriaalista toimintoja eli kaikkea sitä harrastuksen ympärillä tapahtuvaa toimintaa, jota cosplayaajat toteuttavat internetissä harrastukseensa liittyen. Päätökseen tehdä jokin cosplay-puku johtaa monenlaisia polkuja: lähdeostosten kuten elokuvien ja televisiosarjojen kuluttaminen katsojana, lukijana tai pelaajana on vain yksi osa prosessia. Monesti harrastajat kasaavat erilaisia cosplay-ryhmiä jonkin tietyn lähdeoksen ympärille. Toisaalta tässä vaiheessa tapahtuu myös muunlaisia immateriaalisia prosesseja, esimerkiksi etsitään lähdekuvia hahmoista. Tässä vaiheessa myös päätös tekemisestä vahvistuu, kun cosplayaaja joutuu vertaamaan omia taitojaan ja odotuksiaan pukua vastaan: onnistuuko puvun toteuttaminen? Cosplayaaja saattaa kysyä myös yhteisöltä apua jonkin itselleen haastavan osan toteuttamisessa. Tässä liikutaan jo kohti vaihetta kaksi, jossa puku varsinaisesti tehdään.

Materiaalisten toimintojen toisessa vaiheessa immateriaaliset toiminnot tuovat puvun tekemisen prosessia näkyvämmäksi. Tässä vaiheessa immateriaaliset toiminnot saattavat olla esimerkiksi twiittejä eli Twitter-viestejä tai Facebook-päivityksiä, joissa kerrotaan prosessista sanallisesti tai kuvallisesti, ja näiden yhdistelmänä. Apua pyydetään usein myös tässä vaiheessa, kun cosplayaaja esimerkiksi huomaa, etteivät hänen omat taidot riitäkään jonkin osan toteuttamiseen. Toiseen vaiheeseen sitoutuvissa immateriaalisissa toiminnoissa haetaan usein niin sanotusti vertaistukea, kerrotaan epäonnistumisista ja vaikeuksista.

Toisen vaiheen ollessa loppusuoralla, eli puvun alkaessa valmistua, immateriaaliset toiminnot alkavat muuttua kolmannen vaiheen toteuttamiseksi. Puolivalmiista puvuista otetaan valokuvia prosessin etenemisen esittämiseksi: keskeneräinen puku puetaan päälle ja otetaan esimerkiksi peilin kautta kuvia, jotka jaetaan sosiaalisessa mediassa. Luokittelen nämä toiminnot immateriaalisiksi, vaikka niissä periaatteessa tapahtuu materiaalista toimintaa, eli valokuvaamista. Tällainen kuvaaminen ei kuitenkaan ole varsinaisesti verrattavissa neljänneksi materiaaliseksi vaiheeksi määrittelemääni valokuvaamiseen: pikaiset peilin kautta otetut valokuvat ovat vielä

irrationaalisia varsinaisesta cosplayaamisesta. Näissä prosessikuvissa ei välttämättä käytetä vielä peruukkeja tai meikkiä eikä poseerata hahmolle ominaisesti. Toki elementtejä näistä on nähtävissä kuvissa, mutta pääasiallinen tarkoitus ei ole vielä varsinaisesti cosplayata, esittää hahmoa, vaan tarkoituksena on prosessin esittely internetissä muille cosplayaajille ja seuraajille.

Kolmas vaihe on puvun käyttäminen, ja se voi tapahtua joko kotona, con-tapahtumissa tai valokuvaussessiossa. Kaikkia näitä kuvataan ja tuodaan immateriaaliseen maailmaan: vaikka kotona tapahtuva, näkymättömäksi jäävä cosplay on mahdollista, se ei ole yleistä eikä siitä puhuta julkisesti. Kotona tapahtuvan cosplayaamisenkin tarkoituksena on usein kuvaaminen, jolloin se sekoittuu valokuvaussessioihin, joissa pääpointti on kuvien ottamisessa, ei puvun esittelyssä muille fyysisessä tilassa oleville. Con-tapahtumissa cosplayaaminen on jo suorastaan erottamaton osa tapahtumia, mitä todentaa median uutisointi tapahtumista, joka keskittyy usein nimenomaan cosplayaamisen esittämiseen.

Con-tapahtumissa cosplayaamisen historialliset juuret selittänevät myös nykyistä käytäntöä. Cosplayaamisen nähdään alkaneen pohjoisamerikkalaisissa science fiction -tapahtumissa 1900-luvun alkupuolella (Costuming.org 2005; Miller 2013), ja ajan myötä cosplaysta tuli tavallinen osa näitä tapahtumia. Tällaisesta pukuilusta ei tosin puhuttu *cosplay*-sanalla ennen kuin 1980-luvulla, jolloin pukuilu levisi Japaniin (Costuming.org 2005) ja yhdistelmäsana syntyi sanoista *costume* ja *play*. Suomessa cosplay tuli science fiction- ja roolipelitapahtumiin 1990-luvulla, jolloin siitä puhuttiin vielä tutummalla naamiaiset-termillä (eng. *masquerade*) (Finncon ry. 1999). Ensimmäinen animeen ja japanilaiseen popkulttuuriin keskittynyt tapahtuma, Animecon, järjestettiin Finnconin yhteydessä Turussa 1999. Tuolloin koko tapahtumassa järjestettiin ainoastaan yhden naamiaiset iltatilaisuuden yhteydessä (Finncon.org 1999), mutta vuoden 2003 Finnconissa ja Animeconissa oli tarjolla kahdenlaisia kilpailuja: päivällä Animeconin cosplay-pukukilpailu ja cosplay-ryhmäkilpailu, ja iltatapahtuman naamiaiset. Animeconin cosplay-kilpailuista puhuttiin myös cosplay-teemaisina naamiaisina ja animepukukilpailuna, jolloin niiden yhteys naamiaisiin oli selkeä, mutta ero tehtiin myös selväksi. (Finncon ry. 2003.) Sama jako jatkui myös myöhempinä vuosina aina vuoteen 2012, jolloin Animeconia ei enää järjestetty Finnconin yhteydessä, vaan se erosi omaksi tapahtumakseen. Finncon on myös jatkanut oman

pukukilpailunsa nimittämistä naamiaisiksi, ja cosplay on vakiintunut animetapahtumien ja niistä kehittyneiden muiden populaarikulttuuritapahtumien⁶ pukukilpailujen "lajin" nimitykseksi.

Con-tapahtumien nettisivuja tutkiessa huomaa, että cosplay on jo kiinteä osa populaarikulttuuria käsitteleviä tapahtumia, ja tapahtumat ovat tärkeä osa cosplayn materiaalisia toimintoja. Ne toimivat myös cosplayn kehittämisen kanavina, kun katsomaan tapahtumien ohjelmasisältöjä: luennot, paneelit, keskustelupiirit ja työpajat lähestyvät cosplayta useista eri näkökulmista, ja käsittelevät harrastusyhteisöä askarruttavia asioita. Ohjelmille riittää yleisöä: pidin vuoden 2013 Desucon Frostbite -tapahtumassa ensimmäistä kertaa keskustelupiiriä cosplaysta, ja suosio yllätti kaikki. Odotin osallistavaan keskustelupiiriin ehkä kymmentä osallistujaa, mutta lopulta jouduin kääntymään ihmisiä ovelta pois, koska keskustelupiirille varattuun tilaan ei mahtunut enää edes lattialle istumaan. Tällaisille kohtaamisille on siis kysyntää, ja keskusteluhalu ja ehkä myös tarve ei rajoitu pelkästään internetin immateriaalisiin kohtaaisiin. Toisaalta con-tapahtumat ovat aina olleet myös immateriaalisuuden tiloja, jos immateriaalisuutta vertaa symbolisuuteen (Lehtonen 2015): coneissa cosplayaajat kohtaavat toisiaan, luovat suhteita toisiin ihmisiin ja merkityksellistävät materiaalista toimintaansa suhteessa toisiin harrastajiin.

Valokuvaussessioiden toiminta on materiaalista, mutta sen tavoite on luettavissa immateriaalisiin toimintoihin kuuluvaksi: kuvia jaetaan Internetissä, mikä on nykyisin helpompaa digikameroiden ja kamerakännköiden yleistyttyä ja järjestelmäkameroiden ollessa digitaalisia ja harrastelijankin ulottuvissa. Myös filmikameroiden ajalla otettiin cosplay-valokuvia, mutta myös ne päätyivät internetiin skannerilaitteiden avulla (Faits 2015). Kuvien esittely on siis ollut jo aiemmin tarkoituksena, ja sille on perustettu galleriasivustoja jo 2000-luvun alusta asti⁷. Kuvaaja ja cosplayaaja laittavat internetiin sekä tapahtumien käytävillä kännykkäkameroilla, että erillisissä valokuvaussessioissa otetut kuvat, ja niitä esitellään sosiaalisessa mediassa ja gallerioissa, kommentoidaan ja jaetaan eteenpäin.

⁶ Esimerkiksi kaikenlaiseen populaarikulttuuriin ja viihteeseen keskittyvä tapahtuma, vuonna 2014 ensimmäisen kerran järjestetty Popcult, käyttää nettisivuillaan pukuilusta termiä cosplay (Finnish Fandom Conventions ry. 2015).

⁷ Esimerkiksi Yhdysvalloissa perustetut Cosplay.com (perustettu 2002), AmericanCosplayParadise.com (2000) ja Cosplaylab.net (2001). Jo näitä aiemmin japanilaisilla cosplayaajilla oli omia galleriasivustoja (ACParadise.com).

Immateriaalisten toimintojen kautta cosplayaaja rakentaa virtuaalista identiteettiään cosplayaajana. Tämä identiteetti seuraa häntä myös todelliseen maailmaan, erityisesti con-tapahtumiin, joissa cosplayaaja rakentaa myös virtuaalista, immateriaalista identiteettiään materiaalisilla asioilla, kuten valokuvilla, cosplay-kilpailuilla ja muiden harrastajien kohtaamisella. Tapahtumat ruokkivat sitä, mitä internetissä puhutaan, tehdään ja miten siellä harrastetaan. Tämän vuoksi cosplayta etnografisesti tutkittaessa on otettava huomioon sekä virtuaaliset että todellisen maailman ympäristöt ja toiminnot: jos tarkoituksena on tutkia suomalaista cosplay-harrastusta kokonaisuutena, se on myös kohdattava kokonaisuutena eli sekä internetissä että sen ulkopuolella.

Kaikki cosplayaajat eivät tietenkään toteuta harrastustaan esittämillään tavoin. Osa harrastajista keskittyy materiaalisiin toimintoihin enemmän tai toteuttaa vain osaa immateriaalisista toiminnoista: cosplayta on mahdollista harrastaa ja toteuttaa myös sosiaalisen median ulkopuolella, esimerkiksi pelkästään tapahtumissa cosplayaamalla ja paikallisissa yhteisöllisissä ystäväpiireissä. Erityisesti nuoremmat, alakouluikäiset cosplayaajat voivat jäädä virtuaaliyhteisössä näkymättömiksi.

Cosplayta etnografisella metodilla tutkittaessa kenttätyötä on järkevää tehdä monipaikkaisesti, tarkastelemalla sekä erilaisia con-tapahtumia että virtuaaliympäristöjä. Con-tapahtumilla on erilaisia kohderyhmiä ja brändejä, jolloin ne houkuttelevat jokainen erilaisia cosplayaajia: jotkut tapahtumat markkinoivat itseään vahvasti koko perheen tapahtumana, kun taas toiset tietoisesti rajaavat kävijäkuntaansa⁸. Desucon puolestaan suuntaa ohjelmansa aikuisyleisölle ja on rajannut päätapahtumansa, Desuconin ja Desucon Frostbiten vain täysi-ikäisille (Desucon 2015). Laajaa todellisen maailman kenttää tutkittaessa saa siis selkeämmän kuvan cosplayn harrastajien ja koko harrastuksen monimuotoisuudesta ja todellisuudesta. Oman tutkimukseni kenttiä ovat sekä virtuaaliset ympäristöt että tapahtumat, ja kohteenani ovat sekä cosplayaajat että uutismedia ja näiden molempien osapuolien rakentama kuva cosplaysta.

⁸ Esimerkiksi lokakuussa 2015 ensimmäisen kerran järjestetty Kosucon markkinoi tapahtumaa paikallisissa koko perheen tapahtumissa kuten Lapsosten lauantaissa ja Toukofestissä (Kosucon 2015).

2.3 Oman harrastuksen tutkiminen: miten ja miksi?

Miten voin positioitua tutkijana cosplayn piirissä oltuani harrastuksessa mukana aina vain tiiviimmin ja näkyvämmiin lähes koko sen suomalaisen historian ajan? Kuinka voin tarkastella itselleni näin tärkeää osaa elämästä ilman, että oma kokemukseni värittää ja vääristää tutkimustani? Missä määrin oma kokemukseni on esteenä tutkimuksen tekemiselle, ja missä määrin se taas on hyödyksi tutkiessa?

Etnografista tutkimusta tehdessään tutkija astuu sisään tutkimaansa yhteisöön ja tutustuu siihen sen luontaisessa ympäristössä sen toimintaa ja ilmiöitä tarkastellen. Autoetnografiseksi sanotaan tutkimusta, jossa tutkija on aktiivinen osallistuja tutkimuksen kohteessa ollen osa sitä eikä vain tarkkailija. Omaa tutkimustani cosplay-harrastuksesta voi sanoa autoetnografiseksi: peilaan aineistoani omaa kokemustani vasten ja tuotan tulkintojani myös tästä näkökulmasta. Tätä metodia käyttäessäni minun on oltava tarkkana: missä määrin oma kokemukseni on yleistettävissä silloin, kun en käytä haastatteluaineistoja tukemaan näkemyksiäni?

Fanitutkimuksessa, jota oma tutkimukseni myös tavallaan on, kysymyksiä tutkijan omasta asettumisesta fanikulttuurin sisälle on pohdittu toiseuttamisen ongelmien kautta: kuinka tuottaa tietoa fanikulttuurista luomatta vääränlaista kuvaa, jota fanit eivät tunnista todelliseksi? Pinnalle nousevat kysymykset esimerkiksi fanin määritelmästä ja erilaisten fanien tuottaman tiedon todenmukaisuudesta kokonaiskuvan kannalta: kokevatko fandomissa eli faniyhteisössä löyhemmin mukana olevat fanit kulttuurin eri tavalla kuin omistautuneemmat fanit, joiden historia aiheen parissa on pidempi? (Duffett 2013, 256–257.) Ulkopuolisen tutkijan ongelmaksi muodostuu tulkintojen tekemisen yksipuolisuus, sillä häneltä voi puuttua oleellisia tietoja ja elämyksellisiä kokemuksia, joiden kautta kulttuurin sisällä toimivat fanit luovat merkityksiä tutkittaville ilmiöille, ja tutkijan voi olla hankala havaita ne kysymykset, joiden kautta hän pääsisi käsiksi todenmukaista tulkintaa edistäviin tietoihin (Duffett 2013, 260–262).

Oman elämän ja tutkimuksen kohdatessa henkilökohtainen kokemus ja kosketus aiheeseen herättävät kysymyksiä objektiivisuudesta, mutta ne voivat myös auttaa nostamaan esiin aiheita, jotka jäisivät muutoin näkymättömiin. Tutkittaessa itselle tuttua aihetta, jossa on sisällä hyvinkin vahvasti, tutkijan ja fanin roolit eivät voi olla vaihdeltavissa olevia, selvärajaisia rooleja, joihin asetetaan unohtaen toinen rooleista. Roolien yhteentuumisen on oltava tasapainottelua ja

pyrkimystä *reiluuteen*, jossa molempien roolien hyödyt edistävät tutkimusta: fani pystyy antamaan kokemuksen intohimosta ja elämäyksestä tutkijalle, joka omilla akateemisen asiantuntijuutensa ohjaamalla tutkimuskäytäntöjen valinnoillaan pitää huolen siitä, että tutkimusta tehdään eettisesti ja molempia osapuolia kunnioittaen, ilman kummankaan osapuolen ylivoimaa (Duffett 2013, 262-265).

Itse haluan omalla tutkimuksellani nostaa esiin nimenomaan cosplay-harrastajien omassa piirissä muotoutuvaa kuvaa harrastuksesta; sitä totuutta, joka heidän omassa todellisuudessaan harrastuksesta muotoutuu, ja peilata sitä cosplayn mediakuvaa vasten. Esiin nostamisen, ”lifting out”, (Leibing 2007) avulla tutkija voi tuoda esille tutkimuksen kohteen kivuliaita, salattuja puolia, jotka ovat sidonnaisia siihen kulttuuriin, jossa ne esiintyvät (Leibing 2007). Näiden salaisten, varjoon jäävien puolien (Leibing 2007) näkemiseen auttavat tutkijan henkilökohtainen kokemus ja kosketus: tutkijan oma aiheen tuntemus ja kokemukset siitä auttavat täydentämään sitä näkyvää, joka on nähtävissä havainnoimalla ja joka voisi ulkopuolisen tutkijan käsissä jäädä vajaasti tulkituksi. Omalla kohdallani pitkä harrastushistoriani auttaa näkemään historiallisen kontekstin ja tunnistamaan ilmiöiden alkulähteitä: miksi tämä toimintatapa on muodostunut normiksi, ja mistä se on lähtöisin?

Yksi cosplayta harrastavan tutkijan suurista eettisistä pulmakohdista on huoli siitä, että hänen toimintansa koetaan petolliseksi, jos hän nostaa esiin harrastuksen varjopuolia. Luonko julkisella ja julkaistulla tutkimuksellani kuvaa, jota emme halua harrastuksestamme luotavan? Vaikka tutkimuskohteenani on harrastus ja sen yhteisö, ei esimerkiksi sorrettu kansanryhmä tai fyysistä tai rakenteellista väkivaltaa kokeneet ihmiset, kyseessä on joka tapauksessa yhteisö, joka kokee rajanloukkauksia ja väärinymmärryksiä erityisesti median luomien representaatioiden kautta, jolloin yhteisö voi kokea varjopuolien ja salaisuuksien kertomisen hyökkäyksenä yhteisöä kohtaan. Tutkijan on oltava herkkänä kohteelleen, ja kun kyseessä on harrastuksen hyvin tunteva ja samoja kipukohtia kokeva tutkija, on tilanne lähtökohtaisesti sensitiivisempi: kohteen voi olla helpompi luottaa tutkijaan, kun hänellä on jotain, millä osoittaa, että tietää ja ymmärtää, mistä on kyse. Kohteeni salaisuudet ovat myös minun salaisuuksiani, jolloin asetan myös itseni haavoittuvaiseksi, ja vaikka en jaakaan henkilökohtaisia salaisuuksiani implisiittisesti, niiden läsnäolo luo turvaa⁹.

⁹ Lovell tutki kadulla asuvia, marginaalisoituja köyhiä, ja koki oman kokemuksensa köyhyydestä edistävän hänen ja tutkimuskohteensa välistä luottamusta. (Lovell 2007, 71-72)

Ulkopuolisen ymmärrys aiheesta on erilainen ja havaintoon perustuva, kun taas sisällä olevan ymmärrys perustuu myös koettuun ja elettyyn tietoon. Tämä voi herättää epäilyksiä puolueellisuudesta tai epäuskottavuudesta, mutta läheisyys auttaa näkemään kohteen ja sen koko kontekstin syvemmin. Läheisyys myös torjuu toiseuttamista: kohde säilyy inhimillisenä ja todellisena eikä muutu ”vain kohteeksi”. (McLean 2007.)

Fanina ja tutkijana aihetta autoetnografisesti lähestyttäessä tärkeäksi osaksi tutkimuksen tekemistä asettuvat omien ajatusten, tunteiden ja puolueellisuuksien jatkuva reflektointi ja kyseenalaistaminen. Omaa harrastusta tutkittaessa prosessi on jatkuva: edustaako tutkimukseni ainoastaan omaa tapaani toimia, vai annanko äänen myös muille harrastajille? Autoetnografisuus voi, huolellisesti raportoituna ja toteutettuna, tukea tutkimuksen tarkoitusta: uuden tiedon, ymmärryksen ja muutoksen tuottamista. (Duffett 2013, 270-275.) Sari Östman on tutkinut internetin elämäjulkaisijuutta ja lähestynyt aihetta hyvin autoetnografisella otteella. Östman harrasti bloggaamista ja identifioitui myöhemmin kehittämänsä termin mukaan elämäjulkaisijaksi sekä ennen tutkimusprosessia että sen aikana. Raportoidessaan tutkimustaan Östman (2015) reflektoi prosessia, siinä tekemiään virheitä ja onnistumisia rehellisesti ja avoimesti, myöntäen omat puolueellisuutensa ja heikkoutensa tutkiessaan itselleen tuttua aihetta, josta hänellä on omakohtaista kokemusta. Östman kohtasi roolien vaihtelemisen tärkeyden: kerätessään aineistoa ja lähestyessään kohdettaan "elämäjulkaisijan näkökulmasta, kuin vertainen vertaista" hän huomasi, millaisia vaikeuksia osallisuus elämäjulkaisijuudessa aiheutti (Östman 2015, 47). Ensimmäisen aineistonkeruumenetelmän epäonnistuttua Östman joutui reflektoimaan omaa rooliaan ja lähestymistapaansa ja alkoi muodostaa tutkijan rooliaan uudelleen pohtien myös sitä, kuinka ulkopuolinen tutkija lähestyisi aihetta. Tämän kypsymisprosessin käynnistyttyä hän alkoi lähestyä tutkittavia selkeämmässä tutkijanroolissa ja koki tämän tuovan aineistonkeruuprosessiin uskottavuutta ja luotettavuutta. Osin tämän ansiosta hän sai seuraavassa keruuvaiheessa tutkimukseensa enemmän informanteja. (Östman 2015, 47-48.)

Cosplayn tutkimisessa on samanlaisia, Östmanin kuvailemia vaaroja, ja cosplayn immateriaaliset toiminnot ovat monilta osin hyvin lähellä elämäjulkaisemista, jolloin liikutaan samoilla henkilökohtaisen ja julkisen alueilla kuin elämäjulkaisemisessa (Östman 2013). Harrastuksen tutkijaksi asettuminen on haastavaa myös silloin, kun on jonkinlaisessa näkyvässä roolissa harrastuksen sisällä. Christine Hine tutki Freecycle-sähköpostituslistan sosiaalista toimintaa, johon

osallistui myös itse. Tutkimuksensa alettua hän nousi sähköpostituslistan moderaattoriksi eli valta-asemaan tutkimuskohteena olevassa yhteisössä. (Hine 2015, 119-121.) Hinen tilanne tutkijana ja vallankäyttäjänä on monella tapaa samanlainen kuin omani: olen jo ehtinyt positioitua näkyväksi hahmoksi harrastuksen sisällä toimittuani erilaisissa näkyvissä rooleissa. Roolini tutkijana on myös tullut julkiseksi: toimiessani asiantuntijapanelistina cosplayn suomenmestaruuskisojen tv-lähetyksessä minut esiteltiin mainitsemalla maisterintutkielmani käsittelevän cosplayta. Vaikka tämä on sinänsä pieni maininta eikä suinkaan mikään lopullinen leimaantuminen "cosplay-tutkijaksi", en voi itse jättää sitä huomiotta, kun pohdin omaa rooliani. Millaista julkisuuskuvaa olen luonut itsestäni cosplayaajana, asiantuntijana ja tutkijana, kun olen esiintynyt asiantuntija-asemaan asetettuna kommentaattorina? Millaista valtaa tällainen esiintyminen on antanut minulle suhteessa tutkimaani yhteisöön? Näiden kysymysten kysyminen koko tutkimusprosessin ajan auttaa pitämään mielessä sen, että todellakin olen tutkijana kahden roolin välissä, ja eettisesti kestävästä tutkimuksesta tehdessäni en voi unohtaa tasapainottelun tärkeyttä: tulkitessani harrastustaan sen molemmissa rooleissa.

3 MITÄ COSPLAY ON? – COSPLAYN REPRESENTAATIOT MEDIASSA

3.1 Katse ja Toinen cosplayssa

Mikä cosplayssa viehättää sen harrastajia? Yhtenä selityksenä voi ajatella identifikaatiota ja identiteettityötä, jota harrastuksen parissa tehdään. Lacanin imaginaarisen alueen, egon ja ideaaliegion työn (Seppänen 2005, 50) voi ajatella olevan se, mikä ajaa harrastajaa: samaistumisen halu, ja halu olla jotain ideaalimpaa kuin nyt on (Lunning 2012). Usein cosplayaaja valitseeikin kohdehahmokseen esimerkiksi lempihahmonsa, johon kokee samaistuvansa jollain tasolla myös hahmon luonteen vuoksi. Valitessaan hahmon puhtaasti ulkonäön pohjalta cosplayaaja taas voi samaistua puhtaasti visuaalisesta syystä, ajatellen esimerkiksi: "minäkin *haluan näyttää* yhtä hienolta". Lopputuloksen ("minä *näytän* yhtä hienolta") saavuttaminen tuo mielihyvän tunnetta, joka ruokkii tunnetta ideaaliegion saavuttamisesta edes hetkellisesti. Samalla tavalla "huonoon" lopputulokseen päätyminen ("minä *en näytä* yhtä hienolta") ruokkii tarvetta tavoitella ideaaliegoa uusilla hahmoilla ja puvuilla. Cosplayaaja ei kuitenkaan halua niinkään *tulla hahmoksi*, eikä hän kuvittele *olevansa* hahmo tavalla, jossa fantasia ja todellisuus sekoittuvat, vaan kyse on pikemminkin oman identiteetin jatkamisesta ja laajentamisesta cosplayn keinoin (Truong 2013, 19, 44; Lamerichs 2011). Cosplay on mimeettistä fanitoimintaa, jossa tarkoitus on jäljitellä kohdetta – hahmoa – jonka avulla minuuden laajentumista ja ideaaliegion tavoittelua haetaan. Cosplay-puvusta¹⁰ tulee oman minuuden ulkopuolinen identiteetti, jota halutaan jäljitellä laittamalla puku päälle, ottamalla rooli ja esittämällä sitä oman ruumiin päälle luotuna jatkettuna identiteettinä. (Lunning 2012.)

Cosplayaajan kokemukset omasta onnistumisesta imaginaarisen alueella tulevat sekä hänen itse näkemästään ja kokemastaan että muiden katseesta ja sen kokemuksesta. Cosplayssa toisten katse ja katsottuna oleminen ovat koko ajan läsnä, ja ne määrittävät usein harrastajien toimintaa joko tietoisesti tai tiedostamattomasti. Puolijulkisessakin tilassa cosplayaaja on aina sekä katsottu että katsoja: cosplayaaja itse on Toinen, joka näkee. Seppänen (2002) tulkitsee Lacanin ajatuksia seuraavasti: "[T]oisten katseen ei tarvitse edustaa mitään konkreettista katsomista, vaan se voi olla

¹⁰ Cosplay-puvulla tarkoitan koko sitä kokonaisuutta, joka luo kohdehahmon cosplayaajan päälle: vaatteet, peruukit, asusteet, asejäljitelmät. Toisin sanoen, cosplay-puvulla itse asiassa tarkoitan kaikkia niitä merkitysijöitä, jotka tekevät fiktiivisen hahmon. Cosplay-puku on itse hahmo: hahmon ulkonäöstä tulee hahmon "sisältö": luonne, olemus, identiteetti.

selvillä oloa – tiedostamatonta tai tietoista – siitä, että joku voi nähdä meidät. Anonyymiä katsetta varten rakennamme ulkoista olemustamme sen mukaan, miltä haluamme toisten silmissä näyttää." (Seppänen 2002, 166.) Koska nähtynä oleminen ja puolijulkisesti cosplay-pukuihin pukeutuminen sekä valokuvien ottaminen ja niiden julkaiseminen netissä ovat oleellinen osa harrastusta, cosplayaaja altistaa itsensä erityisen tietoisesti anonyymille katseelle, joka näkee hänet joka hetki. Puolijulkisessa tilassa, kuten erilaisissa tapahtumissa, katseen uhka on koko ajan läsnä muissa paikalla olevissa, mutta erityisen tietoiseksi tämä uhka tulee kameroiden läsnä ollessa ja kuvia varten poseerattaessa, jolloin anonyymi katse materialisoituu ja cosplayaaja tietoisesti altistaa itsensä tuntemattomille katsojille (Seppänen 2002, 166). Monet cosplayaajat ovat hyvin tietoisia siitä, että internetissä heidän kuvansa voi nähdä kuka tahansa ja koska tahansa. Sitä pidetään myös väistämättömänä: jos puet päällesi cosplay-puvun ja menet tapahtumaan, sinusta otetaan kuvia ja kuvat päätyvät internetiin. Näin nähdyksi tuleminen on harrastuksessa koko ajan läsnä.

Toisaalta, cosplayaajat myös janoavat huomiota ja nähdyksi tulemistä (Rahman, Wing-sun & Cheung 2012, 331–332): cosplay on nähdyksi tulemistä, ihailua, oman minuuden yhdistymistä kollektiiviseen identiteettiin. Cosplay on siis sekä cosplayaajan itsensä että yleisön transversaalissa tilassa tuottamaa (Lunning 2012): cosplayaaja tietää tulewansa nähdyksi ja toivoo tulewansa nähdyksi, sillä ilman Toista ja muita cosplayaajia identiteettityö cosplayn kautta ei onnistu, sillä identiteettiä työstetään yhdessä, cosplay-aktin keinoin.

Kamera on aina läsnä cosplay-harrastuksen toteutuksessa. Kotona omassa hiljaisuudessa cosplayaaminen ei ole tavanomaista, tai se on jopa niin salaista, ettei siitä puhuta ollenkaan, jolloin se jää näkymättömäksi tavaksi. Cosplay-pukuja tehdään kodeissa ja omissa huoneissa, mutta niitä ei varsinaisesti käytetä kotona muutoin kuin tekemisen yhteydessä sovitustarkoituksessa tai kotona järjestettävissä kuvaussessioissa, joissa molemmissa näkyminen on edelleen tärkeää: monet ottavat niin sanottuja prosessikuvia, joissa he esittelevät pukunsa edistymistä, ja kuvaussessioiden tarkoitus on sama kuin muualla järjestettävissä kuvauksissa: saada aikaiseksi julkaisukelpoisia, näyttäviä kuvia, joissa hahmo toimii sille ominaisessa ympäristössä. Prosessikuvia voi ajatella myös ideaaliegion saavuttamisen prosessina, jota halutaan esitellä: "*Kohta* minäkin näytän yhtä hyvältä."

Seppänen (2002, 110-113) tulkitsee myös Sartren näkemyksiä katseesta, tosin puuttumatta tämän katsekäsityksen filosofisiin ongelmiin. Seppäsen mukaan Sartre laajentaa katsetta pois puhtaasti

silmän havainnoista vieden sen myös muihin aisteihin, joiden perusteella olentoja koetaan läsnäoleviksi. Sen, mikä koetaan läsnäolevaksi jonkin havainnon perusteella, Sartre on nimennyt Toiseksi. Toinen määrittää myös meitä itseämme ja on ehto oman itsemme tiedostamiselle: ilman Toista emme voi kokea itseämme, ja Toinen on se, joka muodostaa meille pääsyn itseemme. Toinen ei ole enää fyysinen katse ja katsoja, vaan persoonaton asia, joka yleisesti näkee kaiken meistä. (Seppänen 2002, 110-113.)

Seppänen (2002, 112) lainaa Sartrea: "[H]äpeä on [...] häpeää *itsestä*. Se on sen tosiasian *tunnistamista*, että minä todellakin *olen* Toisen arvioivan katseen objekti." Toisen näkemänä objektina oleminen luo tietoisuuden oman toiminnan rajoituksista: mitä voi tehdä, miten voi olla, miten minua voidaan ohjailta; häpeä itsestä kumpuaa tästä kohteena olemisen tietoisuudesta. (Seppänen 2002, 112) Harrastustapahtumassa tämä Toinen on harrastajalle koko ajan läsnä vahvasti myös kameran läsnäolon ulkopuolella: ympärillä olevat muut kävijät ja cosplayaajat ovat Toisia, jotka näkevät sinut, vaikka sinä et näkisi heitä. Cosplayssa julkisesti nähtynä olemisen aiheuttama häpeän tunne kohdistuu usein puvun, oman itsen ja kohdehahmon alueille. Puku päällä oleminen on verrattavissa alastomuuteen: puku ei ole pelkästään vaatteet, vaan koska se on cosplayaajalle oman minuuden jatke, siihen liittyy tekijyyden, yksityisen ja oman ruumiin kysymyksiä, jotka ovat koko ajan cosplayssa läsnä. Seppäsen mukaan Sartre käyttää alastomuutta ja vaateesta esimerkkinä objektina olemisen häivyttämisestä: vaatteet päällä alastomuus ja häpeä ovat osittain peitossa. Seppänen lainaa jälleen Sartrea: "Pukeutuminen 'julistaa vapautta nähdä tulematta samalla nähdyksi'." (Seppänen 2002, 112.) Cosplayssa pukeutuminen kuitenkin pikemminkin *luo* alastomuutta: cosplayaaja on yhtä alasti puku päällään kuin kokonaan ilman vaatteita. Hän on alasti, koska paljastaa itsestään jotain salattua.

Koska cosplay on edelleen suhteellinen harvinainen ja tuntematon harrastus, cosplayaajat eivät välttämättä tunne olevansa turvassa harrastuksensa parissa julkisesti. Pilkan pelko, harrastuksen ulkopuolisten ihmisten väärät käsitykset ja väärinymmärrykset harrastuksesta sekä sensaatiohakuinen ja osin vääristävä mediakuva luovat harrastajille painetta piilotella harrastustaan ja puolustella sitä. Tällöin harrastuksen julkituominen, myös puolijulkisesti, voi luoda häpeän tunnetta: Toisen tiedostaminen vahvistuu. Muiden cosplayaajien tai puolijulkisen tilan tarve turvan luomiseksi vahvistuu: muista harrastajista haetaan tukea, jotta ulkopuolisten katseet eivät tuntuisi uhalta. (Peirson-Smith 2012, 95.)

Voi kuitenkin ajatella, että cosplayaajalle on olemassa kaksi Toista: toiset harrastajat sekä muu maailma. Molempiin liittyy samoja kysymyksiä julkisesta, katseesta ja häpeästä, mutta ne saavat erilaisia muotoja. Aiemmin esitetty kuva tapahtumasta, jossa Toisia ovat muut puolijulkisessa tilassa paikalla olevat, nostaa cosplayaajassa esiin harrastajayhteisöön liittyviä kysymyksiä, jotka liittyvät cosplayaajan suoritukseen roolissaan cosplayaajana, kun taas julkisuus muun maailman edessä herättää kysymyksiä julkisemmasta häpeästä. Cosplayaajien yhteisössä omaa harrastustaan ei tarvitse piilotella tai hävetä, mutta siinä piirissä nousevat kysymykset kyseenalaistavat cosplayaajan koko harrastuksen ydintä: olenko minä hyvä, olenko minä riittävä *cosplayaajana*. Cosplayaajat ovat kriittisiä toisiaan kohtaan ja asettavat vaatimuksia luoden raameja harrastajien välille: kuka onkaan oikea cosplayaaja? Kuka panostaa tarpeeksi? (Rahman, Wing-sun & Cheung 2012, 326–329.) Muun maailman edessä cosplayaaja taas joutuu miettimään lähes samoja kysymyksiä: olenko minä hyvä, olenko minä riittävä *yhteiskunnan jäsenenä*?

3.2 Cosplayn representaatiot

Cosplayaajan määrittelyminen on yksinkertaista: cosplayaaja on henkilö, joka harrastaa cosplayta. Tämä määritelmä vaatii kuitenkin tarkennusta: mitä on cosplayn harrastaminen? Cosplayn parissa voi tehdä muutakin kuin tehdä ja käyttää pukuja: valokuvaajat, tapahtumien cosplay-ohjelmien järjestäjät, asereplikoiden tekijät ja myyjät, cosplayaajien fanit, jotka eivät itse cosplayaa, osallistuvat cosplayhin omalla tavallaan. Hekin siis harrastavat cosplayta.

Jos määritelmän muotoilee niin, että cosplayaaja on henkilö, joka tekee ja käyttää cosplay-pukuja, sulkee määritelmän ulkopuolelle harrastajat, jotka ostavat pukunsa valmiina. Tarkin määritelmä olisikin yksinkertaisuudessaan: cosplayaaja on henkilö, joka käyttää cosplay-pukuja. Tämä määritelmä asettaa cosplayaamiselle tarkat raamit, mutta herättää jälleen uusia kysymyksiä: käyttää cosplay-pukuja missä ja miksi? Koska cosplay-pukuja voi ostaa valmiina, niiden käyttäminen on suhteellisen helppoa ja vaatii lähinnä pukeutumista. Monet yritykset, esimerkiksi videopelifirmat, ovat huomanneet cosplayn suosion ja käyttävätkin esimerkiksi messutapahtumissa cosplayta houkuttelukeinona: he palkkaavat cosplayaajia tai ammattimalleja pukeutumaan cosplay-pukuihin ja mainostamaan yhtiön pelejä niiden kojuilla. Tässä herääkin kysymys: muuttuuko ammattimalli cosplayaajaksi, kun hän laittaa cosplay-puvun päälleen?

Cosplayn ja median suhde on harrastuksen ja ilmiön nuoruuden vuoksi ongelmallinen, ja median tuottamat representaatiot cosplaysta ovatkin mielenkiintoinen tarkastelun kohde, kun niitä vertaa cosplay-yhteisön toimintaan. Stuart Hallin representaatioiden järjestelmissä (Hall 1997, 17) merkkijärjestelmä tuottaa yhteisiä mentaalisia representaatioita. Mentaaliset representaatiot ovat niin sanottuja "merkityksellisiä mielikuvia" (Seppänen 2005, 84), jotka syntyvät meitä ympäröivien kuvien tuotoksena. Merkkijärjestelmät, kuten kieli, toimivat yhteisten, jaettujen mentaalisten representaatioiden tuottajina ja välittäjinä luoden representaation prosessin (Seppänen 2005, 84–89). Hallin mukaan representaatioita voi lähestyä kolmella tavalla. Ensimmäinen tapa on refleksiivinen: representaation totuuden kyseenalaistaminen. Jos representaatiota lähestytään totuutena, on määriteltävä, mihin sitä verrataan, miksi se on totta ja missä kontekstissa asia esitetään. Toinen tapa on intentionaalinen: mitä tekijä, esimerkiksi toimittaja, on halunnut representaatiollaan sanoa, ja miksi juuri tämä näkökulma on valittu? Tekijän tarkoitusperät luovat representaatiolle tietyn näkökulman, jonka kautta aihe suodattuu. Kolmas tapa on konstruktivistinen: miten tuotos rakentaa todellisuutta ja mitä keinoja se käyttää? (Hall 1997, 24–26.) Tällainen representaatioiden ymmärtämisen malli on sovellettavissa cosplayta käsitteleviin mediatuotoksiin, esimerkiksi tarkastelemini uutisartikkeleihin.

Uutisartikkelit cosplaysta käyttävät kielen merkkijärjestelmää mentaalisten representaatioiden luomiseen cosplaysta: jo pelkästään sanan *cosplay* käänös luo usein hyvin vahvan representaation. Sanalle on tarjottu montaa erilaista käänöstä: pukuilu, pukuleikki, roolileikki. Näistä harrastajat itse käyttävät eniten pukuilua, kun taas media on usein suosinut nimenomaan -leikki-loppuisia sanoja ja luonut näin mentaalisen representaation, jossa cosplay kiinnittyy lasten touhuiluun, vaikka toimittajien tarkoitus ei varsinaisesti olisikaan antaa harrastuksesta väärää kuvaa. Cosplaysta kirjoitettaessa kieli osoittautuu vajaan, ja hakiessaan oikeita sanoja toimittaja tulee usein kuvanneeksi väärin (vrt. Hall 1997, 25).

Medialla on aina valtaa, ja cosplayn suhteen sen valta on määrittävä, kuinka harrastus näkyy suurelle yleisölle. Mikrotasolla cosplayaaja voi itse vaikuttaa siihen, kuinka hänen lähipiirinsä harrastuksen näkee, mutta koska kyse on vain yksilöllisestä kokemuksesta, media saa suuremman mittakaavan määrittelijän vallan. Se, kuinka media cosplaysta puhuu, vaikuttaa harrastuksen saamaan arvoon ja siihen kohdistuviin asenteisiin, minkä vuoksi harrastajien suhtautuminen mediaan ja toimittajiin on joskus vähintäänkin epäileväinen.

Otetaan esimerkiksi kolme artikkelia cosplaysta:

Ensimmäinen artikkeli ”Pukuilu vapauttaa roolileikkiin – Cosplay on erottautumisen leikkiä” (Hytönen 2015) on julkaistu Yle.fi:n Keski-Suomen alueen uutisosiossa 17.1.2015. Artikkeliki käsittelee erityisesti Suomen käsityön museossa järjestettyä Pukuilun maailmassa -näyttelyä, jossa oli esillä myös cosplay-pukuja. Artikkelissa on haastateltu Cosvision ry:n jäseniä, tuottaja Suvi Liukkosta ja cosplay-konsultti Iris Rönkköä¹¹, jotka toteuttivat näyttelyn yhteistyössä Suomen käsityön museon kanssa.

Toinen artikkeli ”Saako tästä edes puhua?” (Ruuhonen 2011; liitteet 1–4) on julkaistu painettuna *Turun Sanomien* nuorten sivuilla 23.7.2011. Siinä käsitellään edellisen viikonlopun Finncon-Animecon-tapahtumaa Turussa paljastavien cosplay-asujen ja niihin liittyvän ahdistelun näkökulmasta. Artikkelissa on haastateltu harrastajia, tapahtumaa järjestävän komitean puheenjohtajaa sekä erääseen ahdistelutapaukseen liittyvän oululaisen animeyhdistyksen puheenjohtajaa. Kuvituksena on cosplayaajia Finncon-Animecon-tapahtumasta, ja kuvateksteinä on heidän kommenttejaan aiheesta. Lisäksi artikkeliin kuuluu tapahtumassa tehty kuvallinen gallup sekä lisälaatikko otsikolla ”Kaikki anime ja manga hentaita?”¹²

Kolmas artikkeli ”Mitä cosplay on?” (Flinck 2015) on julkaistu Yle.fi-sivustolla 24.7.2015 liittyen samana päivänä YLE Teemalla televisioituihin Nordic Cosplay Championship -cosplay-kilpailuihin. Artikkelin tarkoituksena voi siis pitää cosplayn selittämistä suurelle yleisölle. Artikkelissa kerrotaan lyhyesti, mitä cosplay on ja miten sitä harrastetaan, ja lisäksi esitellään lyhyesti cosplay-kilpailemista ja kansainvälisiä cosplay-kilpailuja, joihin Suomesta osallistuu cosplayaajia.

Artikkelin ”Pukuilu vapauttaa roolileikkiin – Cosplay on erottautumisen leikkiä” ja *Turun Sanomien* artikkelin ”Saako tästä edes puhua?” kirjoittajat Timo Hytönen ja Iida Ruuhonen eivät teksteissään paljasta omaa suhdettaan cosplayhin, vaan he kirjoittavat näennäisen objektiivisesti. Yle.fi:n ”Mitä cosplay on?” -artikkelin on julkaissut Ylen oma verkkotoimittaja, mutta tekstin on kirjoittanut Sofia Flinck, joka artikkelin lopussa esitellään Cosvision ry:n jäsenenä.

¹¹ Iris Rönkkö on tämän tutkielman kirjoittajan cosplayn yhteydessä käyttämä nimi.

¹² Hentai on japaniin pohjautuva sana, joka tarkoittaa animoitua pornoa.

Yle.fi:n Keski-Suomen alueuutisten artikkelin otsikossa ”Pukuilu vapauttaa roolileikkiin – Cosplay on erottautumisen leikkiä” cosplayhin viitataan leikkinä: roolileikki, erottautumisen leikki. *Roolileikki* on sinänsä pätevä sanavalinta, sillä cosplayssa esitetään lähdehahmoja tavalla, joka yhdistyy helposti mielessä näyttelemiseen. *Leikki* taas kääntyy sanasta *play*. *Rooli* kuitenkin jää merkitykseltään hieman vajaaksi, sillä sen ensisijainen merkitys on roolin näytteleminen, eikä näytteleminen kuitenkaan kuvaa cosplayaajan tapaa suhtautua hahmoonsa. Näytteleminen ja roolissa oleminen liittyvät vahvasti nimenomaan teatteriin, elokuvaan ja muuhun esittävään taiteeseen, jossa omaksutaan rooleja suuremmissa kokonaisuuksissa. Vaikka perustoiminto on sama, tietyn hahmon esittäminen ja mahdollisesti tarinan kertominen hahmossa tai roolissa, cosplayn ja esittävän taiteen tavoilla näytellä on kuitenkin eroa, joka voi olla myös puhtaasti mielikuvista johtuva: Teatteri ja taide ovat instituutioita, joissa näytteleminen ja roolien esittäminen ovat järjestelmällistä, hallittua toimintaa. Cosplay, vaikka se käyttääkin samoja keinoja, on näiden instituutioiden ulkopuolista toimintaa, jolloin instituutioiden sanasto ei päde. Teatterissa *näytellään roolia*, cosplayssa *esitetään hahmoa* tai suoremmin, *cosplayataan*. *Cosplayaaminen* sisältää näyttelemisen ja roolin ottamisen cosplayn omaehtoisilla tavoilla.¹³

Sanan *leikki* ensisijaiset merkitykset suomen kielessä liittyvät lasten touhuihin tai kepeään ilotteluun. Lasten leikit mielletään kevytmielisiksi, osin turhaksi tekemiseksi. Cosplayn kutsuminen leikiksi kuitenkin aliarvioi luovaa työtä, jota cosplayaajat näiden leikkiensä eteen tekevät rakentaessaan pukujaan, hioessaan kilpailuesityksiään ja muokatessaan itseään hahmoonsa sopivaksi. Cosplayssa käytetään monipuolisia, usein itseopittuja käsityötaitoja, kun taas leikissä on kyse ”helposta, vaarattomasta, iloisen kevytmielisestä tms. toiminnasta” (Kielitoimiston sanakirja 2015), ja tämä määritelmä kuvaa cosplayta vain etäisesti. Myös *roolileikki* määritellään lasten harjoittamaksi toiminnaksi: ”leikki jossa lapset omaksuvat itselleen tietyn roolin (isän, äidin, opettajan tms.)” (Kielitoimiston sanakirja 2015).

Cosplayn kutsuminen roolileikiksi tai leikiksi on siis sinänsä pätevää ja ymmärrettävää, erityisesti ulkopuolisen toimittajan sanavalintoina. Esimerkkinä olevan artikkelin otsikko kuitenkin on mielenkiintoisessa ristiriidassa sisällön kanssa: artikkelissa kerrotaan, kuinka pukujen tekemiseen

¹³ Toisaalta roolileikki-sana tuo mieleen myös roolipelaamisen, johon cosplay-harrastajat joutuvat usein tekemään selkeää pesäeroa: monelle ulkopuoliselle liveroolipelaaminen on ensimmäinen asia, joka yhdistyy mielessä cosplayhin, ei niinkään välttämättä teatteri tai näytteleminen.

käytetään paljon aikaa ja vaivaa, ja tekstissä mainittua cosplayaajaa, Janne "Elffi" Rusasta, nimitetään "cosplay-taiteilijaksi" (Hytönen 2015). Haastateltavat, tämän tutkielman kirjoittaja mukaan lukien, rikkovat tekstissä toimittajan esittämiä käsityksiä cosplaysta:

Suomalaista harrastajista poikkeuksellisen moni haluaa itse tehdä asunsa. Se ei kuitenkaan ole harrastamisen ehto.

– Ei itse asiassa tarvitse. Suomessa ollaan hyvin käsityösuuntautuneita, koska esimerkiksi on vaikea ostaa valmiita pukuja. Mutta se ei ole mikään pakko, on mahdollista myös ostaa puku valmiina tai tehdä se valmisvaatteista muokkaamalla. Toiset on myös enemmän suuntautuneita esiintymiseen. Tätä voi harrastaa niin monella tavalla, ja toisille se käsityö on vain sellainen pakollinen paha. (Hytönen 2015.)

Artikkelin otsikko siis luo erilaisen mentaalisen representaation kuin itse teksti, joka puhuu monesti nimenomaan tätä representaatiota vastaan kertomalla esimerkiksi suuresta työstä, joka pukujen eteen tehdään. Tässä otsikon luomassa representaatioissa cosplay on kevyttä touhua, jossa tarkoitus on erottautua, tulla erityisesti nähdyksi. Myös ingressi luo samaa:

Suomessa vain harvat uskaltavat erottautua pukeutumisellaan. Suomen käsityön museossa Jyväskylässä kevätkauden esillä oleva Cosplay -näyttely avaa tässä mielessä raikkaan näkökulman harrastukseen, jossa puvustus, kampaus ja näyttävät meikit avaavat ovet fantasia-avaruuteen. (Hytönen 2015.)

Ingressin ensimmäinen lause yhdistyy katsottuna olemiseen ja Toisen pelkoon, jonka vuoksi harvat uskaltavat erottautua. Cosplay esitetään erilaisuutena ("tässä mielessä"), jossa harrastuksen toiminta esitetään vapauttavana mahdollisuutena erottautua ja tulla nähdyksi. Myös otsikossa esiintyvä sana *vapauttaa* luo tätä kuvaa: cosplayssa vapaudutaan arjen Toisesta, joka rajoittaa näkyvyyttämme, ja astutaan "fantasia-avaruuteen", jossa normaalit säännöt eivät päde, kuten lasten leikeissä.

Turun Sanomissa 23.7.2011 ilmestynyt, Iida Ruohosen kirjoittama artikkeli "Saako tästä edes puhua?" kertoo con-tapahtumissa ja anime-harrastuksessa esille nousseista seksuaaliseen ahdisteluun liittyvistä tapauksista. Artikkelin kirjoittaja on haastatellut Turussa heinäkuussa 2011 pidetyn Finncon-Animecon 2011 -tapahtuman järjestäjien edustajaa ja muutamia cosplayaajia,

jotka ovat olleet tapahtumassa kävijöinä. Lisäksi artikkelin yhteydessä on Finncon-Animecon 2011 -tapahtumassa tehty kuvallinen Gallup, jota varten oli haastateltu tapahtuman kävijöitä. Heistä lähes kaikki olivat pukeutuneena cosplay-pukuun. Gallupin lisäksi artikkeliin kuului pieni erillinen osuus otsikolla ”Kaikki anime ja manga hentaita?”¹⁴

Artikkeli kertoo kahdesta seksuaaliseen ahdisteluun liittyvästä tapauksesta: 2000-luvun alussa pääkaupunkiseutulaisessa anime-yhdistyksen tapahtumassa sattuneeseen raiskaustapaukseen ja keväällä 2011 sattuneeseen tapaukseen, jossa oululaisen manga- ja animekerhon tapaamisessa cosplayaajia oli kuvattu salaa hameiden alta. Jälkimmäiseen tapaukseen liittyvät kuvat oli myös jaettu internetissä. Ruohosen artikkeli esittää myös, että jälkimmäisessä tapauksessa kuvaajaan kohdistuneet toimenpiteet oli tehty salassa, jotta kerhon maine ei kärsisi. (Ruohonen 2011.) Finncon-Animecon 2011 järjestelykomitean puheenjohtaja Kati Oksanen kommentoi artikkelissa, että tiedostaa ahdistelutapausten olemassaolon, ja sanoo, että tapahtumassa on myös järjestyssääntöjä koskien paljastavaa pukeutumista: ”Kaikki kriittiset osat on oltava peitossa. Vaatetta on oltava vähintään yhtä paljon kuin uimarannalla, mieluummin enemmän” (Ruohonen 2011). Hän myös kertoo, että aikaisemmissa tapahtumissa erittäin nuorten kävijöiden pukeutumiseen on puututtu, mutta ketään ei ole koskaan poistettu tapahtumista pukeutumisen vuoksi (Ruohonen (2011)).

Haastatellut cosplayaajat kertovat paljastavista asuista ja tapahtumien kävijöiden kantamista kylteistä. Eräs haastatelluista kertoo kaverilleen sattuneesta ahdistelusta, ja arvelee sen johtuneen kaverinsa asusta. Kyseinen asu koostui pelkästä sideharsosta, joka peitti ainoastaan rinnat ja lantionseudun. Nuoreksi tytöksi kuvattu cosplayaaja kertoo kylteistä, joita kävijöillä joskus on mukanaan. Näissä kylteissä lukee tekstejä kuten ”halaa minua” tai ”raiskaa minut”. Haastateltu cosplayaaja kommentoi, että kylttejä ei ”katsota hyvällä” mutta toteaa niiden olevan nuorten cosplayaajien pelleilyä. (Ruohonen 2011.)

Artikkelin yhteydessä olevassa ”Kaikki anime ja manga hentaita?” -laatikossa puhutaan käsityksestä, että anime ja manga ovat pornoa. Itse artikkelissakin haastateltu Kati Oksanen kommentoi tätä ”ärsyyntyneesti” ja arvelee tämän väärinkäsityksen liittyvän siihen, etteivät ihmiset ”eivät oikeasti tiedä mistä puhuvat”. Hän nostaa esille japanilaisen kulttuurin erilaisuuden

¹⁴ Ks. alaviite 12.

suhteessa eurooppalaiseen: ”Siinä kulttuurissa on paljon merkityksiä ja asioita, joita emme ymmärrä.” Oksanen arvelee, että vaikka anime ja manga ovat täynnä visuaalisesti seksuaalista kuvastoa, se ilmenee nuorten harrastuksessa samalla tavalla ”testaamisena” kuin muissakin alakulttuureissa eikä ole välttämättä ”eroottisesti latautunutta”. (Ruohonen 2011.)

Artikkeli luo sanavalinnoillaan lukijalle kuvaa villeistä cosplay-tapahtumista heti ingressissä: ”Halailua, kourimista, salakuvia hameiden alta ja väkisinmakaamista. Cosplay-tapahtumat ovat saaneet kieron käänteen” (Ruohonen 2011). Leipäteksti alkaa sanoilla: ”Cosplay-pukeutumistilaisuuksissa on tapahtunut ahdistelua, seksuaalista häirintää sekä yksityisyyden rikkomista” (Ruohonen 2011). Sekä ingressi että leipätekstin ensimmäinen virke ohjaavat huomion nimenomaan cosplayhin nimittämällä con-tapahtumia virheellisesti cosplay-tapahtumiksi. Sama virhe toistuu ”Kaikki anime ja manga hentaita” -tekstilaatikossa, jossa on myös avattu harrastukseen liittyvää sanastoa ja virheellisesti määritelty con-tapahtumat ”cossitapahtumiksi” (Ruohonen 2011). Vaikka cosplayta harrastetaan nimenomaan coneissa, ”cosplay-tapahtuma” sinänsä voi kuvata millaista tapahtumaa tahansa, jossa cosplayataan. Kuitenkin artikkelissa käsitellään aihetta nimenomaan con-tapahtuman näkökulmasta tuomatta esille, miksi erityisesti cosplay on nostettu esille. Haastatelluissa ei esimerkiksi ole ei-cosplayaavia kävijöitä. Voikin kysyä, ovatko ainoastaan cosplayaajat ahdistelun kohteita con-tapahtumissa. Entäs muut kävijät?

Artikkeli herätti ajatuksia cosplayaajissa. Ilona Cosplay kirjoitti aiheesta blogiinsa, jonka kommentteissa cosplay-harrastajat kertoivat kokemuksiaan ahdistelusta ja ajatuksiaan artikkelin sisällöstä. Blogin kirjoittaja puolestaan ottaa kantaa siihen, kuuluuko tämän asian käsittely valtamediaan:

Hysterian luominen harrastajakunnan ulkopuolelle samalla kun yhteisön sisällä on näitä hyssyttelytapauksia¹⁵, aiheuttaa pikkaisen ragea (Ilona Cosplay 2011).

Myös kommentoijat ihmettelevät, miksi cosplayta on päätetty käsitellä tästä näkökulmasta: ”Sinällään asiaa, kyllä, mutta kuten edellä jo mainittin, tuntuu että artikkelilla pyritään ainoastaan cosplay-harrastuksen mustamaalaamiseen” (nimimerkki M, Ilona Cosplay

¹⁵ ”Hyssyttelytapaukset” viittaa Ruohosen artikkelissakin mainittuun salakuvaustapaukseen, jossa oululaisen animeyhdistyksen hallituksen jäsen kuvasi salaa cosplayaajia hameiden alta.

2011). Samoin kuin Ruohosen artikkelissa haastateltu cosplayaaja, myös blogikirjoituksen kirjoittaja myöntää, että cosplaysakin tapahtuu seksuaalista ahdistelua:

Ei japaniharrastajat ole mikään lasikupla, vaan ihan samat ongelmat, lieveilmiöt ja häiriintyneet tyypit tämänkin porukan keskuudesta löytyvät, kuin mistä tahansa muustakin yhteisöstä (Ilona Cosplay 2011).

Pari kommentoijaa kokee myös epämiellyttäväksi sen, että cosplay ja anime-harrastus liitetään niin usein seksiin: ”Tai sitten se on vain animeharrastuksen kohtalo, että jatkuvasti pitää olla jotain seksiä mukana” (nimimerkki Biitti, Ilona Cosplay 2011); ”Mikä ihme siinä on että animeskene ja nyt cosplayskene pitää aina yhdistää sexiin” (nimimerkki Asagi, Ilona Cosplay 2011). Animeharrastus saikin 2000-luvun alussa negatiivista huomiota mediassa, kun vuonna 2003 Dragon Ball -mangaa syytettiin harrastajien mielestä aiheettomasti pedofiliaan yllyttämisestä (Nikunen 2006, 150–152). Vuonna 2005 *Helsingin Sanomat* puolestaan aiheutti närkästystä Merituuli Aholan artikkelilla ”Pokemonista pornoon”, ”jossa korostettiin animen ja mangan pornografisuutta ja väkivaltaisuutta” (Valaskivi 2009, 38). Esimerkiksi näiden tapausten vuoksi monella animeharrastajalla (joita monet cosplay-harrastajat myös ovat) on lähtökohtaisesti varovainen tai jopa negatiivinen asenne harrastuksesta kirjoitettuja artikkeleita kohtaan. Ruohosen artikkelia ”Saako tästä edes puhua?” luetaan näitä aikaisempia mediakokemuksia vasten.¹⁶ Ilona Cosplayn kommentoijissa herää epäilyksiä myös artikkelin toimittajan tarkoituspäristä: ”pistää kyllä miettimään, että minkähänlainen skandaalihuokainen toimittaja siellä on ollut töissä tuota tekemässä” (nimimerkki Biitti, Ilona Cosplay 2011). Tämänkin voi viestiä aiemman medianhuomion jättämästä epäluottamuksesta mediaa kohtaan. Toisaalta myös harrastuksen erikoisuus ja sen kytkös ihmettelyyn tiedostetaan esimerkiksi nimimerkin Biitti (Ilona Cosplay 2011) viestissä: ”[P]akkohan sen on hiukan ihmetyttää tavallista tallaajaa kun nuoria ihmisiä kulkee keskellä kirkasta päivänvaloa sellaisissa kuteissa mitä yleensä näkee esim. polttareissa.” Ihmisten ja median ihmettelyä siis ymmärretään, mutta skandaalinkäryiseksi koettu uutisointi taas koetaan ärsyttävänä ja vääriin asioihin keskittyvänä.

¹⁶ Kuten olen johdannossa esittänyt, cosplay on usein esitetty anime-harrastuksen alaisena harrastuksena, ja tässä yhteydessä se todellakin esittyy sellaisena. Cosplay nostetaan usein mediassa esiin samassa yhteydessä kuin anime-harrastus, joten tässäkin yhteydessä kokemukset negatiivisesta huomiosta kohdistuvat sekä anime- että cosplay-harrastuksiin.

Mielenkiintoinen tarkastelun kohde ovat myös ”Saako tästä edes puhua?” -artikkelin kuvat. Kahdeksasta kuvasta ainoastaan yhdessä, kaikista suurimmassa ja näin artikkelin ”johtokuvassa”, näkyvät myös cosplayaajan kasvot. Kaikki muut kuvat on rajattu tai aseteltu niin, että niissä näkyy ainoastaan joko cosplayaajan selkäpuoli tai torso etupuolelta, kaulasta alaspäin kuvattuna. Artikkelin osana olevaan gallupiin osallistuneet henkilöt on järjestelmällisesti kuvattu ilman kasvoja. Näistä neljästä kuvasta kahdessa osallistujilla on paljastavaksi luokiteltavissa oleva cosplay-puku: Naisoletetun cosplayaajan päällä oleva cosplay-puku koostuu lyhyestä, vatsanseudun paljastavasta paidasta, shortsihousuista, henkseleistä, yli polven ylettyvistä sukista ja saappaista; toisessa kuvassa kahdella naisoletetulla cosplayaajalla on päällään cosplay-puvut, jotka ovat suuret kauluspaidat ja lyhyet hameet. Kahdessa muussa kuvassa kyseessä ei ole cosplay-puku: toisessa kuvassa miesoletetulla vastaajalla on yllään pelkät shortsihousut ja toisessa tytöksi nimetty vastaaja kertoo päällään olevan minimekon olevan iltabileasu. Miesoletettu vastaaja kertoo, että ei ole kokenut ”[I]ian innokasta lähestymistä” yllään olevassa asussa, mutta ”[c]ossipuvussa ehkä enemmänkin” (Rafael 17 v., Ruohonen 2011).

Kuvien järjestelmällisen rajauksen vuoksi voi olettaa, että päätös rajauksesta on ollut kuvaajan ja haastattelijan, ei niinkään gallupiin osallistujien itsensä. Jos oletetaan kuvaajan rajanneen kuvan ilman, että haastateltava on sitä itse pyytänyt, kuvaaja on tehnyt päätöksen kuvattun ihmisen puolesta: cosplayaajaa on suojeltava. Kuvaaja on kehystännyt kuvansa niin, että ne tukevat artikkelin teemaa: ahdistelua cosplayn ja tapahtumien yhteydessä. Kehystämällä kuvat näin artikkeli luo representaation, jolla se voi tuoda julki omaa agendaansa (Seppänen & Väliaverron 2012, 97–99) jopa vastoin kuvateksteissä ja leipätekstin haastateltujen kommentteissa luotua kuvaa. Tekstissä sanotaan, ettei tarvetta pelkoon ole, mutta kuvat luovat edelleen representaatiota, jossa cosplayssa on jotain, jolta täytyy suojella. Suojatessaan cosplayaajia artikkeli kuitenkin objektivoi heidät: he ovat pelkkiä torsoja, eivät kokonaisia ihmisiä, jotka ovat tietoisesti pukeutuneet niin kuin ovat; kuvassa parina esiintyvät naiset sanovat, että ”[t]äällä on kerännyt paljon katseita, mutta niitähän näillä asuilla kerjätään”. He siis tiedostavat haluavansa katseita, tulla nähdyksi. Kuvien rajaaminen tekee tämän tietoisuuden merkityksen tyhjäksi: kuvien luoma representaatio vie heiltä oikeuden tulla nähdyksi kokonaisina ihmisinä ja cosplayaajina. Pukujen merkitys rajautuu yhteen aspektiin: Pukuja käsitellään vain paljastavina vaatteina, vaikka ne ovat cosplayaajille suurempia kokonaisuuksia, joita he ovat hahmoja jäljitellessään rakentaneet. Lähdeteosten hahmot on toki usein puettu seksikkäisiin ja paljastaviin vaatteisiin, jolloin myös hahmoja jäljittelevät cosplay-

puvut ovat seksikkäitä tai paljastavia, mutta cosplayaajan yllä ne ovat myös kokonaisuuksia, joihin kuuluu muutakin kuin vaatteet. Kuvien rajaus poistaa osan tästä kokonaisuudesta.

Kokonaisuudessaan *Turun Sanomien* artikkeli rikkoo kuvaa lasten puuhastelusta, minkä voi nähdä median luoman representaation kannalta positiivisena: cosplay on muutakin kuin hassuja asuja. Representaation todenmukaisuus on aina kyseenalainen, mutta esimerkiksi Ilona Cosplayn (2011) blogikirjoituksen kommentteissa artikkelia kommentoineet kokivat artikkelin tuottamat representaatiot epärealistisiksi ja epätodenmukaisiksi verrattuna heidän omiin kokemuksiinsa harrastuksestaan: ”Tässä moni onkin jo kommentoinut tuota artikkelia, mutta olen myös sitä mieltä, että se on liian leimaava ja turhan ääripää...” (nimimerkki wilma, Ilona Cosplay 2011).

Kolmas esimerkkiartikkeli ”Mitä cosplay on?” (Flinck 2015) eroaa edellisistä siinä, että sen on kirjoittanut tekstissä cosplayaajaksi identifioitu henkilö. Artikkelin tarkoitus on esitellä cosplayta, ja se tekeekin sen hyvin diplomaattisesti: ”Joku saattaa nähdä cosplayn kevytmielisenä pukuiluna, kun taas toiselle se on vakavaa harrastamista. [--] Cosplayharrastuksesta on yhtä monta muotoa kuin on cosplayharrastajiakin.” (Flinck 2015.)

Artikkeli on otsikoitu suoraviivaisesti: *Mitä cosplay on?* Se kuvaa artikkelin sisältöä selkeästi, ja teksti vastaa suoraan otsikon asettamaan kysymykseen ja lukijalle muodostuviin odotuksiin. Artikkelin myös puuttuu representaatioon, joka cosplaysta koetaan luodun: ”Cosplay ei ole vain lasten pukuleikkiä.” Ingressissä esiintyvä ”Cosplaysta uutisoidaan vuosittain paikallislehdissä kun 'hassusti pukeutuva nuoriso valtaa kaupungin!...'” kertoo jo tämän representaation olemassaolosta, ja siihen suorasti viittaava kritiikki myöhemmin tekstissä, ”Cosplay ei ole vain lasten pukuleikkiä eikä ainoastaan 'hassusti pukeutuvia nuoria’”, on viittaus tähän laajempaan representaatioon ja pyrkii purkamaan sitä suoran tietoisesti. *Leikki*-sanaa käytetään ainoastaan kieltävässä yhteydessä, ja vaikka cosplayn kevytmielinen luonne hyväksytään tekstissä, sille tarjotaan laajempaa näkökulmaa kertomalla myös harrastuksen vakavammista puolista kuten kilpailemisesta ja käsityöläisyydestä.

Myös artikkelin kommentteissa on annettu tukea tekstin purkavalle, uudenlaista painotusta luovalle representaatiolle:

KIITOS! Kerrankin kunnan artikkeli cosplaysta! Ei mitään mutustelua eikä wikipediointia vaan oikeaa asiaa. Näkökulma suomalaisesta cosplaysta ja asiantuntevalta ihmiseltä. Ja vielä näin näkyvällä sivustolla! (Nimimerkki Harrastaja, Flinck 2015.)

Cosplayaajaksi tunnustautuva kirjoittaja on siis tuonut kommentoijan mielestä tekstille uskottavuutta. Lisäksi kommentoijan mielestä Flinckin teksti sisältää ”oikeaa asiaa”, jonka oikeellisuutta kirjoittajan harrastuneisuus tukee. Sanavalinta *kerrankin* viittaa kommentoijan kokemuksiin: cosplaysta ei yleensä kirjoiteta näin. Nimimerkki Harrastaja myös luottaa kirjoittajan kokemuspohjaan eikä usko kirjoittajan esittämien asioiden olevan pelkästään oletuksia tai heikkoihin lähdetietoihin pohjautuvaa. Harrastaja siis ottaa näin Flinckin esittämän representaation totena, perustuen myös kommentoijan omiin kokemuksiin harrastuksestaan. Kirjoittajan luoma representaatio on siis Harrastajan mielestä totuudenmukaisempi kuin aiemmin mediassa tarjotut representaatiot cosplaysta.

4 JULKISUUS COSPLAYYSSA

4.1 Cosplay-julkisuus suljetussa piirissä

Vielä vuonna 2009 cosplayaajien omat Facebook-sivut olivat melko harvinaisia, mutta 2010-luvun alkaessa ja Facebookin kiristäessä nimipolitiikkaansa sivut alkoivat yleistyä. Monet cosplayaajat käyttivät Facebookissa jonkinlaista nimimerkkiä tai cosplay-nimeä, ja kun Facebook alkoi vaatia kaikkia käyttäjiä käyttämään oikeaa nimeään, useita cosplayaajien profiileja uhattiin poistaa tai poistettiin. Tämä ajoi ihmiset siirtämään cosplay-päivityksensä henkilökohtaisista profiileistaan FB-sivuille ja säilyttämään oman profiilinsa yksityisenä tai vapaana cosplaysta. Erityisesti itäisen Aasian maissa cosplay ei ole ollut julkisesti hyväksytty harrastus (Okabe 2012, 232), jolloin oman identiteetin piilottaminen nimimerkin taakse on ollut yleinen tapa harrastaa pelkäämättä seuraamuksia. Suomessakin oma cosplay-sivu on tapa erottaa arkielämän päivitykset cosplay-päivityksistä profiilissaan, vaikka täällä cosplayhin ei liity samanlaista stigmaa kuin Aasiassa. Tässä asetelmassa cosplayaaja eristää harrastuksensa arki-minästään ja luo oman cosplay-minänsä, jota myös nimimerkin käyttö rakentaa. Nimimerkkien käyttäminen internetissä on tavanomaista, ja vaikka moni käyttääkin cosplayn parissa omaa nimeään ainakin välillä¹⁷, nimimerkeistä on muodostunut niin yleinen tapa, että niistä alettu puhua myös cosplay-niminä. Facebook-sivujen yleinen nimeämiskäytäntö onkin käyttää nimimerkkiä ja sanaa *cosplay*, esimerkiksi Etunimi Cosplay¹⁸, jolloin sivu on helposti tunnistettavissa cosplay-aiheiseksi mutta muuttuu samalla kyseisen cosplayaajan brändiksi.

Suomalaiset cosplayaajat suuntaavat sivunsa useimmiten myös Suomen ulkopuolelle: valtaosa tarkastelemistani cosplay-sivuista on englanniksi, ja näillä sivuilla vain pieni osa päivityksistä on suomeksi. Suomea esiintyy sivuilla, kun käyttäjät esimerkiksi tiedottavat faneilleen suomalaisista cosplay-aiheisista tapahtumista. Tällöin käyttäjät usein varoittavat tai pyytävät anteeksi suomeksi kirjoittamista, minkä he tekevät oletettavasti suomea ymmärtämättömien fanien vuoksi.

¹⁷ Vaikka monissa cosplay-kilpailuissa kisaajat käyttävät oikeaa nimeään, cosplay-nimien käyttäminen on yleistynyt, sekä Suomessa että ulkomailla.

¹⁸ Cosplay-nimiä muodostetaan joko oikean nimen tai aiemmin käytetyn nimimerkin perusteella. Näiden lisäksi monet cosplayaajat erityisesti ulkomailla kuuluvat niin sanottuun cosplay-ryhmään, jonka nimen alla he esiintyvät yhdessä. Ryhmän nimi saattaa muodostua osaksi heidän brändiään, tai ensisijaiseksi brändiksi, jolloin heidät tunnetaan ”Nimimerkinä Ryhmästä”.

Suomalaisuuttaan cosplayaajat eivät sivuillaan piilottele vaan usein lisäävät kansalaisuutensa esittelyteksteihinsä ja puhuvat avoimesti suomalaisista con-tapahtumista. Kielivalinta kuitenkin viestii kansainvälisestä suuntautumisesta ja oletetusta kohdeyleisöstä.

Facebook-sivun tykkää-nappia painamalla käyttäjä liittyy sivun aiheen ”faniksi”¹⁹, oli kyseessä sitten yrityksen tai julkisuuden henkilön Facebook-sivu. Yrityksiä harvemmin fanitetaan samalla tavalla kuin julkisuuden henkilöitä, esimerkiksi näyttelijöitä, artisteja tai muutoin työnsä puolesta julkisuuden henkilöiksi mielletäviä henkilöitä. Heitä nimenomaan fanitetaan, ja miellämme heistä ”tykkäävät” ihmiset nimenomaan ihailijoiksi, faneiksi. Cosplay-sivuista tykätessä tapahtuu sama miellelyhtymä: cosplayaajien tai cosplay-ryhmien sivusta tykkääminen aiheuttaa faniuden assosiaation, vaikka tykkääjä itse ei faniksi itseään mieltäisi. Tämä voi johtua fani-sanan konnotaatioista, jotka viittaavat jonkinlaiseen palvovaan ihannointiin. Tämä asettaa Facebook-sivun ylläpitäjän idoliposition, jossa hän muuttuu jonkinlaiseksi julkisuuden henkilöksi. Gilbertin (2003) määritelmä riittänee tiivistämään, mitä ”julkkis” tarkoittaa: ”a celebrity is someone who is recognised by more people than they themselves recognise” (Gilbert 2003, 88). Mutta ovatko kaikki cosplay-sivujen ylläpitäjät useiden ihmisten tunnistamia?

Perustaessaan Facebookiin sivun, joka on omistettu ylläpitäjänsä cosplay-aiheisille päivityksille ja personoituu ylläpitäjänsä nimeä myöten, cosplayaaja asettuu diskurssiin, jonka puitteissa hän alkaa kirjoittaa cosplay-minäänsä ja performoimaan sitä päivitystensä kautta (Cover 2014, 64). Ylläpitäjä kirjaimellisesti nimeää itsensä tähän cosplayn ja sen sisäisen julkisuuden diskurssiin antamalla sivulleen nimen, joka yhdistää hänen nimimerkinsä tai nimensä sanaan *cosplay*. Tämä tekee yleisölle selkeäksi sen, mistä sivulla on kyse, olipa yleisönä juuri tätä sivua etsivä tai ylipäätään cosplay-aiheisia sivuja haku-toiminnolla hakeva käyttäjä. Moni cosplayaaja toki nimeää sivunsa myös muutoin, mutta silloin diskurssi jälleen muuttuu: esimerkiksi vaatetusalalla tai valokuvaajana työskentelevä cosplayaaja saattaa tehdä fanisivustaan samaan aikaan cosplay- ja ammattisivunsa, jolloin nimessä saattaa esiintyä ammattialaan liittyviä tunnisteita ja sana *cosplay* saattaa puuttua kokonaan. Esimerkiksi sana *costuming*, puvustus, voi esiintyä sen korvaajana, jolloin sivu asettuu myös erilaiseen valoon nimensä perusteella.

¹⁹ YouTubeessa tykkäysten yksi vastine on click-rating, joka esittää videoiden katselukertoja. YouTubeen sisältöä lisäävät käyttäjät kertoivat Chenin (2013) tutkimuksessa click-ratingin olevan yhteydessä kuuluisuuden tunteeseen ja identiteetin vahvistumiseen.

Cosplay-julkisuuden diskurssissa omaa cosplay-sivuaan ylläpitävä harrastaja rakentaa cosplay-minäänsä, identiteettiään, jota esittää tässä mediassa. Samoin kuin vuosituhaten vaihteessa suosittu cam-girlit (Turner 2004, 65), omilla web-kameroillaan elämäänsä kuvanneet naiset, cosplayaajat luovat omia performanssejaan itsestään. Cam-girlien huippukausi oli aikana ennen massa-internetiä, kun tietokoneet ja internet-yhteydet olivat vasta yleistymässä kotitalouksissa. Ilmiö nuorista naisista kameroineen ei saavuttanut suurta tunnettavuutta ja cam-girlit jäivät niin sanotusti valtavirtamedian ulkopuolelle, jolloin nämä performanssit jäivät useimmiten heidän itsensä määrittelemiksi ja luomiksi. Cam-girlien maine valtavirrassa oli keskittynyt pornoon, jota osa web-kameroista myös tarjosi, mutta moni cam-girl käytti kameroitaan myös taiteen välineinä luoden tarkoituksellisia performansseja ja kuvaten tavallista arkeaan performatiivisesti, jolloin siihen joskus myös kuului alastomuutta tai paljastavuutta. (Turner 2004, Senft 2006.) Cosplayaajien fanisivut toimivat myös eräänlaisina performansseina arkisista toimista ja esittävät prosessikuvia puvuista ja niiden valmistamisesta, mutta enimmäkseen ne voi nähdä taiteen esittelemisenä ja cosplay-minän rakentamisen alueena. Cam-girlien ja cosplayaajien välillä voi nähdä yhteneväisyyksiä, sillä molemmat ryhmät koostuvat nuorista aikuisista, jotka määrittelevät omaa persoonaansa ja omaa taidettaan ainakin näennäisesti ilman markkinakoneiston vaikutusta: he luovat omia esityksiään itsestään massamedian ulkopuolella (Turner 2004, 65). Vaikka cosplay-minää luodaan internetissä, se on silti oman "todellisen" identiteetin rakentamista, siinä missä internetin ulkopuolella tapahtuva identiteettityö. Cosplay-minä ei ole identtinen, mutta elää samalla jatkumolla kuin henkilön todellisen maailman minuus (vrt. Poletti & Rak 2014).

Sivun ylläpitäminen assosioituu fanittamisen kohteena olemiseen, vaikkei se olisikaan käyttäjän varsinainen tarkoitus, jolloin tämä näkyy myös cosplayaajan sivulleen lisäämissä päivityksissä. Sivun ylläpitäminen antaa vapauden asettua cosplay-minän rooliin, ja "esittää cosplayaajaa": puhua vapaasti ja omakohtaisesti cosplaysta oletuksella, että lukijaa kiinnostaa, koska tämä on klikannut tykkää-nappia ja saa tykkäämensä sivun päivitykset suoraan aikajanelle. Cosplayaaja esittää siis itseään yleisölle, joka on vapaaehtoisesti halunnut nähdä tätä esitystä. Vaikka cosplay-sivuille luodut esitykset ovatkin näennäisesti valtavirtamedian ulkopuolisia, niissä on nähtävissä monenlaisia yhteneväisyyksiä, jotka luovat esitystä cosplay-julkisuudesta. Tätä esitystä performoidaan vain tietylle ryhmälle, fanisivun tykkääjille, ja oletettavasti vain tässä cosplayn immateriaalisiin toimintoihin luettavassa ympäristössä eli internetissä. Pelkkä cosplayhin pukeutuminen ei riitä tähän performanssiin, vaan se vaatii juuri tämän ympäristön, johon kuviteltu

yleisö vapaaehtoisesti asettuu (vrt. Goffman 1956). Julkisuuden onnistuneeseen dramatisoituun toteutumiseen (Goffman 1956, 42) kuuluvat oletetun roolin esittäminen ja rooliin sopiva ulkonäkö, jonka raamit muotoutuvat matkimisen kautta: fanisivujen sisältö toistaa hyvin pitkälti samaa kaavaa, olipa sivun kohde kuinka ”kuuluisa” tahansa. Omia fanisivuja ylläpitävät cosplayaajat siis näyttävät luovan omaa julkista cosplay-minäänsä tietynlaisen yhteisön sisäisen mallin mukaiseksi tai sen kautta, imitoimalla²⁰. Sivun kohdetta luodaan ryhmänä (Goffman 1956, 85–87), yhteisön yhteisenä performanssina: jos kukaan muu ei esitä samaa esitystä, ei ole mitään matkittavaa. Tämä yhteinen performanssi muuttuu standardiksi, jota kaikki tavoittelevat pyrkimyksessään luoda omaa julkista identiteettiään. Osin standardi on kuviteltu, sillä se on oletettu ja sanattomasti ylläpidetty, yhteisen performanssin kautta luotu ja samalla sen ylläpitämä. Cosplayaajat ovat osin siis oma yleisönsä: he näkevät toisten performansseja ja toistavat niitä tuottaen standardisoidun käytöksensä kautta diskurssia ilmiön ympärille.

4.2 Fanisivujen sisällöntuotanto cosplay-minän välineenä

Fanisivujen ylläpitäjät lisäävät sivuilleen päivityksiä pukuprosesseistaan: keskeneräisten pukujen ja pukujen osien kuvia, kuvia hahmoista, joita aikovat cosplayata, maskeerauskokeiluja tietyille hahmoille; valmiiden pukujen kuvia, kuten valokuvaussessioissa otettuja kuvia, peilin kautta otettuja kuvia juuri valmistuneista puvuista, kuvia con-tapahtumista, kuvia aiemmin tehdyistä puvuista muistelutarkoituksissa; pohdintoja, ajatuksia ja reflektiota harrastuksesta; mainostavia päivityksiä esimerkiksi tulevista tapahtumista, niissä olevista ohjelmanumeroista ja erityisesti sellaisista ohjelmista, joihin cosplayaaja itse on osallistumassa. Yksi mielenkiintoinen päivitysten laji on yhteisölliset päivitykset: osa cosplayaajista jakaa linkkejä ihailmiensa cosplayaajien fanisivuille ja kirjoittaa saatteeksi ylistäviä kommentteja kyseisestä cosplayaajasta rakentaen näin omaa identiteettiään ja brändiään assosiaation kautta (Labrecque, Markos & Milne 2011; Chen 2013). Kantaaottavuus tai kriittisyys eivät ole kovin yleisiä fanisivujen päivityksissä, vaikka niitäkin esiintyy, ja kriittisyys kohdistuu useimmiten tapahtumiin tai ilmiöihin, ei niinkään yksittäisiin harrastajiin tai henkilöihin. Yleisesti päivitykset ovat positiivisia asenteeltaan, vaikka

²⁰ Chenin tutkimuksessa (2013) YouTuben käyttäjät kertoivat matkivansa julkisuuden henkilöitä osana brändinsä ja identiteettinsä rakentamista ja vahvistamista assosiaation kautta.

niissäkin näkyy ”cosplayn tuska”: cosplay on aikaa vievää ja käsityön lajina haastavaa, mutta tämä on yleinen ajatus, jonka kautta myös yhteisöllisyys ja jonkinlainen cosplayn diskurssi ja globaalisti jaettu kokemus rakentuvat: cosplay on tuskaa, mutta silti iloinen harrastus.

Fanisivujen esitykset luovat siloteltuja kasvoja, joiden tarkoituksena on rakentaa julkinen identiteetti yhtä sileäksi kuin muillakin cosplay-julkiksilla. Epäonnistumisia ei esitetä, mutta niistä puhutaan myytinomaisina sankaritarinoina ja oppimiskokemuksina. Esimerkiksi ensimmäisten cosplay-pukujen esittelyyn liittyy usein oman tämänhetkisen paremmuuden rakentamista: ”Näin huonoja pukuja tein, kun aloitin, ja nyt olen näin hyvä!” Tämän voi nähdä autenttisuuden esittämisenä (Smith & Watson 2014, 75): inhimillisyyden ja huonouden näyttäminen lisää sileän identiteetin kiinnostavuutta ja rosoisuutta mutta hallitusti ja edelleen todellisuutta piilottaen, näyttämiään kuvia tarkasti valikoiden, jotta rosoisuudet eivät muodostu liian suuriksi eivätkä luotaantyöntäviksi. Kuten cam-girlien autenttisuuteen kuului näennäinen ”kaiken näyttäminen” mutta edelleen yksityisten tilojen rakentaminen esimerkiksi jättämällä kamerat pois wc-tiloista ja kylpyhuoneista (Senft 2006), cosplayaajat jättävät paljon näyttämättä ja hallitsevat esityksiään, vaikka yrittävätkin esiintyä luonnollisina, ”yhtenä meistä”. Autenttisuus ja luonnollisuus ovat kuitenkin rakennettuja ja tuotettuja (Smith & Watson 2014, 75) ja cosplay-julkisuuden diskurssissa ne ovat olennainen osa tuotettua performanssia: cosplay-alakulttuurin julkisuuden henkilöihin kohdistuu odotus tietynlaisesta nörttiydestä, jonka kohdeyleisö tunnistaa. Toisille cosplayaajille tämän identiteetin esitys jopa vaatii näitä rosoja, esimerkiksi ensimmäisten pukujen esittelemistä, sillä cosplayaajat itse tunnistavat omassa menneisyydessään saman rosoisuuden: rosojen esittäminen tuo esille henkilön esittämän identiteetin realistisuuden, joka lisää autenttisuuden tuntua (Labrecque, Markos & Milne 2011). Samalla fanisivua ylläpitävä cosplayaaja kutsuu faninsa mukaan julkisuutensa ja brändinsä rakentamiseen. Jo Littler (2004) on esittänyt kolme tapaa, joilla julkisuuden henkilöt rakentavat autenttisuuttaan yleisössään: emotionaalisen intiimiyden esitys, oman kuuluisuuden reflektointi sekä kuuluisuutta edeltävän ajan esittely. Näillä tavoilla julkisuuden henkilö tuo itseään lähemmäs yleisöään ja luo kuvan julkisuuden ja saavutusten mahdollisuudesta. Näitä samoja esityksiä myös cosplayaajat luovat fanisivuillaan kutsuen yleisönsä mukaan diskurssiin, jossa kaikki voivat olla ihailun kohteita. Koska raha ei juurikaan liiku suljetun piirin sisäisessä cosplay-julkisuudessa, perinteistä ryysyistä rikkauksiin -tarinaa (Littler 2004, 15) myydään tavalla, jossa taidot ja meriitit ovat pääomaa.

Autenttisuuden vaatimuksen vaikutus vahvistuu, koska harrastajapiiri on suljettu. Cosplay on harrastus, joka ei ole merkityksellinen muille kuin harrastajilleen tai piiriin kuuluville; sen luoma yhteisö on tiivis. Kuitenkin juuri tämä tiivisyys luo harrastajien välille myös jännitteitä. Nämä jännitteet korostuvat harrastuksessa, johon kuuluu osana myös kilpaileminen (Okabe 2012, 232). Kilpailevuus ja jännitteet voivat kuitenkin toimia myös yhteisön tiiviyn tukijana, koska nämä jännitteet ovat harrastuksen tavoin merkityksettä ulkopuolisille eli elävät ainoastaan suljetussa piirissä. Fanisivujen yhteydessä jännitteitä luovaksi tekijäksi muodostuu ”aitouden” vaatimus: kuka on aito cosplayaaja ja kuka vain hakee huomiota cosplaylla ja julkisuudenhakuisuudella? Koska cosplayta on hankala määritellä definiitivisesti, on myös hankalaa sanoa, kuinka sitä tehdään oikein, ja jokaisella harrastajalla on varmasti omat motiivinsa cosplayn harjoittamiselle, olivat ne yleisesti hyväksytyjä tai eivät. Huomionhakuisuus taas on suorastaan kirjoitettu sisään harrastukseen, jonka konkreettisiin toimintoihin kuuluu näyttävien pukujen käyttäminen tapahtumissa.

Cosplayn suljetussa piirissä fanisivut ovat siis osa identiteettityötä, jossa cosplayaaja rakentaa cosplay-minäänsä ja samalla omaa identiteettiään. Fanisivut toimivat cosplay-julkisuuden diskurssissa, jota sivujen ylläpitäjät ja fanit tuottavat yhdessä toiminnallaan ja esityksillään. Julkisuus on luonteeltaan performatiivista, yhdessä tuotettua ja oletettua, ja sitä esitetään diskurssissa muodostuneiden käytäntöjen kautta: tietynlainen sisältö ja sen odotukset muodostavat tavan esittää julkisuutta uskottavasti suljetulle piirille, jossa oletettuna yleisönä ovat cosplay-harrastajat.

Seuraavaksi tarkastelen cosplay-harrastuksen suhtautumista ulkopuolelta tulevaan valtavirtajulkisuuteen, sekä tapoja, joilla cosplay on tullut valtavirrassa näkyvämmäksi ilmiöksi. Suljetussa piirissä toteutettavaa julkisuutta leimaa naiivi, oman harrastuksen piirissä tapahtuva julkisuuden leikki, johon ulkopuolisilla ei ole osaa. Medianäkyvyyden myötä cosplay on kuitenkin noussut Suomessa valokeilaan tavalla, joka haastaa harrastuksen sulkeutuneisuuden. Myös osa fanisivuista ja niiden kautta rakennetuista henkilöbrändeistä ovat kasvaneet niin, etteivät ne enää ole pelkästään harrastajien tietoisuudessa. Tarkastelenkin niitä kysymyksiä, jotka heräävät cosplayn siirtyessä valtavirtaan.

4.3 Cosplayn SM-kisat ja valtamedian huomio

Cosplay on ollut Suomessa näkyvä ilmiö jo vuosien ajan, ja uutismedia on innokkaasti esitellyt cosplayta con-tapahtumista uutisoidessaan, joskus jopa ensisijaisena asiana, vaikka cosplay on useissa tapahtumissa vain yksi osa tapahtumaa. Näyttävä pukeutuminen kuitenkin herättää kiinnostusta ulkopuolisissa katsojissa, ja cosplayaajien kuvat ovat houkuttelevaa kuvitusmateriaalia uutisiin.²¹ Cosplay tulee siis valtamedioiden maailmaan uutisoinnin myötä, ja tulee näin näkyväksi myös valtavirtayleisölle.

Erityisen suurta huomiota cosplay on saanut television kautta, kun cosplay-kilpailuja on alettu esittää Yleisradion kanavilla. Ensimmäinen Suomessa televisiossa esitetty cosplay-kilpailu oli Yle FEM-kanavalla keväällä 2015 lähetetty Cosplay-SM, cosplayn ruotsinmestaruuskilpailu. Kisan televisioi Ruotsin kansallinen televisioyhtiö SVT, ja Yle FEM-kanavalla kisa näkyi koska kanava lähettää SVT World -kanavan ohjelmaa iltaisin. Kisaa ei mainostettu suomenkielisessä mediassa, eikä se näin herättänyt suurta kiinnostusta myöskään suomalaisissa cosplayaajissa. Kesällä 2015 SVT televisioi jälleen cosplayta, tällä kertaa televisioiden Nordic Cosplay Championship -kilpailun eli pohjoismaiden mestaruuskilpailun. Yleisradion ja SVT:n yhteistyön kautta kisa esitettiin suorana lähetyksenä myös Yle TEEMA -kanavalla, suomalaisten selostusten kera. Tällä kertaa erityisesti Ylen omat uutismediat uutisoivat lähetyksestä ja cosplaysta, ja suomalaiset cosplay-harrastajat seurasivat lähetystä ja myös kommentoivat kisa Twitterissä. Toistaiseksi suurimman mediahuomion sai marraskuussa 2015 televisioitu Cosplayn SM-kisat (jatkossa myös CSM), jossa kilpailtiin suomenmestaruudesta. Cosplayn SM-kisoissa kilpailtiin suomenmestaruudesta yksilö- ja ryhmäsarjoissa. Molemmissa sarjoissa kilpailijat esittivät itse suunnittelemaansa, noin kolmen minuutin esityksiä. Esitysten välissä asiantuntijapaneeli kommentoi suorituksia ja kertoi cosplaysta yleisesti. Asiantuntijapaneeliin kuuluivat toinen kilpailun juontajista Jyri Vestervik, Cosvision ry:n Sofia Flinck ja Iris Rönkkö eli tämän tutkielman tekijä. Kilpailu lähetettiin suorana Yle TEEMA -kanavalla sekä Yle AREENA -palvelussa, ja se saavutti mediahuomiota myös Yleisradion kanavien ulkopuolella sekä ennen

²¹ Esimerkiksi Desucon-tapahtuma on kokenut tämän häiritseväksi, ks. järjestäjien blogikirjoitus aiheesta: <https://desucon.fi/blogi/2012/05/animemedia/>

lähetyksestä että sen jälkeen: cosplay pääsi tietävästi ensimmäistä kertaa *Helsingin Sanomien* printtilehden artikkelissa, joka esitteli Cosplayn SM-kisojen yksilösarjan voittajaa.

Twitterissä sekä cosplayaajat että ulkopuoliset katsojat kommentoivat CSM-kisaa ahkerasti, ja kisan virallisella tunnisteella #cosplaynsm merkittyjä viestejä lähetettiin kymmeniä kisan aikana sekä sen jälkeen. Sekä ulkopuolisten että harrastajien tai harrastuksen liepeillä olevien²² lähettämät viestit olivat pääasiassa positiivisia, vaikka myös muutamia paheksuvia viestejä aineistooni mahtuu. Ulkopuoliset kommentoivat pääasiassa harrastusta itseään, kun taas harrastajat kommentoivat itse kisaa ja sen järjestelyitä.

Miks ei oo mitään japani(aiheisia)tanssijoita niinku yleensä cosplaykisoissa? #cosplaynSM
Käyttäjä @yosanen²³

Tänään erätauko viihteen tarjoaa #YleTeema ja #CosplaynSM. Eiiijjstana, verorahat?
Käyttäjä @RaimotonV

Nostan erityiseen tarkasteluun kommentit, jotka liittyvät kilpailutapahtuman kohdeyleisöön. Cosplayta on yleensä esitetty ainoastaan con-tapahtumissa ja muissa vastaavissa suljetun piirin tapahtumissa, joissa katsojamäärä on laskettavissa yleensä sadoissa ja paikallaolijat ovat joko itse cosplayaajia tai ainakin tuntevat harrastuksen paremmin kuin tavallinen ulkopuolinen. Con-tapahtumien kisoissa yleisö istuu katsomossa ja kisaajat esiintyvät heille. Televisiolähetys muuttaa tilannetta ja studioyleisöltä odotetaan mukautumista televisiolähetysten vaatimuksiin. Twiiteissä mainitaan esimerkiksi kameratyöskentely ja kuinka esityksiin kuuluneet taustavideot eivät näkyneet kunnolla televisioyleisölle:

Olisin 400% tyytyväisempi kotikatsoja jos olis vaan kokoajan yleiskuvaa nii että screeni näkyy #cosplaynSM

²² Harrastuksen liepeillä olevilla tarkoitan tässä kohdassa nimenomaan esimerkiksi anime-harrastajia tai muita con-tapahtumissa käyviä, mutta cosplayta harrastamattomia ihmisiä, jolle cosplay kuitenkin on toimintana tuttua. Sen sijaan en tässä yhteydessä tarkoita cosplay-kuluttajia, joista puhun myöhemmin tässä esseessä. Tarkennus rooleista cosplay-kuluttajista puhuessani myöhemmin.

²³ Japani-aiheisilla tanssijoilla viitataan tässä siihen, että usein con-tapahtumissa olevissa cosplay-kilpailuissa on väliaikaohjelmana tanssiesityksiä. Nämä tanssiesitykset ovat yleensä aasialaisen musiikin kappaleisiin tehtyjä tansseja tai aasialaisten yhtyeiden videoilta kopioituja koreografioita.

Käyttäjä @villakoirasusi

On kyl harmillista et noi taustavideot ja niiden tekstit ei näy kotiyleisölle

Tarinoiden ymmärtäminen on entistäki hankalempaa #cosplaynSM

Käyttäjä @pomokisse

Yleisö twiittasi myös kommentoiden heille jaettujen valotikkujen heiluttelua ja sen ärsyttävyyttä:

Haluisin vaan nauttia kisoista enkä heiluttaa sitä tikkua. Huomaa et tää on tehty tv-katsojille eikä meille yleisössä #cosplaynSM

Käyttäjä @jabbe_

Twiiitit yleisön kokemista ulkopuolisuuden tunteista kertovat tilanteen uutuudesta: cosplayta ei tehty pelkästään harrastajia varten vaan ulkopuolisille tavalla, johon harrastajat eivät olleet tottuneet. Samalla tavalla kohdeyleisön valinta näkyy asiantuntijapaneelin puheenvuoroihin viittaavissa twiiteissä, joissa kommentit koettiin muille kuin cosplayaajille kohdennetuksi:

#cosplaynSM on ilmeisesti suunnattu ihmisille jotka eivät ole koskaan kuulleet cosplaysta enemmän kuin harrastajille. Mutta hienosti menee (hymiö)

Käyttäjä @tengufever

Asiantuntijapaneelin kommentit saivat tosin juuri samasta aiheesta myös kiitosta ja kommentit koettiin harrastusta hyvin avaavaksi ja selittäväksi. Näin marginaalisen harrastuksen kohdalla onkin perusteltua selittää harrastusta sellaiselle yleisölle, joka ei välttämättä ole koskaan kuullutkaan cosplaysta. Toisaalta paneelin kommentit koettiin liian pitkiksi. Kommentit saivat siis sekä kiitosta että kritiikkiä.

Opettajan palaute #cosplaynSM ”ne juontajat ryydytti mut kun mua ei henk koht kiinnostanut kun pukujen näkeminen”

Käyttäjä @Anakichichi

Onpas pitkät pätkät selitystä jo yhdestä asusta ja esityksestä. Ei välttis paha, ihmetyttää vaan peruscoskikisoihin tottuneena. #cosplaynSM

Käyttäjä @MissAlisu

Ihanaa, kun tälleen puhutaan esitystä ja pukua läpi! #cosplaynSM

Käyttäjä @kuvitelmaa

Vaikka televisioidut cosplay-kilpailut eivät herättäneet paljon negatiivista kritiikkiä, suuren ulkopuolisen yleisön läsnäolo televisiolähetysten myötä kuitenkin herätti harrastajissa ajatuksia ja kyseenalaistusta. Kenelle tätä tehtiin? Kuka olikaan kohdeyleisö?

#cosplaynSM is clearly a production, not an event for the audience.

Käyttäjä @jesmoth

Kohdeyleisön pohtimiseen liittyy myös paljon kysymyksiä, jotka kytevät koko julkisuusilmiön takana. Uutismediassa saatu näkyvyys on usein ollut karnevalisoivaa ja leikkimielisyyttä mainostavaa, ja cosplayaajien käyttäminen värikkäinä kuvituskuvina nostaa esiin kysymyksen siitä, kenelle cosplayta tehdään: yleisön nautittavaksi vai cosplayaajan omien halujen vuoksi?²⁴ Miten nämä kaksi kohtaavat? Cosplayaajat eivät ole viihdetaitelijoita: suomalaiset cosplayaajat ovat pääasiassa 20 vuoden molemmin puolin iältään olevia naisia (Dolk 2016), jotka nimenomaan harrastavat cosplayta, eivät tee sitä työkseen. Cosplayaajien yleisöä ovat useimmiten toiset cosplayaajat, jotka osallistuvat con-tapahtumiin, tai internetissä cosplay-kuvia kuluttavat fanit ja muut harrastajat. Cosplayn noustessa ulkopuoliseen tietoisuuteen harrastus ja harrastajat joutuvat Toisen katseen kohteeksi tavalla, jota he eivät välttämättä ole harrastamisellaan halunneet. Katja Valaskiven kuvaus suomalaisten anime- ja manga-harrastajien suhtautumisesta valtamediaan kuvaa myös suomalaisten cosplay-harrastajien suhtautumista, joka on ”kaksijakoi[sta]: toisaalta harrastajat toivovat näkyvyyttä – joskaan ei liikaa, jotta harrastus pysyisi pienessä piirissä” (Valaskivi 2009, 39).

Ite ehkä vähän vierastan tätä muistakaa innostua kameroille menoa mutta on tää kyllä hienoa että sm televisioidaan! #cosplaynSM

Käyttäjä @Anakichichi

Kiva että promotaan harrastusta töllössä mut ei apua kuitenkin :---D Jotenki oli kivempaa kun cosplay oli salainen puumaja #cosplaynsm

²⁴ Esimerkiksi vuonna 2013 puhututtanut ehdotus, että Desucon järjestäisi tapahtumansa yhteydessä cosplay-muotinäytöksen Lahden torilla, ks. Jussi Karin (<http://www.karikari.fi/?p=4563>) ja Ilona Cosplayn blogikirjoitukset (<http://ilonacosplay.blogspot.fi/2014/02/cossaajat-sirkuselaimia-tai-sitten-ei.html>) aiheesta.

Käyttäjä @huilailee

Suuri yleisö näkee ja tulkitsee harrastuksen omien pohjatietojensa, miellelyhtymiensä sekä median myymän kuvan kautta. Tämä asettaa haasteita esimerkiksi cosplay-kilpailujen televisiointiin: Cosplayn SM-kisat olivat Cosvision ry:n järjestämä kilpailu, jonka Yle televisioi. Cosvision ry.²⁵ taas on suomalaisen cosplayn edistämiseen keskittynyt yhdistys²⁶. Kisojen televisioinnin tarkoituksen voi siis ajatella olevan harrastuksen edistäminen positiivisen julkisuuden avulla. Asiantuntijapaneelista kirjoitetut twiitit kuitenkin viestivät positiivisuutta paneelin cosplaysta luomaa kuvaa kohtaan:

#cosplaynsm Tykkään näistä välihöpötyksistä, aukeaa vähemmän lajia tuntevillekin vähän materiaalien moninaisuudesta ynnä muusta :>

Käyttäjä @retayeah

4.4 Cosplayn harrastajat, kuluttajat ja julkisuuden henkilöt

Olen puhunut ulkopuolisista tarkoittaen valtayleisöä, niin sanottujen tavallisten kansalaisten massaa, joka ei kytkeydy cosplayn harrastajapiiriin cosplayn tai siihen sitoutuvien niin sanottujen nörttiharrastusten kautta²⁷. Tämän ulkopuolisuuden määritelmän ja harrastajuuden määritelmän väliin kuitenkin jää suuri harmaa alue, jolle asettuvat ne ihmiset, jotka harrastavat jotain alakulttuuria tai mediankulutuksen tapaa, johon cosplay kytkeytyy tavalla tai toisella²⁸. Cosplay kiinnittyy erityisesti suomalaiseen anime-harrastukseen hyvin tiiviisti niiden yhteisestä historiasta johtuen (ks. Hirsjärvi 2009), ja onkin oletettavaa, että cosplay on tuttua valtaosalle anime-harrastajista. Kaikki anime-harrastajat eivät kuitenkaan ole cosplay-harrastajia, eivätkä kaikki

²⁵ Tämän tutkielman kirjoittaja on myös Cosvision ry:n aktiivinen jäsen ja toimihenkilö.

²⁶ Cosvision ry:n tarkoitus luettavissa yhdistyksen Facebook-sivun kuvauksessa: https://www.facebook.com/Cosvision/info/?tab=page_info

²⁷ Cosplayhin sitoutuu harrastajien itsensä lisäksi heidän lähipiirinsä, joille cosplayaaja on harrastuksestaan kertonut, sekä muiden populaarikulttuurin harrastajat. Koska cosplay on niin näkyvää ja on levinnyt anime-harrastuksen ulkopuolelle myös muille populaarikulttuurin alueille ja koska se elää niin vahvasti internet-kulttuurissa, on todennäköisesti jokseenkin erikoista, jos kyseisten kulttuurien kuluttaja ei ole törmännyt cosplayhin koskaan.

²⁸ Aiemmin puhuessani harrastuksen liepeillä olevista ihmisistä tarkoitin nimenomaan niitä, jotka eivät osallistu cosplay-harrastukseen millään tavalla. Tässä yhteydessä määrittelen cosplayn ulkopuoliset, mutta siitä tietoiset muiden cosplayhin liittyvien tuotteiden harrastajat uudelleen, hieman eri tavalla.

cosplay-harrastajat anime-harrastajia, jolloin osa anime-harrastajista jää ulkopuoliseksi suhteessa cosplay-harrastukseen. He ovat kuitenkin siitä enemmän tai vähemmän tietoisia, koska cosplaylta ei voi välttyä, jos omaan anime-harrastukseen kuuluu myös con-tapahtumissa käyminen tai fandomin seuraaminen. Tällöin he eivät ole täysin ulkopuolisia samalla tavalla kuin tavallinen kansalainen, mutta eivät myöskään samalla tavalla sisällä cosplayssa kuin varsinaiset harrastajat.

Mikä tekee varsinaisen harrastajan? Kuten olen edellä jo esittänyt, cosplay-pukuja tekevät ja käyttävät ovat harrastuksen ydinryhmä ainakin yleisimpien määrittelyjen mukaan. Tällöinkin oleellista on itsemäärittely: kokeeko cosplay-termiä omakseen tai miten sen määrittelee? Esimerkiksi keskiaikaisten pukujen tekeminen ja käyttäminen ovat sinänsä *costume playta*, mutta mieltääkö tekijä itsensä cosplayn harrastajaksi vai keskiaikapukuilijaksi? Käsiteltäessä cosplayn saamaa julkisuutta on kuitenkin oleellisempaa määritellä niiden harrastajien asemaa, jotka eivät itse tee tai käytä cosplay-pukuja vaan kuluttavat cosplayta muilla tavoin, esimerkiksi tykkäämällä cosplayaajien fanisivuista, tai katselemalla ja valokuvaamalla cosplayaajia. Tähän ryhmään asettuvat kaikki, jotka osallistuvat cosplayn toimintoihin, materiaaliin tai immateriaaliin, jollain tavalla, oli se sitten puhtaasti kuluttajuutta tai toimintoja tukevaa tuottajuutta esimerkiksi con-tapahtumien järjestämisen muodossa. Myös nämä harrastajat ovat osa cosplay-julkisuuden tuottamisen prosessia.

Miten cosplayta sitten kulutetaan, jos ei pukuja tekemällä? Kuluttaminen tapahtuu yleensä markkinatalouden raameissa, jossa tärkeimmät tekijät ovat pääoma eli raha ja sillä ostettavat tavarat, jotka ovat joko tuotteita tai palveluita (Ilmonen 2007). Koska cosplay on cam-girlien tapaan vahvasti kuitenkin myös markkinatalouden ulkopuolella ja cosplay elää niin vahvasti immateriaalisissa toiminnoissaan internetissä, sen kuluttaminen on luonnollisinta siinä ympäristössä erilaisten medioiden kautta, immateriaalisena tuotteena, jonka kuluttamisen pääoma on julkisuus: fanit tuottavat cosplayaajalle rahan sijaan julkisuutta. Fanisivut ovat suora ja selkeä tapa kuluttaa tietyn cosplayaajan tuotantoa ja brändiä, mutta se vaatii jonkin verran perehtymistä ja tiettyyn cosplayaajan tuotantoon tutustumista. Cosplayta kulutetaan myös yleisempänä median tuotteena tavalla, jonka esittelin jo aiemmin tässä tekstissä: kuten suomalaiset uutismediat, myös internetin eri mediat hyödyntävät cosplayta saadakseen kuluttajien kiinnostuksen.

Koska cosplay kiinnittyy niin moniin erilaisiin nörttikulttuurin lajeihin ja koska paljastavat asut ovat suosittuja ja yleisiä, cosplayta myydään tuotteena erityisesti nörtti-stereotypian kautta

luetuille kuluttajille. Yksi tapa myydä cosplayta harrastajapiirin ulkopuolisille mutta kuitenkin siitä tietoisille kuluttajille ovat erilaiset listaukset, joissa esitellään cosplay-kuvia jonkinlaisen teeman mukaan, kuten ”kymmenen kuuminta cosplayaajaa” esimerkiksi tiettyä con-tapahtumaa käsittelevän sisällön yhteydessä. Näissä listauksissa esitellään cosplayaajia tai cosplay-kuvia joko nimien kanssa tai ilman. Kuuluisimmat cosplayaajat ovat jo niin tunnettuja brändejä, että heidät nimetään näissä listauksissa, mutta tuntemattomammat cosplayaajat kuvissa jäävät usein nimeämättä. Kuvia jaetaan eteenpäin verkossa, vaikka niissä esiintyvä cosplayaaja ei ole tiedossa; ne ovat kulutusmateriaalia eivätkä enää henkilöidy cosplayaajaan tai hänen tekijyyteensä. Cosplayaaja menettää näin immateriaaliset oikeutensa omaan henkilöönsä ja cosplay-pukuunsa.

Cosplayta voi siis myös kuluttaa olematta harrastaja. Myös harrastaja voi olla kuluttaja, sillä myös harrastaja osallistuu julkisuuden diskurssiin ja julkisuuden rakentamiseen yhdessä harrastuksen ulkopuolisten cosplay-kuluttajien kanssa toimimalla samoin: katselemalla kuvia, tykkäämällä fanisivuista ja lukemalla muiden tahojen tuottamaa cosplay-sisältöä internetissä. Tässä diskurssissa sekä kuluttajat että harrastajat luovat julkisuuden statuksen saavia cosplayn henkilöbrändejä. Nämä brändit eivät siis jää pelkästään harrastajien tietoon ja keskuuteen, vaan ne kasvavat ulospäin kuluttajille, jotka puolestaan kasvattavat brändiä edelleen eteenpäin. Henkilöbrändit tulevat näkyviksi ja toistuviksi osiksi aiemmin mainittuja listauksia cosplayaajista, joiden kohderyhmänä ovat nimenomaan cosplay-kuluttajan roolissa olevat.

Cosplay itsessään on levinnyt medioihin internetin ulkopuolelle, ja henkilöbrändien näkyvyys on myös kasvussa. Tunnetuimpien cosplayaajien fanisivujen tykkääjämäärät ovat miljoonissa, ja osa tekee cosplayta jo ainakin osittain työkseen. Esimerkiksi yhdysvaltalainen cosplayaaja Yaya Han myy omalla brändillään pienoistuotteita, kuten kissankorvapantoja, vierailee ympäri maailmaa tapahtumissa kutsuttuna vieraana ja on esiintynyt esimerkiksi SyFy Channel -kanavan *Heroes of Cosplay* -nimisessä tositelevisiosarjassa²⁹. Lisäksi hänellä on oma, hänen nimellään brändätty kaavamallisto vaatetuskaavoja valmistavan yrityksen valikoimassa (The McCall Pattern Company) sekä samoin brändätty kangasmallisto yhdysvaltalaisen kangaskauppaketjun valikoimissa (Yaya Han 2015). Yaya Hanin henkilöbrändi on siis siirtynyt puhtaasti suljetun piirin henkilöbrändistä

²⁹ *Heroes of Cosplay* (2013 alkaen) oli tositelevisiosarja, joka esitti cosplayaajien puvuntekoa, con-tapahtumiin osallistumista ja cosplay-kilpailemista. Yaya Han esiintyi sarjan molemmilla kausilla (kirjoitushetkellä kausia on kaksi, yhteensä 12 jaksoa). (Wikipedia: Heroes of Cosplay.)

valtavirtaiseksi markkinabrändiksi, jonka tuote ei ole enää pelkästään immateriaalinen. Brändillä myydään nyt nimenomaan materiaa, jota ostetaan rahalla. Yritykset ovat huomanneet cosplayn markkinamahdollisuudet ja alkaneet tehdä yhteistyötä alakulttuurissa näkyvimpien cosplayaajien kanssa saadakseen kuluttajat kiinnostumaan tuotteistaan, ja suosittujen fanisivujen ylläpitäjät ja vahvasti omaa brändiään kehittäneet cosplayaajat mahdollistavat suuren näkyvyyden yrityksille.

4.5 Julkisuuden halu ja hierarkiat

Suljetussa piirissä julkisuus on pääasiassa julkisuuden performanssia muille harrastajille ja pääosin markkinatalouden ulkopuolelle jäävää toimintaa, jonka merkitykset ovat yksilökohtaisia jokaiselle harrastajalle. Vaikka cosplay on osa markkinataloutta, koska sen harrastaminen vaatii kuluttamista ja sen toteuttaminen vaatii etuoikeutettuja mahdollisuuksia, kuten elämisen kannalta eivälttämättömiä välineitä ja varakkuutta, suljetussa piirissä tapahtuva julkisuuden tavoittelu liittyy todennäköisemmin cosplayn kautta toteutettavaan identiteettityöhön kuin rahallisen hyödyn tavoitteluun. Kuitenkin harrastuksessa kytee taloudellisen hyödyn mahdollisuus: kasvava julkisuus tarkoittaa myös kasvavaa markkinointipotentiaalia valmiille yleisölle, ja tunnetuimmat cosplayaajat ovat hyödyntäneet tätä potentiaalia tekemällä yhteistyötä yritysten kanssa ja siirtäneet näin harrastuksensa työkseen.

Suomalainen cosplay-harrastus on ollut harrastajilleen suljetun piirin toimintaa, joka on jäänyt ulkopuolisen huomion ulkopuolelle, koska se on merkityksellistä ainoastaan harrastajille itselleen (Okabe 2012). Cosplayn noustessa julkisuuteen harrastajat kyseenalaistavat sen kohdistamista valtavirtayleisölle. Kuitenkin harrastajat nostavat itseään ja yhteisellä toiminnallaan myös toisiaan julkiseen asemaan, ihailun kohteiksi. Tämä tapahtuu cosplay-julkisuuden diskurssissa, jossa yhdessä tuotetaan tietynlaista cosplay-harrastajuutta kuvitelluille yleisöille esitetyn julkisuusperformanssin kautta. Koska osa performansseista on niin sanotusti onnistunut ja nostanut joitain cosplayaajia suljetusta piiristä valtavirtaan, todellisesta julkisuudesta on tullut houkutteleva mahdollisuus muillekin. Harrastuksessa, jossa identiteetit ja identiteettityö ovat niin olennainen osa harrastuksen merkitystä harrastajille, julkisuus on ehkä luonnollinenkin vaihe identiteettityölle. Couldry (2003) kutsuu julkisuutta minän vahvistukseksi: tuntemattomuus ei riitä, vaan vahvistusta omalle identiteetille haetaan muilta ihmisiltä ja yleisöltä. Cosplay-julkisuuden

diskurssissa fanisivun ylläpitäminen vahvistaa cosplay-minää tai jopa luo sen: ilman fanisivua, nähdyksi ja tunnetuksi tulemista, harrastuksella ei ole merkitystä. Ilman julkisuutta harrastus siis on merkityksetön niin suljetun piirin sisällä kuin sen ulkopuolella. Abstrakti halu kiinnittyä ja identifioitua johonkin (Rojek 2001, lainattu Redmond 2006, 38) ajaa myös cosplayaajia ja saa heidät kuluttamaan muita cosplayaajia, jotka muuttuvat tuotteistetun halun kohteiksi. Suljetussa piirissä cosplay on kapitalismin ulkopuolella siinä määrin kuin se on mahdollista, mutta cosplayaajasta itsestään tulee myytävä tuote, jota hän kaupittelee faneilleen. Fanit kokevat fanisivujen kautta valheellista intiimiyttä (Rojek 2001, lainattu Redmond 2006, 38–39), joka edistää halun tuotteistumista eli kiinnittymistä tietynlaiseen cosplay-harrastajana olemisen malliin. Halu siis ruokkii ihmisissä olevaa halua kiinnittyä ja kuulua johonkin. (Vrt. Gilbert 2003, 89–90.)

Milloin merkitykset sitten siirtyvät suljetun piirin ulkopuolelle ja cosplay-julkisuudesta tulee valtavirtaista kulutusta? Julkisuuteen nostamisen voima ja mahdollisuudet ovat yleisössä: fanit luovat alakulttuurisen julkkiksen ja nostavat hänet korkeammalle tasolle (Hills 2003, 70–71; Hills 2006; Gilbert 2003, 88). Jos kuviteltu yleisö ei muutu todelliseksi yleisöksi, julkisuus ei leviä eikä muutu todelliseksi, ei edes suljetussa piirissä. Fanisivujen kohdalla julkisuuden mittarina toimii esimerkiksi tykkäysten määrä, joka kertoo cosplayaajan näkyvyydestä ja arvosta kuluttajille (olivatpa kuluttajat harrastajia tai puhtaasti kuluttajia) sekä valtavirtaan siirryttäessä niille toimijoille, jotka haluavat hyötyä cosplayaajasta. Suljetun piirin julkisuus siis tuottaa lisää julkisuutta: jos julkisuuden henkilö määritellään henkilöksi, joka on tunnettu julkisuudestaan (ks. esim. Turner 2004, 5; Gilbert 2003), suljetussa piirissä kerätyt tykkäykset edistävät cosplayaajan nousua valtavirtaiseen julkisuuteen. Cosplayaaja saa siis tykkäystensä määrällä myytyä uskomuksen, että hän on tunnettu ja näin myös tuntemisen arvoinen cosplayaaja.

5 PÄÄTÄNTÖ

Tämän maisterintutkielman pääasiallisena tehtävä on ollut kartoittaa suomalaista cosplay-harrastusta ja luoda siitä kuvaa jonain muuna kuin anime-harrastuksen yhtenä alalajina. Lähdin kartoittamaan sekä cosplayn historiaa Suomessa että sen käytäntöjä ja toimintoja, sekä tutkimaan tarkemmin identiteetin kysymyksiä harrastuksen parissa. Lisäksi tarkastelin cosplayta tutkimuskohteena ja valitsemani autoetnografisen metodin soveltumista sen tutkimukseen. Historiallisen kartoituksen kautta olen pystynyt muodostamaan tarkempaa kuvaa siitä, miten suomalainen harrastus on muotoutunut sellaiseksi kuin se on ja miten sitä toteutetaan Suomessa. Koska oma kokemukseni on osoittanut, että cosplay on erilaista eri puolilla maailmaa, halusin keskittyä nimenomaan suomalaiseen tapaan, joka on tietenkin itselleni tutuin tapa ja vielä melko vähäisesti itsenäisenä harrastuksena tutkittu.

Suomalaisten cosplay-harrastajien omien kirjoitusten, fanisivujen ja muun tekstimateriaalin sekä uutismedian tuottamien tekstien avulla pääsin tarkastelemaan cosplaysta Suomessa luotuja representaatioita. Harrastuksen monimuotoisuuden esittäminen ja käsittäminen vaikuttavat olevan haastavaa, ja osin median esittämien vajavaisiksi koettujen representaatioiden vuoksi cosplayn ja julkisuuden suhde on edelleen kitkainen. Suljettuun piiriin tottunut harrastajaväki kokee ulkopuolisen katseen vaivaannuttavaksi, vaikka onkin valmis sekä esittämään että kuluttamaan cosplayaajia julkisuuden henkilöinä silloin, kun se tapahtuu valtavirtajulkisuuden ulkopuolella, kuten Facebookin cosplay-sivuilla.

Cosplayta harrastetaan pääasiassa suljetussa piirissä ja puolijulkisissa tiloissa. Ne koetaan turvallisiksi tiloiksi toteuttaa erikoiseksi koettua harrastusta poissa valtavirtayleisön näköpiiristä. Con-tapahtumat, joissa cosplay-pukuja pääasiassa käytetään, ovat yleensä tällaisia puolijulkisia tiloja, joissa oletettavasti kaikki tietävät cosplayn ja pystyvät suhtautumaan siihen jollain tavalla ymmärtäväisesti. He kuuluvat siis ryhmään, jotka ovat cosplayn ydinryhmän, cosplayaajien, liepeillä joko tukevien toimintojen tuottajina tai cosplayn kuluttajina. Näissä tiloissa cosplayaajat haluavat tulla sekä muiden cosplayaajien että cosplay-kuluttajien näkemiksi.

Harrastus koetaan erikoiseksi osin median muodostamien representaatioiden takia: cosplay liitetään uutisoinnissa usein roolileikkeihin ja värikkääseen pukeutumiseen, jotka korostavat erikoisuutta. Vaikka artikkelien leipätekstit puhuisivatkin cosplaysta haastateltujen harrastajien kertoman mukaan, usein otsikko tai ingressi luo harrastuksesta yksinkertaistavan kuvan, joka

keskittyy silti cosplayn ja leikkimisen rinnastamiseen. Median representaatiot cosplaysta eivät siis aina kohtaa cosplayaajien ja harrastuksen liepeillä olevien kokemuksia ja käsityksiä cosplay-harrastuksesta silloin, kun siitä kirjoittava taho on ulkopuolinen tai koetaan ulkopuoliseksi.

Cosplay on kuitenkin saavuttanut myös valtavirtaista näkyvyyttä, joka on aiheuttanut harrastajissa hämmennystä: Yleisradion Yle TEEMA -kanavalla marraskuussa 2015 televisioidut Cosplayn SM-kisat oli ensimmäinen kerta, kun suomalainen cosplay-harrastus nousi näin suureen näkyvyyteen sekä televisiossa että muussa mediassa. Lähetystä Twitterissä kisaa tunnisteella #cosplaynsm kommentoineet harrastajat ilmaisivat hämmennystä ja ristiriitaisia ajatuksia, jotka johtuivat uudenlaisesta tavasta katsoa ja kokea cosplay-kilpailu. Televisiolähetysten vaatimukset kameroineen tekivät tilanteesta eri avoimen ulkopuoliselle yleisölle tavalla, johon harrastajat eivät olleet tottuneet.

Suljetun piirin sisällä sen sijaan on myös olemassa julkisuuden ilmiö, jossa cosplayaajista tulee julkisuuden henkilöitä ja tuotteita, ja he luovat omia performansseja omasta cosplayaajuudestaan ja rakentavat näin henkilöbrändiä itselleen. Tässä ilmiössä muodostuu cosplay-julkisuuden diskurssi, jota siihen osallistuvat luovat asettumalla idolimaiseen asemaan luomalla Facebookiin fanisivuja, joiden ”tykkääjät” mieltyvät faneiksi, joille cosplayaaja esittää cosplay-minäänsä. Fanisivujen tarkoitus ei välttämättä ole hakea valtavirtaista julkisuutta vaan pikemminkin sisäpiirin julkisuutta, koska cosplay on sen ulkopuolella oleville merkityksetön harrastus ja edelleen liian alakulttuurinen siihen, että sen sisäinen julkisuus vuotaisi valtavirtaan muuten kuin harvojen, erityisen ammattimaisesti cosplayta harjoittavien osalta. Kuitenkin fanisivuja on myös niillä harrastajilla, joille cosplay on pelkkä harrastus, ja silti sivuille lisätty sisältö on varsin samankaltaista kuin tunnetummilla cosplayaajilla. Tässä näkyy diskurssin luomien performanssivaatimusten vaikutus: on tietynlaisia tapoja esittää cosplay-julkisuutta, olipa yleisönä 30 tai 30 000 fania. Cosplayn globaalius näkyy myös suomalaisten cosplayaajien fanisivuilla: moni ylläpitää sivuaan englanniksi ja suuntaa näin oman cosplay-minänsä myös Suomen rajojen ulkopuolelle. Cosplay-fanisivut ovat eräänlainen identiteettityön lisäväline: cosplayn avulla harrastajat tavoittelevat identiteetin täyttymisen tunnetta kohdehahmoa välineenä käyttäen, ja fanisivujen avulla tämä identiteettityö laajenee luomaan cosplay-minää, erillistä brändiä ja identiteettiesitystä, jonka tila on erityinen.

Cosplay siis toimii identiteettityön välineenä sekä suljetun piirin sisällä että harrastajan yksityisessä toiminnassa. Yhteinen, jaettu piiri, jonka sisällä kaikki tuntevat cosplayn harrastuksena tai ilmiönä, on se rakennelma, jonka sisällä identiteettejä työstetään cosplayn avulla, ja kohtaamiset valtavirtaisen julkisuuden kanssa koetaan vaivaannuttaviksi ja väärin tulkintojen tilanteiksi. Suljetussa piirissä avoin esillä oleminen oman fanisivun kautta tai puolijulkisissa tilanteissa kuuluu harrastukseen, mutta siirtymä julkiseen tilaan ja tietoisuuteen nostaa esiin sen, miten cosplay koetaan vahvasti yksityiseksi, vaikka se on lähtökohtaisesti näkyvä ja huomiota herättävä tapa pukea itsensä. Cosplayn tullessa julkiseksi se koskettaa jotain syvempää kuin puhtaasti vaatekuvaa ja ulkomuotoa ja asettaa näkyväksi jotain, mikä ei ole valmis julkisuudelle.

Tutkimustehtäväni on täytynyt siltä osin, että pohjaa jatkotutkimukselle on tehty. Kuten moni muukin perustutkintotasolla cosplayta suomalaisissa korkeakouluissa tutkiva opiskelija, törmäsin lähdemateriaalin vähäiseen määrään ja toisaalta sen vähäisenkin hyödyllisyyden kyseenalaisuuteen: kuinka perustella, mitä cosplay on, kun itse koettua todellisuutta vastaavaa lähdemateriaalia ei ole? Tässä mielessä toivon tämän maisterintutkielman toimivan suomalaisille cosplayta tutkiville jonkinlaisena lähtökohtana keskustelulle ainakin siihen asti, että kattavampaa tutkimusta saadaan.

Aineistonkeruussa ongelmiksi muodostuivat julkisuuden ja puolijulkisen rajanvedot. Fanitutkimuksen kysymykset fanien oikeudesta yksityisyyteen julkisessa internetissä (ks. esim. Busse & Hellekson 2012) nousivat keskeisiksi, kun valitsin aineistoani ja käsittelin sitä. Päädyin äärimmäiseen varovaisuuteen ja anonymisoin Facebookin cosplay-sivuja koskevan aineistoni, jotta aineistoon valikoituneet sivut ja niiden ylläpitäjät eivät tulisi nostetuksi julkisemmiksi kuin he haluavat olla, mutta jotta voisin silti tarkastella nimenomaan sivuilla näkyvää toimintaa. Päätöksessä oli mukana myös koko tutkielmassa pohtimaani tasapainoilua tutkijan ja harrastajan roolien välillä: jouduin tekemään kompromisseja, jotta voisin säilyttää uskottavuuteni ja luotettavuuteni molemmissa rooleissa. Anonymisointi on kuitenkin ongelmallista nimenomaan uskottavan tutkimuksen kannalta, sillä aineisto on hyvin löyhästi läsnä tutkielmani tekstissä, koska päätin olla käyttämättä myöskään suoria tekstilainauksia. Pidän varovaista suhtautumista cosplayaajien kirjoituksiin oikeana lähestymistapana, mutta oma varovaisuuteni oli liioiteltua ja jätti harrastajien oman äänen liian vähäiseksi kohdassa, jossa heidän avullaan olisin voinut tuottaa uudenlaista, aidosti harrastajista lähtevää representaatiota cosplaysta ja sen harrastajista. Toisaalta

toivon, että kauttani suodattunut kuva cosplay-julkisuuden ilmiöstä auttaa jatkotutkimusta lähestymään aihetta perusteellisemmin.

Ulkomailla cosplayta on tutkittu jonkin verran erityisesti sukupuolen performatiivisuuden näkökulmista (ks. esim. Gn 2011; Bainbridge & Norris 2013), ja näiden näkökulmien tuominen myös suomalaisen cosplay-harrastuksen kontekstiin olisi mielenkiintoista erityisesti vertailevalla otteella: esimerkiksi Bainbridge ja Norris (2013) ovat tutkineet cosplayn yhtenevyyksiä dragiin australialaisessa kontekstissa, ja heidän tulkintojensa yhtenevyyksiä suomalaiseen kontekstiin olisi mielenkiintoista tarkastella. Harmikseni en ole saanut käsiini laajemman otannan haastatteluaineistoon perustuvia ulkomaisia tutkimuksia, joten minulle näkyvissä ollut cosplayta koskeva tutkimus on ollut pitkälti suppeampaa, artikkeleina julkaistua tutkimusta. Esimerkiksi juuri harrastajien tekemän identiteettityön tutkiminen nimenomaan sukupuolen ja seksuaalisuuden näkökulmasta haastatteluaineiston kautta sekä tuottaisi uutta tietoa identifikaatioiden ja representaatioiden rakentumisesta että mahdollistaisi cosplayn uusien representaatioiden rakentumista.

Tämän tutkielman aineistossa näkyi myös erilaisia tunteita, joita cosplay harrastajissaan herättää, vahvimpana häpeään liittyvät tunteet. Kuten olen esittänyt, cosplay koskettaa hyvin yksityisiä alueita harrastajiansa identiteetissä ja selkeästi myös tunteet ovat mukana harrastuksessa. Näiden cosplayhin liittyvien tunteiden ja affektien tarkastelu voisi avata sitä, mikä cosplayssa todella kiinnostaa ja mistä sen harrastamiseen liitetty häpeä oikein kumpuaa. Cosplay kuitenkin koetaan tutkimukseni perusteella erilaisena harrastuksena kuin miten se mediassa usein representoituu.

Lähteet

ACParadise.com About American Cosplay Paradise URL
<http://www.acparadise.com/acp/help.php?t=2> (tarkastettu: joulukuu 2015).

Bainbridge, Jason & Norris, Craig (2013) Posthuman drag: Understanding cosplay as social networking in a material culture. *Intersections: Gender and sexuality in Asia and the Pacific*, nro 32. URL: http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Busse, Kristina & Hellekson, Karen (2012) Identity, ethics, and fan privacy. Teoksessa Katherine Larsen & Lynn Zubernis (toim.), *Fan culture: Theory/practice*, s. 38–56. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Pub.

Butler, Judith (2006) *Hankala sukupuoli: Feminismi ja identiteetin kumous*. Suom. Tuija Pulkkinen ja Leena-Maija Rossi. Helsinki: Gaudeamus.

Chen, Chih-Ping (2013) Exploring personal branding on YouTube. *Journal of Internet Commerce*, 12:4, s. 332-347, DOI: 10.1080/15332861.2013.859041.

Cosplay Finland ry (2008) Mikä ihmeen cosplay? URL
<http://cosplay.animeunioni.org/cosplay.shtml> (tarkastettu: syyskuu 2015).

Costuming.org (2005) The History of Costuming URL <http://costuming.org/history.html>
(tarkastettu: joulukuu 2015).

Cosvision ry:n blogi URL <http://cosvision.blogspot.fi/> (tarkastettu: joulukuu 2015).

Couldry, Nick (2003) *Media rituals: A critical approach*. Lontoo; New York: Routledge.

Cover, Rob (2014) Becoming and belonging: Performativity, subjectivity, and the cultural purposes of social networking. Teoksessa Anne Poletti & Julie Rak (toim.), *Identity technologies: Constructing the self online*, s. 55-69. Madison; Lontoo: The University of Wisconsin Press.

- Desucon (2015) Desucon-animetapahtumat jatkossa vain täysi-ikäisille URL <https://www.desucon.fi/blogi/2015/07/desucon-animetapahtumat-jatkossa-vain-taysikaisille/> (tarkastettu: joulukuu 2015).
- Duffett, Mark (2013) *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*. New York: Bloomsbury.
- Faits, Lauren (2015) 14 ways cosplay has changed in 14 years URL <http://www.chicagonow.com/geek-girl-chicago/2015/09/14-ways-cosplay-has-changed-in-14-years/> (tarkistettu: joulukuu 2015).
- Finncon ry (1999) Ohjelma URL <http://1999.finncon.org/ohjelma.html> (tarkastettu: joulukuu 2015)
- Finncon ry (2003) Ohjelma URL <http://2003.finncon.org/suomi/ohjelma.shtml> (tarkastettu: joulukuu 2015).
- Finnish Fandom Conventions ry. (2015) Kurkistus Popcult Helsingin tulevaan ohjelmaan URL: <https://popcult.fi/blogi/kurkistus-popcult-helsingin-tulevaan-ohjelmaan> (tarkastettu: joulukuu 2015).
- Flinck, Sofia (2015) Mitä cosplay on? URL <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/07/24/mita-cosplay> (tarkastettu: joulukuu 2015).
- Gilbert, Jeremy (2004) Small faces: The tyranny of celebrity in post-Oedipal culture. *Mediactive* 2: 86–109.
- Gn, Joel (2011) Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum* 25:4, s. 583–593.
- Goffman, Erving (1959) *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Hall, Stuart (2002) *Identiteetti*. Suom. Mikko Lehtonen ja Juha Herkman. 4. p. Tampere: Vastapaino.
- Hall, Stuart (1997) The work of representation. Teoksessa Stuart Hall (toim.) *Representation: Cultural representations and signifying practices*, s. 13–74. Lontoo: SAGE.

Hills, Matt (2002) *Fan cultures*. Lontoo: Routledge.

Hills, Matt (2003) Recognition in the eyes of the relevant beholder: Representing ‘subcultural celebrity’ and cult TV fan cultures. *Mediactive* 2, 59–73.

Hills, Matt (2006) Not just another powerless elite?: when fans become subcultural celebrities. Teoksessa Su Holmes & Sean Redmond (toim.) *Framing celebrity: New directions in celebrity culture*, s. 101–118. Lontoo: Routledge.

Hills, Matt (2012) “Proper distance” in the ethical positioning of scholar-fandoms: Between academics’ and fans’ moral economies? Teoksessa Lynn Zubernis & Katharine Larsen (2012) *Fan culture: Theory/practice*, s. 14–37. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Pub.

Hine, Christine (2000) *Virtual ethnography*. London: Sage.

Hine, Christine (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Lontoo: Bloomsbury Academic.

Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä: Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto, Eerika (2014) *Moniulotteinen etnografia*. Helsinki: Ethnos.

Ilona Cosplay (2011) Uliuu, kaikki conit puskaraiskausta URL <http://ilonacosplay.blogspot.fi/2011/07/uliuu-kaikki-conit-puskaraiskausta.html> (tarkastettu: syyskuu 2015).

Ilmonen, Kaj (2007) *Johan on markkinat: Kulutuksen sosiologista tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.

Kielitoimiston sanakirja (2015) URL <http://www.kielitoimistojensanakirja.fi> (tarkastettu: syyskuu 2015).

Korhonen, Kuisma (2008) Kirjallisuudentutkimuksen alue. Teoksessa Outi Alanko-Kahiluoto, Tiina Käkälä-Puumala & Mikko Keskinen: *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. 3. p., s. 11–39. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Kosucon (2015) Facebook-päivitys 24.7.2015 URL <https://www.facebook.com/kosupurecon/posts/1633896396822965> (tarkastettu: joulukuu 2015).

Kozinets, Robert V. (2012) *Netnography: Doing ethnographic research online*. 2. p. Lontoo: SAGE.

Labrecque, Lauren, Markos, Ereni & Milne, George R. (2011) Online personal branding: Processes, challenges, and implications. *Journal of Interactive Marketing*, 25: 1, s. 37–50.

Lamerichs, Nicolle (2011) Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, nro. 7. doi:10.3983/twc.2011.0246.

Lehtonen, Mikko (2014) *Maa-ilma: materialistisen kulttuuriteorian lähtökohtia*. Tampere: Vastapaino.

Leibing, Annette (2007) “The Hidden Side of the Moon or, “Lifting Out” in Ethnography”. Teoksessa Athena McLean & Annette Leibing (toim.) *The shadow side of fieldwork: Exploring the blurred borders between ethnography and life*, s. 138–156. Malden MA: Blackwell.

Littler, Jo (2003) Making fame ordinary: Intimacy, reflexivity, and ‘keeping it real’. *Mediactive 2*, 8–25.

Lovell, Anne M. (2007) When Things Get Personal: Secrecy, Intimacy, and the Production of Experience in Fieldwork. Teoksessa Athena McLean & Annette Leibing (toim.) *The shadow side of fieldwork: Exploring the blurred borders between ethnography and life*, s. 56-80. Malden MA: Blackwell.

Lunning, Frenchy (2012) Cosplay and the performance of identity. URL: <http://www.quodlibetica.com/cosplay-and-the-performance-of-identity/> (tarkastettu: maaliskuu 2016).

McLean, Athena (2007) “When the Border of Research and Personal Life become Blurred: Thorny Issues in Conducting Dementia Research”. Teoksessa Athena McLean & Annette Leibing (toim.) *The shadow side of fieldwork: Exploring the blurred borders between ethnography and life*, s. 262–287. Malden MA: Blackwell.

Miller, Ron (2013) Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics? URL <http://io9.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089> (tarkastettu: joulukuu 2015).

Nikunen, Kaarina (2006). Animellista faniutta: Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.): *Vaurauden lapset: näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*, s. 133–154. Tampere: Vastapaino; Suomen Japanin Instituutti.

Okabe, Daisuke (2012) Cosplay, Learning, and Cultural Practice. Teoksessa Mizuko Ito, Daisuke Okabe & Izumi Tsuji (toim.), *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*, s. 225–248. New Haven: Yale University Press.

Peirson-Smith, Anne (2012) Fashioning the fantastical self: An examination of the cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, 17:1, s. 77–111.

Peters, Tom (1997) A brand called you. *Fast Company*. URL <http://www.fastcompany.com/28905/brand-called-you> (tarkastettu: huhtikuu 2016).

Poletti, Anne & Rak, Julie (2014) The Blog as Experimental Setting: An Interview with Lauren Berlant. Teoksessa Anne Poletti & Julie Rak (toim.), *Identity technologies: Constructing the self online*, s. 259-272. Madison; Lontoo: The University of Wisconsin Press.

Rahman, Osmud, Wing-Sun, Liu & Cheung, Brittany Hei-mang (2012) “Cosplay”: Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16:3, s. 317–341.

Raymond, Adam K. (2014) 75 years of capes and face paint: A history of cosplay. URL: <https://www.yahoo.com/movies/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Redmond, Sean (2006) Intimate fame everywhere. Teoksessa Su Holmes & Sean Redmond (toim.) *Framing celebrity: New directions in celebrity culture*, s. 27–44. Lontoo: Routledge.

Rojek, Chris (2001) *Celebrity*. Lontoo: Reaktion Books.

Ruohonen, Iida (2011) Saako tästä edes puhua? Turun Sanomat 23.7.2011

Schiele, Kristen & Venkatesh, Alladi (2016) Regaining control through reclamation: how consumption subcultures preserve meaning and group identity after commodification. *Consumption Markets & Culture*. DOI: 10.1080/10253866.2015.1135797.

Senft, Theresa M. (2008) *Camgirls: Celebrity & community in the age of social networks*. New York: Peter Lang.

Shepherd, Ifan D. H. (2005) From cattle and Coke to Charlie: Meeting the challenge of self marketing and personal branding. *Journal of Marketing Management*, 21:5-6, s. 589-606, DOI: 10.1362/0267257054307381.

Siikaluoma, Mirko (2015) Cosplayn MM-kisoihin treenataan kuin isoon urheilutapahtumaan URL http://yle.fi/uutiset/cosplayn_mm-kisoihin_treenataan_kuin_isoon_urheilutapahtumaan/8171370 (tarkastettu: joulukuu 2015).

Seppänen, Janne (2002) *Katseen voima: Kohti visuaalista lukutaitoa*. 2. p. Tampere: Vastapaino.

Seppänen, Janne (2005) *Visuaalinen kulttuuri: Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.

Seppänen, Janne & Väliverronen, Esa (2012) *Mediayhteiskunta*. Tampere: Vastapaino.

Smith, Sidonie & Watson, Julia (2014) Virtually Me: A toolbox about online self-presentation. Teoksessa Anne Poletti & Julie Rak (toim.), *Identity technologies: Constructing the self online*, s. 70-98. Madison; Lontoo: The University of Wisconsin Press.

The McCall Pattern Company. Cosplay by McCall's, Yaya Han patterns. URL <http://cosplay.mccall.com/yaya-han-patterns-pages-5767.php> (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Turner, Graeme (2004) *Understanding celebrity*. Lontoo; Thousand Oaks: SAGE.

Tiainen, Tuomas (2007) Escapism in Japanese style URL <http://www.freemagazine.fi/escapism-in-japanese-style/> (tarkastettu: syyskuu 2015).

Truong, Alexis Hieu (2013) Framing cosplay: How 'Layers' negotiate body and subjective experience through play. *Intersections: Gender and sexuality in Asia and the Pacific*, nro 32. URL: <http://intersections.anu.edu.au/issue32/truong.htm> (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Turner, Graeme (2004) *Understanding celebrity*. Lontoo; Thousand Oaks: SAGE.

Valaskivi, Katja (2009) *Pokemonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Valaskivi, Katja (2012). Autenttisuutta osmoosilla: Japanilainen populaarikulttuuri osana elämää. Teoksessa Mikko Salasuo, Janne Poikolainen & Pauli Komonen (toim.) *Katukulttuuri: nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*, s. 33-63. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Wikipedia: Heroes of Cosplay. URL https://en.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_Cosplay (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Yaya Han (2015) Yaya Han Line of cosplay fabrics coming to Jo-Ann! Spring 2016! URL <http://yayahan.com/news-events/yaya-han-line-of-cosplay-fabrics-coming-to-jo-ann-spring-2016> (tarkastettu: maaliskuu 2016).

Östman, Sari (2015) "*Millasen päivytyksen tästä sais?*": *Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen*. Jyväskylä: Nykykulttuuri.

Muut lähteet:

Dolk, Ina (2016) Yksityinen chat-keskustelu Dolkin kandidaatintyöstä *Cosplay: Suunnittelua vai toteutusta*.