

“En tule koskaan näyttämään
animehahmolta, ja se on ihan oookoo.”

Cosplaypukeutuminen, kehonkuva ja ulkonäkönormit

Elppi Hyvärinen

Maisterintutkielma

Kevät 2021

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

Tiedekunta - Faculty Humanistis-yhteiskunnallinen tiedekunta	Laitos - Department Historian ja etnologian laitos
Tekijä - Author Elppi Hyvärinen	
Työn nimi – Title “En tule koskaan näyttämään animehahmolta, ja se on ihan ookoo.” : Cosplaypukeutuminen, kehonkuva ja ulkonäkönormit	
Oppiaine – Subject Etnologia ja antropologia	Työn laji - Level Pro gradu -tutkielma
Aika - Month and year Maaliskuu 2021	Sivumäärä - Number of pages 59 + 2
<p>Tiivistelmä - Abstract</p> <p>Tarkastelen tutkielmassani cosplayharrastuksen kehonkuvaa ja ulkonäköpaineita. Aikaisempi cosplayn tutkimus on osoittanut harrastajien kokevan ulkonäköpaineita suhteessa vallitsevaan ruumisnormiin. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää tarkemmin, kuinka cosplaypukeutuminen vaikuttaa harrastajansa kehonkuvaan ja minkälaisia ulkonäköpaineita harrastajat kokevat. Tutkielma jatkaa etnologista pukeutumisen, kehonkuvan ja ulkonäkönormien tutkimusperinnettä. Sovellan tutkielmassani pääasiassa ruumiillisuuden ja pukeutumisen teorioita, sivuten myös kehonmuokkausta ja ulkonäkönormeja.</p> <p>Tutkielma on laadullinen kyselytutkimus, jonka valittu metodi oli lomakehaastattelu. Tutkimusotteeni on etnografinen ja tarkastelin aiheitani kyselyn pohjalta laaditun aineistoni perusteella. Aineistoon kuului 26 anonyymiä kyselyvastausta. Kyselyn teemoina olivat kehonkuva ja ulkonäköpaineet, ja kysymykset oli jaoteltu kyselyyn teemojen mukaisesti. Analysoin aineiston käyttäen aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Olen itsekin cosplayn harrastaja, joten tein tutkimusta omalla kentälläni ja olen läpi tutkimuksen reflektoinut aineistoa omaan kokemukseeni, paikoin yllättävinkin tuloksin.</p> <p>Tutkimukseni tulokset tukivat aikaisempaa tutkimusta cosplayharrastajien ulkonäköpaineista ja harrastuksen ruumisnormista. Tutkielmassa selvisi, että harrastajat kokevat ulkonäköpaineita niin heistä itsestään kuin ulkopuoleltakin kumpuavina. Cosplayharrastajien kokemat ulkonäköpaineet onkin mahdollista kategorisoida aineistoni perusteella. Aineistosta muodostuikin kokonaiskuva harrastajien paineista mahtua hahmonäköisyyden ruumisnormiin, jonka olemassaolon harrastajat tietävät ja tuntevat, ja jonka kautta he itseään peilaavat suhteessa muihin harrastajiin.</p>	
Avainsanat - Keywords Cosplay, Ruumiillisuus, Etnologia, Pukeutuminen	
Säilytyspaikka - Where deposited	
Muita tietoja - Additional information	

Sisällys

1. Johdanto	4
1.1 Cosplay, mitä se on?.....	6
1.2 Tutkimuskysymykset	10
1.3. Tutkimuskohteena oma harrastus.....	13
2. Teoreettinen viitekehys.....	16
2.1. Pukeutumisen tutkimus	17
2.2. Ruumiillisuus ja kehonkuva.....	18
2.3. Lyhyesti fanikulttuurista	21
3. Metodit ja aineisto	24
3.1. Cosplayn kenttä	24
3.2. Lomakehaastattelut.....	26
3.3. Kyselypohja	28
3.4. Sisällönanalyysi	30
4. Kuka cosplayta harrastaa ja miksi?	33
4.1. ”Ajattelin heti, että minäkin haluan olla suosikkiahahmoni.”.....	33
4.2. ”Saa hetken olla joku muu kuin minä.”	35
5. Ruumiillinen cosplay.....	39
5.1. ”Cosplay on loppujen lopuksi tosi kehollista.”.....	39
5.2. ”Olen ollut paljon peilin edessä ja ottanut kuvia, joissa minun pitää näkyä.”.....	41
5.3. ”Taitavat olla ihan itse aiheutettuja paineita.”	44
6. Päätäntö.....	48
Lähteet.....	53
LIITTEET	60

1. Johdanto

Cosplay on ilmiönä useimmille, etenkin populaarikulttuuria seuraaville tuttu. Cosplaylla tarkoitetaan yksinkertaisuudessaan fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumista ja hahmon eloon tuomista. Uusia harrastajatapahtumia, coneja, on perustettu viime vuosien aikana useita, ja vanhojen tapahtumien suosio jatkuu edelleen. Suosituimmat harrastajatapahtumat myydään loppuun useita kuukausia ennen tapahtumaa vuosi toisensa perään. Cosplay, jota usein myös cossaamiseksi kutsutaan, on kohtuullisen näyttävä ja helposti katukuvassa huomattava harrastus, ja ainakin kaikki paikallislehtiä lukevat asukkaat saavat tietää kotikaupungeissaan järjestettävistä tapahtumista¹.

Tämä maisterintutkielma on etnografinen tutkimus cosplaypukeutumisesta ja sen merkityksestä harrastajansa kehonkuvalle. Ainakin Suomessa cosplayta on tutkittu suhteellisen vähän etnologian ja antropologian kentällä (ks. Meriläinen, 2016), vaikka cosplay ja sen ympärille muodostunut kulttuuri ovat omiaan etnologiselle tutkimukselle. Muilla aloilla cosplayn tutkimusta on tehty jonkin verran (ks. esim. Rissanen 2017; Sormunen 2011; Rönkkö 2016).

Tässä maisterintutkielmassa tavoitteenani on selvittää, kuinka cosplaypukeutuminen vaikuttaa harrastajansa, eli cosplayaajan, kehonkuvaan ja millaisia merkityksiä harrastajat antavat harrastuksensa ruumiillisuudelle. Haluan myös selvittää, millaisia ulkonäköpaineita harrastajat kokevat näyttävässä harrastuksessa, jossa oma ulkonäkö ja sen muuttaminen ovat tärkeässä roolissa. Tutkielma rakentuu viidestä osasta, joissa ensimmäisessä avaan tutkimuksen taustoja ja cosplayn luonnetta harrastuksena. Avaan myös tutkimuskysymystäni ja selvitän omaa taustaani ja paikkaani kentällä. Toisessa luvussa liitän tutkimuksen etnologian ja antropologian teoreettiseen viitekehykseen erityisesti pukeutumisen ja ruumiillisuuden tutkimuksen kautta. Yhdistän tutkielmassani perinteisen antropologian ruumiillisuuden tutkimuksen populaarikulttuuriin ja päinvastoin. Kolmannessa ja neljännessä osassa esittelen oman kyselyaineistoni tarjoaman tiedon ja johtopäätökset. Viimeisessä luvussa eli päätännössä käyn

¹ KS. esim. Etelä-Suomen Sanomat 22.1.2018 *Desucon jälleen Sibeliustalossa - lähikaupan kassalla Pocahontas ja prinsessa Leia* <https://www.ess.fi/uutiset/kotimaa/art2431755>

läpi tutkielman yhteenvedon, tutkimustulosten vertailun aikaisempiin tuloksiin ja pohdin tutkimuskohteen tulevaisuutta etnologian ja antropologian kentällä.

1.1 Cosplay, mitä se on?

Cosplay on hyvin ulkonäköpainotteinen ja visuaalinen harrastus sillä harrastuksen perimmäisenä tarkoituksena pidetään mahdollisimman suurta yhdennäköisyyttä cossattavan fiktiivisen hahmon kanssa. Vaikka cosplay harrastuksena yhdistetään nimenomaan pukeutumiseen ja vaatetukseen, kuuluu siihen myös meikkaus ja jopa ilmeiden, eleiden ja koko olemuksen muuttaminen mahdollisimman samanlaiseksi kuin hahmolla. Tämä harrastuksen visuaalisuus ja jopa ulkonäkökeskeisyys antaakin olettaa, että cosplaylla olisi erilaisia merkityksiä ja vaikutuksia harrastajansa kehonkuvaan. Pukeutumisentutkimuksessa pukeutuminen ymmärretään laajempänä ilmiönä, joka sisältää vaatteiden itsensä lisäksi myös asusteet, kampaukset, meikin ja tatuoinnit (Turunen & Niiranen 2019). Pukeutuminen, näin ollen myös cosplaypukeutuminen, antaa mahdollisuuden liittää ruumiiseen siihen muuten ehkä kuulumattomia merkityksiä (Entwistle 2015). Ruumiin ja pukeutumisen performatiivisuus antaa mahdollisuuden leikitellä eri identiteeteillä sen mukaan mihin hahmoon pukeutuu (Rissanen 2017). Performatiivisuus tulee mukaan jo harrastuksen nimessä, sillä cosplay on muodostettu englanninkielisistä sanoista costume ja play.

Cosplayta on tutkittu Suomessa ainakin maisteritasolla jonkin verran eri tieteenaloilla, keskittyen muun muassa toiseuteen (Peltokoski 2018), merkitysulottuvuuksiin (Meriläinen, 2016) ja ruumisnormeihin (Rissanen 2017). Paula Rissanen (2017) tutki maisterintutkielmassaan cosplayn ruumisnormeja performatiivisuuden näkökulmasta ja hänen tutkimuksensa onkin ollut merkittävä innoite ja vertailukohta omalle tutkimukselleni. Toisin kuin omassa tutkielmassani, Rissanen oli teemahaastattelujaan varten rajannut tutkimusaiheensa teemoihin, jotka sisälsivät cosplayharrastajan iän, sukupuolen, ruumiinkoon ja etnisyyden (Rissanen 2017, 51). Tutkimustulokset aikaisemmissa cosplayta käsittelevissä tutkimuksissa antavat ymmärtää harrastajien kokevan ulkonäköpaineita ruumiistaan, sillä aineistot viittaavat harrastajien keskuudessa vallitsevaan hahmouuskollisuuden normiin (Rissanen 2017, 57-59). Cosplay on ulkonäkökeskeinen harrastus, joten harrastajien ajatukset ja kokemukset pyörivät väkisininkin ulkonäön ympärillä. Ulkonäkö on myös se asia, joka harrastuksesta ulospäin näkyy muun muassa harrastajatapahtumissa.

Itselleni harrastajana cosplay on faniutta, identiteetin kokeilua ja ulkonäöllä itsensä muuttamista joksikin toiseksi. Kuten Rissanen tutkielmassaan määrittelee, cosplay on

faniuteen perustuva harrastus (2017, 93). Faniuden lisäksi oma cosplay-harrastukseni on voimakkaasti kehonkuvallinen. Tämä on myös syynä siihen, miksi halusin omassa maisterintutkielmassani ottaa kehonkuvan ja ulkonäön keskiöön tutkimusasetelmassani. Koska fokukseni on ulkonäössä oman kokemuksen vuoksi, olen eritellyt asemaani tutkijana myöhemmissä luvuissa tarkemmin. Oma kehodysforiani² on ohjannut kehonkuvaani koko elämäni ajan, ja cosplaypukeutumisella on ollut positiivinen vaikutus omaan kehonkuvaani ja sen muotoutumiseen vuosien varrella. Aihe on sydäntäni lähellä, ja haluankin tutkijana selvittää, kuinka cosplay vaikuttaa harrastajansa kehonkuvaan. En kuitenkaan omassa tutkimuksessani keskity sukupuoleen, vaikka se onkin omalla kohdallani merkittävä tekijä. Tämä helpottaa oman subjektiivisuuteni irrottamista tutkimuksesta ja aiheen rajaamista.

Cosplaysta kuulee joissain yhteyksissä puhuttavan myös pukuiluna. Olen kuitenkin huomannut, että harrastajat itse käyttävät termiä cosplay ja sanovat harrastavansa nimenomaan cosplayta, eivät pukuilua. Harrastajat ovat pitäneet pukuilua vanhentuneena sanana, joka ei ”ottanut tuulta alleen” harrastajien keskuudessa. Sohvi Heikkilä tutki suomen kielen maisterintutkielmassaan (2016) japaniharrastajien slangia ja puhetta, ja totesi cosplayn harrastajien pitävän itseään nimenomaan cosplayaajina tai cossaajina. Cossaaja on termi, jota harrastajat useimmiten itsestään käyttävät, sillä cosplayaaja ei taivu suomen kielessä luontevasti ja on suora johdannainen englannin kielen sanasta *cosplayer*. Näihin perustuen olen tullut omassa tutkielmassani tulokseen, että käytän harrastuksesta nimitystä cosplay ja harrastajasta nimitystä cosplay-harrastaja tai cossaaja.

Cosplay yhdistetään usein edelleen animeharrastuksen yhdeksi alalajiksi, vaikka se on irtaantunut omaksi harrastukseksi. Cosplayhin liitetään käsityöt ja itse tekeminen, ja useat harrastajat tekevätkin itse asunsa ja oheisrekvisiittansa itse. Ostoasut ovat kuitenkin myös yleisiä, ja valmisvaatemitoilla sekä omilla mitoilla tilattavia asuja on saatavilla useiden nettikauppojen kautta Aasiasta asti. Tuntemani japanilaisen cosplay-harrastajan mukaan asun itse tekeminen on yleisempää Euroopassa ja Amerikassa kuin Japanissa, ja hän kertoi olleensa yllättynyt suomalaisten taidoista ja halusta tehdä cosplayasujaan itse.

² Kehodysforialla tarkoitetaan transsukupuolisten henkilöiden tunnetta oman kehon sukupuolitettujen piirteiden vääränlaisuudesta (Sukupuolen moninaisuuden osaamiskeskus, 2021).

Cosplaylla tarkoitetaan yleisesti siis fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumista. Toisaalta myös esimerkiksi musiikkiyhtyeen jäseniksi tai Youtube -tähdiksi pukeutumista kutsutaan myös cosplayksi, mutta tämä on huomattavasti harvinaisempi cosplayn muoto.

Yksinkertaisuudessa cosplay on jostain lähdemateriaalista peräisin olevan hahmon kopiaointia ja eloon tuomista.

Pääkaupunkiseudun Cosplay Ry

Näin määrittelee Pääkaupunkiseudun Cosplay Ry nettisivuillaan (2020). Usein valitut hahmot ovat peräisin japanilaisista animaatioista, animesta, tai japanilaisesta sarjakuvasta, mangasta, mutta suosittuja lähteitä cosplayhahmoille ovat myös muun muassa aikaisemmin mainitut näytellyt sarjat ja elokuvat, kuten esimerkiksi Marvelin supersankarielokuvat ja Star Wars -elokuvasarja. Länsimaiset animaatiot ja elokuvat ovat edustettuina muun muassa Disneyn elokuvien muodossa. Myös videopelit, kuten vuonna 2016 julkaistu Overwatch, ovat suosittua materiaalia cosplayhahmoiksi. Vaikka cosplay sanana ja useat lähdemateriaalit periytyvätkin Japanista, cosplayn juuret löytyvät Yhdysvalloista ja erityisesti science fictioniin keskittyvistä tapahtumista. Sanaa *kosupure*, sanan cosplay japaninkielistä kirjoitus- ja lausumistapaa, tiettävästi käytettiin ensimmäistä kertaa 1980-luvulla Japanissa, kun Nobuyuki Takahashi kirjoitti cosplay-pukeutumisesta japanilaiseen science fiction -julkaisuun vierailtuaan Los Angelesissa WorldConissa (Winge 2006, 66-67).

Theresa Winge (2006, 67-68) jakaa cosplayn neljään osatekijään:

1. Cosplayaaja
2. Sosiaalinen asetelma
3. Fiktiivinen hahmo ja rooli
4. Asu

Nämä neljä elementtiä muodostavat cosplayn kontekstin toimimalla vuorovaikutuksessa keskenään. Cosplayaajalla tarkoitetaan harrastajaa itseään, joka tutustuu jo olemassa olevaan hahmoon, asuun ja rooliin, jonka hän toteuttaa cosplayssaan. Sosiaalinen asetelma on ympäristö, jossa cosplay tapahtuu. Cosplay on pääsääntöisesti sosiaalinen tapahtuma, ja keskittyy harrastajatapahtumiin (Aoyama & Cahill 2003). Cosplayn sosiaalinen asetelma voi olla con-tapahtuman lisäksi esimerkiksi valokuvaus, erilaiset harrastajien tapaamiset tai

cosplay-kilpailut. Cosplayn tekijä valitsee hahmonsensa oman makunsa mukaan. Joskus myös trendit vaikuttavat hahmon valintaan, riippuen kulloinkin pinnalla olevista sarjoista ja elokuvista (Winge 2006, 68). Tämä joidenkin sarjojen suosio ylitse muiden on nähtävillä myös suomalaisissa harrastajatapahtumissa. Fiktiivisen hahmon roolin omaksumisen syvyys riippuu harrastajasta. Esimerkiksi kilpailuissa roolipelin merkitys korostuu esityksien muodossa, mutta joillekin cosplayn harrastajille hahmon ilmeiden ja eleiden omaksuminen on tärkeä elementti myös kilpailuiden ulkopuolella (Winge 2006). Viimeisenä cosplayn tekijänä Winge esittelee asun. Cosplayasuun kuuluu monia ulkonäköön kuuluvia seikkoja, kuten asu, meikki ja asusteet. Asusteisiin kuuluvat myös esimerkiksi aseet, kuten miekat, kilvet ja sauvat.

Cosplaysta kuulee joskus puhuttavan myös crossplayna. Crossplay käännetään usein ristiin pukeutumiseksi ja sillä tarkoitetaan cosplaypukeutujaa, joka pukeutuu eri sukupuolta olevaksi hahmoksi. Crossplayta on esimerkiksi, jos nainen pukeutuu mieshahmoksi. Jotkut harrastajat valitsevat yksinomaan vain eri sukupuolta olevia hahmoja ja pyrkivät esiintymään mahdollisimman vakuuttavasti eri sukupuolen edustajana. En itse suosi kyseisen termin käyttöä, sillä en halua erotella tai korostaa omaani tai hahmojen sukupuolia.

Cosplayssa kilpaileminen on yksi harrastamisen muoto, ja kilpailuissa varmasti näkyvät osaltaan taidokkaimmin tehdyt asukokonaisuudet ja esitykset. Käytän tässä tutkielmassa referenssinäni Cosvision Ry:n vuosittain järjestämiä cosplayn SM -kilpailuita. Cosplayssa siis kilpaillaan Suomen mestaruudestakin, mutta kilpailuita on jokaiselle harrastajatasolle. Pienemmät harrastajatapahtumat järjestävät usein matalan kynnyksen kilpailuita, jossa kilpailemista pääsee harjoittelemaan ilman paineita. Cosplaykilpailuissa asun tulee yleensä olla itse tehty tai valmisvaatteista riittävästi muokattu pois lukien pienten tapahtumien aloittelijaystävälliset kilpailut, joissa usein on sallittua kilpailla ostetussa tai jonkun muun tekemässä cosplayasussa. Cosplayn SM-kilpailuissa hahmon ja asun tulee olla lisensoidusta lähteestä eli siitä on oltava olemassa kaupallista materiaalia virallisesta lähteestä, mutta esimerkiksi Tracon-tapahtuma järjestää pukudesign-kilpailua, johon on mahdollista osallistua itse suunnitteleamallaan asulla. Cosplaykilpailuihin kuuluu musiikki ja koostettu performanssi, jonka kesto on yleensä muutaman minuutin. Monissa tapahtumissa järjestetään erikseen myös *Hall Cosplay* -kilpailu³, johon ilmoitaudutaan tapahtumassa paikan päällä, tai jonka osallistujat erilliset agentit etsivät tapahtumapaikalta tapahtumapäivänä.

³ Katso esim. Desucon: Hall Cosplay. (<https://desucon.fi/desucon2019/hall-cosplay/>) tai Matsucon: Hall Cosplay -kilpailu. (<http://matsucon.fi/hall-cosplay-kilpailu/>)

Muita cosplayharrastuksen toteuttamismuotoja ovat muun muassa CMV-kuvaus, cosplay-promous tai vaikka vain muiden cosplayaajien seuraaminen sosiaalisessa mediassa. CMV on lyhenne sanoista *cosplay music video*, ja tarkoittaa nimensä mukaisesti videoon yhdistettyä cosplayta ja musiikkia. Cosplayn suomenmestaruuskilpailuissa järjestetään myös Vuoden CMV -kilpailu, johon erikokoiset tuotantotiimit osallistuvat. Cosplay-promootorilla tarkoitetaan cosplay-asuun pukeutunutta harrastajaa, joka mainostustarkoituksessa edustaa esimerkiksi tapahtumassa. Muun muassa pelinkehittäjät käyttävät jonkin verran cosplayta mainonnassa pelialan tapatumissa.

1.2 Tutkimuskysymykset

Cosplay ilmiönä valikoitui tutkimuskohteekseni oman harrastukseni kautta. Olen harrastanut cosplayta vuodesta 2009 alkaen, ja siten seurannut harrastuksen ja harrastajatapahtumien kehittymistä omakohtaisen kokemuksen kautta. Pukeutumisesta ja ruumiillisuudesta kiinnostuneena cosplayharrastus oli myös luonteva valinta tutkimuskohteeksi. Cosplayta on tutkittu Suomen yliopistoissa vasta viime vuosina tasaiseen tahtiin, mutta kokonaisuudessaan tutkimusta on kuitenkin edelleen suhteellisen vähän. Tutkielmat painottuvat teemahaastatteluihin ja keskusteluihin performatiivisuudesta ja ruumisnormeista. Etnologian ja antropologian alan tutkimusta cosplaysta löytyy vähemmän. Etnologian alalla cosplayta maisterintutkielmansa on tehnyt esimerkiksi Tero Meriläinen (2016), kulttuuriantropologian alalla Aino Peltokoski (2018). Uusia tutkielmia on tuotettu tämänkin maisterintutkielman työstämisen aikana, joita en tausta-aineistossani täysin ole pystynyt huomioimaan (esim. Peltokoski 2018).

Tutkielmien lisääntyminen 2010-luvulla kertoo kuitenkin harrastuksen suosion kasvusta ja siitä, että cosplayta pidetään hedelmällisenä tutkimuskohteena. Muualla maailmassa, erityisesti cosplayn syntykodissa Yhdysvalloissa, harrastusta on tutkittu enemmän, erityisesti cosplayn syntyä ja merkitystä fanikulttuurille, ja suuri osa taustatiedoistani ja -tutkimuksestani tälle tutkielmalle tuleekin englanninkielisen maailman tutkimuksesta ja yliopistojen omien tieteellisten julkaisuiden artikkeleista. Cosplay on

harrastuksena performatiivinen ja kehollinen, joten se on omiaan ruumiillisuuden ja ulkonäköpaineiden sekä ruumisnormien tutkimukseen. Cosplay on harrastuksena näyttävä, mutta monelle outo ja vieras, mutta kuitenkin harrastajiensa koko elämään faniuden kautta vaikuttava kokemus (Rissanen 2017).

Tässä tutkielmassa käsittelen cosplayharrastusta seuraavien kysymysten avulla:

- 1) Kuinka cosplaypukeutuminen vaikuttaa harrastajansa ruumiinkuvaan?
- 2) Millaisia ulkonäköpaineita cosplayharrastajat kokevat?

Kuinka cosplaypukeutuminen vaikuttaa harrastajansa ruumiinkuvaan?

Esitän tämän kysymyksen hyvin laajana teemana tutkimukselle, sillä yritän lähestyä aihetta mahdollisimman vähin ennakko-odotuksin. Oman harrastukseni vuoksi en tietenkään voi mitenkään irrottaa itseäni täysin teemasta, enkä näin ollen edes voisi pyrkiä täysin objektiiviseen otteeseen tutkielmassani.

Jotta voidaan ymmärtää, millaisia merkityksiä harrastaja cosplaypukeutumiselle asettaa, täytyy ymmärtää millainen hänen suhteensa kehoonsa ja pukeutumiseen on cosplayn ulkopuolella. Tutkijana olenkin kiinnostunut siitä, millainen nimenomaan cosplayn merkitys harrastajan ruumiinkuvalle on, ja olisiko harrastajan ruumiinkuva samanlainen ilman cosplayharrastusta sekä siitä, miten harrastajan kehonkuva on muuttunut harrastuksen aikana. Avaan myöhemmin tutkielmassa enemmän pukeutumisen ja ruumiillisuuden tutkimusta ja teoreettisia lähtökohtiani. Cosplayharrastajien ruumiinkuvaa on Suomessa tutkinut muun muassa Paula Rissanen (2017) maisterintutkielmassaan ruumiillisuuden performatiivisuudesta ja cosplayharrastajien ruumisnormeista. Paula Rissanen (2017) lähestyy cosplayn ruumisnormeja sukupuolen performatiivisuuden ja performatiivisuuden toiston näkökulmasta, keskittyen ennalta valittuihin neljään teemaan. Tutkielmani jatkaa tuota työtä ruumisnormeista ja ulkonäköpaineista, erityisesti hahmonäköisyyden vaatimuksesta cosplayharrastajien keskuudessa, jättäen sukupuolen, iän, etnisyyden ja ruumiinkoon pois aineiston teemoista. Olen tutkimuksessani kiinnostunut nimenomaan harrastajan kokemus cosplayn merkityksistä harrastuksena hänen ruumiinkuvalleen.

Millaisia ulkonäköpaineita cosplayharrastajat kokevat?

Cosplayn ulkonäköpaineita on tutkittu aikaisemminkin maisteritason tutkielmissa. Ulkonäköpaineet sivuavat ruumiillisuutta ja kehonkuvaa niin voimakkaasti, että aihetta on mahdotonta olla käsittelemättä myös omassa maisterintutkielmassani. Koska tutkija on tutkimuksessaan aina subjekti, ei voida olettaa jokaisen tutkijan tekemien havaintojen ja tutkimustulosten olevan identtisiä keskenään (Fingerroos 2003).

Jo omassa aineistossani huomasin eroavaisuuksia harrastajien kokemissa paineissa ja heidän näkemyksissään harrastuksen paineista yleisesti. Samanlaisia tuloksia ovat saaneet myös muut ruumiinkuvan ja cosplayn tutkijat haastatteluaineistoissaan, vaikka aineistonkeruun menetöt ovat olleet poikkeavia omistani (ks. esim. Rissanen, 2017). Rissanen tutkimuksen lisäksi ruumiinkuvan ja ruumisnormiin liittyvien ulkonäköpaineiden tutkimusta cosplayn osalta ei löydy. Tyttöjen ja naisten ulkonäkönormeja ja -paineita on tosin tutkittu eri tieteenaloilla (ks. esim. Tuukkanen 2017; Åberg 2020).

Tausta-aineistoni ulkonäköpaineille on harmillisesti keskittynyt naisiin, ja tämän sukupuoleen keskittyvän jakauman halusinkin oman aineistoni kohdalla jättää pois. Ulkonäköpaineisiin liittyvä tutkimus ja keskustelu on varsin sukupuolittunutta, ja miesten ulkonäköpaineista tutkimusta on tehnyt esimerkiksi Tiia Lehtomäki (2019). En lomakehaastatteluissani kysy harrastajan sukupuolta, ja pidin tämän loppuun asti tietoisena valintana aineistonkeruussa. Täysin sukupuolineutraalia ulkonäköpaineiden tutkimusta en taustamateriaaleikseni löytänyt, joten jätin sukupuolen kokonaan aineistoni ulkopuolelle, enkä keskity siihen lainkaan tutkielmassani, lukuun ottamatta teoreettista viitekehystäni, jota olen joutunut soveltamaan sukupuolitetuista taustamateriaaleista.

1.3. Tutkimuskohteena oma harrastus

Oman harrastuksen tutkiminen tarjoaa sekä mahdollisuuksia että haasteita tutkijalle. Tutkija on jatkuvasti “peilin edessä” ja arvioi omaa suhdettaan kenttään ja informantteihin (Gould 2016).

Oma harrastukseni alkoi noin vuonna 2009, kun osallistuin Helsingissä järjestettyyn Animecon -tapahtumaan. Vuosien varrella olleesta tauosta huolimatta olen siis harrastanut cosplayta kymmenisen vuotta, ja käynyt harrastajatapahtumissa yhtä kauan. Oma harrastukseni alkoi hyvin tavallisesti, kuten monen muunkin harrastajan taival. Aikaisempi kiinnostus japanilaisiin sarjakuviin ja animaatioihin sekä peleihin ohjasi cosplayn pariin isosiskon harrastuksen kautta kesällä 2009. Ensimmäiset cosplayasuni olivat osittain valmiista vaatteista muokattuja ja osittain äidin avustuksella itse ommeltuja.

Tällä hetkellä käyn noin seitsemässä harrastajatapahtumassa vuodessa, ja cossaan niistä suurimmassa osassa. Joissakin tapahtumissa olen kaksipäiväisen tapahtuman toisen päivän ilman cosplay-asua, mutta useimmiten cossaaminen on itselleni suurin osa tapahtumien karismasta. Nykyään käytän cosplayssa paljon ostoasuja, osittain johtuen valitsemistani sarjoista ja hahmoista. Viimeisten vuosien aikana olen tehnyt kuitenkin myös enemmän asuja itse ompelemalla. Pysin itse olemaan vaatteiden materiaaleissa ja väreissä mahdollisimman uskollinen alkuperäisteokselle ja joskus tämä on saavutettavissa vain valmiita vaatteita hyödyntämällä, toisaalta joskus hahmouuskollisuuden saavuttamiseksi on valmistettava itse hyvinkin erikoisia vaatteita ja proppeja⁴. Olen esimerkiksi valmistanut käsin ompelemalla ja kuumaliimalla kolmesta eri värisestä keinoahasta nahkatakkin. Käsin, koska ompelukoneeni ei pystynyt ompelemaan niin paksua materiaalia.

Cosplayssa minua viehättää erityisesti hahmojen rooleihin heittäytyminen. Olen lähes koko ikäni ollut innokas roolipelaaja ja fanifiktion kirjoittaja, ja hahmoihin eläytyminen on antanut mahdollisuuden harrastuksen kautta toteuttaa itseäni. Minua viehättää suuresti myös mahdollisuus muuttua kokonaan toiseksi henkilöksi, fiktiiviseksi hahmoksi, ulkonäöllisesti ja olemuksellisesti. Olen pääasiassa keskittynyt cossaamaan japanilaisista lähteistä, sillä ne ovat olleet minulla suuremmassa kulutuksessa kuin länsimaalaiset mediat. Tähän asti lähteinä

⁴ Sananmukaisesti proppi, englanniksi *prop*, tarkoittaa teatterikielessä liikuteltavaa esinettä, jota käytetään tukena esityksessä, ja joka on jokin muu kuin vaate tai huonekalu. Cosplayssa propilla tarkoitetaan mitä tahansa asukokonaisuuteen kuuluvaa esinettä, joka ei ole suoraan vaate tai asuste, esimerkiksi miekkaa tai sauva.

minulla on ollut erilaisia videopelejä aina Pokémonista Tekken-taistelupeliin sekä animea ja mangaa hyvin erilaisista genreistä.

Omaa harrastustani tutkiessani olen jo erittäin tuttu kenttäni kanssa jopa siinä määrin, että minulla itselläni on kokemuksia ruumiillisuudesta oman cosplaykokemukseni kautta. Myöhemmin aineistonkeruusta kertovassa luvussa avaan tarkemmin syitä, joiden vuoksi päädyin kyselyyn aineistonkeruun metodina, mutta oma paikantamiseni vaikutti valintaan merkittävästi. Aineistoa käsitellessä kuitenkin peilaan informanttien vastauksia myös omiin kokemuksiini, sillä en voi sulkea omaa positiotani pois täydellisesti. Eikä välttämättä kannatakaan, sillä oman kentän tutkimisessa on myös etunsa.

Etnografialla tarkoitetaan tutkimusstrategiaa, jossa tutkija kuvaa ja selittää ihmisiä heidän omassa ympäristössään. Etnografinen tutkimus on havainnoinnin, aineiston ja sen reflektiivisen tulkinnan tulos (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 7-8). Etnografialle ei kuitenkaan ole olemassa yhtä yksittäistä määritelmää. Etnografisen tutkimuksen tuottamiseen kuuluu keskeisesti reflektiivisyys ja eettisyys, eikä tutkijan subjektia ole mahdollista sulkea pois aineiston keruusta tai analysoinnista (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 9). Oman kentän tutkimusta kutsutaan autoetnografiaksi. Omalla kentällä tutkimusta suorittaessaan tutkija on aktiivinen osallistuja tutkimuskohteessaan. Hän ei siis toimi vain tarkkailijana, vaan tulkitsee havaintojaan omien kokemuksensa kautta. Autoetnografiassa tutkijan itsereflektoinnin ja position määrittäminen korostuu entisestään. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 20-21.) Etnografisessa tutkimuksessa tutkimuksen tekijän subjektilla on siis väliä, eikä ole aivan sama kuka tutkija työn tekee (Marttila 2014, 376).

Tutkija on jatkuvasti osana kenttäänsä, etenkin etnografisessa tutkimuksessa. Tutkijan oma positio kentällä ja tutkimuksessa on nykypäivänä tavanomainen, jopa pakollinen, osa tutkimusta. Tutkija omalla positiollaan luo näkökulman tutkimukselle, jonka kautta hän havainnoi. (Gould 2016.) Oma refleksiivinen paikannukseni lähtee jo aikaisemmin tässä kappaleessa kertomistani omasta harrastuksestani. Kuten Outi Fingerroos esittelee artikkelissaan (2003), ei refleksiivisyydelle ole olemassa yhtä yhdenmukaista määritelmää. Tästä päätellen jokainen tutkija määrittelee refleksiivisyyden ja oman positionsa itse, hyödyntäen aikaisempien tutkijoiden tekemiä määritelmiä. Hyödynnän tässä luvussa Fingerroosin vuonna 2003 kirjoittaman artikkelin tarjoamia määritelmiä eri refleksiivisyyden termeille.

Itsereflektiota, paikannusta ja refleksiivisyyttä käytetään tutkimusteksteissä usein synonyymeinä toisilleen, ja on vaikea erotella termien merkityksiä toisistaan (Fingerroos 2003). Fingerroos määrittelee artikkelissaan seuraavasti: Itsereflektiolla tarkoitetaan tutkijan omaa sitoutumista ja tämän sitoutumisen avaamista. Paikantaminen puolestaan on koko tutkimusprosessin subjektiivisuuden sidonnaisuutta ja sen hahmottamista. Koko asetelman, tutkijan ja paikantamisen, tuomista julki tutkimuksessa kutsutaan reflektoinniksi. Tutkijan reflektoinnin hankaluutta kuvastaa suuri määrä reflektoinnista olemassa olevia määritelmiä ja artikkeleita. Kuten Fingerroos (2003) kirjoittaa, ei alan tutkijan paikantamisen merkityksestä voi olla olemassa liikaa artikkeleita.

2. Teoreettinen viitekehys

Olen ammentanut tutkimukseni taustaksi usealta eri tutkimuksen alalta. Etnologisen ja kulttuuriantropologisen tutkimuksen lisäksi olen tutustunut sukupuolentutkimusta ja sosiologiaa edustaviin tutkimuksiin. Vaikka en omassa tutkielmassani perehdykään erityisesti sukupuoleen, ovat kyselyyn vastanneet informantit tuoneet sitä esille omissa vastauksissaan osana kokemiaan ulkonäköpaineita ja oletuksia cosplayharrastajan ruumiista. Olennaisimpina tutkimusaloina omalle tutkielmalleni ovat pukeutumisen ja ruumiillisuuden tutkimus. Nämä kaksi tutkimuksen alaa samaan aikaan sekä kulkevat käsi kädessä että kritisoivat toisiaan. Ruumiillisuutta on tutkittu irrallaan pukeutumisesta ja pukeutumista irrallaan ruumiillisuudesta, vaikka tutkimusalat ovat jopa riippuvaisia toisistaan (Turunen 2011, 44). Pukeutumisen voidaan katsoa määrittävän jopa alastonta ruumista, sillä ruumiillisuutta on tulkittu taiteessa vallitsevien muotisuuntausten mukaan ja alastonkin ruumis voidaan katsoa olevan puettu representaatiostysteemien mukaan (Enwistle 2001, 34). Toisaalta henkilö voi pukeutumisellaan vaikuttaa merkittävästikin siihen millaisia ominaisuuksia ruumiissaan haluaa korostaa tai piilottaa (Pajala 2007, 89). Ruumiin ulkomuotoa voi siis muokata pukeutumisella. Cosplayssa tämä korostuu, sillä cosplaypukeutumisessa usein vaatetuksella tai muulla kehon muokkauksella muutetaan ruumiin ulkonäköä ulospäin.

Cosplayssä pukeutuminen siis määrittää ruumiillisuutta, pohjautuuhan koko harrastus pukeutumiselle ja pukeutumisen kautta itsensä ilmaisemiselle. Näin ollen lähestyn tutkielmassani pukeutumista ruumiillisuuden lähtökohdista. Ruumiillisuuden näkökulmasta pukeutumista tutkivat tutkijat ovatkin kritisoineet ruumiillisuuden tutkimusta siitä, että pukeutumista ei ole tutkittu osana ruumiillisuutta ja sen ilmaisua (Turunen 2011, 44).

2.1. Pukeutumisen tutkimus

Pukeutumisen käsitteellä voidaan tarkoittaa niin vaatteiden ylle pukemista toimintana kuin tietynlaista vaatekokonaisuutta. Ritva Koskennurmi-Sivonen (2003, 1) määrittelee vaateen yksittäiseksi vaatekappaleeksi, tai jopa kangaspalaksi. Vaatekappaleella tarkoitetaan yksittäistä asustetta tai pukinetta, jonka henkilö pukee ylleen. Vaate on vaatetuksen tai puvun osa. Nykysuomen sanakirjan mukaan vaatetus puolestaan tarkoittaa näistä vaatteista koostuvaa kokonaisuutta, joko vaatekaapin sisältöä tai vaatetuksen omistavan henkilön asua. Puku puolestaan tarkoittaa Koskennurmi-Sivosen (2003, 3) mukaan koko yhteenkuuluvaa asua, joka henkilöllä on yllään. Tästä esimerkkeinä voivat toimia miesten puku, iltapuku, verryttelypuku tai yöpuku. Tämän tutkielman osalta loistava esimerkki on cosplaypuku. Cosplaypuku tarkoittaa koko sitä asukokonaisuutta, joka harrastajalla on yllään cosplayta harrastaessaan. Pukuun voi siis kuulua vaatteiden lisäksi vaikkapa peruukki, asusteet ja jopa meikki.

Pukeutumisen voidaan katsoa pitävän sisällään kaiken ulkonäköön liittyvän manipuloinnin kuten meikin, korut, asusteet ja jopa tatuoinnit. Pukeutuminen käsittää myös pukeutumisen tietyn muodollisuuden tason, jos henkilö vaikkapa pukeutuu juhlatilaisuuteen. (Koskennurmi-Sivonen 2003, 3-4.) Erityisesti Joanne B. Eicher ja Mari Ellen Roach-Higgins (Eicher & Roach-Higgins 1992; Roach-Higgins & Eicher 1995) ovat määritelleet pukeutumista (*dress*) kokonaisuuden muokkaamisena, vai vain vaatteiden käyttönä. Heidän mukaansa puetun ihmisen tarkastelu kokonaisuutena on vaatimus, sillä pukeutumisen ruumiillinen non-verbaalinen viestintä avautuu vain, kun huomioidaan vaatteiden lisäksi asusteet, meikki ja muut ruumiin muokkaamisen keinot. Eicherin ja Roach-Higginsin määritelmä myös auttaa purkamaan antropologisessa tutkimuksessa eksoottisina koettuja vieraiden kulttuurien asusteita, koruja tai vaatteita koskevia pukeutumistyyliä. Tämä on johtanut herkästi tutkimuksissa arvolatauksiin käsitteiden muodossa, kun tutkijat puhuvat esimerkiksi koristelemisesta tai epämuodostumista (Turunen 2011, 43).

Cosplaypukeutumisen voidaan siis määritellä tarkoittavan kokonaisuutta, joka koostuu cosplaynharrastajan ruumiista, cosplayasusta, peruukista, meikeistä, asusteista ja vaikkapa ihomaalista.

Tutkijoiden on hyvä pitää mielessään myös, että pukeutuminen ei ole sama asia kuin ulkonäkö (appearance). Pukeutumiseen verrattuna ulkonäöllä tarkoitetaan sitä miltä ihmisen kaikki ominaisuudet näyttävät ulospäin. Ulkonäköön kuuluu muun muassa vaatteiden lisäksi

ilmeet ja eleet. (Eicher & Roach-Higgins 1992, 13-14; Roach-Higgins & Eicher 1995, 9). Tässä tutkielmassa käytän ulkonäön ja pukeutumisen termejä osittain päällekkäin ja limittään keskenään. Näin ollen käsitteiden merkityserojen ymmärtäminen on minulle tutkijana tärkeää.

Ossi Naukkarinen (2012, 15) korostaa, että vaatteiden ulkonäön esteettisyyden tutkimus on enemmän vastaamattomia kuin vastattuja kysymyksiä, ainakin filosofisesta näkökulmasta katsottuna. Hän myös pohtii, vastaako ulkonäkö todellisuutta tai onko todellisuuteen mahdollista päästä käsiksi, jos vain ulkonäkö on saatavilla. Toisaalta onko ulkonäkö kuitenkin totuus, sillä voiko todellisuus olla muuta kuin ulkonäön antama visuaalinen ilmaisu? (Naukkarinen 2012, 17.)

Ruumiin pukeminen ja pukeutuminen on mahdollista nähdä nonverbaalisena viestintänä tai itseilmaisun välineenä (Davis 1994, 191). Pukeutumista ohjaa henkilön sosiaalinen identiteetti, tarkoittaen esimerkiksi hänen sukupuoltaan, ikäänsä, sosiaalista asemaansa tai seksuaalisuutta. Ihmiset viestivät siis paitsi kielellä ja ruumiilla, myös ruumiin vaatettamisella.

Ruumiillisuuden tutkimuksen hyödyntäminen pukeutumisen tutkimuksessa alkoi 2000-luvulla (Turunen 2011, 44). Tätä suuntaa edustavat muun muassa pukeutumisen tutkijat Jennifer Craik (1994, 2005), Joanne Enwistle (2000, 2001), Paul Sweetman (2001) ja materiaalisen kulttuurin tutkijat Daniel Miller (2005) ja Sophie Woodward (2005). Suomalaisessa tutkimuksessa linjaa edustaa muun muassa Arja Turunen (2011).

2.2. Ruumiillisuus ja kehonkuva

Ruumiillisuuden tutkimuksella on pitkät perinteet etnologian ja antropologian alalla, ja ruumiskäsityksiä on muotoutunut eri tutkimusperinteiden piiriin (Ahonen, Hynninen, Kouri & Mahlamäki 2015, 265). Ruumiillisuuden tutkimuksessa sukupuoli nousee lähes väistämättä tutkimuksen kohteeksi, ja ruumista pidetään aina sukupuolittuneena. Sukupuoli ei kuitenkaan ole biologisesti määräytynyt vaan kulttuurinen, rakennettu ja tuotettu prosessi. (Ahonen ym. 2015, 283-284.)

Materialistis-naturalistinen ruumiinkuva on biologinen näkökulma ruumiillisuuteen. Sen mukaan ruumis on organismi, joka käy läpi luonnollisia vaiheita ja lopulta kuolee. Ruumisnormin ulkopuolelle jääviä ruumiita, esimerkiksi vammaisia tai sairaita ruumiita, on biologisen näkökulman mukaan mahdollista hoitaa ja korjata lääketieteellisesti ja siihen liitetään usein tiukka sukupuolen dualismi. Materialistis-naturalistisen ruumiillisuuden tutkimuksen edustajat usein selittävät eriarvoisuutta ruumiillisuuden avulla, biologisin ja materialistisin perustein. (Ahonen ym. 2015, 265-266.) Metaforinen ruumiskuva näkee ruumiillisuuden, erityisesti naisruumiin, symbolisena. Tutkimussuunnan edustajat esittävät, että ruumis ei ole vain biologinen, vaan myös vertauskuvallinen. Näin ollen ruumis on aina performatiivinen, sillä ilmeet, eleet ja asennot tuottavat ruumiillisuuden ja sukupuolen. (Ahonen ym. 2015, 272.)

Fenomenologia lähestyy ruumiillisuutta pyrkimällä purkamaan mielen ja ruumiin välistä jakoa esittämällä, että ruumiillisuus on tapa olla olemassa. Puhutaan myös eletystä ruumiillisuudesta. Fenomenologian tutkijoita edustava Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) toi esille havainnoinnin merkityksen, ja että saamme tietoa maailmasta nimenomaan ruumiin välityksellä aistimalla, emme tietämällä. Fenomenologista tutkimusta Suomessa tehdään erityisesti tanssin ja liikunnan tutkimuksen alalla. (Ahonen ym. 2015, 279.)

Judith Butler (1990) esittää ruumiillisuuden ja sukupuolen performanssina eli tekemisen tuloksena. Leena-Maija Rossi (2017, 90) määrittelee performatiivisuuden jatkuvaksi, toistoon perustuvaksi toiminnaksi. Butler esitteli teoksessaan (1990) teorian sukupuolen ja seksuaalisen performatiivisuudesta. Teoriaan kuuluu ajatus, että sukupuolia ja seksuaalisuuksia tuotetaan jatkuvasti toiminnalla sekä kielellisesti että ruumiillisesti. Sukupuolta tai seksuaalisuutta ei siis ilmaista olemisena, vaan enemmänkin diskurssein ja elein tuotettuina. (Rossi 2017, 89-90.) Tästä syystä Butler pitää mielen ja ruumiin jakoa toimimattomana ja jopa järjettömänä, ovathan mieli ja ruumis aina yhteydessä keskenään ja toistensa osia (Pulkkinen 2000, 50-51). Sukupuolen oleminen ja ruumiillisuus on kielellisesti tuotettua, sillä kielen käsitteet antavat ruumiille merkityksiä, sillä ruumiin ymmärtäminen todellisuudessa olisi mahdotonta ilman noita merkityksiä. Kieli on siis osa materiaalista ruumista ja eikä materiaalisuus voi irtautua kielestä. (Butler 1993.) Butler (1990) korostaa nimenomaan kielen valtaa. Sukupuolen performatiivinen esittäminen ruumiillisesti ja kielellisesti tulee mahdolliseksi, kun yhteiskunnassa on sukupuolelle asetetut, kulttuurisesti vakiintuneet normit. Näiden normien

kautta vakiintuneita eleitä on mahdollista toistaa ja matkia, jolloin kulttuurinen diskurssi sallii ruumiillisuuden performatiivisuuden. (Butler 1990.)

Visuaalinen kulttuuri tarkoittaa maailmaa, jota havainnoidaan näkemisen kautta, ja erittäin visuaalisena harrastuksena cosplayn ruumiillisuus mielletään usein ulkonäön kautta. Ulospäin näkyvä osa harrastusta onkin usein se, jolla on suurin merkitys harrastajalle; cosplay-asun lopullinen tulos. Ruumiinmuokkauksella tarkoitetaan ei-lääketieteellisistä syistä tehtävää muutosta kehoon. Ruumiinmuokkaus voi pienimmillään olla korvakoruja, lävistyksiä, tatuointeja tai ihon maalausta ja äärimmillään kauneusleikkauksia, kielen halkaisua tai jopa vapaaehtoista amputaatiota (Virtanen 2015, 297). Cosplayn suhteen tuskin koskaan turvaudutaan kovin pitkäaikaisiin tai pysyviin ruumiinmuokkauksiin, vaan pikemminkin lyhytaikaiseen ihon maalaamiseen ja meikkaamiseen.

Länsimaisen antropologian perinteinen suhtautuminen kehonmuokkaukseen on ollut alkuperäiskansojen eksoottiseen toiseen perustuvaa tutkimusta, mutta nykyään esimerkiksi tatuointien tutkimusta löytyy myös länsimaisesta tatuointikulttuurista. Muokattu ruumis on aina nähty vastakohtana länsimaiselle, erityisesti eurooppalaiselle, ruumisnormille ja normatiiviselle ruumiinkuvalle. (Virtanen 2015, 298.)

Kehonkuvalle löytyy useita erilaisia määritelmiä tutkimusalan mukaan, mutta kulttuuriantropologi Taina Kinnunen (2008, 39) määrittelee kehonkuvan yksilön oman kokemuksen ja kehon normaaliuden peilaamista kulttuurinsa vakiintuneisiin käsityksiin. Yksinkertaisuudessaan kehonkuvalla kuitenkin tarkoitetaan yksilön kokemuksia ja ajatuksia omasta kehostaan sekä tyytyväisyyttä omaan ulkomuotoon (Hargreaves & Tiggemann 2006).

Psykologia jakaa kehonkuvan kahteen eri alueeseen, kehoitsetuntoon ja vartaloihanteen sisäistämiseen. Kehoitsetunnolla tarkoitetaan oman kehon normaaliuden ja sopivuuden arviointia ja siihen suhtautumista. Kehonkuvan muodostaminen vaatii muodostetun, verrattavissa olevan vartaloihanteen. Tämä muodostettu vartaloihanne voi olla kulttuurin yleinen vartaloihanne, mutta ei ole sitä välttämättä. Vartaloihanteen sisäistämällä puolestaan tarkoitetaan kokemusta, jossa yksilö muodostaa käsityksen itselleen viehättävästä ruumiista ja ulkomuodosta peilaten yleiseen vartaloihanteeseen. Sisäistämiseen liittyy myös, kuinka ja miten paljon yleinen vartaloihanne vaikuttaa yksilön kokemukseen. (Wängqvist & Frisén 2013.)

Kehotyytyväisyydellä ja positiivisella kehonkuvalla tarkoitetaan tilaa, jossa henkilö hyväksyy oman kehonsa epätäydellisyyksistään huolimatta (Avalos ym. 2005). Vastavuoroisesti henkilö voi kokea kehotyytymättömyyttä, jolloin hän kokee epätasapainoa ihannevirtalon ja oman kehonsa välillä (Furnham ym. 2002).

2.3. Lyhyesti fanikulttuurista

Fanikulttuuria on tutkittu humanistisilla ja yhteiskuntatieteellisillä aloilla verrattain paljon, mutta tutkimuskenttä on hajanainen (Nikunen 2005, 56-65). Kaarina Nikunen (2005) mainitsee väitöskirjassaan, että faniuden tutkimuksella ei voida katsoa olevan vielä omaa tutkimusperinnettä Suomessa, eikä tutkimuskenttä ole paljoka muuttunut viimeisessä reilussa kymmenessä vuodessa. Väitöskirjatason tutkimusta faniudesta on edelleen Suomessa vähän, ja olemassa oleva tutkimus painottuu maisteritason tutkielmiin.

Fani sanana juontaa juurensa englannin kielen sanojen *fan* ja *fanatic* kautta latinan sanaan *fanaticus*, jolla viitattiin temppelien (lat. *fanum*) ja muiden pyhien paikkojen palvojiin. Sanan sisältämä merkitys itsessään on ollut hyvin samanlainen niin latinassa kuin nykyenglannissakin, tarkoittaen jotakuta, joka on hyvin omistautunut ja innostunut tietystä asiasta.

Fanius liitetään lähdeaineistoissa pääsääntöisesti, jopa ainoastaan, populaarikulttuuriin kuuluvaksi ilmiöksi. Verrattuna korkeakulttuuriin, populaarikulttuurilla tarkoitetaan yleisesti saatavilla olevaa, kansanomaisesti suosittua kulttuurimuotoa. Populaarikulttuuri ei kuitenkaan ole pysyvä määritelmä tai kategoria, sillä nykypäivän populaarikulttuurista voi tulla tulevaisuuden korkeakulttuuria. Korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin sekä niiden kuluttajien välille on vedetty erottava viiva, sillä niiden kokemukset nähdään usein erilaisina, eikä korkeakulttuuri-intoilijoita kannatakaan luokitella faneiksi. Korkeakulttuurin kuluttajilla ei ole samanlaista tarvetta perustella tai puolustella valintojaan tai fanituksen kohdetta, kuten populaarikulttuurin kuluttajilla. Faniuteen suhtaudutaan ja siihen liitetään negatiivisiakin ominaisuuksia ja asenteita. Noita ominaisuuksia ja asenteita ei järjestään liitetä korkeakulttuuriin. (Nikula 2005, 52-53.)

Vaikka populaarikulttuuri käsittääkin laajalti erilaista saavutettavaa kansankulttuuria, kuten esimerkiksi musiikkiin liittyvän faniuden, käsittelen tässä tutkielmassa faniutta nimenomaan fiktion liittyvän faniuden kautta. Vaikka cosplaypukeutumiseen kuuluu myös pukeutuminen idoliryhmän jäseneksi tai japanilaisen maid-kahvilan tarjoilijaksi, suurin osa cosplayn lähdemateriaaleista on nimenomaan fiktiivisiä.

Fiktiolla tarkoitetaan pääasiallisesti aineellisessa muodossa ammattimaisesti tuotettua kulttuuria, jota kuluttajalle on tarjolla esimerkiksi kirjallisesti tai digitaalisesti. Kuluttajalle fiktio ei siis lähtökohtaisesti tarjoa vuorovaikutteista tai yhteisöllistä osallistumista. (Koski, Opas & Virtanen 2015, 113.) Erityisesti fiktion liittyviä yhteisöjä, fanikuntia, kutsutaan fandomeiksi. Yhteisöön liittyy usein omat kirjoittamattomat sääntönsä ja yhteisön sisäiset normit (Zubernis & Larsen 2012). Kaarina Nikunen (2005) määrittelee väitöskirjassaan fanikulttuurille käsitteitä ja avaa faniuden määritelmiä. Pohjaan tämän tutkielman sisältämän lyhyen fanikulttuurin ja faniuden läpikäynnin pääasiallisesti hänen tutkimukseensa.

Nikunen määrittelee affektiivisuuden olennaisimmaksi tekijäksi faniuden määrittelyssä. Affektiivisuudella tarkoitetaan yleisesti kiintymystä johonkin tai mielenliikutusta. Yksinkertaisuudessaan affektion syntymistä määritellään jonkun asian tai ärsykkeen tuottamana vaikutuksena, joka koetaan emotionaalisesti tai haluna. (Nikunen 2005, 47.) Faniudessa affektio kehittyy siis fanin ja fiktion, esimerkiksi tekstin, välisessä vuorovaikutuksessa. Affektiivinen suhde ilmenee monin eri tavoin, kuten katsomiskokemuksina tai identifikaation ja idealisaation kautta. (Nikunen 2005, 49-50.) Identifikaatio ja idealisaatio ovat myös cosplayharrastajan tekemien hahmo- ja asuvalintojen kannalta merkityksellisiä, ja palaan näihin tutkielman myöhemmissä luvuissa.

Fanikulttuuriin ajatellaan kuuluvan halu ilmaista faniutta jollakin keinolla ulkopuolelle (Nikunen 2005, 42). Fiktion tuotosta kuluttava, esimerkiksi TV-sarjaa katsova henkilö ei automaattisesti ole fani, vaan fanius vaatii toteutuakseen toimintaa. Toiminta voi toteutua muun muassa keräämällä sarjasta tietoa tai aineistoa esimerkiksi oheistuotteiden muodossa. (Nikunen 2005, 50.) Faniutta voi toteuttaa myös julkaisemalla omia teoksia, kuten fanitaidetta, fanifiktiota tai osallistumalla fanizineihin (Koski ym. 2015, 113-114). Myös cosplay on usein myös ulkopuolelle selkeimmin näkyvä osa tätä faniuden toteuttamista.

Faniuden määritelmiin sisältyy myös fani-identiteetti ja yhteenkuuluvuuden tunne muiden samanhenkisten kanssa (Koski ym. 2015, 113). Nikunen (2005, 51) näkee fani-

identiteetin henkilön itsensä määrittelemäksi, ei niinkään yhteisön kautta saatavaksi. Toisaalta hänen näkemyksensä on, että fani-identiteetin omaksuminen ja position ottaminen on faniuden edellytys.

Fanikulttuurin tyypillisesti katsotaan yhdistävän aineetonta ja aineellista kulttuuria. Aineellista kulttuuria ovat kaupalliset oheistuotteet ja fanien tuottama oma tuotanto, kuten fanitaide tai fanifiktio. Aineetonta fanikulttuuria on näiden materialististen tuotteiden faneille ja yhteisölle tuoma henkinen pääoma. (Koski ym. 2015, 113.) Olen itse ollut mukana erilaisissa fandomeissa jo yli vuosikymmenen vaihtelevalla aktiivisuudella, ja näin ollen tutkin fanikulttuuria omasta lähtökohdastani fanikulttuurien sisäpuolelta. Tunnistan itsessäni Nikusen määrittelemän (2005, 51) fani-identiteetin ja halun ilmaista faniutta ulkopuolelle. Cosplayn lisäksi tuotan sekä fanitaidetta että fanifiktiota ja kerään oheistuotteita. Hyllyssäni onkin kohtalaisen huomattava kokoelma figuuripatsaita ja Pokémon-pehmoleluja.

3. Metodit ja aineisto

3.1. Cosplayn kenttä

Cosplay harrastuksena tapahtuu hyvin useissa paikoissa. Valotan tässä kappaleessa cosplayn kenttää tutkijan näkökulmasta, ja mistä cosplayharrastajia löytää.

Etnologiassa ja antropologiassa kentällä tarkoitetaan paikkaa tai aluetta, jossa tutkimus tapahtuu. Cosplay ja con-tapahtumat kenttänä ei kuitenkaan yksiselitteisesti ole vain tuo yksi paikka ja aika. Cosplayharrastus käsittää laajemman alueen harrastajansa elämästä, sillä suurin osa harrastusta tapahtuu harrastajatapahtumien tai valokuvauksen ulkopuolella, asua kotona työstäessä ja erilaisten kokeiluiden parissa. Vaikka perinteisesti antropologian kenttä tarkoitti Euroopasta katsottuna kaukaisia ja eksoottisia maita ja kulttuureita, on kentän käsitys tullut lähemmäksi tutkijoitaan. Tutkijoiden ei tarvitse matkustaa kaukasiin maihin, vaan kenttä voi olla jopa tutkijan omassa yhteisössä ja sen arjessa. (Fingerroos & Jouhki 2014, 80–83.)

Paula Rissanen esittelee Pro gradu -tutkielmassaan (2017) aineistossaan esille nousseena ilmiönä ”conikuplan”. ”Conikuplan” hän esittelee tilana, jossa on mahdollista kokeilla ruumiillisuutta erillisenä arjesta ja arkielämän todellisuudesta. Tämä samanhenkisten ihmisten kokoontuminen harrastajatapahtumaan tarjoaa yhteisön turvan ja hyväksynnän leikitellä ruumiillisuudella.

Vaikka harrastajatapahtumat, conit, eivät olekaan suunnattu ainoastaan cosplaylle, on hahmoiksi pukeutuminen monille juuri se tärkein osa noita tapahtumia. Esimerkiksi Aniki -keskustelufoorumilta löytyy lukuisia viestiketjuja keskustelulle cosplaysta con-tapahtumissa ja sille, onko tapahtumissa pakko pukeutua cosplay-asuun⁵. Harrastajatapahtumat ovatkin

⁵ Ks. esim. "Coniin on pakko tulla cosplayssa" Aniki -keskustelualueet.
<https://forums.aniki.fi/viewtopic.php?f=56&t=9720>

mielenkiintoinen kenttä cosplayn tutkimiselle nimenomaan ruumiillisuuden näkökulmasta. Toisin kuin valokuvissa, tapahtumassa cosplayaaja on jatkuvasti toisten harrastajien ja tapahtuman kävijöiden katseiden alla.

Kun vertailee japanilaisten cosplayharrastajien havainnoimia eroavaisuuksia Japanissa ja Suomessa käymissään tapahtumissa, on niin sanotussa konkulttuurissa havaittavissa eroavaisuuksia cosplayn harrastamisesta tapahtumissa. Pohjaan vertailuni tuntemieni japanilaisten cosplayharrastajien kertomiin kokemuksiin. Japanissa cosplayharrastajat ensisijaisesti esittelevät asujaan tapahtumissa, mutta Suomessa on japanilaisten harrastajien mukaan enemmän tapana osallistua tapahtumaan hahmoksi pukeutuneena, ei niinkään asun esittely. Japanilaisissa tapahtumissa on erillinen cosplay-alue, jossa suosituimpia cossaajia kuvataan, ja esimerkiksi kamerat laukaistaan kuvauspaikalla yhtä aikaa. Suomessa on tavallisempaa, että kuvaaja käy muun tapahtuman ohessa pyytämässä lupaa ottaa asuista kuvia eikä erillisiä kuvausalueita ole. Julkisella paikalla cosplaypuvussa esiintymisen suotavuudessa on myös eroja eri maiden konkulttuurien piirissä. Japanissa on perinteisesti tapana, että tapahtuma-alueen ulkopuolelle ei saa mennä cosplaysussa, kun taas Euroopassa ja Amerikassa on yleisempää, että tapahtumaan saavutaan ja sieltä poistutaan asu yllä (Winge 2006, 73-74).

Sosiaalinen media on tässäkin tutkielmassa cosplayn kenttä, sillä aineisto tasapainottelee tapahtumissa cosplayaamisen ja sosiaalisessa mediassa cosplayaamisen välillä. Sosiaalisella medialla tarkoitetaan median, erityisesti internetin, kehitysvaihetta, jossa käyttäjät tuottavat pääasiallisesti sisältöä vuorovaikutuksessa keskenään. Sosiaalisen median käsitettä pidetään sateenvarjona useimmille alakäsitteille. (Lietsala & Sirkkunen 2008, 17.) Sosiaalinen media muuttuu koko ajan ja uusia sovelluksia ilmestyy markkinoille koko ajan, joten kirjan pitäminen tutkimukselliselta kannalta on vaikeaa, esimerkiksi Twitterin omistama videopohjainen sosiaalisen median sovellus *Vine* perustettiin vuonna 2013 ja lakkautettiin jo vuonna 2016⁶.

Harto Pönkä määrittelee teoksessaan (2014) sosiaalisen median käsitteen yhteisöiden kautta. Erityisesti tämän tutkielman kannalta yhteisöllisyys sosiaalisessa mediassa on kiinnostavaa, sillä cosplayharrastajat julkaisevat sisältöä pääasiassa toisille cosplayharrastajille. Cosplay on kuitenkin sosiaalisen median kautta päässyt myös suurempiin uutisotsikoihin esimerkiksi TikTok -musiikkivideopalvelun kautta jaetuilla

⁶ Katso mm. www.vine.co (sivut arkistoitu 2016), tai Twitter axes Vine video service (BBC News, julkaistu 27.10.2016) <https://www.bbc.com/news/technology-37788052>

muodonmuutosvideoilla, joissa cosplayn harrastaja meikkaamalla ja pukeutumalla muuttuu tunnetuksi elokuvahahmoksi⁷.

Cosplayharrastajien pääsääntöisesti käyttämiä sosiaalisen median kanavia ovat Instagram, Twitter, YouTube ja TikTok. Näistä vanhin YouTube on perustettu vuonna 2005, mutta sen käyttö on muuttunut verrattain paljonkin vuosien aikana. Tuoreimpana lisäyksenä sosiaalisen median suosituimpiin kanaviin saapui TikTok, jonka kiinalaisyritys ByteDance perusti syyskuussa 2016. Joillakin cosplayn harrastajilla kuitenkin edelleen on myös oma cosplaylle omistettu Facebook-tili, ja esimerkiksi Facebookin suomalaisten cosplayharrastajien yhteisö on aktiivinen harrastajafoorumi.

3.2. Lomakehaastattelut

Antti Eskola (1975) määrittelee kyselyn metodiksi, jossa informantti täyttää kyselylomakkeen joko kotonaan tai ryhmätilanteessa. Kysely voi olla joko hänelle suoraan kohdennettu, tai satunnaisotannalle esimerkiksi postitse lähetettävä lomake. Jouni Tuomi ja Anneli Sarajärvi (2018) käyttävät kyselystä myös nimitystä lomakehaastattelu, joka kuvaa omaa aineistonkeruumenetelmääni erinomaisesti. Avaan omaa kyselylomakettani lisää myöhemmin tässä luvussa.

Kysely valikoitui tutkimuksen aineistonkeruun metodiksi pääosin olosuhteiden, mutta myös käytännöllisyyden vuoksi. Haastatteluiden järjestäminen vie paljon aikaa ja rahaa, sillä olisi käytännössä mahdotonta löytää kotikaupungistani riittävä määrä haastateltavia informanteja. Lisäksi, jos haastattelin informantteja kasvatustien, oma läsnäoloni tutkijana voisi vaikuttaa haastateltavien vastauksiin. Näin erityisesti, jos olisin itsekin haastattelutilanteessa pukeutuneena cosplay-asuun. Kysely antaa minulle mahdollisuuden irrottautua tilanteesta tutkijana, jolloin haastateltava ei anna minun läsnäoloni vaikuttaa itseensä. Monesti cosplayn harrastajat myös puhuvat harrastuksestaan avoimemmin kirjoittamalla anonyymisti, kuin kasvatustien haastatellen.

⁷ Katso esimerkiksi *The internet is obsessed with a woman who can transform herself into virtually any character* (The Insider, julkaistu 25.10.2017 <https://www.insider.com/cosplayer-transforms-into-characters-wonder-woman-photos-2017-10>) tai *22-Year-Old Completely Transforms Herself Into Famous Characters, And The Resemblance Is Uncanny* (LittleThings, <https://www.littlethings.com/cosplay-characters-ksenia-perova>)

Suhteessa puolistrukturoituun haastatteluun kyselyllä aineistonkeruun metodina on selkeitä heikkouksia. Kysely ei ole yhtä joustava kuin haastattelu, sillä kyselyssä ei ole mahdollista esittää tarkentavia kysymyksiä tai pyytää vastaajaa avaamaan vastaustaan lisää. Saatoinkin poimia haastattelun etuja omaan tutkimukseeni, sillä toteutin aineistonkeruun lomakehaastatteluna ennemmin kuin kyselynä. Verrattuna satunnaisotannalla tehtyyn kyselytutkimukseen, pystyin itse valitsemaan kenelle jaoin kyselyn linkin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85-86.) Lomakehaastattelussa on kysyttävä tutkimuksen kannalta merkityksellisiä kysymyksiä ja jokaisen kysymyksen on oltava perusteltu (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87).

Aineistoni koostuu 26 anonyymistä kyselyvastauksesta. Koostin kyselypohjan käyttäen apunani tutkimuskysymyksiä, joihin lomakehaastatteluilla pyrin saamaan vastauksia. Tässä työssä kyselyni oli puolistrukturoitu laadullinen tutkimuskysely, jossa oli pääosin avoimia kysymyksiä, jotta kysymykset itsessään ohjailisivat vastaajien ajatuksia mahdollisimman vähän. Annoin kuitenkin kysymyksien yhteydessä esimerkkejä mahdollisista teemoista ja aiheista, joista vastaaja voisi vastauksessaan puhua.

Tavoitteenani oli saada kyselyn vastaajat avaamaan kokemustaan kehonkuvastaan ja pohtimaan kehonkuvan muutosta cosplayn näkökulmasta. Kannustin vastaajia pohtimaan annettuja kysymyksiä ja teemoja, ja kirjoittamaan jopa toisaalta aiheen ohi ja karsimaan ajatuksiaan mahdollisimman vähän. Teemoittelin kysymykset kehonkuvan ja ulkonäköpaineiden pohtimisen mukaan, ja toivoinkin vastaajien keskittyvän pohtimaan näitä teemoja vastauksissaan. Tavoitteeni oli saada vastaajat miettimään omaa kehonkuvaansa cosplayharrastuksensa kautta ja löytämään mahdollisesti yhteyksiä kehonkuvansa mahdollisten muutosten ja cosplaypukeutumisen välillä. (Katso Liite 1, kyselyrunko.)

Käytin valmiin lomakehaastattelun läpi vielä kolmella ystävälläni, jotka ovat cosplayn harrastajia saadakseni palautetta kysymyksistä ja kyselystä kokonaisuudessaan. Samalla kartoitin myös, kauanko kyselyyn vastaamiseen menee keskimäärin. Käytyäni kyselyn läpi koevastaajien palautteen vein kyselyn internet-alustalle. Alkuperäinen suunnitelmani oli jakaa kysely joillekin sosiaalisen median kanaville ja pitää kyselyä avoimena kaksi viikkoa. Lopulta sain kattavia ja ajatuksen kanssa täytettyjä vastauksia kuitenkin kolmessa tunnissa yhteensä 26, joka ylitti alkuperäisen tavoitteeni yhdellätoista vastauksella. Kysely oli siis pakko sulkea jo kolmen tunnin jälkeen, jotta aineisto ei kasvaisi aivan liian suureksi käsitellä ja analysoida.

Jaoin kyselyn Facebookin cosplayharrastajien ryhmään ja Twitteriin omalla käyttäjätunnuksellani. Twitterin kautta kysely sai yli kymmenen uudelleenjakoa eteenpäin, ja näin vastaajien määrä karttuikin nopeasti. Koin erittäin ilahduttavana, että tuntemattomat harrastajat jakoivat kyselyä omille tuttavilleen sosiaalisen median kautta.

3.3. Kyselypohja

Käyn tässä kappaleessa läpi tutkimuskyselyn kysymykset ja niiden tarkoitukset, samoin kuin kyselypohjan rakenteen⁸. Käytin tutkimuksessani Jyväskylän yliopiston kautta käyttöön saamaani Webropol-survey -ohjelmaa.

Kyselyn alussa kysyn vastaajalta perustietoina iän ja harrastuksen keston. Tietoisesti päätin jättää taustatiedoista pois vastaajien sukupuolen, sillä en pidä sitä oleellisena tietona kyselyn vastauksille. Vastaajat voivat halutessaan tuoda sukupuolensa ilmi vastauksissaan, mutta näin se ei ole kyselyn puolesta pakollista. Kaikista olennaisimpana tietona pidän harrastajan ikää, jonka kautta vastaajia on helppo jakaa analysointivaiheessa eri ryhmiin. Toisaalta uskon silläkin olevan iän ohella merkitystä, kauanko cosplayta on harrastanut.

Kyselyä koostaessani kirjoitin kysymyksissä käytettävistä käsitteistä avauksia vastaajien avuksi. Kysymykset oli myös muotoiltu ja järjestetty siten, että alkupuolen helpommista, niin sanotuista lämmittelykysymyksistä siirrytään enemmän pohdintaa vaativiin teemakysymyksiin.

Taustatietojen jälkeen lomakehaastattelussa kysyn harrastuksen tavoista. Kuten aikaisemmin olen todennut, cosplayta voi harrastaa hyvin eri tavoin ja eri tilanteissa esimerkiksi tapahtumissa, valokuvaamalla tai kilpailemalla. Kysyn myös asujen teosta ja harrastajan osallistumisesta con-tapahtumiin. Alkupuolen helpommin vastattaviin kysymyksiin lukeutuu

⁸ Katso liite 1, kyselypohja.

myös kysymykset vastaajan suosikkiasusta, harrastuksen parhaat ja ikävimmät puolet sekä harrastajan suosima hahmotyyppi. Hahmovalinnat voivat tarjota yllättävänkin paljon tietoa vastaajasta, sillä omien havaintojeni perusteella harrastajatuttavia seuratessa he usein valitsevat hyvin samanlaisia hahmoja cossattavikseen. Tämä toteutuu myös omalla kohdallani. Kysyin myös harrastuksen parhaista ja huonoimmista puolista.

Lomakehaastattelun toisessa vaiheessa pyrin saamaan vastaajan pohtimaan vastauksia enemmän kuin alkuvaiheen kysymyksissä. Tässä vaiheessa uskalsin olettaa, että vastaaja on jo tovin ajatellut ja reflektoinut mielessään omaa harrastustaan ja cosplayta yleisesti ja kykenee siten vastaamaan syvempiin kysymyksiin.

11. Koetko cosplayn vaikuttaneen kehonkuvaasi joko pukeutumisen tai hahmoon eläytymisen kautta? Millaisten hahmojen ja tilanteiden koet vaikuttaneen kaikkein eniten?

12. Onko kehonkuvasi muuttunut harrastuksen aikana? Millä tavalla? Voit kertoa esimerkiksi, millainen kehonkuvasi oli ennen harrastuksen aloittamista, harrastuksen alussa ja millainen se on nyt. Onko sinulla jokin aiheeseen liittyvä muisto, joka olisi jäänyt mieleen?

- Kyselypohja, liite 1

Näillä kysymyksillä tavoitteenani oli saada vastaaja pohtimaan kehonkuvaansa ja cosplayta yhdessä. Halusin selvittää, onko kehonkuva muuttunut harrastuksen alkamisen jälkeen ja onko nimenomaan cosplay vaikuttanut muutokseen. Aina on olemassa mahdollisuus, että kehonkuva on muuttunut, mutta harrastaja ei itse koe cosplayharrastuksella olleen vaikutusta asiaan. Viimeinen laajempi aihe lomakehaastattelussa oli cosplayn ulkonäköpaineet. Kysyin harrastajien itsensä kokemista ulkonäköpaineista sekä siitä, millaisena he kokevat ulkonäköpaineet harrastuksen piirissä yleensä.

Aivan lopuksi kysyin vastaajan ajatuksia sosiaalisesta mediasta ja sen tuomista näkökulmista harrastukseen ja pyysin vastaajaa pohtimaan hyvän cosplayharrastajan ominaisuuksia. Sosiaalinen media ja harrastajien kokemukset siitä nousivat kyselyyn mukaan vasta varsin myöhäisessä vaiheessa, kun eräs kyselyä tarkistaneista ystäväistäni otti asian puheeksi.

Halusin koostaa kyselyn mahdollisimman vähin ennakko-odotuksin, ja pyrin saamaan mahdollisimman vähän vaikutteita omista kokemuksistani. Toki on täysin mahdotonta saada aikaan laadullista tutkimusta, jossa tutkija ei olisi subjekti, ja näin ollen minulle muodostui ennakko-odotuksia ja hypoteeseja tutkimuksen tuloksista ja kyselyn vastauksista. Olen kuitenkin tietoisesti ottanut tämän huomioon, ja olen jo aikaisemmin tutkielmassa avannut omaa asemaani tutkijana ja cosplayharrastajana.

3.4. Sisällönanalyysi

Aineiston sisällönanalyysillä tarkoitetaan aineiston analysointia sitä käsitteellistään, tiivistään ja eritellen. Aineiston analyysimetodini on aineistolähtöinen sisällönanalyysi. Eskola (2001, 2007), esittää aineistolähtöisen analyysitavan teoksissaan analyysina, jossa havainnot eivät ole etukäteen päätettyjä, vaan ne tulevat aineistosta itsestään analyysivaiheessa. Aikaisemmillä havainnoilla tai teorioilla ei myöskään tulisi olla aineiston analyysivaiheessa merkitystä, mutta käytännössä katsoen tästä tulee myös aineistolähtöisen tutkimuksen haastavuus. (Eskola 2001, 2007) Tutkimus ei voi olla täysin objektiivinen, kuten aineistolähtöisyyden määritelmä antaa ymmärtää, vaan olemassa oleva tutkimustieto ja tutkija subjektina ohjaa analyysiä omalta osaltaan (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109). Sisällönanalyysillä tarkoitetaan tutkittavasta ilmiöstä tehtävää kuvausta yleisessä muodossa tiivistäen. Sisällönanalyysi koskee vain tekstin analyysiä, joten aineiston on oltava tekstimuodossa analyysiä varten. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117.)

Aineistolähtöistä sisällönanalyysiä pidetään verrattain helppona aineiston analyysin menetelmänä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 145). Miles ja Hubermann (1994) määrittelevät aineistolähtöisen sisällönanalyysin kulun seuraavasti:

- 1) Aineiston pelkistäminen
- 2) Aineiston ryhmittely
- 3) Teoreettisten käsitteiden luominen

Analyysiä varten aineiston tulee olla tekstimuodossa, esimerkiksi litteroituna dokumentiksi. Tässä tutkimuksessa aineiston kyselymuodon vuoksi aineisto on jo valmiiksi tekstidokumenttina, mikä omalta osaltaan nopeutti aineiston käsittelyä ja analysointia. Ensimmäisessä vaiheessa aineistosta karsitaan pois kaikki ylimääräinen ja tutkimuksen kannalta epäoleellinen. Samalla valitaan kiinnostavat havainnot, joihin tutkimuksessa keskitytään. Analyysin toisessa vaiheessa aineisto ryhmitellään, eli se jaetaan alaluokkiin sisällön mukaan. Kolmannessa ja viimeisessä vaiheessa aineisto käsitteellistetään, eli siitä erotellaan tutkimuksen kannalta oleellinen tieto ja muodostetaan tieteellisiä käsitteitä. Tässä vaiheessa myös muodostetaan johtopäätöksiä aineiston antamien tietojen perusteella. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 123-127.)

Aloitin aineiston analysoinnin ryhmittelemällä vastauksissa esiin nousseet teemat ja vastaukset. Huomasin, että vastaajat jakoutuivat aika paljonkin vastauksiensa perusteella erilaisiin ryhmiin niin kokemuksiensa kuin näkemyksiensäkin perusteella. Kyselyaineisto metodina helpotti aineiston käsittelyä ja analyysiä, sillä siinä ei ollut juurikaan ylimääräistä tai epäoleennaista pois karsittavaksi, toisin kuin haastatteluaineistoissa. Näin ollen pystyin oikeastaan suoraan siirtymään aineiston ryhmittelyyn ja kiinnostavien havaintojen erotteluun. Kyselyvastaajat eivät oikeastaan juurikaan poikenneet aiheesta, vaikka kirjoittivatkin ajoittain verrattain pitkiäkin vastauksia. Tämän tutkimuksen tapauksessa suurin osa analyysiin käytetystä ajastani kului johtopäätöksien muodostamiseen ja tieteellisten käsitteiden kokoamiseen. Aineiston käsittelyyn kului paljon alkuperäistä suunnitelmaani pidempään, sillä vastauksia tuli paljon odottamaani suurempi määrä.

Empiirinen aineiston analyysi vaatii aineiston anonymisointia, sillä siinä korostetaan yksittäisten informanttien, eli tässä tapauksessa yksittäisten kyselyvastaajien, häivyttämistä pois aineistosta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 27). Kysely on jo lähtökohtaisesti anonyymi, eli minulle ei tutkijana joka tapauksessa tallentunut vastaajista muuta informaatiota kuin heidän antamansa vastaukset, joten minun ei tarvinnut huolehtia aineiston anonymisoinnista arkojen henkilötietojen osalta. Olen numeroinut vastaajat Webropol-ohjelman mukaisesti, numeroilla yhdestä 24:ään.

Kyselyvastauksissa vastaajat kuitenkin mainitsivat nimeltä joitain hahmoja, joista olivat tehneet cosplay-asuja. Nämä hahmojen nimet ja sarjat poistin aineistosta anonymisoiden ne kirjaintunnuksin, jotta vastaajia ei tunnista niiden kautta. Tämä on erityisen tärkeää, jos

kyseessä on harrastuspiireissä harvinaisempi sarja, josta kovin moni ei ole cossannut. Toisaalta jotkut hahmot ovat niin suosittuja cosplayhahmoja, että niiden avulla yksittäistä harrastajaa voisi olla mahdotonta tunnistaa.

4. Kuka cosplayta harrastaa ja miksi?

4.1. ”Ajattelin heti, että minäkin haluan olla suosikkiahmoni.”

Tavallinen tarina cosplayharrastuksen aloittamiselle on kaverin kautta con-tapahtumiin ja cossaamiseen tutustuminen ja halu oman lempiahmon elävöittämiseen. Kyselyyn vastanneista selkeä enemmistö oli iältään 20-30-vuotiaita ja harrastaneet cosplayta noin viidestä kymmeneen vuotta. Vastauksissa harrastuksen alusta toistui nuorena cosplayn näkeminen tapahtumassa ja kaverien houkuttelu. Kyselyyn vastanneiden 26 cosplayharrastajan joukosta löytyy eri-ikäisiä nuoria ja nuoria aikuisia sekä harrastajia erilaisilla taustoilla ja harrastuskokemuksilla.

Kaverin kaveri etsi sopivaa henkilöä parikseen paricossiin ja otti yhteyttä minuun. Kyseinen paricossi ei valmistunut koskaan eikä kaverisuhde kestänyt, mutta cosplayharrastus tuli jäädäkseen.

- Vastaja 23

Cosplayharrastuksen yhteisöllisyys näkyi vastauksissa, kun harrastajat puhuivat sekä harrastuksensa aloittamisesta kavereiden kanssa että harrastuksen parhaista puolista nykyäänkin. Paricosplay on mainittu useamman kerran aineistossa ja nousevatkin esille puhuttaessa cosplayn sosiaalisesta ja yhteisöllisestä puolesta. Paricosplaylla tarkoitetaan tilannetta, jossa kaksi harrastajaa tuottavat toisiinsa liittyvät cosplayt esimerkiksi saman sarjan hahmoista. Ryhmäcosplaylla puolestaan tarkoitetaan useampaa kuin kahta henkilöä, jotka yhdessä sovitusti cossaavat samasta sarjasta toisiinsa liittyviä hahmoja.

Kilpailuihin en ole osallistunut, muuta kuin vahingossa kerran hall-cosplay -kilpailuun.

- Vastaja 21

Kotona tulee aina silloin tällöin laitettua vaan meikit naamaan ja cossi päälle sitten koitan kuvailla jotain, että saan sosiaaliseen mediaan, niin kuin instaan sekä tiktokkiin asioita.

- Vastaja 24

Cosplayharrastajat eivät nosta kilpailemista merkittäväksi tavaksi tai syyksi harrastukselleen. Kun kilpailuissa säännöt vaativat cosplayasun olevan harrastajan itsensä tekemä, keskimääräinen tapa näyttäisi olevan sekä asujen valmiina ostaminen että niiden tekeminen itse alusta saakka. Toisaalta asujen suunnittelemisen aloittaminen hyvissä ajoin ennen tapahtumaa ja niiden tekeminen itse alusta lähtien nähdään omana juttuna ja yhtenä harrastuksen kipinän säilyttäjästä. Kilpailemisen sijaan harrastamisessa merkittävimminä tekijöinä nähdään pukujen tekeminen ja suunnittelu, yhteisöllisyys, valokuvaus ja sosiaalinen media. Sosiaalisessa mediassa harrastajat seuraavat muita harrastajia, hakevat inspiraatiota omaan harrastukseensa ja vuorovaikuttavat muiden harrastajien kanssa. Sosiaalinen media, ja erityisesti TikTok ja Instagram Stories, ovat tuoneet cosplayharrastuksen myös kotiin, kun kotona on mahdollista kuvata helposti materiaalia julkaistavaksi. Perinteiset valokuvaussessiot, photoshootit, ovat säilyttäneet suosiotaan, mutta julkaistava materiaali on muuttunut yksinkertaisemmaksi ja vähemmän hiotuksi uusien sosiaalisen median kanavien myötä.

Aineistosta nousi esille myös harrastuksen liikunnalliset mahdollisuudet. Harrastajat osallistuvat cosplaytanssiryhmiin pukeutuen japanilaisten idolarjojen hahmoiksi, kuten *Love Live!* harjoitusten ohella ja esiintyvät harrastajatapahtumissa. Cosplay on muutenkin innostanut vastaajia urheiluharrastusten pariin.

Cosplay on ennen kaikkea minulle tapa fanittaa ja tuoda esille lempihahmojani ja sarjoja, sekä päästä juttelemaan muiden fanien kanssa.

- Vastaja 3

Harrastukseni on aika lailla faniuden osoittamista; on kivaa, kun conissa tai netissä toinen sarjan fani tulee juttelemaan.

- Vastaja 14

Suosikkiahmoksi pukeutuminen on osa fanittamista ja fanikulttuuria. Omaa faniutta toteutetaan ilmaisemalla sitä ulkopuolelle (Nikunen 2005, 42). Koska fanius vaatii toteutuakseen toimintaa, on cosplay monille harrastajille nimenomaan tapa ilmaista faniuttaan muille, oli kyse sitten sarjasta tai yksittäisestä hahmosta.

Cosplay tuo minulle yhteenkuuluvuuden tunnetta ja on mukava joskus päästä keskustelemaan muiden sarjan fanien kanssa sarjasta tai muusta vastaavasta.

- Vastaja 17

Faniuteen kuuluva yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden tunne kuuluu cosplayharrastuksen vahvuuksiin harrastajien mielessä. Yhteinen fanituksen kohde laskee kynnystä jutella ja tutustua uusiin ihmisiin tapahtumissa. Yhteenkuuluvuus muiden samanhenkisten kanssa, vaikka ei tapahtumassa ketään tuntisikaan, luo harrastajille yhteistä henkistä pääomaa (Koski ym. 2015, 113).

4.2. ”Saa hetken olla joku muu kuin minä.”

Pyrin cossaamaan hahmoja, joihin samaistun joko henkisesti tai fyysisesti.

- Vastaja 26

Cossattavia hahmoja valitessaan harrastajat ottavat huomioon useita erilaisia tekijöitä, mutta aineistosta nousee selkeästi esille seikat, jotka olen jaotellut seuraavalla tavalla:

- 1) Affektio hahmoon
- 2) Fyysinen samaistuminen
- 3) Mukavuus

Harrastajat pukeutuvat hahmoiksi, joista pitävät. Kokonaisuudessaan hahmon valintaan vaikuttaisivat vaikuttavan kaikki osatekijät, ja hahmovalinta on harrastuksen aikana kehittynyt

huolellisemmaksi. Samanlaisia tuloksia näistä hahmovalinnan kolmeen osaan jaottelusta on saanut muun muassa Paula Rissanen (2017, 54-57) maisterintutkielmassaan tutkiessaan cosplayharrastajien ruumisnormeja, joskin hän ei ole jakanut valintaperusteita niin tarkasti eri kategorioihin.

Affektiolla cosplayharrastajan tapauksessa tarkoitetaan yksinkertaisimmillaan sitä, että harrastaja pukeutuu suosikkiahmokseseen. Fanin muodostama affektiivinen suhde hahmoon saa fanin haluamaan osoittaa faniuttaan ulkopuolelle, jolloin hän toteuttaa affektia käytännön ruumiillisessa kokemuksessa (Nikula 2005, 48). Niin sanotulle affektiiviselle kohtaamiselle merkitykselliset identifikaatio ja idealisaatio, kuten myös yhteisöllisyys, ovat myös tunnistettavissa vastaajien kokemuksista. Etenkin identifikaatiolla, eli cossattavaan hahmoon samaistumisella perusteltiin useita hahmovalintoja. Idealisaatiota kokemuksena useimmat harrastajat eivät tunnistanee omasta kokemuksestaan, mutta myös omaksi ihailun kohteeksi pukeutuminen on mahdollinen tapa toteuttaa affektiota cosplayn kautta. Vastaja 3 kertoo hahmon olleen itselleen niin tärkeä ja rakas, että pelkkä kyseisen hahmon ja sarjan cossaaminen on antanut hänelle jaksamista vaikeina aikoina.

Aluksi valitsin umpimähkään hahmoja, joista pidin. En ajatellut kummemmin sitä, kuinka paljon näytän hahmolta tai miltä valmis puku näyttäisi päälläni. (...) Opin pikkuhiljaa, millaiset värit, siluetit ja hiustyyli sopivat minulle ja rupesin suosimaan niitä. (...) Nykyään pukuvalintaan vaikuttaa voimakkaasti siis sarjan ja hahmon luonteen lisäksi hahmon design. Suosin tyttöhahmoja, joilla on tummat otsatukalliset hiukset ja asuja, jotka korostavat kehoni niitä osia, joista pidän ja häivyttävät niitä osia, joista en pidä.

- Vastaja 23

Yritän valita hahmoja ja pukuja, jotka sopivat omaan vartalonmalliini - en esimerkiksi suostu cosplayaamaan hahmoa, jolla näkyy vatsa tai joilla on täysin ihonmyötäiset vaatteet, sillä en koe olevani tarpeeksi "timmissä kunnossa" kyseisiin pukuihin.

- Vastaja 25

Useissa vastauksissa samaistumisen lisäksi toistuu hahmon fyysinen sopivuus itselle. Vaikka aineiston perusteella näyttäisikin, että muiden harrastajien fyysisellä sopivuudella tiettyyn hahmoon ei ole väliä, mietitään omaa sopivuutta huomattavasti tarkemmin. Kuten vastaaja 26 kertoo, valitsee hän hahmoja myös fyysisen samaistumisen kautta.

Fyysisellä sopivuudella vaikuttaisi olevan hahmon valintaan käytännössä yhtä paljon merkitystä kuin henkisellä samaistumisella. Harrastaja voi fyysisenä piirteenä ottaa huomioon niin omansa kuin hahmon ihonvärin, hahmon yleisen värimaailman, ruumiinrakenteen ja asun sopivuuden tai paljastavuuden. Toiset haluavat hahmoja, joiden vaatteet eivät ole liian paljastavat ja toiset päinvastoin mahdollisimman paljastavat vaatteet. Vaatetuksella on myös mahdollista korostaa tai piilottaa haluamiaan osia ruumiistaan.

Fyysisen samaistumisen merkitys vaikuttaisi vastaajien perusteella tulleen merkittävämpään rooliin hahmon valinnassa harrastuksen edetessä. Alkutaipaleella harrastajat eivät ole pitäneet hahmon fyysistä sopivuutta merkityksellisenä seikkana vaan ovat valinneet hahmoja, joista yksinkertaisesti pitävät.

Hyvin erityyppisiä [hahmoja], mutta yritän valita hahmoni niin että tunnen oloni hyväksi asussa. Eli yleensä nuoren näköisiä, usein söpöjä hahmoja, koska ne tuntuvat sopivan omaan ulkonäköön parhaiten.

- Vastaaja 12

(...) [Hahmon] Asu ei ole paljastava, joten se ei vaadi mitään henkistä preppausta, kun siihen pukeutuu ja yleisesti ottaen [hahmon] vaatteet ovat mukavat päällä.

- Vastaaja 8

Kolmantena suurimpana tekijänä hahmon valintaan harrastajien mukaan vaikuttaa hahmon asun mukavuus ja oma olo cosplay yllä. Vastaaja 8 mainitsee suosikkiasustaan sen, että se on mukava pitää päällä. Yleisesti ottaen harrastajat arvostavat asun sopivuutta itselle ja sen mukavuutta; kuten myös asuja, joiden ansiosta heistä tuntuu hyvältä olla omassa ruumiissaan. Cosplayasujen valintaan vaikuttaa siis myös harrastajan itsetunto ja pyrkimys sen kohottamiseen.

Harrastajat vaikuttavat siis vastauksien perusteella valitsevan suosikkiasuikseen pukuja, joissa heistä yksinkertaisesti tuntuu hyvältä. Ehkä tässä välittyikin yksi harrastuksen parhaimmista

puolista, eli mahdollisuus olla juuri sellainen kuin ehkä haluaa, mutta ei arkielämässä voi. Vastaajat nimeävät mukavia ja hyviä puolia korostavia asuja ”luottopuvuikseen”, jotka saattavat ottaa tapahtumiin mukaan ”ihan vain varmuuden vuoksi”.

Harrastuksen yhtenä huonoimpana puolena harrastajat vaikuttavat pitävän rahanmenoa. Onhan cosplay harrastuksena verrattain kallis, kun kuluihin laskee asun ja proppien materiaalit, peruukit, meikit, tapahtumaliput, matkat tapahtumiin, syöminen tapahtumapaikalla ja majoitukset. Harrastuksen kuluihin voi joidenkin kohdalla kuulua myös mahdolliset valokuvaajan maksut ja muut kulut. Toisaalta cosplayta voi harrastaa myös pienellä budjetilla niin halutessaan, kuten eräs vastaaja. Hän mainitsi pukeutuvansa cossatessaan vain omiin vaatteisiinsa, eikä siten kuluta rahaa asujen tekemiseen. Hahmovalinnassakin rahalla on merkitystä, kuten vastaaja 6 kirjoitti.

Valitsen cossattavan hahmoni kahden kriteerin perusteella. 1. se tärkein: tykkääkö hahmosta tarpeeksi, että haluan panostaa siihen aikaa ja rahaa. 2. onko asu minulle mahdollista toteuttaa (esim. tekniset seikat, hinta)

- Vastaaja 6

Fanius edellyttää toimintaa toteutuakseen (Nikunen 2005, 50). Cosplayn tapauksessa harrastaja pohtii, onko oma fanius riittävällä pohjalla, jotta cosplayasun tekemiseen kannattaa panostaa aikaa ja rahaa. Asun toteutettavuus nousee esille myös, jos faniuden jättää harkinnan ulkopuolelle. Onhan kokonaisuuden oltava oman budjetin rajoissa.

5. Ruumiillinen cosplay

5.1. ”Cosplay on loppujen lopuksi tosi kehollista.”

Kyselyaineistossa selvisi, että cosplayaajat miettivät kehonkuvaansa ja sen vaikutusta harrastamiseensa verrattain paljonkin. Ulkonäköön painottuvana harrastuksena cosplay on varsin kehollista, kuten vastaaja 23 vastauksessaan toteaa. Vastaajat kokivat, että eivät pysty pukeutumaan hahmoiksi, joiksi ehkä haluaisivat vain, koska pelkäävät olevansa hahmoon kehonsa puolesta sopimattomia.

Ennen minulla oli paljon riittämättömyyden tunteita cosplayssa juurikin painostani johtuen, mutta nykyisin kyseisiä ongelmia ei ole. En siis koe että cosplay on varsinaisesti vaikuttanut kehonkuvaani, se on vain ollut peili jota kautta tuntemukseni ovat heijastuneet ulos.

- Vastaaja 25

Cosplayharrastuksen vartaloihanne muuttuu harrastajien cossaamien hahmojen mukaan. Kyselyvastauksien perusteella hahmonäköisyys on tavoiteltu ruumisnormi. Siinä missä joidenkin harrastajien vartaloihanteeseen kuuluu maskuliiniseksi mielletyt ruumiinpiirteet, kuten leveät hartiat ja kapea lantio, on toisten ihanne naisellisuus ja kapea vyötärö. Sopimattomuus hahmojen asettamiin ruumisnormeihin nähdään harrastajien keskuudessa negatiivisena, ja vastaajat kertovat jopa valitsevansa cossattavia hahmoja sen mukaan, kuinka hyvin hahmon ruumis sopii yhteen oman ruumiin kanssa.

Cosplayharrastajat peilaavat omaa kehoaan jatkuvasti suhteessa sekä cossattaviin hahmoihin että muihin harrastajiin, mutta suhtautuminen omaan ja muiden vartaloihin on hyvin erilainen. Harrastajat ovat kyselyvastauksien perusteella huomattavasti kriittisempiä omaa kehoaan kuin muiden kehoja kohtaan. Useat vastaajat kirjoittivat, että heidän mielestään jokaisella on oikeus pukeutua juuri siksi hahmoksi kuin haluavat, mutta eivät kokeneet omalla

kohdallaan mahdolliseksi cossata hahmoa, jonka ruumis ei ole samanlainen heidän oman ruumiinsa kanssa. Lähes täysin identtisiä vastauksia informanteiltaan ovat saaneet myös muut cosplayharrastuksen tutkijat, erilaisia metodeja käyttäen. Informantit korostavat jokaisen harrastajan oikeutta ja vapautta cossata juuri sitä hahmoa kuin haluavat, omana versionaan kyseisestä hahmosta (Rissanen 2017, 57). Oma aineistoni on täysin anonymisoitu sille tasolle saakka, että en edes tutkijana ole ollut yhteydessä vastaajiin tai tiedä heidän identiteettiään, mutta sain silti kyselylläni samanlaisia vastauksia kuin Rissanen (2017) teemahaastattelulla.

Cosplay harrastuksena heijastelee harrastajansa ruumiinkuvaa ja on harrastajalle keino käsitellä omaa kokemusta ruumiista ja ulkomuodosta. Kun itse aloitin cosplayharrastukseni kymmenen vuotta sitten, oma kokemukseni ihannevertalosta oli hyvin erilainen kuin se on tänä päivänä, eikä pelkästään iän karttumisen seurauksena. Cosplaylla on ollut aktiivinen rooli kehonkuvani muodostumisessa ja muovautumisessa.

Olen vähemmän tyytyväinen kehooni nyt. Ennen olin sujut itseni kanssa, mutta nyt koen että mikään hahmo ei sovi minulle. Olen liian pitkä ja laiha cossaamaan suosikkiahmojani.

- Vastaja 4

Ovatko cosplayharrastajat liian kriittisiä omaa kehoaan kohtaan? Tätä moni kyselyn vastaajista pohtii vastauksissaan, osaamatta suoraan vastata kysymykseen itse. Aineistoa analysoidessa huomaa, että yli puolet vastaajista toteaa tietävänsä suhtautuvansa omaan kehoonsa liian kriittisesti. Vain yksi vastaajista puhui pohdinnoissaan realistisesta kehonkuvasta, johon palaan tarkemmin seuraavassa luvussa.

Ylivoimaisesti eniten harrastajat ovat huolissaan kehonsa koosta, kun puhutaan cosplayn kehollisuudesta ja harrastajan suhteesta kehoonsa. Informantit kertovat vastauksissaan ja pohdinnoissaan kokevansa eniten kehonkuvan ongelmia painonsa ja kokonsa vuoksi. Kun cosplayharrastuksen ruumisihanteena pidetään mahdollisimman samanlaista kehoa kuin cossattavan hahmon keho, asettaa odotus hahmonäköisyydestä harrastajat tilanteeseen, jossa oma keho ei välttämättä ole ruumisihanteeseen sopiva. Hahmonäköisyyden tavoittelu siis asettaa odotuksia cosplayharrastajille, jotka puolestaan kokevat olevansa keholtaan sopimattomia joihinkin hahmorooleihin, jotka eivät vastaa heidän omaa ruumistaan.

Tuntemukset oman kehon sopimattomuudesta vallitsevaan ruuminormiin johtuvat useasta eri tekijästä. Useat informantit pohtivat kehoaan verrattuna pienikokoisiin naishahmoihin sillä he kokevat olevansa joko lihavuuden tai pituutensa vuoksi olevansa sopimattomia kyseisten hahmojen asuihin. Vastaaja 4 kertoi kokevansa olevansa liian pitkä ja harteikas pukeutumaan pienikokoisiksi naishahmoiksi ja olevansa siten tyytymätön omaan kehoonsa. Kuten aikaisemmin tutkielmassa totesimme, kehotyytymättömyys syntyy, kun oma keho ei vastaa vallitsevaa ihannetta, ja esimerkiksi vastaajan 4 tapauksessa kehoristiriita muodostuu oman kehon koetusta sopimattomuudesta kehoihanteeseen.

Sen sijaan että cossaus vaikuttaisi kehonkuvaani, kehonkuvani vaikuttaa cossaukseeni.

- Vastaaja 9

Useampi vastaaja nosti vastauksissaan esille seikan, jota en ollut ottanut huomioon ennen informanttien kyselyvastauksien analysointia. Harrastajat toivat ilmi, että cosplaypukeutuminen ei vaikuta heidän ruumiinkuvaansa vaan heidän ruumiinkuvansa vaikuttaa cosplayharrastukseen. Harrastajat siis kokevat, että heidän kokemuksensa omasta ruumiista mahdollisesti rajaa heiltä tiettyjä hahmoja pois mahdollisista cosplayasuista. Näkökulma on mielenkiintoinen, sillä voi pitää luonnollisena, että harrastajat haluavat pukeutua hahmoiksi, joiden asuissa kokevat näyttävänsä hyvältä.

5.2. ”Olen ollut paljon peilin edessä ja ottanut kuvia, joissa minun pitää näkyä.”

Kehonkuvaa ei voi ajatella täysin muuttumattomana kokemuksena, vaan yksilö peilaa itseään ympäristöönsä ja kulttuuriinsa jatkuvasti. Kehonkuva elää ja muuttuu yksilön mukana eri elämänvaiheissa ja kokemuksissa, niin positiivisessa kuin negatiivisessakin valossa.

Kehonkuva on siis subjektiivinen kokemus ja muuttuu jatkuvasti ihmisen elämän aikana ja kokemuksen myötä, samoin kuin kauneuden käsitys ja sen kokeminen (Holmqvist ja Frisén 2012). Analysoimani lomakehaastattelut antavat ymmärtää etenkin pidempään cosplayta harrastaneilla, että kehonkuva tosiaan voi muuttua ja muuttuukin elämän ja

kokemuksen myötä. Vaikka pyysin haastateltavia ajattelemaan ainoastaan cosplayn vaikutusta mahdolliseen kehonkuvan muutokseen, heidän kaikki kokemuksensa myös arkielämästä yhdistyvät yhteen kehonkuvan muutokseen yhdessä harrastuksen kanssa. Jotkut haastateltavat osasivat erotella cosplayn merkityksen kehonkuvan muutokseen, mutta joillakin oman kehonkuvan arviointi jäi haastatteluvastauksissa hyvin yleiselle tasolle.

Kuinka kehonkuvaa muutetaan? Tässä tutkielmassa saan kehonkuvan koko aiheeseen vain pintaraapaisun, mutta jo minun pienehkö aineistoni tarjoaa näkökulmaa harrastajien kokemuksiin kehonkuvan muuttamisen mahdollisuuksista. Kehon ja sen siluetin muokkaus kulkee osittain käsi kädessä kehonkuvan ja sen muutoksien kanssa.

Kehon muokkaus vaatteilla ja erilaisilla apuvälineillä on tutumpaa esimerkiksi drag -yhteisössä kuin cosplay-yhteisössä, mutta cosplayn harrastajat käyttävät samankaltaisia keinoja vartalonsa ja kasvojensa muokkaamiseen kuin drag -taiteilijat. Kehon muokkaamisen lähestyminen on itselleni helppoa sekä oman cosplay- ja dragharrastukseni vuoksi, että oman transsukupuolisuuteni kautta. Kehon muokkaaminen toivotun siluetin saamiseksi on kuitenkin tunnettua myös esittävien harrastusten ulkopuolella arkielämässä.

Cosplay-harrastajat käyttävät esimerkiksi korsetteja vyötärön kaventamiseksi tai erityisiä täytteitä lantion leventämiseksi. Kehon muokkauksella pyritään luomaan illuusio vartalonmuodoista hahmonäköisyyden, eli kehoihanteen, saavuttamiseksi. Vaatteilla ja erilaisilla apuvälineillä pyritään korostamaan toivottuja paikkoja ja mahdollisesti myös piilottamaan ei-haluttuja ominaisuuksia. Esimerkiksi mieshahmoksi pukeutuessaan harrastaja voi käyttää niin sanottua binderiä, erityistä rintojen litistämiseen tarkoitettua aluspaitaa. Markkinoilla on lukuisia kehonmuokkaukseen tarkoitettuja vaatteita ja asusteita, jos vain osaa etsiä.

(...) Harrastuksen myötä on ollut pakko katsella ja mitailla itseään ja yllättäen havaitsinkin tykkääväni kropastani. Arkipukeutumiseni on muuttunut cosplayn myötä, suosin nykyään arkenakin samanlaisia siluetteja kuin cosplayssa.

- Vastaja 23

Hyvät kuvat ovat kuitenkin auttaneet minua löytämään puolia joista pidän itsessäni. Olen saanut rohkeutta ja kamera ei ole enää yhtä ahdistava. Olen oppinut hallitsemaan poseerausta.

- Vastaja 1

Informantit mainitsevat kehonmuokkausta ja kehonkuvan muuttamista käsittelevissä pohdintoissaan muun muassa toivottujen siluettien saavuttamisen vaatteilla, meikillä ja poseerauksilla.

Kokemukset kehonkuvasta ja sen muuttumisesta harrastuksen kautta eivät ole pelkästään positiivisia, mutta monet vastaajat tunsivat harrastuksensa vaikuttaneen ainakin jossakin määrin kehonkuvaansa. Kuten vastaaja 1 mainitsee, hän on oppinut esiintymään kameras edessä ja löytämään parhaat puolensa, joita haluaa valokuvissa ja cosplaypukeutumisessa korostaa. Tällöin kehonkuva paranee cosplayn kautta, sillä harrastajan kehoristiriita suhteessa ihannevartaloon vähenee. Myös vastaaja 23 kertoo löytäneensä cosplaypukeutumisen kautta haluamiaan siluetteja, joita on soveltanut myös arkielämäänsä ja pukeutumiseensa. Tällöin hänen kehonkuvansa on muokkautunut niin ikään cosplaypukeutumisen myötä, vähentäen kehoristiriitaa.

Kuten mainitsin aikaisemmin, kehonkuvan muutos ei ole aina mahdollista ulkonäkökeskeisessä harrastuksessa. Harrastajat kokevat kehoristiriitansa harrastuksessaan niin voimakkaaksi, että se vaikuttaa myös heidän arkipukeutumiseensa ja suhteeseensa kehoonsa myös cosplayn ulkopuolella.

Realistisesta kehonkuvasta informantit puhuvat, kun he ovat sinut kehonsa kanssa kaikkine sen virheineen. Vastaaja 26 pohtii hyväksyneensä sen, että hänen vartalonsa ei tule koskaan sopimaan fiktiivisen hahmon asettamaan vartaloihanteeseen, vaan hän tuottaa pukua tehdessään hahmosta oman versionsa. Tulkitsen monen muunkin vastaajan hakeneen tätä samaa ajatusta, kun he puhuvat oman kehonsa hyväksymisestä suhteessa vallitseviin ihanteisiin. Oikea ihminen kun ei ilman kuvanmuokkausta voi näyttää piirroshahmolta.

5.3. ”Taitavat olla ihan itse aiheutettuja paineita.”

Mikä aiheuttaa cosplayn ulkonäköpaineet? Kuten olen todennut, aineistosta nousee selkeästi esiin ulkonäköpaineiden kokemus yleisenä ilmiönä harrastajien keskuudessa. Cosplayharrastajat vertaavat itseään muihin harrastajiin. Vastaajilla tuntuu kuitenkin olevan hyvä käsitys toimintamalleistaan ja niiden haitallisuudesta itselleen. Olen aineiston perusteella jakanut cosplayaajien ulkonäköpaineet kolmeen kategoriaan.

- 1) Sisäinen paine
- 2) Ulkopuolelta tulevat paineet
- 3) Anonyymi paine

Sisäisillä ulkonäköpaineilla tarkoitan tässä työssä ulkonäköön liittyviä paineita, jotka harrastaja tiettyssä mielessä aiheuttaa itselleen. Aineistossa toistuu harrastajien mielessään muodostamat ulkonäköpaineet, vaikka vain harva sanoo konkreettisesti itse kohdanneensa ulkonäöllisiä odotuksia muiden harrastajien tai ulkopuolisten katselijoiden osalta.

Kokemani ulkonäköpaineet ovat todella sisäistettyjä/sisältä kumpuavia. Varmastikin ne sisäiset paineet ovat syntyneet sisäistettyäni ulkopuolisia paineita, mutten ole koskaan saanut ilkeitä kommentteja tai arvostelua tai muutakaan sellaista. Muiden supercoolien cossaajien näkeminen aiheuttaa joskus paineita, kun vertaan itseäni heihin.

- Vastaja 23

Suurin osa ulkonäköpaineita kokeneista vastaajista kertoi itse ajattelevansa ulkonäköpaineidensa sisältä kumpuavina. Tällä tarkoitan harrastajan itse itselleen aiheuttamia ja mielessään muodostavia ulkonäköön liittyviä odotuksia, jotka syntyvät esimerkiksi joko vertaamalla itseään muihin harrastajiin tai ajattelemalla, ettei oma ulkonäkö ole riittävän hyvä tai cossattavan hahmon näköinen.

Itsensä ja oman cosplayasun vertaaminen muihin harrastajiin on kyselyn vastaajien mielestä suurin vaikuttava tekijä siihen, että he kokevat olevansa huonompia cossaajia kuin muut.

Esimerkiksi vastaaja 23 kommentoi vertaavansa itseään muihin harrastajiin, vaikka tietää sen olevan vain huono tapa eikä perustu todelliseen tilanteeseen jossa toinen harrastaja olisi parempi. Suurin osa vastaajista kertoi kokevansa ulkonäköpaineita ainakin jossakin määrin, mutta lähes jokainen informantti kertoi jokaisen saavan harrastaa cosplayta juuri niin kuin haluaa. Kun harrastaja vertaa itseään toisiin harrastajiin, hän samalla tuottaa mielessään odotuksia omalle cosplay-asulleen, aiheuttaen sisäiset ulkonäköpaineet ilman erillistä ulkopuolista painostusta.

Kuvankäsittely sosiaalisessa mediassa vaikuttaa omalta osaltaan myös harrastajien ulkonäköpaineisiin, vaikka harrastajat kuvanmuokkauksen hyväksyvätkin. Useimmat vastaajat pitävät kuvanmuokkausta osana cosplayta, jotta asusta saa mahdollisimman hyviä kuvia esimerkiksi sosiaaliseen mediaan. Ulkonäköpaineiden osalta harrastajat kuitenkin vaikuttavat unohtavan, että kuvia sosiaalisessa mediassa on useimmiten käsitelty mahdollisimman taiteellisen jäljen aikaansaamiseksi. Kuten vastaaja 23 kommentoi, harrastaja helposti vertaa omaa arkielämän itseään muiden käsiteltyihin valokuviiin.

Sisäisten paineiden lisäksi harrastajat kokevat ulkonäköpaineita itsensä ulkopuolelta. Kyselyn vastauksien perusteella ulkopuoliset paineet tulevat toisilta harrastajilta, ystäviltä tai jopa perheeltä. Ulkopuolisiin paineisiin lukeutuu myös harrastuksen ulkopuolisten ihmisten aiheuttamat paineet ja esimerkiksi pelko muiden tuomitsemisesta harrastuksen perusteella.

”Minua on coneissa ja someissa haukuttu läskiksi ja kehotettu lopettamaan cossaaminen sen takia kun pilaan hahmot.”

- Vastaaja 15

”Yksi paine on se, kuinka netissä aina lukee juttuja ihmisistä jotka tulevat haukkumaan tai katsovat pahalla silmällä kun et näytäkään täydellisesti hahmolta jota cossaat tai koska pukusi ei ole tarkasti juuri "oikeanlainen". En ole sellaista itse kohdannut, mutta se paine pysyy siitä huolimatta.”

- Vastaaja 9

Ulkopuolelta kumpuavat ulkonäköpaineet perustuvat pääasiallisesti pelkoon muiden tuomitsemisesta. Aineiston perusteella ulkopuolinen paine kulkee hyvin usein rinnakkain sisäisten paineiden kanssa. Harrastaja ei välttämättä saa itseensä kohdistuvaa suoraa kritiikkiä

tai arvostelua, mutta on nähnyt ulkonäköön liittyvää negatiivista kommentointia kohdistuvan muihin harrastajiin esimerkiksi internetissä. Toisaalta myös muihin kohdistuva positiivinen kommentointi tuottaa harrastajan mielessä ulkonäköpaineita, sillä hän vertaa itseään toisen harrastajan asuun ja ulkonäköön.

Osa aineistosta on jopa rankkaa luettavaa, jopa tai etenkin cosplayta itsekin harrastavalle tutkijalle. Vastaajien vähemmistössä ovat selkeää ulkopuolista painostusta kokeneet harrastajat, jotka kokemuksissaan kertovat suorasta haukkumisesta ja jopa kiusaamisesta omiin cosplay-asuihinsa liittyen. Vastaaja 15 kertoo kokeneensa suoraan itseensä kohdistuvaa haukkumista ja arvostelua, joka on tehnyt hänen harrastamisestaan vaikeaa ja epämiellyttävää.

Kun harrastaja kohtaa arvostelua joko itseensä tai toiseen harrastajaan kohdistettuna, hän yhdistää nuo ulkopuolelta tulevat kommentit omaan kokemukseensa omasta kehostaan ja ulkonäöstään. Aina ulkopuolisille paineille ei voi osoittaa selkeää aiheuttajaa, vaan se tapahtuu esimerkiksi nimettömänä internetin keskustelupalstoilla. Kutsun tässä tutkielmassa tätä ilmiötä anonyymiksi paineeksi. Anonyymi paine on hyvin lähellä ulkopuolista ulkonäköpainetta, mutta anonyymiteetti estää paineiden aiheuttajan yhdistämisen tiettyyn tekijään.

Anonyymi ulkonäköpaineiden aiheuttaja on useimmiten internet, esimerkiksi useissa kyselyvastauksissa mainittu Ylilauta -foorumi, jossa keskustelut käydään nimettöminä ilman mahdollisuutta yhdistää kommentin kirjoittaja henkilöön kommentin takana. Tällainen anonyyminä esiin tuleva kommentointi ja cosplay -harrastajien arvostelu on aiheuttanut jopa harrastajien luopumista cosplaysta harrastuksena. Vaihtoehtoisesti harrastajat saattavat anonyymien ulkopuolisen arvostelun ja tuomitsemisen pelossa jättää julkaisematta kuviaan sosiaaliseen mediaan, tai he saattavat muokata kuvia näyttääkseen enemmän ennalta oletettuun ulkonäköihanteeseen, tässä tapauksessa hahmonäköisyyteen, sopivilta.

Koska en kuitenkaan voi muuttaa fyysistä kokoani vähemmän harteikkaaksi tai lantiotani pienemmäksi, olen radikaalisti hyväksynyt sen että tämä hahmo on minun cossaamanani Minun Versio hänestä. En tule koskaan näyttämään animehahmolta, ja se on ihan ookoo.

- Vastaaja 26

Kun suurin osa hahmoista on piirrettyjä fantasiahahmoja joilla ei välttämättä ole realistisia vartalon- tai kasvopiirteitä, paineita on hiukkasen pakostakin.

- Vastaja 25

Vastajat nostivat vastauksissaan esille myös ajatuksiaan hahmonäköisyyden vaatimuksesta cosplayssa. Vastaja 25 kommentoi, että pukeutuessa kaksiulotteiseksi piirroshahmoksi ei täydelliseen hahmonäköisyyteen voi koskaan päästä. Sama ajatus koskee toki myös näyteltyjä elokuvia ja sarjoja, jolloin cosplayharrastaja pukeutuu tietyn näyttelijän esittämäksi hahmoksi.

Hahmonäköisyydestä ja sen vaatimuksesta cosplayharrastuksessa puhutaan myös muissa tutkimuksissa. Rissasen (2017, 65-66) tutkimustulokset osoittavat samaan tapaan, että cosplayharrastajilta odotetaan mahdollisimman yhtenevää ulkonäköä cossattavan hahmon kanssa, ja heidän oletetaan muokkaavan vartaloon ja kasvojaan vaatteiden ja meikin avustuksella mahdollisimman hahmon näköiseksi. Kun cosplayssa lähdemateriaalina ovat piirretyt, useimmiten kaksiulotteiset ja epärealistiset hahmot, voidaan muokkaukselta vaatia huimiakin tuloksia.

Kokonaisuudessaan ulkonäköpaineet syntyvät aikaisemmin luettelemieni kolmen kategorian yhteisvaikutuksesta. Mielenkiintoista keskustelusta tekee se, että harrastajat harvemmin kertovat itse kokeneensa suoraan itseensä kohdistettuja kommentteja. Näin ollen voinee päätellä ulkonäköpaineiden olevan harrastajien keskuudessa jo oletus ja normi, jolloin harrastajat asettavat odotuksia omalle ulkonäölleen.

6. Päätäntö

Tutkielmani tavoitteena oli tuottaa uutta tietoa pukeutumisesta ja ruumiillisuudesta etnologian tutkimuskentällä, tarkastellen ulkonäkökeskeistä cosplay -harrastusta. Kuten aikaisemmin tutkielmassa olen maininnut, cosplayn tutkimus kytkeytyy voimakkaasti pukeutumisen ja ruumiillisuuden tutkimukseen, jotka molemmat ovat tutkittuja etnologisessa tutkimusperinteessä.

Etnologisella tutkimuskentällä ruumiin ja sukupuolen performatiivisuus ja kehonmuokkaus ovat aiheita, joita on tutkittu paljon, ja joille on kehittynyt rikas tutkimusperinne, mutta nimenomaan cosplayn näkökulmasta maisteritason tai korkeamman tason tutkimusta on tehty verrattain vähän.

Tutkielmani jatkaakin etnologista tutkimusperinnettä ruumiillisuuden ja pukeutumisen aloilla, lainaten ruumiin performatiivisuutta näyttämötaiteen ja näyttelijöiden roolisuoritusten tutkimuksesta. Tutkielmani yhdistää nuo tutkimusperinteet, tarjoten uutta tutkimusnäkökulmaa pukeutumiseen, kehon muokkaamiseen ja performatiivisuuteen. Kehonkuvaa on tutkimusaineistoni mukaan mahdollista muokata cosplaypukeutumisen kautta niin tietoisesti kuin tiedostamatta, ja erilainen pukeutuminen ja ruumiin performanssi vaikuttaa cosplayharrastajan muovautuvaan kehonkuvaan. Cosplayharrastus on visuaalista kulttuuria parhaimmillaan, sillä se on nimenomaan näyttävää ja ulkonäkökeskeistä. Ulkonäkökeskeisyys kuitenkin tuo harrastajille paineita, sillä harrastus asettaa heidät jatkuvasti arvioivien katseiden alle, halusivat he sitä tai eivät.

Ulkonäköpaineiden ja kehonkuvan tutkimus on erittäin sukupuolittunutta, mikä on omasta näkökulmastani haaste, etenkin cosplayn tutkimukselle. Kun ruuminormi on hahmonäköisyys, kuinka sukupuoli mahtuu kuvaan, ja onko sillä oikeastaan edes merkitystä? Suurin osa omastakin tausta-aineistostani on etenkin naisiin keskittyvää tutkimusta, ja ulkonäkö on voimakkaasti sidottu tutkimuksissa sukupuoleen. Miestenkin ulkonäköpaineista tutkimusta löytyy, mutta paino on selkeästi enemmän naissukupuolella. Perinteisen mies-nais-jaon ulkopuolelle jäävät henkilöt taas on suljettu tutkimuksista lähes kokonaan pois. Kun

teemoittelin tutkimuskyselyäni, jätin sukupuolen kysymisen ja käsittelyn tietoisesti pois, eivätkä informantitkaan tuoneet sitä esille vastauksissaan muutamia naispuolisia cossaamiaan hahmoja lukuun ottamatta. Selkeästi cosplayharrastajatkaan eivät siis pidä sukupuolta merkityksellisenä seikkana hahmonäköisyyden ruuminormissa, joten onko sillä todellista teemallista merkitystä tutkimuksenkaan kannalta?

Tämän tutkielman työstäminen on opettanut minulle tutkijana ehdottomasti paitsi tutkimuksen tekemistä itsessään, myös pitkäjänteisyyttä työn ja työskentelyn suhteen. Jos pystyisin työskentelyn suhteen antamaan vinkin itselleni parin vuoden taakse, jolloin tämän maisterintutkielman tekemistä ensi kerran aloitin, kehottaisin itseäni työskentelemään jatkuvasti ilman pitkiä taukoja kirjoittamisessa ja työskentelyssä. Kaikista vaikeuksista huolimatta sain tutkielman työstämisestä varmuutta omalle alavalinnalleni ja aiheelleni. Aineistonkeruun kohdalla olisin voinut kokeilla jättää kyselylomakkeen pidemmäksi aikaa saataville. Tällöin aineisto olisi kasvanut suuremmaksi, sillä vastauksia olisi tullut enemmän, ja minulle olisi tullut enemmän työtä aineiston karsimisessa ja analysoinnissa. Toisaalta olisin saattanut saada laajemmalta yleisöltä vastauksia, sillä nyt lomakehaastatteluun ehtivät vastata vain kaikkein nopeimmat, olihan lomake lopulta saatavilla vain muutaman tunnin.

Mielenkiintoista oli, että ennakko-odotukseni tutkimuksen tuloksista osoittautuivat eriäviksi tutkimuksen lopullisesta tuloksesta. Kirjoitin jo aikaisemmin, että tulokset eivät olleet linjassa oman kokemukseni kanssa, ja palaan omaan kokemukseen vielä myöhemmin tässä luvussa, mutta se oli myös tutkijana mielenkiintoinen huomio. Vaikka tein tutkimusta omalla kentälläni ja omasta harrastuksestani, oma kokemukseni ei ollutkaan universaali harrastajien keskuudessa. Näin ollen, vaikka tutkijana liikkuisikin omalla kentällään, oman harrastuksensa piirissä, jokainen harrastaja on edelleen yksilö. Tässä tapauksessa kuulun itse selkeään vähemmistöön cosplaypukeutumisen ja ruumiillisuuden saralla, minkä ei ehkä olisi pitänyt olla yllättävää tutkijan ominaisuudessa, mutta herätti kuitenkin ajattelemaan omaa paikkaansa ja sijaintiaan tutkimuskentällä.

Tein tutkimuksen alussa hypoteeseja mahdollisista tuloksista, mutta tavoitteenani oli lähteä aineistonkeruuseen ja analyysiin mahdollisimman avoimin mielin. Ottaen kuitenkin huomioon omat kokemukseni cosplaysta harrastuksena ja oma kehonkuvani, täysin objektiivinen lähestyminen aiheeseen ei ollut mahdollinen. Näin ollen minulla oli aineistolle ennakko-odotuksia, mutta ne osoittautuivat lopullisessa analyysissä vääriksi.

Aineiston tarjoama lopullinen tulos yllätti hieman, sillä olettamaani harvempi informantti koki cosplayn vaikuttaneen kehonkuvaansa. Vaikka vastauksista olikin mahdollista tulkita kuitenkin cosplayn vaikutuksia, vain harva vastaaja osasi yhdistää kehonkuvansa muutokset suoraan cosplayharrastukseen.

Omista ennako-odotuksestani ja niiden epätosiksi paljastumisesta huolimatta tutkimuksen tulokset olivat samansuuntaisia kuin aiempien tutkimuksien tulokset. Cosplayn ruumisnormit, hahmonäköisyyden vaatimus ja ulkonäköpaineet on todettu aikaisemmissakin tutkimuksissa (Rissanen, 2017), ja oma aineistoni todentaa aikaisempien aineistojen todenmukaisuutta. Harrastajien kokemukset ovat varsin yhteneviä läpi tutkimuksien. Samaan tapaan yhteneväisyyksiä aiempiin tutkimuksiin löytyy harrastajien kokemuksesta siitä, että jokainen saa cossata juuri sitä hahmoa kuin haluaa. Ero harrastajien kokemuksissa muiden ruumiista ja harrastamisesta verrattuna heidän kokemukseensa omasta ruumiistaan ja harrastamisestaan, heijastuen hahmovalintoihin ja heidän sopivuuteensa tiettyihin hahmoihin on mielenkiintoinen asetelma, josta lukisin tulevaisuudessa mielelläni lisää tutkimusta etnologian tutkimuskentällä.

Erityisesti nimenomaan performatiivisuus ja roolit tarjoaisivat jatkotutkimukselle aiheita ja mielenkiintoisia tutkimuskysymyksiä, joita voisi rakentaa tämän maisterintutkielman päälle lisäten mukaan ruumiin ja sukupuolen performatiivisuutta. Myös ulkonäköpaineisiin pääsin tässä tutkielmassa ottamaan vain pintaraapaisua, mutta myös sen päälle olisi mahdollista rakentaa jatkotutkimusta. Haluaisin oman aineistoni pohjalta selvittää, kuinka ulkonäköpaineet todellisuudessa syntyvät harrastajan mielessä, ja onko noita paineita mahdollista purkaa harrastusyhteisöstä näin ulkonäkökeskeisessä harrastuksessa.

Kun harrastajat ovat katseiden alla, he kehittävät ulkonäköpaineet niin sisältään kuin ulkopuoleltakin kumpuavista ajatuksista. Vaikka aineistoni perusteella harva harrastaja on kokenut suoraa painetta ulkopuolisilta, esimerkiksi kommentteina sosiaalisessa mediassa, he tietävät noiden paineiden olemassaolon ja vertaavat itseään muihin. Cosplay olisikin harrastuksena mielenkiintoinen alusta tutkia ulkonäköpaineiden muotoutumista, verraten sitä muihin ulkonäköpaineita käsitteleviin tutkimuksiin. Cosplayharrastuksen kohdalla aihetta ei ole tutkittu vielä juuri lainkaan, joten aikansa ja paikkansa sille olisi.

Olen tutkielmaa kirjoittaessani useammankin kerran viitannut omaan kokemukseeni cosplayta harrastuksena ja kehonkuvan muokkaajana. Minulla on kokemusta kehonmuokkauksesta niin

arki-elämässä kuin harrastuksieni kautta. Ulkonäköpaineet ovat minulle myös mielenkiintoinen kysymys, sillä en informanttien tapaan ole saanut itseäni kohdistuvaa negatiivista kommentointia osakseni.

Olen harrastanut cosplayta kymmenen vuotta, enemmän ja vähemmän aktiivisesti. Tällä hetkellä käyn suurimmissa harrastajataapahtumissa muutaman kerran vuodessa, ja tuotan uusia asuja niin ikään muutaman kerran vuodessa. En ole aina valmistanut kaikkia asujani itse, en nimittäin ole kovin hyvä ompelija, mutta pärjään kyllä ompelukoneen kanssa tarvittaessa. Edustan harrastukseni tavanomaisuudella hyvin keskivertoharrastajaa, mutta olen iältäni hieman keskimääräistä harrastajaa vanhempi ja sukupuoleltani mies, siinä missä keskimääräinen harrastaja on hieman yli kaksikymmentävuotias nainen.

Valitsen cossaamani hahmot aikaisemmin tutkielmassani käsittelemäni affektin ja faniuden perusteella, mutta olen cossannut joitain hahmoja esimerkiksi ystäväni toiveiden perusteella. Samaistun tutkielmassa esille nousseeseen ajatukseen, että ruumiinkuva vaikuttaa cosplayharrastukseen eikä toisin päin. Kehonkuvani on cosplayn myötä elänyt paljonkin, ja olen jättänyt useamman kuin kerran pukematta asua ylleni kehonkuvan ristiriitaisuuden ja huonon kehoitsetunnon vuoksi. Kehonkuvani on muuttunut ja elänyt paljon myös cosplayharrastuksen ulkopuolella, mutta tunnistan omasta elämästäni cosplaypukeutumisen merkityksen kehonkuvani kehitykselle. Kehoristiriitani ja -dysforiani on vähentynyt, kun olen voinut pukeutua mieshahmoiksi, joten sitä kautta cosplay on vaikuttanut positiivisesti kehonkuvani muotoutumiseen sellaiseksi kuin se on tänä päivänä. Kehonkuva muuntuu jatkuvasti, eikä yksittäisiä tekijöitä välttämättä edes kykene tunnistamaan ja transsukupuolisuuteen liittyvä kehodysforia on täysin oma tutkimuskohteensa ja -kysymyksensä, joka voisi toki olla tällekin tutkielmalle mahdollinen jatko.

Mielenkiintoisimpia kysymyksiä, jotka tutkielman kirjoittamisen aikana heräsi, oli: Kuinka kehoa ja kehonkuvaa muutetaan? Tässä tutkielmassa sain kehonkuvan koko aiheeseen vain pintaraapaisun, ja toivon mukaan tulevaisuudessa joku jatkaa kehonkuvan ja esittävien harrastusten tutkimista.

Mielenkiintoisia jatkotutkimuksien teemoja voisi olla keskittyä erityisesti esimerkiksi tietyn sukupuolisia hahmoja cossaaviin harrastajiin, tai siirtyä cosplayharrastuksesta hieman syrjään ja tutkia esimerkiksi drag -taiteilijoiden kehonkuvaa ja -muokkausta. Vaikka itse cosplayharrastajana pukeudun lähes ainoastaan mieshahmoiksi, harrastan myös dragia, jossa muokkaan kehoani ja ulkonäköäni naiselliseen suuntaan. Yhtymäkohdat cosplayn ja dragin

kokemuksissa ovat mielenkiintoisia, sillä pidän nämä kaksi esittävää harrastusta erillään toisistaan. Siinä missä esittäviä taiteita, kuten teatteria itsessään, on tutkittu alalla paljonkin, ovat cosplayn kaltaiset esittävät harrastukset jääneet vähemmälle huomiolle.

Lähteet

Ahonen, J. ; Hynninen, A. ; Kouri, J. ; Mahlamäki, T. (2015) Ruumiillisuus. Teoksessa *Askel kulttuurien tutkimukseen* (265-307). Turku: Folkloristiikka, kansatiede ja uskontotiede. Turun yliopisto.

Aoyama, T. ; Cahill, J. (2003). *Cosplay Girls: Japan's Live Animation Heroines*. Tokyo: DH.

Avalos, L., Tylka, T. L. & Wood-Barcalow, N. 2005. The Body Appreciation Scale: Development and psychometric evaluation. *Body Image* 2, 285–297.

Butler, J. (1993) *Bodies That Matter*. New York: Routledge.

Butler, J. (2006) *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus.

Davis, Fred (1994) *Fashion, Culture and Identity*. Chicago: The University of Chicago Press.

Eicher, J. B. & Roach-Higgins, M. E. (1992). Definition and Classification of Dress: Implications for Analysis of Gender Roles. Teoksessa Ruth Barnes & Joanne B. Eicher (toim.) *Dress and Gender. Making and Meaning* (8-28): New York/Oxford: Berg.

Eicher, J. B. & Sumberg, B. (1995). World Fashion, Ethnic and National Dress. Teoksessa Joanne B. Eicher (toim.) *Dress and Ethnicity* (295-306). Oxford: Berg.

J. Entwistle & E. Wilson (toim.) (2001). *Body Dressing. Dress, Body, Culture*. Oxford: Berg.

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

Eskola, A. (1975). *Sosiologian tutkimusmenetelmät II*. Helsinki: WSOY.

Eskola, J. (2001). Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen tutkimuksen analyysi *vaihe vaiheelta*. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) Julkaisussa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittavalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin* (133-157). Jyväskylä: PS-Kustannus.

Eskola, J. (2007). (Teema) Haastattelututkimuksen toteuttamisesta. Teoksessa L. Viinamäki & E. Saari (toim.) *Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen* (32-46). Helsinki: Tammi.

Fingerroos, O. (2003): *Refleksiivinen paikantaminen kulttuurien tutkimuksessa*. Elore. 10(2), 1– 12. Joensuu: Suomen kansantietouden tutkijain seura.

Fingerroos, O. & Jouhki, J. (2014). Etnologinen kenttätyö ja tutkimus: metodin monimuotoisuuden pohdintaa ja esimerkkitapauksia. Teoksessa Hämeenaho, Pilvi & KoskinenKoivisto, Eerika. *"Moniulotteinen Etnografia"*. 2. painos. (79–108). Helsinki: Ethnos ry.

Fingerroos, O. & Peltonen, U. (2006). Muistitieto ja tutkimus. Teoksessa *"Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä"*. (7–24). Helsinki: SKS.

Gould, J., Uusihakala, K., Gould, J., Metsola, L. & Uusihakala, K. (2016). *Tutkija peilin edessä: Refleksiivisyys ja etnografinen tieto*. [Helsinki]: Gaudeamus.

Hargreaves, D. A. & Tiggemann, M. 2006. 'Body Image Is for Girls' A Qualitative Study of Boys' Body Image. *Journal of Health Psychology* 11(4), 567–576.

Heikkilä, S. (2016): Japani-harrastajien slangi. Pro gradu – tutkielma : Oulun yliopisto, suomen kieli. Oulu.

Hämeenaho, P. & Koskinen-Koivisto, E. (2014) Etnografian ulottuvuudet ja mahdollisuudet. Teoksessa *Moniulotteinen etnografia* (7-31). Helsinki : Ethnos.

Kinnunen, T. (2008). *Lihaan leikattu kauneus: Kosmeettisen kirurgian ruumiillistuneet merkitykset*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Koskennurmi-Sivonen, R. (2003) *Vaatetus, pukeutuminen ja muoti. Vaatekirja 1-16*. Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitos.

Koski, K. ; Opas, M. & Virtanen, T. J. (2015) Aineellinen ja aineeton. Teoksessa *Askel kulttuurien tutkimukseen* (103-130). Turku: Folkloristiikka, kansatiede ja uskontotiede. Turun yliopisto.

Lehtomäki, T. (2019) "Paine näyttää siltä, niinkun ei välitä." : Fokusryhmäkeskustelu suomalaisten nuorten miesten ulkonäköpaineista. Itä-Suomen Yliopisto. Pro gradu - tutkielma.

Lietsala, K. & Sirkkunen, E. (2008). *Social Media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Tampere: University of Tampere, Hypermedia Laboratory Net Series 17.

Marttila, A. (2014) Tutkijan positiot etnografisessa tutkimuksessa. Teoksessa *Moniulotteinen etnografia* (362-392). Helsinki : Ethnos.

Meriläinen, T. (2016) Pukuilun pauloissa : cosplay-harrastuksen merkitysulottuvuuksia. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma : Jyväskylän yliopisto, historian ja etnologian laitos, etnologia.

Miles, M. B. & Hubermann, A.M. 1994: *Qualitative data analysis*. 2p. California: Sage.

Naukkarinen, O. (2012) Päällekäyvää estetiikkaa – Vaatteet, ulkonäkö ja arjen estetiikka. Teoksessa R. Koskennurmi Sivonen (toim.) *Johdatuksia pukeutumisen tutkimukseen*. Tekstiilikulttuuriseuran julkaisuja 6/2012. Helsinki.

Nikunen, K. (2005) Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituhaten taitteen Suomessa. Tampere: Tampereen yliopistopaino. Väitöskirja.

Åberg, E. (2020) Keeping up appropriate appearances - Physical appearance, social norms, and gender in Finland. Turku : Turun Yliopisto. Väitöskirja.

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

Peltokoski, A. (2018) ”Sä et oo oikee värinen” : keskustelu toiseuden representoimisesta ja blackface-ilmiöstä suomalaisessa cosplay-yhteisössä. Pro Gradu -tutkielma: Oulun Yliopisto, Kulttuuriantropologian ja arkeologian tutkinto-ohjelma.

Pulkkinen, T. (2000). Judith Butler - sukupuolen suorittamisen teoreetikko. teoksessa A. Anttonen, K. Lempiäinen, & M. Liljeström (toim.) *Feministejä - aikamme ajattelijoita*. (43-60). Tampere: Vastapaino.

Pönkä, H. (2014). *Sosiaalisen median käsikirja*. Docendo. 1. painos.

Rissanen, P. (2017). Kuplateatteri: Cosplay -harrastuksen ruumisnormeja performatiivisesti tarkasteltuna. Pro gradu -tutkielma : Lapin yliopisto, kasvatustiede, luokanopettajakoulutus. Rovaniemi

Roach-Higgins, M. E. & Eicher, J. B. (1995) Dress and Identity. Teoksessa M. E. Roach-Higgins & J. B. Eicher & K. K. P. Johnson (toim.) *Dress and Identity*, 7-18, New York: Fairchild Publications.

Rossi, L. (2017) Performatiivisuus ja sukupuolentutkimuksen kumous. *Niin ja näin*. 93(2), 89-93.

Rönkkö, H. (2016) Julkisenä ja yksityisenä : cosplay-harrastus Suomessa. Pro gradu -tutkielma : Jyväskylän yliopisto, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, kirjallisuus.

Sormunen, N. (2011) Cosplay osana nuorten elämää. Savonlinna : Itä-Suomen yliopisto. Pro gradu -tutkielma : Itä-Suomen yliopisto.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 3p. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.

Turunen, A. (2011). "*Hame, housut, hamehousut! Vai mikä on tulevaisuutemme?*" : naisten päällyshousujen käyttöä koskevat pukeutumisohteet ja niissä rakentuvat naiseuden ihanteet suomalaisissa naistenlehdissä 1889-1945. Kansatieteellinen arkisto 53. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys.

Turunen, A.; Niiranen, A. (2019). Pukeutumisen muuttuvat merkitykset : pukeutumisen historia ja sen tutkimus. teoksessa Turunen, A.; Niiranen, A. (toim.) *Säädystä ja*

säädytöntä : pukeutumisen historiaa renessanssista 2000-luvulle, Historiallinen arkisto, 150. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 11-49.

Tuukkanen, E. (2017) ”Se vasta kamalaa olisi jos näyttäisi samalta koko ikänsä” : suomalaisten keski-ikäisten naisten ajatuksia iän tuomista ulkonäkömuutoksista. Jyväskylä : Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Virtanen, T. J. (2015) Sydän, karppi ja ankkuri. Teoksessa *Askel kulttuurien tutkimukseen* (296-302). Turku: Folkloristiikka, kansatiede ja uskontotiede. Turun yliopisto.

Winge, T. (2006). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. Mechademia, 1(2006), 65-76.

Wängqvist, M. & Frisén, A. 2013. Swedish 18-year-olds’ identity formation: Associations with feelings about appearance and internalization of body ideals. *Journal of Adolescence* 36, 485–493.

Zubernis, L. & K. Larsen (2012). *Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publications.

Sähköiset lähteet:

Cosvision Ry (2019) Cosplayn SM. URL <http://cosvision.fi/cosplaynsm/> (tarkastettu 28.10.2019)

Cosvision Ry (2019) Vuoden CMV. URL <http://cosvision.fi/cosplaynsm/vuoden-cosplay-music-video/> (tarkastettu 28.10.2019)

Pääkaupunkiseudun Cosplay Ry (2020) Cosplay? URL <https://pkscosplay.wordpress.com/cosplay/> (tarkastettu 23.3.2020)

Sukupuolen moninaisuuden osaamiskeskus (2021). Transsukupuolisuus, Sukupuoliristiriidan oirekuva. URL <https://sukupuolenosaamiskeskus.fi/sukupuoli/sukupuolen-moninaisuus/transsukupuolisuus/> (tarkastettu 4.3.2021)

LIITTEET

Liite 1

Kyselyrunko

Sinua ei voida tunnistaa lopullisesta tutkielmasta, ja kaikki tunnistetiedot poistetaan vastauksista. Myös yksittäiset hahmojen nimet poistetaan lopullisesta tutkielmasta, mutta vastauksissa ne auttavat aineiston analysoinnissa.

1. Ikä (täppävalinta, valmis haarukka)
2. Kauanko olet harrastanut cosplayta? (täppävalinta, valmis haarukka)

Ensin kysyn yleisiä kysymyksiä cosplayharrastuksestasi. Voit kirjoittaa niin pitkiä (tai lyhyitä) vastauksia kuin haluat. Toivottavasti sinulla on aikaa vastata kysymyksiin ajatuksella ja ajan kanssa. Vastauskentän voi jättää myös tyhjäksi.

Kysymyksiin ei ole oikeita tai vääriä vastauksia. Haluan kuulla nimenomaan sinun kokemuksiasi, tarinoitasi ja mielipiteitäsi.

3. Kerro omin sanoin, kuinka aloitit cosplayharrastuksen?
4. Kuinka harrastat cosplayta? Conit, photoshootit, cosplaykilpailut, kotona, sosiaalinen media... Kerro mahdollisimman paljon harrastuksestasi!
5. Teetkö asusi itse, vai ostatko valmiina? (valmiit vaihtoehdot)
6. Käytkö coneissa, kuinka usein? (esim. Kyllä, 3-5 kertaa vuodessa)
7. Kuvaile omin sanoin, minkätyyppisiä hahmoja cossaat? Entä millä perusteella valitset hahmot, joita haluat cossata?
8. Mikä on oma suosikkicosplayasusi? Osaatko sanoa, miksi juuri se kyseinen asu? Voit nimetä niin monta asua kuin tahdot. Erityisesti olen kiinnostunut kuulemaan syistä, joka valintaan vaikuttivat!
9. Mikä on parasta cosplayharrastuksessa? Vaihtoehtoisesti, mikä saa sinut aina palaamaan harrastuksen pariin?
10. Entä mikä on kaikkein ikävintä cosplayharrastuksessa? Oletko koskaan harkinnut harrastuksen lopettamista? Miksi?

Seuraavassa osassa kysymykset koskevat cosplayharrastustasi ja kehonkuvaasi. Voit kirjoittaa niin pitkiä (tai lyhyitä) vastauksia kuin haluat, omat kokemukset ja tarinat aiheesta ovat erityisen tervetulleita. Toivottavasti sinulla on aikaa vastata kysymyksiin ajatuksella ja ajan kanssa. Kysymyksen voi jättää myös tyhjäksi.

Kehonkuvalla tarkoitetaan sitä, kuinka näet ja koet oman kehosi. Kokemukset voivat olla joko positiivisia tai negatiivisia.

11. Koetko cosplayn vaikuttaneen kehonkuvaasi joko pukeutumisen tai hahmoon eläytymisen kautta? Millaisten hahmojen ja tilanteiden koet vaikuttaneen kaikkein eniten?
12. Onko kehonkuvasi muuttunut harrastuksen aikana? Millä tavalla? Voit kertoa esimerkiksi, millainen kehonkuvasi oli ennen harrastuksen aloittamista, harrastuksen alussa ja millainen se on nyt. Onko sinulla jokin aiheeseen liittyvä muisto, joka olisi jäänyt mieleen?
13. Kuinka paljon uskot nimenomaan cosplayn vaikuttaneen muutokseen?
14. Oletko kokenut ulkopuolelta tulevia ulkonäköpaineita liittyen cosplayharrastukseen?
15. Oletko nähnyt muihin harrastajiin kohdistuvan ulkonäköpaineita, tai huomannut yleisesti cossaajiin kohdistuvia paineita?
16. Ovatko cossaajaan kohdistuvat paineet mielestäsi erilaisia sosiaalisessa mediassa kuin niin sanotusti livenä (esimerkiksi coneissa)? Onko sinulla jotain omia kokemuksia?
17. Sosiaalisen median eri kanavat ovat tulleet isoksi osaksi cosplay-harrastusta. Millaisia ajatuksia ja tuntemuksia sosiaalinen media, filterit, kuvanmuokkaus herättävät sinussa?
18. Lopuksi vielä, millainen on mielestäsi hyvä cossaaja? Pohdi, millaisia ominaisuuksia mielestäsi kuuluu hyvälle harrastajalle.

Lämmin kiitos osallistumisestasi pro gradu -tutkimukseeni! Kysely on nyt päättynyt, ja voit sulkea välilehden. Aurinkoista syksyä!