

**”Kun cossaat, sinua katsotaan”**  
**– Kuinka cosplayaajien ruumiit kohtaavat**  
**piirrettyjen hahmojen visuaaliset ruumiit**

Heini Rönkkö

Jyväskylän yliopisto

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjallisuuden kandidaatintutkielma

kevät 2014

Ohjaaja: Anna Helle

Opponentti: Jani Tanskanen

# Sisällys

<b>1 Johdanto</b>	<b>2</b>
<b>2 Cosplay</b>	<b>5</b>
<b>3 ”Kun cossaat, sinua katsotaan”</b>	<b>9</b>
3.1 Ketju 1: Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet	10
3.2 Ketju 2: Cosplay vai crossplay?	16
<b>4 Päätäntö</b>	<b>24</b>
<b>Lähteet</b>	<b>26</b>

# 1 JOHDANTO

Cosplay on nykyään sanana tuttu jo monille populaarikulttuuria seuraaville, ja ilmiö on usein näkyvin osa animeharrastukseen liittyviä tapahtumia<sup>1</sup>, joita Suomessa järjestetään vuosittain parisenkymmentä. Cosplayharrastus on kasvanut muiden harrastusten, kuten japanilaisen animen ja ylipäätään populaarikulttuurien tuotteiden, kuten televisiosarjojen harrastamisen ja ”fanittamisen”, kyljestä jo omaksi yhteisökseen, joka houkuttelee mukaansa sekä nuoria että aikuisia. Aiemmin cosplayta on pidetty enemmän muun harrastuksen lisämausteena, mutta se on kasvanut itsenäiseksi harrastukseksi, jota muut kiinnostuksen kohteet tukevat.

Ilmiönä cosplayta ja sen kulttuuria on tutkittu hyvin vähän. Yhdysvalloissa ja Aasiassa fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumista on harrastettu Suomea pidempään, joten akateemista tutkimusta on näillä alueilla tehty enemmän<sup>2</sup> kuin Suomessa, jossa cosplay on yleensä edelleen vain maininta animeharrastamista koskevan tutkimuksen ohessa (esim. Valaskivi 2009; Valaskivi 2012), eikä harrastuksen sisäisiä ja omaleimaisia ilmiöitä suomalaisessa kontekstissa ole tarkasteltu lähempää. Cosplayharrastuksen tutkiminen on myös haastavaa, koska yhteisö on melko löyhärajainen eikä harrastajilla ole esimerkiksi yhtenäistä ideologiaa tai ihannoinnin kohdetta vaan heitä yhdistää pääasiassa vain yhteinen tapa pukeutua fiktiivisiksi hahmoiksi erilaisten teosten pohjalta.

Kiinnostukseni cosplayn ilmiöiden tutkimiseen on syntynyt oman harrastukseni kautta: olen harrastanut cosplayta vuodesta 2003 sekä omakohtaisesti kokenut ja nähnyt sen kasvun ja ilmiöiden kehittymisen. Monet tässä opinnäytteessä esitetyistä väitteistä koskien cosplayta perustuvat nimenomaan omaan kokemukseeni ja näkemykseeni suomalaisen cosplay-harrastuksen kehityksestä ja luonteesta. Cosplay on hyvin monenkirjainen harrastus, jolle ei ole tiukkoja sääntöjä: se voi olla hyvin vapaamuotoista ja rentoa tai hyvin kurinalaista ja kilpailuhenkistä. Tässä tutkimuksessa esitetyt yleistykset cosplayn luonteesta eivät kuvasta omaa tapaaani harrastaa vaan pikemminkin yleistystä, jonka teen

1 Usein tämä näkyvyys on myös tapahtumien harmiksi, ks. <http://desucon.fi/desucon/blogi/2012/05/animemedia>

2 Ks. esim. Gn, J. (2011): *The practice, performance and pleasure of cosplay*; Rahman, O., Wing-sun, L. & Cheung, B. (2012): *“Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity*; Peirson-Smith, A. (2012): *Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia*; Kotani, M. & LaMarre, T. (2007): *Doll Beauties and Cosplay*.

omien havaintojen ja kokemusteni pohjalta. Tapoja cosplayata on yhtä monta kuin harrastajiakin.

Tässä tutkielmassa tutkin, miten cosplay-harrastajat eli cosplayaajat kokevat oman ruumiinsa suhteessa cosplayn kohteen eli fiktiivisen, usein piirretyn hahmon ruumiiseen. Kohteet ovat realistisesti saavuttamattomia, mutta cosplayaajat pyrkivät usein hyvin tarkkaan toisintamiseen, siirtäen hahmon ruumiin pinnan oman ruumiinsa pinnalle. Cosplay on erityisen visuaalinen harrastus, jossa nimenomaan ulkoinen pinta korostuu sisäisen minän yli, jolloin ruumiista tulee olennaisin osa cosplayta, sen tärkein väline. Oma kokemukseni cosplaysta antaa tutkimukseen näkökulman, jota on hankala saavuttaa harrastuksen ulkopuolelta, sillä olen itsekkin jatkuvassa neuvottelussa hahmon ja oman ruumiini välillä harrastaessani. Kuinka esitän hahmoa, jonka ruumis on erilainen kuin omani? Miten neuvottelen nämä eroavaisuudet siedettäväksi, ja voiko näitä eroavaisuuksia neuvotella siedettäväksi? Mitä haluan ruumiini kautta esittää? Näitä kysymyksiäni esitän jatkuvasti itselleni, ja nyt tutkin muiden harrastajien vastauksia ja pohdintoja näistä samoista kysymyksistä.

Huomautan, että olen jättänyt tässä tutkimuksessa pienemmälle huomiolle hahmojen ulkoasujen analysoimisen. Miehisyyden ja naiseuden kuvat ja stereotyypit ovat aasialaisessa kulttuurissa erilaisia kuin länsimaisessa, jossa Suomi vahvemmin elää. Koska animen ja mangan harrastajiin sekä näin ollen tarkkailemiini suomalaisiin cosplayaajiin vaikuttavat sekä aasialaisen että länsimaisen kulttuurin kuvaukset sukupuolista, erilaisten representaatioiden ja stereotyyppien merkityksiin cosplayaajille voisi käyttää paljonkin aikaa. Olen kuitenkin rajannut tämän aspektin pois tästä tutkimuksesta ja tyytynyt lievään yksinkertaistukseen näiden molempien vaikutuksesta.

Teoreettisena lähtökohtanani ovat Susan Bordon (Bordo 1993) ajatukset ruumiista kulttuurisena ja sosiaalisena tekstinä, jota luetaan, sekä Judith Butlerin (Butler 1990/2006) ajatukset sukupuolen performatiivisuudesta. Koska cosplayn tärkein väline on ruumis ja hahmon esittäminen nimenomaan ruumiin avulla on se, mihin pyritään, ruumis on myös selkein luettavissa oleva teksti, jonka cosplay tuottaa. Hahmon esittäminen cosplayssa on vahvasti erilaista kuin näyttelemisessä tai liveroolipelaamisessa, johon cosplayta usein verrataan: hahmoa ei omaksuta luonnetta myöten kaikkeen kommunikaatioon muiden kanssa, ja näyttelemisen aspekti on mukana vain erillisissä esityksissä. Luonnetta tuodaan

esille myös ruumiin avulla: valokuvissa poseeraaminen ja hahmon luonteen ilmituonti ovat ruumiillista toimintaa; sisintä on pystyttävä kuvaamaan ruumiin avulla.

Aineistona tutkielmassani olen käyttänyt cosplayharrastajien keskustelupalsta Cosplay.fi:lle kirjoittamia viestejä vuosilta 2008–2011. Viestiketjujen aiheena ovat cosplayaajien kokemat ulkonäköpaineet omasta ruumiistaan sekä vastakkaista sukupuolta olevaksi hahmoksi pukeutuminen eli crossplay. Valikoin aineistoon mukaan vain naisten kirjoittamia viestejä, sillä nimenomaan naisnäkökulma asiaan kiinnostaa itseäni. Se on ehkä näkyvämpi kuin miesten ajatukset ruumiista ja ruumiinkuvista, sillä cosplayharrastus on kokemukseni mukaan erittäin naisvaltainen ympäri maailman. Tutkin aineistoani analysoimalla kirjoittajien viestejä sekä määrällisesti että laadullisesti.

## 2 COSPLAY

Cosplaylla, jota suomalaisemmin myös pukuiluksi kutsutaan, tarkoitetaan erilaisten anime-, peli-, sarjakuva-, elokuva- ja muiden kuvitteellisten hahmojen esittämistä pukeutumisen ja siihen liittyvien tehokeinojen, kuten kampausten, asusteiden ja maskeerauksen avulla. Myös eleet, ilmeet ja asenne voivat toisinaan olla pukuilussa käytettäviä keinoja. Olennainen osa cosplay-harrastusta on tietysti myös asujen kokoaminen joko itse ompelemalla ja muuten tekemällä tai sopivia käytettyjä ja valmisvaatteita yhdistelemällä. (Cosplay Finland ry.)

Cosplayn juuret ovat amerikkalaisessa science fiction -fanikulttuurissa, ja historia yltää 1900-luvun alkuun (Miller 2013). 1980-luvulla se levisi sieltä Japaniin, jossa *costuming-pukeutuminen* sai uuden nimen, *costume play* eli *cosplay* (Cosplay Finland ry 2008; Costuming.org 2005). Suomessa cosplay on kuulunut science fiction -tapahtuma Finnconin ohjelmaan 1990-luvulta alkaen, joskin siitä on käytetty pikemminkin nimitystä naamiaiset (Finncon ry 1999). Japanilähtöistä cosplayta on harrastettu Suomessa 1990-luvun lopusta alkaen, mutta se lähti suureen kasvuun 2000-luvun alussa, Animecon II -tapahtuman myötä (Tiainen 2007).

Suomessa *cosplay* on alun perin tarkoittanut nimenomaan japanilähtöistä anime- ja mangahahmojen pukuilua, ja se näkyy tähän tutkimukseen käytetyssä aineistossanikin: cosplayaajat vertaavat ruumiitaan nimenomaan piirrettyihin hahmoihin ja käyttävät esimerkkeinä nimenomaan japanilaisia piirroshahmoja eivätkä vertaa itseään lainkaan esimerkiksi länsimaisten näyttelijöiden ruumiisiin. Myöhemmin se on kuitenkin laajentunut kattotermiksi kaikenlaiselle, myös länsimaisten teosten hahmoiksi pukeutumiselle. Suomenkieliseksi vastineeksi termille *cosplay* on vakiintunut *pukuilu*; tätä termiä harrastajat käyttävät itse yleisesti.<sup>3</sup> Koska sekä termistö että suomalainen perinne ovat vahvasti kytköksissä nimenomaan japanilähtöiseen käsitykseen cosplaysta, tässä tutkimuksessa on käsitteestä rajattu pois länsimaiset vaikutteet ja lähteet.

Cosplay on siis Suomessa ollut hyvin kiinteä osa animen ja mangan fanikulttuuria, jonka kautta se vahvimmin on tänne saapunut. Kaarina Nikusen (2006, 138) mukaan anime- ja mangakulttuuri sijoittuu jonkinlaiseen ”ala- ja fanikulttuurin risteykseen”, jossa sitä ei aivan voi kokea alakulttuuriksi mutta joka ei pyri vastavirtaisuuteen vaan pelaa edelleen valtakulttuurin kentällä. Kuten Nikunen esittää, kulttuurin saadessa lisää harrastajia sen yhtenäisemmän alakulttuurin status ja henki alkavat rappeutua ja erilaisia ryhmittymiä

3 Termiä *pukuilu* käytetään esimerkiksi harrastajayhdistys Cosplay Finland ry:n Internet-sivuilla.

alkaa syntyä. Cosplayn piirissä tätä on nähtävissä, sillä harrastus on kasvanut huomattavan laajaksi ja monella tapaa jo omaksi harrastukseksi, eikä se mahdu enää anime- ja mangakulttuurin pieneksi erikoisuudeksi.<sup>4</sup>

Niina Sormusen tutkimuksen (2011) mukaan cosplayaajat kokevat cosplayn erittäin sosiaalisesti harrastukseksi, jossa kommunikointi ja kanssakäyminen toisten ihmisten kanssa ovat erittäin olennainen osa harrastamista. Cosplayaajat kokevat yhteisöllisyyttä ja yhteenkuuluvuutta toistensa kanssa, vaikka yhdistävä tekijä on sinänsä löyhärajainen pukuilu ja laajakirjoinen anime. Cosplay koetaan eskapismina, jossa harrastaja pääsee irtautumaan arjestaan ja asettumaan toiseen rooliin, jossa normaalit odotukset katoavat. (Sormunen 2011, 30–40.)

Sormusen tutkimuksessa näkyy myös olennaisesti käsityön merkitys cosplayssa<sup>5</sup>. Suomalaisessa cosplayssa käsityön merkitys on hyvin korostunut, eikä esimerkiksi valmiina ostetuilla puvuilla pääse kilpailemaan<sup>6</sup>. Osa Sormusen tutkimukseen osallistuneista kertoi, ettei todennäköisesti harrastaisi ompelemista ilman cosplayta, mutta ompeleminen ja siinä onnistuminen nähtiin tärkeänä osana cosplayta (Sormunen 2011, 33). Pukuja tehdään huolella, uutta opetellen. Tarkoituksena on saavuttaa mahdollisimman ”oikean” näköinen puku ja kokonaisuus; toisaalta tämä osoittautuu usein vaikeaksi, sillä puvut ”uhmaavat fysiikan lakeja”<sup>7</sup>, jolloin esimerkiksi vaatetusalan osaamisesta ei välttämättä ole hyötyä.

Tarkkuus ja jäljittely saattaa ulottua myös pukukokonaisuuden näkymättömiin osiin. Osa cosplayaajista pyrkii autenttisuuteen myös aikakausten näkökulmasta ja tekee esimerkiksi pukuun sopivia alusvaatteita, jotta kokonaisuus olisi mahdollisimman täydellinen. Hahmon luonne, käytös ja mieltymykset voivat myös vaikuttaa näkymättömien vaatekappaleiden valintaan: käyttäisikö tämä hahmo tällaisia; mitäs jos hahmo käyttäisi

4 Harrastajat ovat pohtineet asiaa esimerkiksi blogikirjoituksissaan, ks. esim. Ilona Cosplayn kirjoitus DesuTalks: Cosplayaajat eivät ole animeharrastajia ja miksi coneissa edes on cosplayta? <http://ilonacosplay.blogspot.fi/2012/11/desutalks-cosplayaajat-eivat-ole.html>

5 Käsityöpainotus kyseisessä tutkimuksessa on ymmärrettävä, sillä Sormusen pro gradu -tutkielma tehtiin käsityötieteen oppiaineeseen, mutta käsityön merkitys cosplayssa on suomalaisessa kehyksessä sen verran suuri, ettei pelkkä tutkimuksen näkökulma muuta sen painoarvoa.

6 Kts. Tracon 8:n ja Desucon 2014 cosplay-kilpailujen säännöt, <http://www.cft.fi/tracon8-saannot.html> <https://desucon.fi/desucon2014/cosplay-desu14/>

7 Vanha cosplayaajien sanonta.

tällaisia? Hahmon luonteella leikittely on samalla tavoin jäljitelmän tarkkuuden tavoittelua, mutta se perustuu cosplayaajan subjektiiviseen hahmoluentaan.

Monella tapaa, tarkkuuden tavoittelu on cosplayn sisällä kuin mantra, jota ei pääse pakoon. Kilpailtaessa arvioidaan pukujen tarkkuutta jäljitelminä ja käsityönnäytteinä. Tuomarien katseet eivät kuitenkaan ole ainoat, jotka kohdistuvat cosplayaajaan: harva harrastaa cosplayta ilman valokuvaamisen aspektia. Pukuja kuvautetaan puoliammattilaisilla valokuvaajilla sekä valokuvauksesta kiinnostuneilla cosplayaajilla, ja kuvat ladataan Internetin erilaisiin cosplaykeskeisiin kuvagallerioihin, kuten Cosplay.comiin tai World Cosplayhin. Monilla cosplayaajilla on nykyään Facebookissa oma ”sivu”, josta muut harrastajat voivat ”tykätä” ja näin seurata cosplayaajan tekemisiä. Kaikki seuraajat eivät toki ole itse cosplayaajia: monet harrastavat cosplayta nimenomaan katsojina ja ihailijoina. Cosplayaajilla voi olla myös ”faneja” ympäri maailman, ja he näyttäytyvät ihailijoilleen kuin julkisuuden henkilöinä, vaikka cosplayn parissa saatu julkisuus onkin hyvin rajallista laajasti katsottuna.

Koska cosplayhin kuuluu olennaisena osana *play*, jonkinlainen leikki tai esitys, sen luonne on esittävä. Toisin kuin live-roolipelaamisessa, jossa pääpaino on hahmon esittämisellä pelin aikana tapahtuvissa kommunikaatiotilanteissa, cosplayaajat eivät varsinaisesti omaksu hahmoa täysin kaikkeen toimintaansa. Usein cosplayaaminen on pikemminkin oman itsen esittämistä hahmon vaatteisiin pukeutuneena: kommunikoit omana itsenäsi, vaikka näytät joltain aivan muulta. Play-aspekti tulee yleensä mukaan ainoastaan kilpailuissa, joissa se on konkreettista näyttelemistä ja hahmon esittämistä fyysisten eleiden ja tarinan kautta, sekä valokuvissa, joissa poseerataan hahmolle sopivaan tyyliin ja omaksutaan hahmolle ominaisia asentoja ja ilmeitä. Ruumiin liikkeiden imitoinnilla pyritään siis omaksumaan hahmo, jopa staattisissa valokuvissa, joissa cosplayaajan täytyy vakuuttaa katsoja hahmon omaksumisesta ilman liikkuvaa esiintymistä. Ruumis on siis cosplayaajan tärkein työkalu, sillä sen avulla hän kertoo hahmonsä tarinan. Kun sanoja ei voi käyttää, on luotettava ruumiiseen ilmaisuun keinona.

Sarjakuva-analyysi auttaa ehkä ymmärtämään cosplayn viehätystä. Scott McCloudin (1994) mukaan sarjakuva hyödyntää tyyliä ja yksinkertaistamista, jonka avulla lukija tuodaan lähemmäs piirrettyä hahmoa ja saadaan näkemään ”itsensä” hahmossa; piirretyt ihmiset ovat vain kuvarepresentaatioita ihmisestä. Sarjakuvan rajallisuus staattisena,



kaksiulotteisena kuvana ei salli todellisten ihmisten esittämistä fotorealistisesti, mutta se ei myöskään ole tarkoituksenmukaista: lukija samaistuu paremmin yksinkertaisempaan hahmoon, jolle hän voi ikään kuin itse asettaa omat kasvonsa. Tämän naamioefektin kautta lukija saadaan tuntemaan olevansa vahvemmin mukana visuaalisessa maailmassa, jonka sarjakuva esittää. Erityisesti japanilaisessa sarjakuvassa tämä naamioefekti on ollut tyypillistä ja luonut jopa kuvan ”mangatyylistä”. (McCloud 1994.)

### 3 ”KUN COSSAAT, SINUA KATSOTAAN”

Tutkin aineistoni cosplay-harrastajien eli cosplayaajien ajatuksia ruumiinsa suhteesta cosplayn kohteisiin eli hahmoihin, joiksi he pukeutuvat. Koska tarkoituksena on esittää hahmoa pääosin visuaalisesti, oman ruumiin ja hahmon visuaalisen ruumiin suhde on erityisen kiinteä, ja niitä verrataan koko ajan sekä cosplayaajan itsensä että ulkopuolisen katsojan näkökulmasta.

Aineisto on kerätty Internetistä, Cosplay.fi-keskustelufoorumilta. Cosplay.fi on Aniki.fi-foorumin alaosa ja suomalaisten cosplay-harrastajien suurin yhtenäinen keskustelupalsta, jonka aktiivisuuden huippukausi oli vuoden 2010 ympärillä. Tämän jälkeen suosio on hiipunut hieman, mutta foorumi on silti edelleen aktiivinen ja pysyvä osa harrastajien kohtaamispaikkana. Aineistoni koostuu pääasiassa kirjoituksista vuosilta 2008–2010, jolloin harrastajakunta alkoi kokemukseni mukaan herätä jonkinlaiseen metakeskusteluun cosplaysta ja sen merkityksistä harrastajille itselleen, osittain ns. ensimmäisen aallon harrastajien aikuistumisen myötä. Moni viestiketjuihin vastanneista onkin niitä harrastajia, jotka ovat aloittaneet vuonna 2003–2005, kun cosplayn suosio kasvoi parissa vuodessa valtavasti.

Valitsin aineistokseni viestejä ketjuista Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet ja Cosplay vai crossplay?<sup>8</sup>. Nämä kaksi ketjua ovat tutkimukseni kannalta täynnä hedelmällisintä keskustelua, sillä molemmat keskittyvät nimenomaan ruumiiden merkitykseen cosplayssa. Ketjut olivat aktiivisimmillaan vuosina 2008–2009, mutta mukana on muutama viesti myös vuosilta 2010 ja 2011. Aineistoon valikoin pääasiassa viestejä, joissa kirjoittajat pohdiskelevat asiaa hyvin henkilökohtaisella otteella ja omien kokemustensa pohjalta, ja pois jäi viestejä, joissa on selkeästi objektiivisempi ja pohdiskelevampi ote ilmiöön yleisesti. Aineiston tarkempaan analyysiin valitsemisani viesteissä asiaa lähestytään enemmän omien kokemusten ja perustelujen kautta, jolloin niiden sisältö antaa enemmän materiaalia nimenomaan harrastajien henkilökohtaisista tuntemuksista ja ajatuksista kuin ilmiön tarkkailemiseen keskittyvät viestit.

Valittuani lähempään tarkasteluun noin kymmenen viestiä molemmista ketjuista tutkin aineistosta yhtenäisiä teemoja. Kyseiset teemat olivat osittain myös perusteena tiettyjen

8 Crossplay on yksi cosplayn muoto tai alalaji, jossa harrastaja cosplayaa vastakkaista sukupuolta olevaa hahmoa.

viestien valitsemiseen, mutta osa yhtenäisyyksistä viestien välillä alkoi näkyä selkeämmin vasta valitsemisen jälkeen. Osassa viestejä käsiteltiin useampia tutkimukseen valituista teemoista, kun taas osa keskittyi vain tiettyyn teemaan. Viestiketjujen aloitusviestit eivät sinänsä kuulu analysoitavaan aineistoon, sillä niiden kirjoittajat eivät osoita suurta omaa pohdintaa aiheesta vaan keskittyvät herättämään keskustelua muissa.

Cosplay.fi-keskustelufoorumilla viestien yhteydessä näkyy kirjoittajan valitsema nimimerkki, joka ei ole kirjoittajan oikea nimi. Vaikka keskustelijoiden anonymiteetti on periaatteessa melko vahva pelkästään nimimerkkien perusteella, tässä tutkimuksessa käytetyille viesteille olen kuitenkin antanut koodatut nimet, joilla viitataan viesteihin. Olen valinnut tämän keinon siksi, että monet kirjoittajista tunnetaan yleisesti reaali maailmassakin nimenomaan heidän Internetissä käyttämillään nimimerkeillä, ja näin käyttäjänimen ja todellisen ihmisen yhteys on monella tapaa vahvempi ja anonymiteetti heikompi. Koodatut nimet perustuvat kronologiseen järjestykseen, jossa viestit ovat alkuperäisessä viestiketjussa. Koodi antaa kahdelle tutkitulle viestiketjulle numerot: Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet on numero 1, Cosplay vai crossplay? on numero 2. Koodissa AF tarkoittaa Aniki.fi-foorumia, jonka alainen Cosplay.fi-foorumi on. Viimeisenä koodissa esiintyvä numero viittaa yksittäiseen viestiin. Koska Aniki.fi-foorumi ei numeroi viestejä automaattisesti, numerointi perustuu ainoastaan rajattuun aineistoon ja viestin järjestysnumeroon tämän aineiston sisällä. Nolla kuvaa aloitusviestiä, sillä aloitukset ovat ikään kuin keskustelun ulkopuolisia, sillä ne eivät ole suoranaisesti analyysin kohteina.

### **3.1 Ketju 1: Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet**

Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet -viestiketjun aloitusviestissä kirjoittaja asettelee aiheeksi ongelman hahmojen ruumiiden ja todellisten ihmisten ruumiiden välillä ja tuo mukaan myös reaali maailman ulkonäköpaineet ja kauneusihanteet:

Kaikkialla mediassa toivotetaan entistä enemmän tätä androgyyniä, mutta sehän sama ilmiö on näkyvissä animessa ja mangassa jo usean vuosikymmenen takaa. Kauneusihanne on entistä sairaampi ja laihempi. Tosiassa harva ihminen kuitenkaan luonnostaan on animehahmo, ainakaan vartalonsa puolesta. Erityisesti kun tämä perussuomalainen ruumiinrakenne taitaa olla huomattavasti raskasluisempi, kuin nämä japanilaiset kanssaharrastajamme. (1AF0.)

Kirjoittaja ilmaisee myös subjektiivista mielipidettään, nimittäen näitä ilmiöitä ”huolestuttaviksi” (1AF0). Hän asettaa stereotyyppisen suomalaisen ruumiin vastakkain kaksiulotteisten hahmojen ruumiiden ja kiinnostavasti myös japanilaisten todellisten ruumiiden kanssa. Hän tekee näin selkeän eron fyysisten, todellisten ruumiiden ja fiktiivisten, piirrettyjen ruumiiden välille ja luo tämän vastakkainasettelun ja arkisen maailman kauneusihanteiden välille yhteyden. Lopuksi hän esittää vastaajille kysymyksiä:

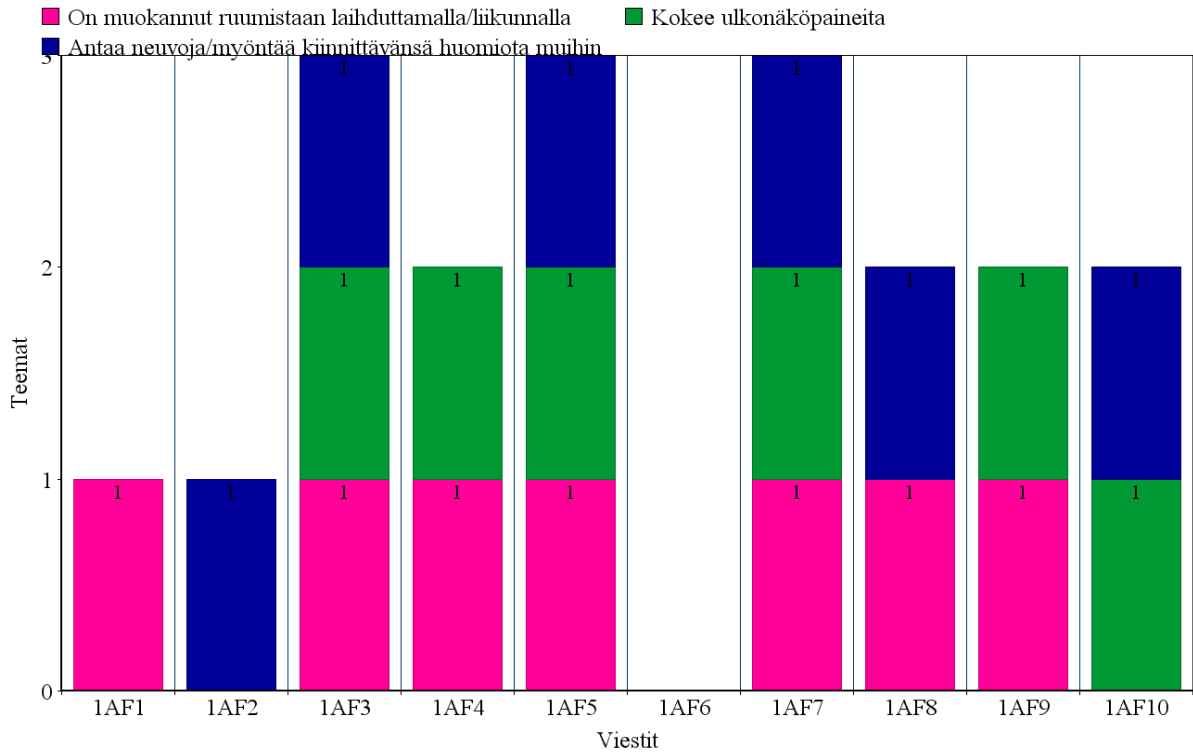
Kuinka pitkälle siis olisit itse valmis menemään cosplayn eteen? Oletko ikinä miettinyt laihduttamista cosplayn takia, tai vielä enemmän, oletko jopa tehnyt niin? Olisitko valmis ajamaan vaikka kaljuksi, jos et vain saa irtokaljua toimimaan? Olisitko valmis oikeasti tatuoimaan suosikkiahmosi tatuoinnit? Jne. (1AF0.)

Tarkastellessani viestiketjun kirjoituksia pinnalle nousivat pohdinnat laihduttamisesta ja liikunnan harrastamisen lisäämisestä cosplayn vuoksi. Kirjoittajat kertoivat kokeneensa ulkonäköpaineita nimenomaan cosplayn vuoksi, ja osa myönsi myös motivoituneensa ruumiin muokkaamiseen näiden paineiden vaikutuksesta. Nämä kaksi teemaa, viestiketjun otsikossakin mainitut ulkonäköpaineet ja niiden kokeminen sekä erityisesti niihin liittyvä laihduttaminen olivat eniten keskustellut asiat tässä viestiketjussa.

Kolmas ilmiökäynyt teema on monimutkaisempi kokonaisuus. Osa kirjoittajista antoi ulkonäköpaineita kokeville cosplayaajille neuvoja tai käskyjä liittyen esimerkiksi cosplayattavien hahmojen valitsemiseen. Toiset kirjoittajista taas myönsivät kiinnittävänsä huomiota muiden cosplayaajien ulkonäköön ja katsovansa toisia arvioivasti nimenomaan ruumiin muotojen perusteella. Nämä kaksi hieman toisistaan poikkeavaa ilmiötä ovat vahvasti yhteydessä toisiinsa, eikä niitä voi erottaa erillisiksi teemoiksi. Neuvojen antaminen tai tietynlaiseen toimintaan käskeminen liittyy samaan ilmiöön kuin oman katseen suuntaamisen myöntäminen: toisen ihmisen tarkkailuun ja kontrolliin. Ilmiö on siis sama tämän tutkimuksen kannalta, mutta muoto on erilainen; neuvominen ja käskeminen on suurempaa toimintaa kuin pelkkä katsominen.

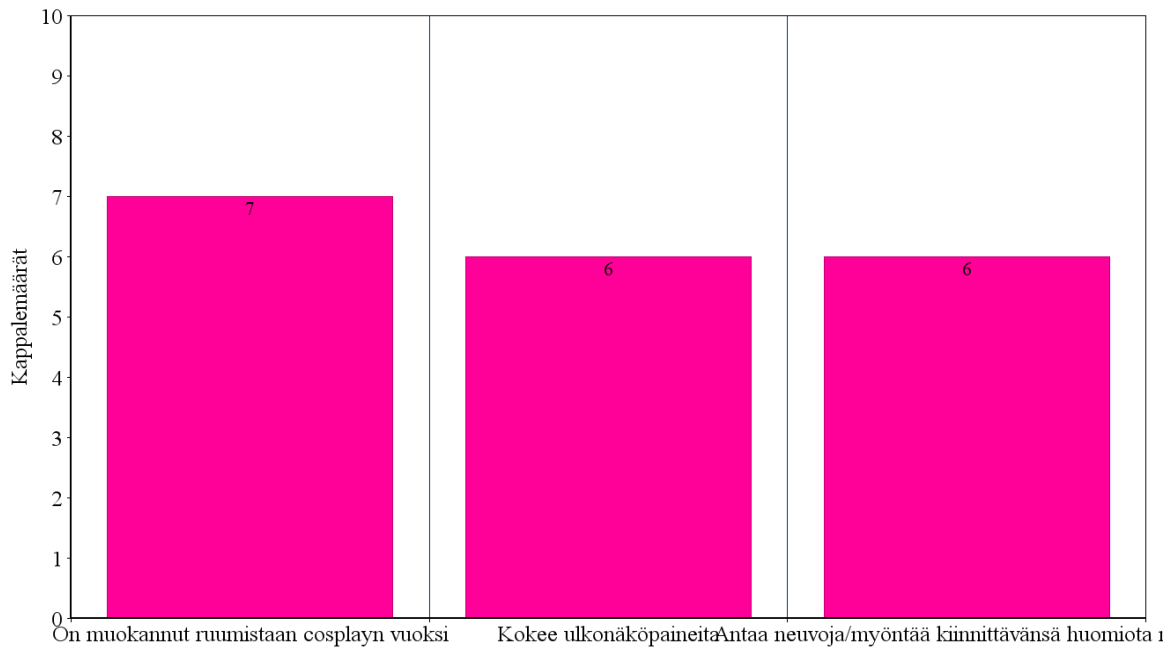
Alla olevista taulukoista näkyvät teemojen toistuminen viestistä toiseen sekä teemojen kokonaismääräiset esiintymiset. Ketjusta Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet aineistoksi valikoitui kymmenen viestiä.

### Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet



Taulukko 1. Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet, teemat viestikohtaisesti analysoituna

### Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet



Taulukko 2. Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet, teemojen toistuminen kappalemäärittäin.

Taulukosta 1 näkyy, kuinka teemoja esiintyy viestikohtaisesti. Vaaleanpunaisella merkittyä teemaa ruumiin muokkaamisesta esiintyy seitsemässä viestissä kymmenestä, useimmiten vihreällä merkityn ulkonäköpaineiden kokemisen teeman yhteydessä. Tätä teemaa esiintyy kuudessa viestissä kymmenestä. Neuvojen antamisen ja katsomisen teema on merkitty sinisellä, ja sitä esiintyy kuudessa viestissä kymmenestä, useimmiten viesteissä, joissa myös kaksi muuta teemaa ovat läsnä. Taulukossa 2 on ilmaistu näiden teemojen kokonaismääräinen esiintyminen aineistossa.

Teoksessaan *Unbearable Weight* (1993) Susan Bordo esittelee ajatuksiaan naisen ruumiista kulttuurin tuotteena ja sosiokulttuurisena tekstinä. Pohjautuen Foucault'n ajatukseen säyseästä ruumiista Bordo (1993, 165) esittää kulttuurimme luovan naisten ruumiille säyseyden vaatimuksen: naiseus on loppumaton kehittymisen tie, jossa ei koskaan voi tulla päätepisteeseen, sillä sosiaaliset vaatimukset naisia kohtaan muuttuvat jatkuvasti. Muutos on jatkuvaa, ja päätarkoitus on muuttuminen: tarkoituksena ei ole tulla valmiiksi, vain tulla ”paremmaksi” tilanteessa, jossa ”parasta” ei ole. Tässä järjestelmässä nainen ei voi koskaan olla tarpeeksi hyvä, sillä aina voi olla parempi. (Bordo 1993, 166.) Cosplayssa pyrkimys on hahmon ulkomuodon mahdollisimman tarkkaan jäljentämiseen oman ruumiin pinnalla, ja tähän usein kuuluu laiha vartalo. Laihuuden tai sopusuhtaisuuden vaatimus on olemassa myös laajemmassa länsimaisessa kulttuurissa, jossa suomalaiset cosplayaajat elävät: media esittää jatkuvasti kuvia laihoista naisista, luoden vaatimuksia ja oletuksia siitä, miltä naisen tulisi näyttää ja kuinka naisen tulisi hallita ruumistaan (Bordo 1993, 170). Cosplay ei itsessään lähtökohtaisesti vaadi laihaa ruumista, mutta samalla tavalla kuin yleisesti länsimaisessa mediassa cosplayn kohteet eli anime- ja mangahahmot ovat yleensä laihoja, mikä luo paineen näyttää tietynlaiselta, jotta cosplayaaja olisi sopiva tähän yleiseen ideaaliin.

Aineistossani cosplayaajat kertovat sekä laajemmista ongelmistaan ulkonäkönsä kanssa, kuten ylipainosta tai ruumiin muodosta, että pienemmistä ongelmista, kuten kasvojen muodosta tai näkyvien lihasten puutteesta. Eräs kirjoittajista toivoo, ettei ulkonäöllä olisi merkitystä:

Minusta olisi kuitenkin hienoa, jos ihmiset (mukaanlukien minä) pystyisivät ajattelemaan "hyvä on, olen tällainen enkä välttämättä ole täydellisen hoikka ja rintava/lihaksikas/pitkä/bishi eivätkä kasvoni ole posliini-ihoiset/shotapojan kasvot/kauniin veistokselliset, mutta voin silti cossata mitä tahdon eikä minun

tarvitse välittää toisten valituksesta". Itse olen pyrkinyt tähän. Silti mieleen tulee jatkuvasti, että on muututtava, vaikka se ei välttämättä olisi ihan tervettä. (1AF9.)

Hän kokee siis pelkoa muiden ihmisten kommenteista ja painetta muuttua enemmän hahmojen näköiseksi, vaikka tiedostaa sen olevan järjetöntä. Hän ei voi esimerkiksi pituudelleen tai kasvojensa muodolle mitään mutta haluaisi silti cosplayata hahmoja, joiden ruumiinrakenteen vaatimuksia hän ei koe täyttävänsä.

Foucault'ta jälleen mukailien Bordo esittää, että valta naisten ruumiista on muualla kuin yksittäisen valtaelimen käytössä. Mikään yksittäinen taho ei säätele vaatimuksia, joita naisiin kohdistuu, vaan valta on sisäänrakennettuna sosiaalisiin ympäristöihimme, rakennelmiin ja käytäntöihin (Bordo 1993, 167). Cosplay-yhteisössä valta on yhteisön jäsenillä: ulkopuoliset tahot eivät säätele koko harrastajakirjon tapaa cosplayata, vaan kovin kuri tulee sisältä päin. Harrastajat muodostavat tapakulttuurin ja henkisen kulttuurin, jonka mukaan kaikkien olisi toimittava. Muodostuvat asenteet määrittävät toisten toimintaa, jota valvotaan ja ylläpidetään kommentein ja kehotuksin.

Cosplayaajat myöntävät varsin avoimesti katsovansa toisiaan, ja viestiketju Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet sisältääkin muutamia viestejä, joissa neuvotaan nimenomaan katsomaan omaa ruumista ja vertaamaan sitä hahmon visuaaliseen ruumiiseen. Jokainen cosplayaaja on siis myös katsoja, ei pelkkä katsottu, ja jokainen cosplayaaja lukee myös toisten cosplayaajien ruumiita.

Olen monesti cosplayeissa kauhuissani katsonut, kuinka ihmiset 'raiskaavat' hahmoja välittämättä ollenkaan, näyttääkö hahmon kanssa ollenkaan samalta. (1AF7.)

Kirjoittaja siis kokee vääränlaisen hahmon cosplayaamisen suorastaan väkivaltaiseksi, pahoinpiteleväksi teoksi, joka on väärin hahmoa kohtaan. Cosplayta voi siis pitää lähtökohtaisesti hahmosta lähtöisin olevaksi, jossa cosplayaaja joutuu mukautumaan hahmon vaatimukseen ruumiista ja sen rakenteesta, vaikka käytännössä yhdennäköisyys on parhaassakin tapauksessa mahdotonta saavuttaa.

Hahmon visuaalinen ruumis on kaikki mitä hahmolla on, sillä hahmot eivät ole todellisia: piirretyt tai tietokoneella luodut hahmot ovat olemassa vain kaksiulotteisina kuvina, ja ovat epärealistisia, fantastisia kuvauksia ja symboleja ihmisille, joita esitetään yksinkertaistetuilla piirroksilla (McCloud 1994, 29). Todellisuus hahmosta olisi kuin Barbie-nukke: täysin elämään kykenemätön ruumis, jonka toiminnallisuus rajoittuu täysin

tyylitellyn kauniilta näyttämiseen. Tätä visuaalista ruumista vasten cosplayaaja peilaa omaa ruumistaan, ja tähän cosplayajaan ruumista verrataan. Cosplayaaja ei kuitenkaan voi tulla täydelliseksi hahmon ruumiillistumaksi, sillä hahmon ruumis ei ole todellinen, vaan hän on Bordon (1993, 166) kuvaamalla matkalla kohti saavuttamatonta ”parhautta”.

Aineistossani cosplayaajat mainitsevat jatkuvasti kuinka hankalalta tuntuu cosplayata, kun hahmona on joko "tikkulaiha, isotissinen naishahmo tai sitten androgyyninen anorektikko-bishi" (1AF1). Nämä molemmat edustavat tietynlaisia, erityisesti japanilaisissa lähdeoteoksissa esiintyviä hahmotrooppeja, jotka ovat erittäin yleisiä ja erittäin suosittuja aineistoni perusteella. Ne ovat myös hyvin ongelmallisia harrastajalle, jonka ruumista rajoittavat reaali maailma ja biologia mutta joka samaan aikaan joutuu olemaan katsottavana ja arvioitavana yhteisön luomassa paineessa. Aineistossani nousikin esiin myös sopimattomuus molempiin hahmotrooppeihin:

Tankkiperällä ja lattarinnoilla ei oikein lähdetä animehahmoja cossaamaan. – – Ammallisena tyttönä itsekin koen tiettyä turhaa tietoisuutta omasta vartalosta. Minulla ei ole tissejä joidenkin naishahmojen cossaamiseen ja bishiksi minulla on harvinaisen leveä takakontti. – – En itse ole kohdannut vielä minkäänlaista selän takana tirkumista tai päin naamaa nauramista henkilökohtaisesti, enemmän olen itse tuominnut itseäni jossakin asussa kuin muut. (1AF3.)

Cosplayaaja peilaa itseään siis hahmoa vasten eikä koe soveltuvansa tietynlaisiksi hahmoiksi luonnollisten ruumiinmuotojensa vuoksi. Aineistossani toistuu kuitenkin jatkuvasti kehotus tai käsky valita hahmo oman ruumiinrakenteen mukaan. Vaikka ketjussa jokainen vaikuttaa tiedostavan, etteivät kaksiulotteiset hahmot ole realistisia, silti monet kehottavat katsomaan omaa ruumista ja vertaamaan sitä hahmoon.

Hahmo taas kannattaisi valita ruumiinrakenteen mukaan, vaikka harva onkaan langanlaiha söpöliini. On sellaisiakin cossaajia, jotka ovat muuten tukevia, mutta naamaltaan todella suloisia. Kyllä tukeviakin söpöjä hahmoja löytyy, – – ja olisikin paljon kivempaa nähdä tällaisia hahmoja toteutettavan oikein (= eli kukaan langanlaiha ei tuosa cossia voisi toteuttaa uskottavasti). (1AF2.)

Viestissä, josta yllä oleva lainaus on, viitataan esimerkkinä myös kuvaan hahmosta, joka on selkeästi kuvattu lihavana, ei pelkästään "normaalivartaloisena". ”Normaali” vartalo erityisesti japanilaisissa lähdeoteoksissa on lähtökohtaisesti äärimmäisen hoikka ja pienirintainen eikä esimerkiksi lantiolta leveämpi päärynä vartalo, jota usein pidetään suomalaisten yleisimpänä vartalonmuotona.



Meikäläinen ei juuri näiden ulkonäköikkujeni vuoksi edes cosplayta harrasta. Yksi täydellinen cosplay on kyllä olemassa tuolla kaapissa, mutta sitä olenkin käyttänyt varmaan vain kaksi kertaa, johtuen kasvojeni muodosta verrattuna hahmon kasvoihin.

Pääni ja poskeni ovat aika pyöreät, jonka vuoksi tiedän varsin hyvin rajani cossien kanssa. Ongelmana on myös ylipaino, ja sellainen päätös on tehty, että kunhan paino putoaa tarpeeksi paljon jossakin välissä, niin sitten voisin yrittää sitoutua cossaamiseen vähän tiukemmin. Ihan tavoitecosplaytakin olen asettanut itselleni siinä toivossa. Saa siitä sitten itsevarmuuttakin. – – Omaa simppeä mielipidettä noista pituus- ja paino-ongelmaisista cossaajista.. Jos olet tiedostettavasti liian pitkä lyhyeksi hahmoksi, älä cossaa (180cm Hitsugaya Tōshiro, anyone?) Jos olet liian painava ja tiedät sen, älä cossaa. Valitkaa immeiset tunnollisesti jonkin hahmo, jossa tunnette itsenne mukavaksi sekä fyysisesti että henkisesti ja valmistautukaa siihen, että jos ette joidenkaan mielestä täytyä hahmon selkeitä ulkonäöllisiä vaatimuksia, teistä ei ehkä tykätä. Mutta sellaista se on. Jos se ei teitä hetkauta, niin antakaa palaa. (1AF10.)

Kirjoittaja kertoo, ettei edes harrasta cosplayta aktiivisesti, koska ei usko olevansa sopiva tai kelvollinen cosplayaamaan painonsa ja kasvonmuotojensa vuoksi. Myöhemmin viestissään hän kieltää muita cosplayaamasta, jos he eivät ”täytyä hahmon selkeitä ulkonäöllisiä vaatimuksia”, koska silloin ”teistä ei ehkä tykätä”. Viestissä näkyy sopivuuden ja vallan rajojen sisäistäminen: muista olla sopiva, sillä muuten sinua pidetään huonona. Valta cosplayhahmojen valinnasta annetaan muille, sillä he päättävät, mikä on hyväksyttävää olemista sinulta.

Pyrkimys jonkinlaiseen yleiseen laihuuteen ja sitä kautta sopivuuteen suhteessa cosplayhin näkyy aineistossani lähes jokaisessa viestissä, jossa kerrotaan ulkonäköpaineiden kokemisesta. Rintojen kokoa ei ilmaista yhtä suurena ongelmana, vaikka sekin mainitaan jonkinlaisena yleisenä ulkonäkövaatimuksena naishahmojen cosplayaamiseen (esimerkiksi 1AF3). Laihuuden vaatimus kuitenkin vaikuttaa yleisemmältä, jonkinlaisena ennakkovaatimuksena cosplayaamisella (esimerkiksi 1AF10), vaikka tukevienkin hahmojen olemassaolo myönnetään (esimerkiksi 1AF2).

### **3.2 Ketju 2: Cosplay vai crossplay?**

Cosplay vai crossplay? -viestiketju alkaa selkeästi objektiivisemmin kuin toinen aineistona ollut viestiketju, eikä tee yhtä vahvoja vastakkainasetteluja viestin sisällöllä. Aihe itsessään sisältää jo kaksi selkeää puolta, jolloin kirjoittajan ei ehkä tarvitsekaan polarisoida eri puolia saadakseen kirjoittajat kiinnostumaan aiheesta. Kuitenkin kirjoittaja esittää omaan

kokemukseensa perustuvan oletuksen, että crossplay on suositumpaa kuin cosplay. Aloitusviesti asettaa heti kysymykset, jotka aloittaja haluaa vastaajilta kysyä:

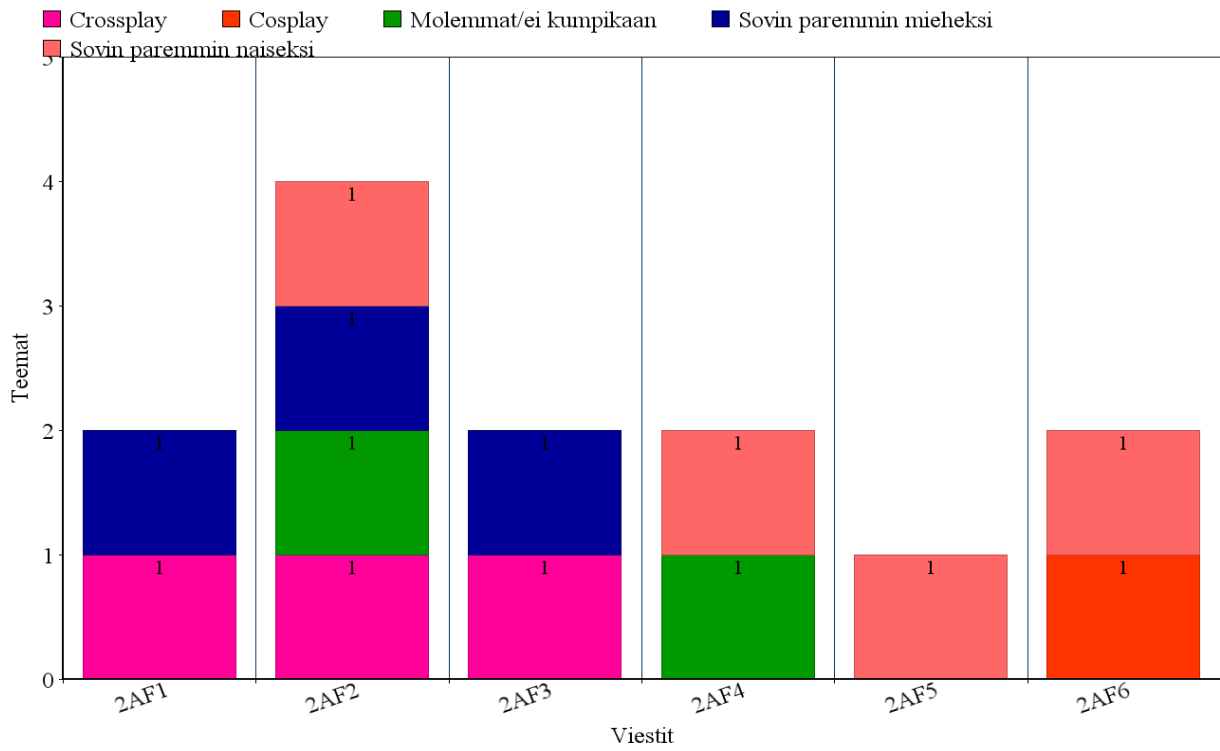
Miksi nähdä vaivaa etumuksensa sitomiseen, jotta voisi pukeutua joksikin hahmoksi? Miksi mieshahmoiksi pukeutuminen on selvästi suositumpaa kuin naishahmoiksi pukeutuminen? Ta[i] vaihtoehtoisesti, miksi juuri sinä cosplayaat naishahmoja, etkä välitä mieheksi pukeutumisesta? Vaikuttavatko hahmo, hahmon asu, kavereiden mieltymykset, yleiset stereotypiat tai mahdollinen fanipalvelun tarjoaminen valitsemasi hahmon sukupuoleen? (2AF0.)

Cosplay vai crossplay? -viestiketjusta teemoja löytyi useampia kuin Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet -ketjusta, sillä kyseessä oli selkeästi kysyvä ja jaotteleva keskustelu, jossa kehoitettiin valitsemaan jokin kolmesta vaihtoehdosta: cosplay, crossplay vai ei kumpikaan tai molemmat. Lisäksi hain kirjoituksista vastauksia siihen, miksi kukin kirjoittaja on valinnut tietyn vaihtoehdon. Aloitusviestissä kolmas vaihtoehto oli ”En valitse kumpaakaan”, mutta useat vastaajat muunsivat tämän muotoon ”molemmat”, joten yhdistin nämä kaksi, ei kumpikaan ja molemmat, sillä monet kirjoittajat olivat ymmärtäneet ne samaksi asiaksi.

Kirjoittajien perusteluissa sille, miksi he olivat valinneet tietyn vaihtoehdon, näkyi usein ajatus oman biologisen sukupuolen soveltumattomuudesta: monet kirjoittajista sanoivat, etteivät koe soveltuvansa esittämään naishahmoa, vaikka ovat itse naisia. Toiset taas kokivat olevansa niin vahvasti naisellisia, ettei mieheksi pukeutuminen tuntunut sopivan heille. Näitä perusteluja tarkastellessa on huomattava, että kirjoittajat ovat kaikki naispuolisia eivätkä he kirjoituksissaan ilmaise kokevansa itseään transsukupuolisiksi, vaikka kokisivat sopivansa paremmin mieshahmoiksi. Näin ollen teemojen asettelukin painottuu nimenomaan siihen, että crossplay on tässä yhteydessä naisten pukeutumista miehiksi.

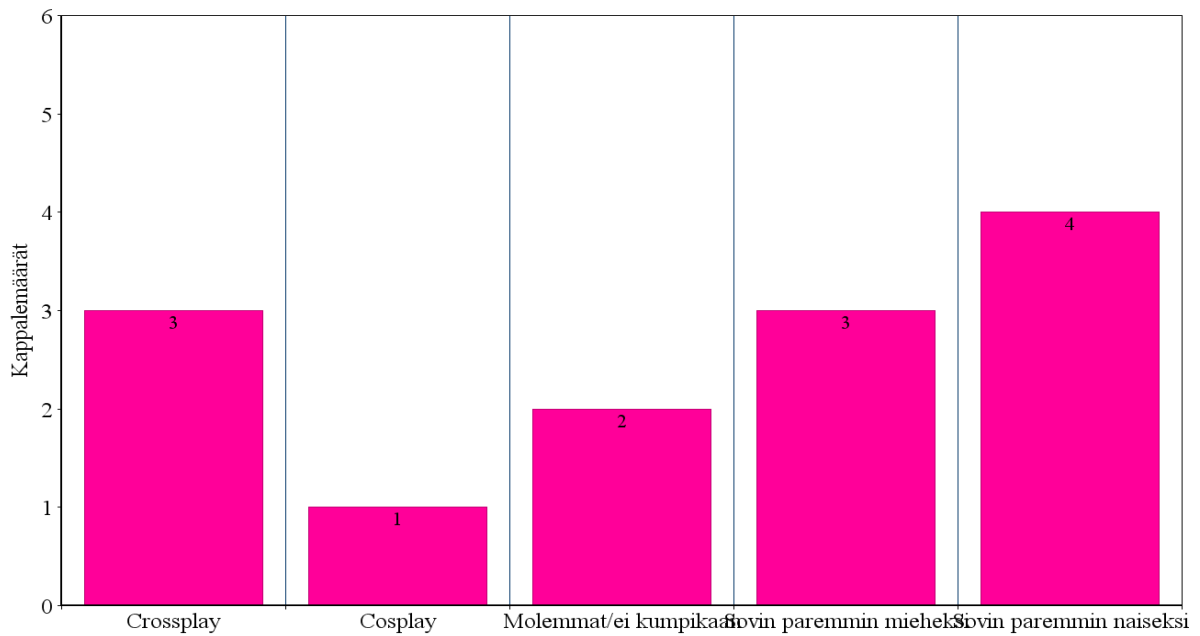
Alla olevissa taulukoissa on analysoitu teemojen esiintyminen viestikohtaisesti ja kokonaismäärällisesti aineistoksi valitussa kuudessa viestissä.

### Cosplay vai crossplay?



Taulukko 3. Cosplay vai crossplay?, teemat viestikohtaisesti analysoituna

### Cosplay vai crossplay?



Taulukko 4. Cosplay vai crossplay?, teemojen toistuminen kappalemäärittäin

Taulukossa 3 näkyy jokaisen teeman esiintyminen viestikohtaisesti. Aloitusviestin kirjoittajan oletuksen mukaisesti, cosplay on yleisin valinta tämän aineistonkin sisällä, joskin lohenpunaisella merkitty teema ”sovin paremmin naiseksi” on jopa yleisempi, vaikka cosplay on valittu vain yhdessä viestissä.<sup>9</sup> Kirkkaalla vaaleanpunaisella merkitty teema crossplayn valitsemisesta esiintyi aina samassa yhteydessä sinisellä merkityn mieheksi sopimisen teeman kanssa, molemmat esiintyen kolme kertaa. Teema ”molemmat/kumpikaan” esiintyi vain kahdessa viestissä kuudesta, molemmilla kerroilla teeman ”sovin paremmin naiseksi” kanssa. Taulukossa 4 näkyy teemojen toistuminen kappalemäärittäin.

Matt Hills (2002) käyttää useita Elvis-imitaattoreihin kohdistuneita tutkimuksia pohjanaan pohtiessaan fanipukeutumisen ja imitoinnin suhdetta fanin itseyteen ja fanin ulkoiseen luentaan. Hillsin esittelemässä tutkimuksessa (Henderson Hillsissä 2002, 165) Elvis-imitaattorit hakivat rajaa Elviksenä olemisen ja itsensä olemisen välillä. Hills lukee tämän ruumiin kautta esittämisen itseyden ja subjektiivisuuden täydentämisenä, joka on esittäjästä itsestään tulevaa: ruumis on väline, jonka avulla esittäjä luo kuvan Elviksestä ja näin itse asiassa luo ja esittää jotain itsestään. Hävittämällä itsensä esittäjä todellisuudessa laajentaa itseään. Vapaasta tahdostaan imitoivat tekijät siis laajentavat itseään ja esittävät omaa subjektiaan, eivät ota toista persoonaa paikatakseen omaa heikkoa subjektiivisuuttaan. (Hills 2002) Cosplayn merkitys oman subjektin laajentamisen kannalta voi olla myös jatkumoa naamioefektille. Sarjakuvien ja animaation lukijoina cosplayaajat pääsevät kokemaan samaistumisen tunteita hahmoihin, joissa tunnistavat itsensä jollain tasolla. Cosplay vie tämän samaistumisen tunteen toiselle tasolle: sen avulla lukija pääsee olemaan tämä hahmo, edes suurpiirteisesti; imitaation kautta he tuovat hahmon lähemmäs itseään.

Judith Butler kirjoittaa teoksessaan *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous* (1990/2006) sukupuolen rakentumisesta ja kuvaamisesta piirteiden ja merkkien läsnä- ja poissaololla sekä kielloilla. Idealisoidut ruumiit rakentuvat kieltojen kautta, muodostaen normitetussa biologisessa nainen–mies-jaossa ihanteellisia ruumiita ja niiden kuvia, jotka toimivat heteroseksuaalisessa konstruktiossa. Butler toteaa tämän konstruktion olevan

9 Toukokuussa 2014 tulos on cosplay 33 %, crossplay 44 %, ”en valitse kumpaakaan” 23 %, 239 annetusta äänestä. Kysely on edelleen auki.

valheellinen ja sen kuvaamien ihanteiden olevan laki, joka kuvatessaan sukupuolen moninaisuutta alkaakin itse asiassa säädellä sitä. (Butler 1990/2006, 228.)

Sukupuolen performatiiviset elementit, teot, eleet ja halut, ovat ihanteista syntyviä kuvitelmia, jotka muodostavat sukupuolen merkityksiä vain ruumiin pinnalle, eivät niinkään sen ytimeen. Nämä kuvitelmat pysyvät yllä erilaisilla ruumiillisilla merkeillä ja diskursseilla eivätkä ole osa mitään sukupuolisen olemisen syvää olemusta, joka määrittäisi tekoja. Jos esiintyvät elementit olisivat osa sisäistä maailmaa, tämä sisäinen maailma olisi myös ulkoisten tekijöiden määrittäjien sekä lakien hallinnoitavissa ja sosiaalisten diskurssien tuote. Butlerin mukaan tämä ajatus performatiivisten elementtien luomasta sisäisestä järjestäytyneisyydestä on harha, joka ylläpitää ja säätelee sukupuolista ja seksuaalista järjestystä, joka takaa heteroseksuaalisen lisääntymisen. (Butler 1990/2006, 229.)

Butler käyttää esimerkkinä drag-taidetta, joka hänen mukaansa tekee pilaa teoilla luodun sukupuoli-identiteetin ja jonkin alkuperäisen identiteetin jaottelun kustannuksella. Butlerin mielestä drag-taiteen saama kritiikki, joka syyttää sitä stereotyyppien nielemiseksi tai naisten pilkkaamiseksi, on kuitenkin liian yksinkertaista, ja dragin kautta voimme nähdä, kuinka hataria nämä jaottelut ovat. Butler esittää kolme ulottuvuutta, jotka ovat läsnä dragesityksissä: "anatominen sukupuoli, sukupuoli-identiteetti ja sukupuolen suorittaminen tai esittäminen" (Butler 1990/2006, 231). Dragin sukupuolta jäljittelevä luonne tuo jo itsessään esiin, kuinka sukupuoli jäljittelee itseään. Drag parodioi sukupuolta ja sen säätelyä sekä paljastaa eron sosiaalisen ja biologisen sukupuolen välillä. (Butler 1990/2006, 230–231.)

Cosplayta on tavallaan ongelmallista verrata dragiin, vaikka molemmissa on paljon samankaltaisia elementtejä, jotka näkyvät erityisesti crossplayssa. Crossplay voi tuoda esiin sukupuolen liukuvuutta, kun esimerkiksi puvun ulkopuolella hyvinkin feminiiniseksi itsensä mieltävä harrastaja pukeutuukin karskiin machohahmoon. Parodia kohdistuu nimenomaan alkuperäisen sukupuolen ajatukseen ja paljastaa tämän alkuperäisyydenkin olevan vain jäljitelmä, imitaatio, jota tuotetaan aina uudestaan ja uudestaan, ilman että se todellisuudessa vastaisi mitään aitoa ja alkuperäistä. Identiteetit paljastuvat liukuviksi, ja antavat tien uusille merkityksellistämisille. Parodia kuitenkin voi olla myös hegemonian väline, joka tuottaa näitä merkityksiä myös hegemonian hyväksi, jolloin konteksti ja

vastaanotto määrittävät parodian todellisen kumouksellisuuden. Butler esittääkin kysymyksiä siitä, millainen esitys olisi kumouksellinen, saisi ajattelemaan maskuliinista ja feminiinistä sekä niiden olemusta uusilla tavoilla ja paljastaisi sukupuolen performatiivisen luonteen. (Butler 1990/2006, 233.)

Vaikka cosplay voi olla myös täysin itsensä vastakkaisen hahmon valinnalla ilottelua, sitä voi käyttää myös oman identiteetin vahvistuksena valitsemalla itsensä kaltaisia hahmoja, samoin kuten Hills tulkitsee Elvis-imitaattoreiden tekevän (Hills 2002). Toisaalta taas voi hakea oman identiteetin vahvistamista alueilla, joilla haluaisi muutosta itseensä eli hakemalla hahmosta ominaisuuksia, jotka eivät ole täysin päinvastaisia itsessään mutta jotka ovat kuitenkin selkeästi heikompia kuin hahmolla. Monella tapaa cosplay on joka tapauksessa kumouksellista: cosplayaaja voi periaatteessa olla kuka vain, mikä vain, ja millä tavalla vain. Cosplay ei välttämättä ole vahvasti sidoksissa edes hahmon luonteeseen, koska roolia ei ylläpidetä samalla tavalla kuin dragissa: cosplayaaja ei muutu toiseksi hahmon vaatteissa, vaan hän on edelleen oma itsensä normaaleissa kommunikaatiotilanteissa. Hahmon vaatteet voivat olla päälläsi, mutta silti olet samaan aikaan oma itsesi; sokerisen söpössä ja herkässä hahmossa sisällä ollessa voi silti käyttäytyä törkeästi ja karskisti.

Ensinnäkin sitä rintavarustusta ei löydy vaikka kuinka etsisi, ja sehän sitten vain on inhottavaa jos sillä cossattavalla hahmolla sellaiset löytyy. Lisäksi kaikki nämä naishahmot ovat kaikin puolin vaikeasti samaistuttavia mekoissaan ja hamosissaan, joita minulta löytyy pyöreät nolla kappaletta. Lisäksi miellän kasvoni enemmän poikamaiseksi kuin naiselliseksi, niin siinä sitten lisäsyitä.

Mitkään fanservicet eivät ole syynä crossplay-intoiluun vaikka sen suuri fani olenkin, pojan/miehen cossaus tuntuu jotenkin paljon, paljon luontevammalta. Lisäksi tykästyn yleensä enemmän mieshahmoihin, ja sehän se siinä loppupeleissä päättää mitä/ketä cossaan. (2AF3.)

Kirjoittaja kertoo samaistumisongelmistaan naisellisiin hahmoihin: naishahmojen rinnat ja hameet eivät vastaa hänen omaa ruumistaan ja normaalia arkipukeutumistaan, joten hän ei koe samaistuvansa näihin hahmoihin. Tämä kuvaa jälleen vahvasti hahmojen oletettuja stereotyyppisiä ulkoasuja: naiset pukeutuvat tietyllä tavalla, ja heillä on selkeitä fyysisiä merkitsijöitä, kuten rinnat. Kirjoittaja kuitenkin mainitsee myös yleisemmin oman fyysisyytensä suhteessa naisiin: hän kokee kasvojensa olevan jollain tavalla ”poikamaiset”, epänaisselliset, olettaen olevan olemassa jonkinlaiset ”naisten kasvot”. Hän siis todellakin valitsee ”itselleen sopivan hahmon”, joka stereotyyppien ja trooppien

paineessa on useimmiten hänelle mies, koska ei koe soveltuvansa näiksi selkeiksi naisiksi. Toisilla kirjoittajilla on hyvin päinvastaisia ajatuksia:

Naiseuden löytymistä viivästytti varmaan se, että minullakin cosplay ja tyttö/nainen samassa yhteydessä toi ensimmäisenä mieleen joko jonkin minihameella varustetun koulupuvun tai vaihtoehtoisesti teräsbikineissä taistelevan soturimimmin. Tässä parin menneen kuukauden aikana olen kuitenkin löytänyt muutamia kauniita ja näyttäviä prinsessamekkoja ynnä muita nättejä asusteita, jotka tekisi mieli toteuttaa. (2AF2.)

Tämä kirjoittaja vastaa kysymykseen cosplay vai crossplay valitsemalla ”molemmat” (2AF2). Hän kertoo painottuneensa enemmän crossplayn puolelle aiemmin, koska ei pitänyt itseään naisellisena eikä tehnyt naisellisiksi miellettyjä asioita, kuten meikkaaminen. Kuitenkin cosplayn kautta hän kertoo huomanneensa, että naishahmojen cosplayaaminen onkin mukavaa, ja ”naisena olikin ihan kivaa” (2AF2). Lainattu kohta hänen viestistään paljastaa, ettei hän koe pystyvänsä samaistumaan tietynlaisiin hahmoihin ja tietynlaisiin asuihin mutta kokee innostuvansa niin sanotuista prinsessamekoista. Vaikka koulupuvun voisi yhdistää arkisuuteen ja ”soturimimmin” voimaantuneeseen naiseen (jopa teräsbikini-asussa), hän valitsee kuitenkin mieluisimmaksi pukuilun kohteekseen prinsessan, joka edustaa monella tapaa hyvin alistettua naismallia. Erityisesti The Walt Disney Companyn animaatioelokuvissa esiintyviä prinsessoja on tutkittu paljon feministisestä näkökulmasta ja tarkasteltu erityisesti näiden hahmojen alisteista asemaa (Wasko 2001, 250–252). Viestin 2AF2 kirjoittajalle prinsessan cosplayaaminen on kuitenkin vapauttavaa pukuilottelua: hän on alkanut cosplayn myötä löytää naisellisiksi ajateltuja mieltymyksiä pukeutumisen suhteen.

Sukupuoli toimii eloonjäämisstrategiana, jonka avulla se selviää järjestelmässä, jossa sen odotetaan noudattavan historiallisesti ja kulttuurisesti määriteltyjä rajoja ja toistavan niitä. Sukupuoli on olemassa vain tekojen ja ilmaisujen kautta, pelkkä rakennelma. Sukupuolia toistetaan yhdessä, yhteisestä sopimuksesta tähän rakennettuun fiktion, jolloin järjestelmä pystyy tuottamaan itseään uudelleen ja pitämään rakennelmaa yllä. Vaikka cosplayn kohteet olisivat hyvin kiinteästi normaalissa sukupuoli- ja elämäntilanteissa eläviä, itse cosplayaaja muodostaa rajattoman alueen, jossa näistä voi irtautua. Eloonsäilymisstrategiaa ei tarvitse, sillä cosplay toimii suojakilpenä: ”voin olla mitä haluan, koska tämä on vain cosplayta”.

Butler kritisoi Liz Kotzin kanssa käymässään dialogissa (Kotz & Butler 1995) ”sukupuolen esineellistämistä”, jossa on mahdollista valita aamulla, mitä sukupuolta

haluaa tänään edustaa. Butlerin mielestä tämä on hänen ajatustensa väärin tulkitsemista, joka syrjäyttää vallan roolin sukupuolien kaksinapaisessa jaossa ja performatiivisuudessa. (Kotz & Butler 1995, 263–264). Hän selkeyttää dialogissa ajatuksiaan kumouksellisuudesta ja sen luonteesta: kumouksellisuuden voi todeta nähdessään parodiaa, joka onnistuu jäljittelyn lisäksi kumoamaan valtarakenteen sääntöjä.

Cosplayssa harrastajat toki ottavat keinotekoisesti toisen sukupuolen vaatteet ylleen, mutta jälleen, he eivät omaksu toista sukupuolta roolina. Aineistossani cosplayaajat puhuvat naisina omasta sopivuudestaan ja sopimattomuudestaan tiettyihin sukupuolille annettuihin normeihin mutta cosplayatessaan omaksuvat näitä rooleja pukeutumalla normatiivisten mallien mukaisiin, stereotyyppisiin hahmoihin. He itsessään kokevat olevansa normien ulkopuolisia mutta ottavat normien mukaisia rooleja; nämä ovat mielestäni niitä ”kipeitä ironioita”, joista Butler puhuu dialogissa (Kotz & Butler 1995, 264). Sukupuolten normatiivisuus on siis syvällä kulttuurissamme, että kaksinapaisen jaon vastustaminenkin oikeastaan vain toisintaa näitä normeja.



## 4 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa olen tutkinut cosplayaajien ajatuksia oman fyysisen ruumiin suhteesta cosplayn kohteiden eli piirrettyjen hahmojen visuaalisiin ruumiisiin. Aineistona käytin valikoituja Cosplay.fi -keskustelufoorumille kirjoitettuja viestejä kahdesta eri viestiketjusta, Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet ja Cosplay vai crossplay?. Analysoin näitä viestejä sekä määrällisesti teemoittelun avulla että laadullisesti lähilukua käyttäen.

Aineiston analyysi paljastaa, että valtaosa aineistoksi valikoimieni viestien kirjoittajista miettii oman ruumiinsa suhdetta cosplayattavan hahmon ruumiiseen monin eri tavoin. Viestiketjuihin kirjoittaneet miettivät sekä muokattaviksi mieltämiään ominaisuuksiaan, kuten painoa, että pysyviksi mieltämiään ominaisuuksia, kuten kasvojen muotoa ja ruumiin rakennetta. He elävät jatkuvassa pyrkimyksessä jonkinlaiseen ideaaliin, johon viestien perusteella kuuluu tietynlainen ruumiin koko ja muoto. Tämä ideaali syntyy cosplayn kohteiden luomasta paineesta olla laiha, vaikka hahmoja on muunlaisiakin. Koska valtaosa hahmoista on tietyn mallisia ja muotoisia, cosplayaajat kokevat tämän tietynlaisen mallin jopa vaatimuksena cosplayaamiselle. Hahmojen ruumiit ovat kuitenkin saavuttamattomissa, sillä ne ovat ainoastaan visuaalisia representaatioita ihmisistä, eivätkä ne usein ole todellisessa maailmassa mahdollisia.

Cosplay vai crossplay? -viestiketjussa kirjoittajat kokevat biologisen sukupuolensa stereotyypit, kuten rinnat tekijöinä, jotka saavat miettimään cosplayattavien hahmojen valintaa suhteessa tarkkaan ja uskottavaan toteutukseen. Monet heistä neuvottelevat sukupuolensa kanssa: he kokevat samaistuvansa ulkomuodoltaan vastakkaiseen sukupuoleen paremmin kuin omaan biologisen sukupuolensa tarjoamiin stereotyyppioihin. Toiset taas kokevat tietynlaisen naiseuden itselleen sopivana ja toisenlaiset naiseudet epämukavina. Vastaajat siis hakevat vahvistusta omalle sukupuoli-identiteetilleen, oman identiteettinsä jatkona pikemminkin kuin roolina. He eivät esimerkiksi tuo esille halua olla vastakkaista sukupuolta vaan kokevat enemmän samaistumisen tunteita vastakkaisen sukupuolen ominaisuuksiin. Cosplay ei siis näyttäydy kuitenkaan täysin fyysisenä harrastuksena, vaan cosplayn kautta harrastajat pystyvät tuomaan esiin myös omaa sukupuolen kokemusta ja sen liukuvuutta.

Erityisesti Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet -viestiketjun vastauksissa näkyvästi vahvasti valta, joka cosplayaajilla on toisiinsa. He käyttävät valtaansa määrittää hyvä tai

hyväksyttävä hahmovalinta sekä itseensä että toisiaan kohtaan, antaen ohjeita siihen, miten toisten olisi otettava ruumiinsa huomioon cosplayatessa. Osa kirjoittajista neuvottelee valintojaan ruumiinsa perusteella, kun taas osa kokee jatkuvaa painetta muutokseen, koska ovat epäsopivia cosplayhin. Määrällisessä analyysissä paljastuu, että valtaosa valitun aineiston kirjoittajista kokee tai on kokenut ulkonäköpaineita cosplayn parissa. Vielä suurempi osa myöntää pyrkineensä muokkaamaan ruumistaan nimenomaan cosplayn vuoksi.

Tätä tutkimusta voisi jatkaa pidemmälle tekemällä kyselytutkimusta samoista teemoista, jolloin aineistosta saisi tarkemman ja laajemman. Valta ja cosplayaajien vallankäyttö toisiaan kohtaan nousi myös mahdolliseksi jatkotutkimuksen kohteeksi, sillä tässä tutkimuksessakin se näkyi ajoittain hyvin vahvasti. Myös crossplay sukupuoli-järjestystä kumoavana aktina vaikuttaa mielenkiintoiselta aiheelta tutkia syvemmin.

## LÄHTEET

### Aineisto

Cosplayn aiheuttamat ulkonäköpaineet URL <http://forums.aniki.fi/viewtopic.php?f=56&t=9413> (tarkastettu: toukokuu 2014)

Cosplay vai Crossplay? URL <http://forums.aniki.fi/viewtopic.php?f=56&t=8901> (tarkastettu: toukokuu 2014)

### Painetut lähteet

Bordo, Susan (1993) *Unbearable weight. Feminism, western culture, and the body*. Berkeley: University of California Press.

Butler, Judith (1990/2006) *Hankala sukupuoli. Feminismi ja identiteetin kumous*. Suom. Tuija Pulkkinen ja Leena-Maija Rossi. Helsinki: Gaudeamus.

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

Kotz, Liz & Butler, Judith (1995) Haluttu ruumis. Suom. Rossi, Leena-Maija. Teoksessa Leena-Maija Rossi (toim.) *Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa*. Helsinki: Gaudeamus, 262–281.

McCloud, Scott (1994) *Sarjakuva, näkymätön taide*. Suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: Good Fellows.

Nikunen, Kaarina (2006) Animellista faniutta: Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.) *Vaurauden lapset*. Tampere: Vastapaino; Helsinki: Suomen Japanin instituutti, 133–154.

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

Valaskivi, Katja (2009) *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. T2 julkaisuja. Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos. Tampere: Tampereen yliopisto, journalismin tutkimusyksikkö.

Valaskivi, Katja (2012) Autenttisuutta osmoosilla: Japanilainen populaarikulttuuri osana elämää. Teoksessa Mikko Salasuo, Janne Poikolainen & Pauli Komonen (toim.)

*Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa.* Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 124. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 33–63.

Wasko, Janet (2001) Challenging Disney myths. *Journal of Communication Inquiry*, 25:3, 237–257.

### **Sähköiset lähteet**

Cosplay Finland ry (2008) Mikä ihmeen cosplay? URL <http://cosplay.animeunioni.org/cosplay.shtml> (tarkastettu: toukokuu 2014).

Costuming.org (2005) The History of Costuming URL <http://costuming.org/history.html> (tarkastettu: toukokuu 2014)

Finncon ry (1999) Ohjelma URL <http://1999.finncon.org/ohjelma.html> (tarkastettu: toukokuu 2014)

Miller, Ron (2013) Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics? URL <http://io9.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089> (tarkastettu: toukokuu 2014)

Tiainen, Tuomas (2007) Escapism in Japanese style URL <http://www.freemagazine.fi/escapism-in-japanese-style/> (tarkastettu: toukokuu 2014)