

Outi-Elina Piippanen

**COSPLAY LUOVANA HARRASTUKSE-
NA**
Cosplayn ytimessä

Opinnäytetyö
Yhteisöpedagogi

2018



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Outi-Elina Piippanen	Yhteisöpedagogi (AMK)	Toukokuu 2018
Opinnäytetyön nimi		
Cosplay luovana harrastuksena – Cosplayn ytimessä		37 sivua 2 liitesivua
Toimeksiantaja		
Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia		
Ohjaaja		
Laura Hokkanen		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytteen tutkimuksena oli selvittää kuinka cosplayharrastajat kokevat luovuuden harrastuksessaan. Cosplay on vielä varsin tuntematon alue nuorisotutkimuksessa, eikä siitä ole paljoa tutkimuksia. Tavoitteena oli tuottaa uutta tietoa cosplayharrastuksesta. Näkökulmaksi valikoitui luovuus ja mahdolliset luovuusprosessit. Tutkimus pyrki tuottamaan tietoa miten cosplayasut syntyvät ja miten cosplayharrastajat kokevat luovuuden harrastuksessaan. Tutkimuskysymys oli: Miten cosplayharrastajat mieltävät luovuuden ja itse tekemisen harrastuksessa?</p>		
<p>Tutkimus toteutettiin teemoitettuna ryhmähaastatteluna Kumakumacon –tapahtumassa Kouvolassa syksyllä 2017. Haastateltavat koostuivat tapahtuman kävijöistä. Haastattelu oli yksi tapahtuman kaikille avoimista ohjelmista, joten otanta oli satunnainen. Ohjelman nimi oli Cosplayn luovat ulottuvuudet – keskustelupiiri.</p>		
<p>Tutkimuksessa selvisi, että cosplayharrastajat joutuvat usein turvautumaan luoviin ratkaisuihin taitojen rajallisuuden tai halvalla pääsemisen vuoksi. Cosplayssa hyödynnetään siis paljon vanhaa ja se on hyvin lähellä DIY-kulttuuria. Haastateltavat eivät kokeneet olevansa hyviä ompelijoita, mutta harrastivat cosplaytä siitä huolimatta. Palautteenanto koettiin positiivisena asiana. Se saattoi ilmentyä yksinkertaisimmillaan valokuvan pyytämisenä puvusta. Tutkimuksen mukaan luovuus on cosplayssa koko ajan läsnä. Se voi olla hyödyn näkemistä vanhassa, uusia toteutustapoja, halvalla pääsemistä ja uusien kädentaitojen tai tekniikoiden oppimista.</p>		
Asiasanat		
luova toiminta, luovuus, cosplay, käsityöt, vapaa-aika, harrastukset		

Author (authors)	Degree	Time
Outi-Elina Piippanen		May 2018
Thesis Title Cosplay as Creative Hobby – in the Centre of Cosplay		37 pages 2 pages of appendices
Commissioned by The Youth Research and Development Centre Juvenia		
Supervisor Laura Hokkanen		
<p>Abstract</p> <p>The objective of the thesis was to solve how cosplayers experience creativity in their hobby. Cosplay is unknown area in the youth research and there are not many theses or researches about the subject. The Target was to produce current information about cosplay. The point of view in this thesis is creativity and possible processes of creativity. The thesis intended to produce knowledge about how cosplay costumes are made and how cosplayers experience creativity in their hobby. Research question was: How do cosplayers experience creativity and self-making in their hobby?</p> <p>The thesis was carried out as themed interview in Kumakumacon in Kouvola in the autumn of 2017. Interviewees were attendees of Kumakumacon. The interview was one of the Kumakumacon's programs and it was open to everyone and the sampling was occasional. It carried the name "Cosplayn luovat ulottuvuudet – keskustelupiiri".</p> <p>In thesis emerged that cosplayers must often resort creative solutions because they don't have the required skills or enough money. The old clothes and items are used in cosplay. Cosplay is familiar with DIY-culture. Interviewees didn't see they had good sewing skills but cosplayed anyway. The feedback was experienced as a positive matter. The feedback could have been only someone asking if they can take a photo from the costume. According to the thesis creativity is used in every cosplay. It can be seeing the usefulness on old, new ways to create, getting by on low prices and learning new crafts skills and techniques.</p>		
<p>Keywords</p> <p>creative activity, creativity, cosplay, crafts, free time, hobbies</p>		

SISÄLLYS

1	TUTKIMUKSEN TAUSTAA	7
1.1	Cosplay – mitä se on?	7
1.2	Japanilainen populaarikulttuuri	9
1.3	Fanius osana cosplayta	10
1.4	Gijinka-Bulbasaur ja feminiininen Jack Sparrow	12
1.5	Conit ja cosplaykilpailut	14
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	15
2.1	Luovuuden monitulkinnaisuus	15
2.2	Käsityö luovana toimintana	16
2.3	DIY-kulttuuri	18
3	TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA -MENETELMÄT	19
3.1	Tutkimuskysymykset ja kohdejoukko	19
3.2	Aineiston keruu ja -analyysimenetelmän kuvaus	20
4	”MUSTA TUNTUU, ETTÄ JOKAINEN MEISTÄ ON JOSKUS KUUMALIIMANNUT COSSIN KASAAN”	22
4.1	Tavoite vastaan tekijän taidot	22
4.2	Luovuus ja monialaisuus: bambukaihtimien potentiaali	26
4.3	Yksityiskohdat ja cosplayn moninaisuus “Olen yksityiskohtafriikki”	29
4.4	Yhteisö “Ihania, ihania ihmisiä”	31
4.5	Palautteen saanti ”Ne arvostaa et jos sä itse näytät siltä, että sä oot ylpee sun puvustas”	33
5	POHDINTA	36
	LÄHTEET	38
	LIITTEET	43

LIITTEET

Liite 1. Termit

Liite 2. Teemahaastattelun pohja

Liite 3. Kuvaluettelo

1 JOHDANTO

Pöydällä lojuu kaksi metriä tylliä ja lattia on täynnä peruukkihiuksia. Takana on kaksi katkennutta neulaa, kolme meikkitestiä, viisi epäonnistunutta saumaa, muutama epätoivon kyynel ja euforiaa. Viimeistely tapahtuu kolmelta aamuyöstä, viimeinkin puku on valmis. Ei se ollut niin vaikeaa, sitä paitsi cosplay ilman tuskaa on... teeskentelyä?

Tutkimuskohteenani on cosplay, joka usein nähdään japanilaisen populaarikulttuurin ilmentymismuotona. Cosplay tulee sanoista *costume* ja *play*. Se on pukeutumista joksikin fiktiiviseksi hahmoksi, kuten anime, manga, sarjakuva tai peli - tai elokuvahahmoksi. Cosplayssa puku tehdään usein itse vaatteita ja rekvisiittaa myöten. Varsinkin Suomessa cosplay on erittäin käsityöorientoitunutta (Skinnari 2016, 15). Cosplayta toteutetaan erilaisissa sarjakuvatapahtumissa, tapaamisissa tai valokuvausretkissä eli photoshooteissa. Jotkut saattavat laittaa cospalyasun päälle elokuvan ensi-iltaan, jotkut käyttävät osia siitä juhlissa. Cosplay ei ole koko aikaa hahmon näyttelemistä, vaan rooli otetaan joko lavalla esiintyessä tai valokuvaustilanteissa (Rönkkö 2014, 7).

Olen itse harrastanut cosplayta pitkään, ja oma kiinnostukseni harrastukseen alkoi innostuksesta itsetekemiseen ja hahmojen ilmentämiseen. Tässä tutkimuksessa tutkin cosplayasun tekemiseen liittyvää luovuutta ja kuinka cosplayharrastajat mieltävät luovuuden harrastuksessaan. Käytin tutkimuksessani teemahaastattelua kymmenen hengen ryhmälle Kumakumacon-tapahtumassa syksyllä 2017. Haastateltavat olivat tapahtuman kävijöitä ja ikäjakauma oli 12-25 vuotta. Heille haastattelu markkinointiin keskustelupiirinä ”Cosplayn luomisen ulottuvuudet”. Aineiston käyttäminen opinnäytetyössä mainittiin ohjelman kuvauksessa ja kerroin sen myös ennen nauhoituksen aloittamista.

Cosplayta on sivuttu nuorisotutkimuksessa, mutta siitä ei ole tehty erillistä tutkimusta. Syynä saattaa olla, että sen on katsottu linkittyvän vahvasti japanilaisen populaarikulttuuriin (kts. Valaskivi 2006; 2009). Se on kuitenkin 2010-luvulta lähtien kasvanut omaksi harrastukseksi, eikä rajoitu vain japanilaiseen populaari-

kulttuuriin (Rönkkö 2016, 4). Cosplaysta on tehty paljon opinnäytteitä, lähinnä muotoilun alalla, ja ainakin yksi pro gradu -työ. Cosplay kuitenkin mainitaan muutamissa tutkimuksissa, jotka on tehty lähes kymmenen vuotta sitten, kuten Katja Valaskiven tutkimuksessa vuodelta 2009. Siksi koen tarpeelliseksi tuoda esille ajankohtaisempaa tietoa harrastuksesta.

Yhteisöpedagogina tutkimukseni tarkoituksena on tuottaa ajankohtaista tietoa cosplayn toteuttamisesta, eli sen valmistusprosessista ja kuinka luovuus ilmenee siinä. Cosplay on muutakin kuin pelkkää hahmorakkautta ja hienoja pukuja. Jokaisen puvun takana on pitkä, työläs ja merkityksellinen valmistusprosessi. Koen, että itse harrastajana minulla on mahdollisuus päästä syvemmälle cosplaykulttuuriin tutkimuksessani.

2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

2.1 Cosplay – mitä se on?

Cosplay on pukeutumista sarjakuva-, elokuva- tai videopelihahmoksi. Sana tulee englannin sanoista *costume* ja *play*. Suomalaiset harrastajat puhuvat kuitenkin siitä *pukuiluna* (Rönkkö 2014, 5; Hytönen 2015). Cosplaysta käytetään myös puhekielisemmin termiä *coossaaminen*. Puvusta käytetään yleensä termiä *cossi*, mutta käytän opinnäytetyössäni termiä cosplayasu. Asuihin kuuluu usein myös oleellisesti oheistarvikkeita tai *proppeja* (=property= omaisuus) eli miekkoja tai aseita. Monet suomalaiset harrastajat tekevät pukunsa itse, mutta se ei ole harrastamisen ehto. Yle:n haastattelussa vuonna 2015, sanotaan, että yleensä cosplayhahmot tehdään tarkasti hahmon näköiseksi, saumoja myöten. (Hytönen 2015.) Cosplay on hyvin laaja-alainen harrastus ja sillä on oma englanninkielest kehittynyt kielensä. Siksi olen laatinut liitteeksi (Liite: Termit) kaikista cosplayhin liittyvistä termeistä, jotta työ aukeaisi paremmin lukijalle.

Valaskivi (2012, 52) mainitsee, että harrastajien mukaan cosplayta harrastavia nuoria oli Suomessa kymmenentuhatta vuonna 2012. Cosplay Finland ry on vuonna 2002 perustettu cosplay-harrastajien yhdistys. Toiminta on hiipunut vuo-

sien mittaan, mutta se jatkuu Cosplay Tour Finland ry:ssä. Valaskiven (2012) mukaan viralliseen Cosplay Finland ry:hyn kuului jäseniä vain noin viitisensataa.

Cosplay tarkoittaa myös itse pukua, johon kuuluu vaatteiden lisäksi myös tarvittavat asusteet, kuten peruukit ja kengät. Harrastaja muotoilee peruukkinsa itse (tai pyytää lähipiiristään jonkun), ja valmistaa aseita tai muuta rekvisiittaa pukua varten. Usein myös meikki on oleellinen osa cosplayta. (Skinnari 2016, 16.) Cosplay ei ole vain hahmoksi pukeutumista, vaan myös hahmon omaksumista. Erilaiset tapahtumat ovat omiaan antamaan saman sarjan tai pelin cosplayaajille mahdollisuuden jatkaa hahmojen tarinaa ja vuorovaikutusta heille tyypillisellä tavalla. (Hokkanen & Liikanen 2010, 75.) Skinnarin (2016, 15) haastatteluista selvisi, että Suomen cosplaykulttuuri nähtiin käsityöpainotteiseksi. Asujen laatuun panostetaan ja monelle harrastajalle ei riitä, että asu näyttää hyvältä vain kaukaa. Lisäksi Suomessa painotetaan mallikuvien mahdollisimman tarkkaa kopiointia. Skinnarin haastateltavien mielestä tämä vaikuttaa siihen, ettei kilpailuesitysten laatu ole yhtä korkea kuin muualla, vaikkakin taso on paranemaan päin. (Skinnari 2016, 15,16.) Myös Heikkinen (2015, 26) mainitsee opinnäytetyössään, että harrastajien mukaan arvostetaan itsetehtyjä pukuja enemmän kuin hahmon esittämistä. Cosplay ei ole kuitenkaan koko ajan hahmon näyttelemistä, toisin kuin liveroolipelaamisessa, tuttavallisemmin larppaamisessa, vaan esiintyminen tapahtuu joko kisoissa tai valokuvaustilanteissa. Tällöin ruumis on työkalu, joka ilmentää hahmoa. (Rönkkö 2014, 7.)

Cosplaypiireissä ollaan suvaitsevaisia ja yhteisöllisiä, ainakin Hokkasen & Liikasen (2010, 75) tutkimushaastatteluista päätellen. He ovat tarkastelleet cosplayta nuorten vaikuttamisen näkökulmasta. Siinä ei ole poliittisia tai yhteiskunnallisia päämääriä, vaan sitä kuvataan enemmän elämäntapana ja tyylinä. Cosplay nähdään myös mahdollisuutena olla joku toinen ja rikkoa normeja. Sen katsotaan myös yhdistävän ikäpolvia, sillä monet tekevät pukuja äitiensä tai isoäitiensä kanssa. (Hokkanen & Liikanen 2010, 75.)

2.2 Japanilainen populaarikulttuuri

Cosplay nähdään pitkälti yhtenä japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen muotona (Heikkinen 2015, 4). Winge (2006) toteaa artikkelissaan, että alun perin cosplay on lähtöisin Amerikasta. Siellä on pukeuduttu sarjakuvahahmoiksi jo 1960-luvulla erilaisiin sarjakuvatapahtumiin. Nov Takahashi toi sen sittemmin Japaniin, jossa se ”keksittiin uudelleen” ja vietiin ulkomaille japanilaisena ilmiönä. (Winge 2006.)

Japanilainen populaarikulttuuri on levinnyt länsimaihin nopeasti. Internetin yleistymisen myötä harrastamisesta on tullut yhä laajempaa ja helpompaa. Suomessa japanilainen populaarikulttuuri tuli tunnetuksi 2000-luvun alussa. Ennen kulttiharrastuksena pidetty japanilainen populaarikulttuuri on valtavirtaistunut ja tämän myötä muuttanut muotoaan monella tapaa. Esimerkiksi ennen harrastajat olivat opiskelijapoikia, mutta nykyään enemmistönä ovat teini-ikäiset tytöt. Japanilainen populaarikulttuuri on laaja käsite, sillä siihen kuuluvat niin anime, manga, musiikki, cosplay, videopelit kuin myös katutyöli. Näistä kaikista on paljon oheistuotteita, jotka myös ovat iso osa Japani-ilmiötä. (Valaskivi 2009, 40.) Suomessa on toiminut anime- ja mangaharrastajien paikallisyhdistyksiä kaksikymmentä. Vuoteen 2016 mennessä enää vain kuusi niistä on toiminnassa (muun muassa Helsingissä ja Tampereella). (Animeunionin-verkkosivut, 2017.) Tämä tukee Salasuon ym. (2012, 23) pohdintaa siitä, että uusien alakulttuurien harrastusmuodot ovat tiukasti kytköksissä informaatioteknologiaan. Sosiaalisessa mediassa jakaminen, toisten tuotosten kommentointi ja aiheista keskustelu on helpottanut yhteydenpitoa. Cosplaylla on oma paikallisyhdistyksensä PKS-cosplay ry. Se toimii Helsingissä ja sen lähialueilla (PKS-cosplay ry 2017). Viime vuosina länsimaisten elokuvien, animaatioiden ja pelien suosio cosplayssa on noussut tasaisesti (PKS-cosplay ry 2017). Myös Rönkkö (2016, 4) toteaa, että 2010-luvulle tultaessa cosplay on laajentunut omaksi ilmiökseen ja pysyy enää vaivoin kiinni japanilaisissa juurissaan.

Valaskivi (2012, 60) pohtii, kuinka japanilainen populaarikulttuuri antaa tilaa arjessa outoina pidetyille näkemyksille ja olemuksille. Conien eli tapahtumien keskusteluissa ja luennoissa seksuaalisuuteen ja seksuaaliseen suuntautumiseen

liittyvä huulenheitto on yleistä, ja se tuottaa kovaäänisiä reaktioita yleisössä. Tämä sama pätee myös cosplayn osa-alueeseen. Animen ja mangan androgyniset hahmot antavat keveyttä kahden sukupuolen jaottelulle. ”Samalla syntyy tilaa sukupuolen kyseenalaistamiselle fiktion ulkopuolella.” (Valaskivi 2012, 60.) Myös Karastin opinnäytetyössä *Fan fiction ilmiönä Suomessa* kyselyn vastaajista muun sukupuolisia oli enemmän kuin miehiä (Karasti 2016, 18).

2.3 Fanius osana cosplayta

Cosplaysta puhuttaessa haluan sivuta myös faniutta. Syy tähän on se, että cosplayhin liittyy usein vahva tunneside tietyn sarjan tai pelin hahmoihin ja juuri se on usein syynä, että haluaa tehdä hahmon puvun itse. Lamerichs (2011) toteaa, että cosplayaajat tekevät hahmoilla enemmän kuin vain cossaavat heitä. Mikäli heillä on vahva mieltymys hahmoon he saattavat ”roolipelata” sitä netin keksustelufoorumilla, LiveJournalissa, käyttää hahmon kuvaa avatarina chat-keskusteluissa tai kirjoittamalla fan fictiota ja piirtämällä fan artia. Englanninkielisessä artikkelissa Lamerichs (2011) puhuu paljon cosplayharrastajan identiteetin rakentumisesta, mutta ei nojaa sitä identiteettitutkimukseen. Faniudesta on tehty monien monia tutkimuksia ja se on lisääntynyt Suomessa 2000-luvun alussa. Kaarina Nikusen toimittamassa Fanikirjassa (2008) yhdistyy internetfoorumit, runous, videopelit, urheilu, wiccalaisuus ja fanikulttuurit. Näihin kaikkiin kuuluvat verkostot ja sosiaalisuus. (Nikunen 2008, 7.) Monien fanikulttuurien tapa organisoitua, asettua julkisuuteen ja tapa toimia hämmentää tuotannon ja vastaanoton välisiä rajoja kiinnostavalla tavalla. 2000-luvulle tultaessa tuotannonrajat murtuivat ja yhä useammin yleisö on nykyään tekijänä. Jenkins (2003) on pohtinut, että tavalliset yhteisöt alkavat omaksua faniin osallistuvan kulttuurin käytäntöjä. (Nikunen 2008, 9.)

Internetin yleistyttyä fanikulttuurit ja harrastajayhteisöt ovat tulleet mediateollisuuden tietoisuuteen. Myös japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat (johon cosplayn nähtiin pitkään sisältyvän), nähdään tällaisen uudenlaisen osallistuvan kulttuurin luojana (Valaskivi 2012, 56). Valaskiven (2012) mielestä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajayhteisö on mielenkiintoinen myös siksi, että se toteutuu netissä kuin myös sen ulkopuolella. Jotkut harrastajat ovat järjestämässä ja or-

ganisoimassa tapahtumia, jotkut taas kävijöinä ja jotkut innokkaina ohjelmanpitäjinä.

Artikkelissa *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay* mukaan cosplayta voi lähestyä monella eri tapaa: narratiivisesta, puvun teko ja käyttö, esitys tuomareiden edessä ja harrastaja itse. Hän puhuu paljon omasta kokemuksesta ja peilaa sitä erinäisiin tutkimuksiin aiheen saralta. Tiedostan, ettei hänen mielipiteensä ole välttämättä yleistettävissä, mutta se antaa mielenkiintoisen tarkastelupinnan cosplayhin.

Lamerichsin (2011) mukaan ulkopuolisen silmin saattaa näyttää siltä, että cosplaypuvun pitäjä haluaa olla fiktiivinen hahmo tai näyttää siltä. Cosplayn syyt ovat kuitenkin paljon syvällisemmät, niitä voi olla ryhmään sopiminen, puvun helppous suhteessa omaan ulkonäköön, taitoihin tai sen mukavuuteen/pidettävyyteen. Jotkut kokevat samaistuvansa hahmoon, kun taas joillekin riittää puvun jokin osa, jota halusi kokeilla, esimerkiksi iso helma. (Lamerichs, 2011.) Lamerichs puhuu myös paljon cosplayharrastajien identiteetistä. Hänen mukaansa harrastajat pelaavat identiteetillä koko ajan ja ymmärtävät tekemisensä tarkoituksen monella eri tapaa.

Cosplayn voi nähdä toimivan samalla tavalla kuin DeMulin (2005) ja Geen (2007) teoriat nettipelien avatar-hahmoista. Heidän mukaansa pelaaja vahvistaa omaa identiteettiään hahmon kautta. Cosplayssakin yleensä identifioidaan tietty hahmo: jotkut variaatiot ovat persoonallisempia, kun taas jotkut ovat kaavamaisempia. (Lamerichs 2011.) Lamerichs vertaa osuvasti cosplayta coverbändeihin, joiden tarkoituksena on tuoda jotain omaa jo valmiiksi tuotettuun. Se ei ole kopiointia, vaan tulkintoja, kuten seuraavasta lainauksesta voi päätellä: ”Suurin osa cossajista ei yritä luoda look-alike- pukua, vaan ilmaista omaa identiteettiään puvun kautta.” (Lamerichs, 2011.) Samaa sanoo Skinnari (2016, 8) opinnäytetyössään osuvasti: ”Harrastajan ei tarvitse tehdä asua sillä perusteella, että hän miellyttäisi toisia kanssaharrastajia.” Lamerichs näkee cosplayn myös alkuperäislähteen rikastuttajana. Hänen mukaansa cosplayn on yksi fanittamisen muoto, se on tapa ilmaista kiintymystään olemassa oleviin tarinoihin.

Skinnari (2016, 16) kertoo opinnäytetyössään cosplayn olevan monelle vastapainoa omalle normaalille arjelle. Hyviä puolia on myös, että kuka tahansa voi pukeutua haluamakseen hahmokseen, sukupuoleen, ikään tai ammattiin katsomatta. Tästä tosin kiistellään usein, sillä ihmisillä on eriäviä mielipiteitä esimerkiksi eri vartalotyyppien suhteen. Myös terveydelliset tekijät, esimerkiksi silmälasit saattavat olla joidenkin mielestä rajoite näyttää aidosti hahmolta. Heini Rönkön (2014, 13) kandidaattitutkielmassa ulkonäköpaineita kokee seitsemän kymmenestä cosplayharrastajasta. Kehoaan on taas muokannut kuusi kymmenestä ja se esiintyi usein ulkonäköpaineiden kanssa samassa viestissä. Tutkielma tehtiin cosplayta koskevien viestiketjujen pohjalta. Skinnari (2016, 16-17) sanoo, että Suomessa cosplaykulttuuri on varsin positiivinen ilmapiiriltään, sillä cosplaykilpailuissa ei yritetä sabotoida muita kisaajia, vaan kannustetaan muita ja pidetään hyvää ilmapiiriä yllä. Skinnarin mukaan tämä saattaa johtua siitä, että ulkomailla cosplaykilpailuissa on mukana isompia rahapalkintoja, joka vaikuttaa kilpailuhenkisyyteen. Japanissa asuja ostetaan paljon valmiina, sillä siellä cosplay on iso bisnes. Japanin Harajuku-alue on tunnettu monista cosplayharrastaja kaupoisista, joissa myydään cosplay rekvisiittaa, pukuja ja peruukkeja. Alueen puistot ovatkin täynnä cosplayharrastajia, cossaajia. (Lamerichs 2011.)

2.4 Gijinka-Bulbasaur ja feminiininen Jack Sparrow

Cosplayharrastus on vapaa kenttä, jossa jokainen voi toteuttaa sitä haluamallaan tavalla. Suomessa ollaan hyvin pukuorientoituneita ja hahmon tarkka kopiointi on yleistä (Skinnari 2011, 15). Silti mukaan mahtuu erilaisia, mielikuvituksellisia variaatioita. Näitä ovat muun muassa gijinka, steampunk-versio, zombieversio ja genderbend. (Liite: Termit) Nerdcaliber-verkkolehden (2012) erään kirjoituksen mukaan gijinka on ihmisversio jostakin objektista, eläimestä tai olennosta. Se on suoraan käännettynä japanista *conversion personification* (=personalisaatio). Gijinkasta käytetään myös termiä ihmistäminen (humanization). Mistä tahansa voi tehdä gijinkan, kunhan se sisältää jonkin objektin tai olennon tunnistettavia elementtejä (Vallone 2012). Suosittuja gijinkoja ovat esimerkiksi pokemonit.

Toinen tapa muunnella hahmoa on steampunk-, halloween- tai lolita -tyylinen toteutus (The Artifice 2015). (Liite: Termit) Varsinkin halloweenin aikaan cosplayharrastajat tekevät puvustaan verisen tai zombimaisen niin maskeerauksella kuin myös puvulla. Eri versioiden teko vaatii jo mielikuvitusta, sillä yleensä mallikuvaa ei ole saatavilla, vaan design pitää suunnitella itse. Cosplayharrastajan oma luovuus tulee vahvasti esille muussakin kuin vain kädentaidoissa; tulee osata luoda oma design hahmolle. Ongelmana tässä voi olla, että liian suuri puvun muokkaaminen voi johtaa myös siihen, että hahmo ei ole enää niin helposti tunnistettavissa. (The Artifice 2015.) *Casual cosplay* tai "casual-versio" niin kuin harrastajat puhuvat, on versio, jossa hahmo on sijoitettuna meidän maailmaamme ja vaatteet ovat arkiset. Usein casual-versiot koostuvat valmiiksi ostetuista vaatteista tai vaatekaapin sisällöstä ja edustavat hahmon teemaa.

Ehkä suosituin tapa muuttaa hahmon designia on genderbend tai toiselta nimeltään genderswap. Sillä tarkoitetaan hahmon sukupuolen kääntämistä vastakkaiseksi. (The Artifice 2015.) Genderbendissä ajatellaan samalla tavalla kuin gijinkassa, eli pyritään tuomaan hahmolle olennaisia ominaisuuksia esille, esimerkiksi värein ja koruin. Kyse ei ole parodiasta, eli että mieshahmolle laitetaan mekko päälle, vaan että hahmosta tehdään oikeasti toisen sukupuolen edustaja.

Cosplayssa ei ole väliä cossaako henkilö omaa sukupuoltaan olevaa hahmoa. Rissanen (2017, 10-11) toteaa, että animelle ja mangalle on tyypillistä rikkoo perinteisiä sukupuolirooleja ja sukupuoli-identiteetti on liikkuva. Esimerkiksi bishou- genressä miehet ovat länsimaiseen mieskuvaan verrattuna pehmeä piirteisiä ja sulavalinjaisia, mutta käytös on yhä maskuliininen. Genre käsittelee poikien tai nuorten miesten välisiä romanttisia suhteita. Genre haastaa sukupuolirooleja ja rakentaa hahmojen androgyniyyttä. (Rissanen 2017, 10-11.) Tyttöjen on siis helppo cosplayata miespuolista hahmoa animesta, joka taas saattaa rohkaista haastamaan sukupuolirooleja myös länsimaisen sarjakuvan puolelta. Myös Rönkkö (2014, 24) sanoo, että hänen tutkimissaan cosplay-viestiketjuissa ilmeni, että moni kokee sopivansa ulkomuodoltaan vastakkaiseen sukupuoleen paremmin kuin omaansa. Hänen mukaansa kyse ei ole halusta olla vastakkaista sukupuolta ottamalla tietyn roolin, vaan harrastajat hakevat vahvistusta omalle sukupuoli-identiteetilleen jatkamalla identiteettiään hahmon kautta. (Rönkkö 2014, 24;

Lamerichs 2011.) Toiseksi sukupuoleksi pukeutumiselle on oma terminsä: crossplay.

Viimeisenä cosplayn ”alalajina” voi nähdä Furry-cosplayn. Furry-cosplay on usein eläinhahmojen -tai olentojen cossaamista, mutta ulkomuodosta tehdään mahdollisimman realistinen. Nimen mukaisesti pukuun käytetään karvakangasta, valmistetaan tassut, häntä ja usein myös irrotettava pää, tai sitten luodaan erittäin voimakas meikkimaski.

2.5 Conit ja cosplaykilpailut

Cosplayhyn kuuluu oleellisesti käsite ”con”, joka on lyhenne sanasta *convention*, eli tapahtuma, kokoontuminen. Conit ovat suurtapahtumia, jossa japanilaisenpopulaarikulttuurin harrastajat kokoontuvat tapaamaan toisiaan, ostamaan tuotteita tai viettämään aikaa yhdessä (Valaskivi 2009, 34). Suomen isoimpia coneja ovat Tracon, Desucon, Animecon ja roolipelaamiseen keskittyvä Ropecon. Coneissa on paneelikeskusteluja, luentoja ja ajanviettomahdollisuuksia tietyn aihepiiriin tiimoilta. Suurin osa coneista keskittyy japanilaiseen populaarikulttuuriin, mutta myös länsimaiset piirretyt, elokuvat, kirjat ja sarjakuvat ovat saaneet tapahtumissa suurta huomiota ja niille on järjestetty myös omia tapahtumia. Conit toimivat alan harrastajien kohtaamispaikkana ja mahdollisuutena käyttää cosplayasua. Tapahtumiin ei tietenkään vaadita rooliasua, mutta asunkäyttö on hyvin yleistä. Viime vuosina on järjestetty myös pienempiä tapahtumia ympäri Suomea. Esimerkiksi Kouvolan Kumakumacon oli Kouvolan nuorisopalveluiden ja Kulttuurikapina-hankkeen yhteistyössä tehdyn nuorten kulttuuriviikon huipentuma (Kumakumacon 2017). Tapahtumia on parisen kymmentä vuodessa (Rönkkö 2014, 2). Tapahtumat järjestetään suurilta osin vapaaehtoisvoimin ja tapahtumat hakevat usein vapaaehtoisia työntekijöitä siivous-, järjestely- ja järjestyksenvalvojatehtäviin.

Lähes jokaisessa conissa järjestetään cosplaykilpailu osana ohjelmaa. Ne ovat usein suosituin ohjelmanumero, oli itse cossaaja tai ei. Kisojen säännöt ja variaatiot vaihtelevat tapahtumittain, mutta pääsääntönä on, että puvun tulee olla kenkiä ja peruukkia lukuun ottamatta 90% itse valmistettu. (Tracon 2016.) Monet

conit ovat ottaneet käyttöön aloittelijoiden sarjan, johon osallistuvat ne, jotka ki-
saavat ensimmäistä kertaa ja kokoneiden sarjan, johon osallistuvat jo aiemmin
kilpailleet. Cosplaykisoissa on usein yksilö tai -parikisa, sekä ryhmäkisa. Yksilö-
ja parikisa ovat usein muotinäytösmäisiä, jossa kisaajat kävelevät lavalle ja po-
seeraavat hahmona. Kisasta riippuen juontajat saattavat kysyä puvun teosta,
mutta viime vuosina kisaajilta on kysytty puvusta etukäteen ja juontaja kertoo siitä
poseerauksen aikana. Ryhmäkisassa kisaajia on yleensä enemmän kuin kaksi ja
esitykset kestävät maksimissaan kolme minuuttia (Tracon 2016). Niissä ei usein
keskitytä pukuihin vaan yleisilmeeseen ja esitykseen. Kaikissa kisoissa kokoneis-
ta cosplayharrastajista koostuva tuomaristo palkitsee parhaan esiintyjän tai pu-
vun, mutta myös yleisön suosikki -äänestykset ovat yleistyneet. Cosplay-kisoja
järjestetään myös kansainvälisesti. Suomi on ollut World Cosplay Summit- kilpai-
lun jäsenmaana vuodesta 2008. Karsinnat kisoihin järjestettiin kolmena ensim-
mäisenä vuonna Helsingin kirjamessuilla, kunnes vuonna 2011 ne vakiintuivat
osaksi roolipeli- ja animetapahtuma Traconia (Cosplay Finland Tour 2017). Muita
kansainvälisiä cosplaykilpailuja ovat muun muassa pohjoismaiden välinen Nordic
Cosplay Championship sekä Cosplay World Masters, jonka vuoden 2017 voittaja
oli suomalainen Tomi "Hapsu" Haapoja. Molempien edellä mainittujen kisojen
edustajat valitaan cosplayn Suomen mestaruuskisoilla. World Cosplay Summitin
karsintojen järjestämisestä vastaa Cosplay Finland Tour (CFT). Sen päätehtävä-
nä on avustaa monenlaisia harrastustapahtumia, sekä järjestää cosplayohjelma-
numeroiden valo- ja videokuvauspalveluita. (Cosplay Finland Tour.)

3 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

3.1 Luovuuden monitulkinnaisuus

Luovuus on laaja ja monitulkintainen asia. Sitä on tutkittu paljon ja usein luovan
persoonan kautta. Luovuudelle ei kuitenkaan katsota olevan yksiselitteistä määri-
telmää. Luovuus yhdistetään usein taiteisiin, kuten maalaamiseen tai musiikkiin,
mutta myös yritystoimintaan, jossa sillä tarkoitetaan uusia keksintöjä, innovaatioi-
ta tai mainostoimistojen ideoita. (Tuominen & Koski 2007, 24.) Lahtinen (2017,
25) nostaa hyvin esille Duffyn (1998, 19) tulkinnan luovuudesta: se on kyky rikkoa
rajoja, uteliaisuutta ja nähdä asioita uudella tavalla. Hennesy ja Amabile (1987)

näkevät, että luovuudessa on kolme vaikuttavaa seikkaa: yksilön taitojen taso vaadittuun tehtävään, yksilön omien luovien taitojen taso, sekä motivaatio tehtävään. Näiden kolmen asian määrä vaikuttaa yksilön käyttämän luovuuden määrään. (Lahtinen 2017, 25.)

Luovuuden voi jakaa neljään elementtiin, jotka ovat myös tunnettu neljänä P:nä.

1. Persoona, joka muodostuu älystä, luonteenpiirteistä, asenteista sekä arvoista
 2. Prosessi, joka sisältää yksilön tavoitteen saavuttamiseksi käymät vaiheet
 3. Produkti, eli luova tuote, ajatus tai keksintö
 4. Paine, eli yksilön ja ympäristön välinen suhde, jonka muutoksilla on vaikutus luovaan suoritukseen. (Uusikylä 2012, 59–60.)
- Tuominen & Koski (2007 24, 25) mukaan luovuus levittäytyy elämän joka osa-alueelle. Heidän mielestään se ei ole mitään maagista tai jotain, jota vain tietyillä ihmisillä on. He mieltävät luovuuden arkielämän teoiksi, kuten suunnittelemaan miten perheellä menisi ruokaostoksiin mahdollisimman vähän aikaa tai kuinka budjetoinnista saisi selkeämpää. Tuominen & Koski (2007, 27) sanovat, että luovuus on sitä, että pysähtyy ajattelemaan.

Luovuustutkimuksessa katsotaan olevan kaksi linjaa: luova prosessi tai luova tuote. Luovuuden prosessi ei ole yksioikoinen prosessi. Graham Wallasin 1926 kuvaama luovan ajattelun neljä vaihetta on kiistelty, mutta laajalti hyväksytty tapa kuvata luomisprosessia (Uusikylä 2012, 119.) Vaiheet ovat valmistautuminen, kypsyttely, oivallus ja todentaminen. Ensimmäisessä vaiheessa ongelmaa tarkastellaan joka puolelta, kunnes siirrytään kakkosvaiheeseen ja ajatus siirretään alitajuntaan hautumaan. Hedelmällisintä olisi tehdä hautomisvaiheessa jotain aivan muuta, jolloin ajatukset siirtyvät pois suoritettavasta tehtävästä. Kolmannessa vaiheessa syntyy oivallus ja neljännessä analysoidaan tulos. Oivallusvaihetta on hankalaa kuvata ja usein ennen sitä on ollut monia väliratkaisuja. (Uusikylä 2012, 120) Luova tuote tulisi olla jonkin uuden keksimistä ja jotain, johon ei ole päädytty suoraviivaisesti (Vähälä 2003, 23).

3.2 Käsityö luovana toimintana

Suomessa käsitöitä on tehty aina. Niiden merkitys on ollut suuri niin ennen teollistumista kuin myös pula-aikana. Kojonkoski-Rännäli (1995) sanoo käsityökulttuu-

rin olevan Suomessa harvinaisen vahvoilla. Ne ovat kansanperinnettä, jonka arvostus näkyy esimerkiksi käsityötuotteiden hinnoissa. Käsityöt sisältävät vahvoja merkityksiä niin tekijälleen kuin esineen saajalle. Pöllänen (2013, 285) sanoo, että käsitöiden tekeminen on itsensä ilmaisua ja tuotoksen ollessa itse tehty, saa se suuren merkityksen.

Pöllänen (2013, 285) mukaan käsityöharrastajat saavat mahdollisuuden esteettiseen toimintaan, taitojen kehittymiseen ja tuotteliaisuuteen. Käsityöt, jotka ovat niin hyviä, että ne ovat säilyneet pitkään, tuovat tekijälleen suuren merkityksen osana elämää. Niillä on suora vaikutus itsetuntoon, kuten myös muilta ihmisiltä saaduilla kehuilla. (Pöllänen 2013, 285.) Vartiainen (2010, 96) kertoo, että historianharrastajien ja liveroolipelaajien pukeutuminen on elämyksellistä. Hänen mukaansa puvulla on tekijälle syvällisempi merkitys, sillä sen tekemisessä on koettu onnistumisen elämyksiä, esimerkiksi yksityiskohdan tekemisestä. Liveroolipelaaminen eli tuttavallisemmin larppaaminen sisältää samanlaisia elementtejä kuin cosplay, kuten puvun valmistus ja hahmoon samaistuminen, mutta on paljon säännönmukaisempaa. Jotkut cosplayharrastajat harrastavat myös liveroolipelaamista ja toisin päin, mutta molemmat harrastajaryhmät haluavat tehdä selvän pesäeron toisiinsa. He käyvät myös samoissa tapahtumissa, esimerkiksi Tracon-tapahtuma on anime- ja roolipelitapahtuma.

Anttila (1993, 39) sanoo, että käsityö voi olla hyvin ihmiskeskeistä. Se voi olla yksilön omaa luomisen tarvetta, terapeutista tai viihdyttävää. Käsityöllä voi olla myös suuri sosiaalinen arvo, sillä se voi yhdistää saman harrastuksen äärelle. Käsityö tukee siis sosiaalista hyvinvointia. (Anttila 1993, 39.)

Anttila (1993, 69) esittää Eija Vähälän sijoittavan neulomisprosessin integroituun luovuuskäsitykseen. Omassa työssäni sovellan saman ajatuksen käsitöihin laajemmin ja erityisesti cosplayhin. Integroitu luovuuskäsitys jakaantuu neljään kenttään: ajattelu, intuitiivisuus, tunne ja aistihavainnot. Ajattelun osioon käsityöprosessissa kuuluu mm. ratkaisujen esittäminen, työjärjestyksen miettiminen ja tosiasioiden toteaminen. Aistien alueella käsityöprosessiin liittyy visuaalisia mielikuvia tuotoksesta ja vaihtoehtojen pohtimista. Tunteiden tasolla koetaan tyytyväi-

syyttä itseensä, mutta samalla kaaosta ja pettymyksiä. Intuiivisuus tarkoittaa, että yksilö kokee rutiinit tylsinä ja ponnistelee itsensä kanssa. (Anttila 1993, 69.)

3.3 DIY-kulttuuri

DIY on lyhenne sanoista do-it-yourself eli tee se itse (Vartama 2011, 8). DIY-ajattelu on lähtöisin jo 1800-luvulta, jolloin teollistuminen valtasi alaa. Englannissa syntyi liike Arts and Crafts, joka sittemmin levisi Amerikkaan. Siellä se sai elementtejä, joita myöhemmin alettiin kutsua DIY-kulttuuriksi. Kaikki koneelliset ja teolliset metodit hylättiin ja Arts and Craft -liike tuotti käsintehtyjä tuotteita. (Pohjola 2014, 10.) DIY-käsite valtavirtaistui 1950-luvulla, jälleenrakennuksen aikaan. Yhdysvalloissa ja Iso-Britanniassa järjestettiin suuria DIY-kampanjoita, joiden tarkoituksena oli kannustaa perheitä rakentamaan ja remontoimaan itse. (Helkelä 2015.)_ DIY-kulttuuriin liittyy tietty yhteisöllisyys. DIY-kulttuuriin liittyy tiedon jakaminen muiden kanssa ja tiedon ja taidon hankinta kuuluu osaksi kulttuuria. (Vartama 2011, 8.)

DIY-käsitettä käytetään myös kuvaamaan erilaisten vasta- ja alakulttuurien tapaa tehdä toisin ja luoda omia rakenteita (Helkelä 2015). Keskeinen ajatus DIY:ssä on itse tekeminen valmiina ostamisen sijasta.

1970-luvulla punkin ja indiemusiikin ympärillä alkoi syntyään studioita ja zinejä, eli omatekoisia lehtiä ja keikkapaikkoja. Ne eivät havigelleet taloudellista voittoa, vaan tuottivat materiaalia, joista viralliset musiikkilahdet eivät puhuneet. (Vartama 2011, 8.) DIY-kulttuuri voidaan nähdä vaihtoehto tai -vastakulttuurina (Pohjola 2014, 11). DIY-kulttuuri on läsnä tietotekniikan, käsityön kuin myös kirjallisuuden parissa.

Itse keskityn DIY-kulttuuriin käsityön ja askartelun näkökulmasta. Tavallinen ompelu ei sinänsä ole DIY:tä, ellei sitten siinä käytetä epätavallista tekniikkaa tai materiaaleja, esimerkiksi kierrätys- tai ylijäämämateriaaleja (Vartama 2011, 11). DIY:n piirteinä voi pitää kierrätystä, uniikkiutta ja vanhan uudelleen löytämistä.

DIY:tä ei ole kaikki itse tekeminen, vaan se vaatii jonkun vanhan muokkaamista. (Vartama 2011, 12.)

4 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA -MENETELMÄT

4.1 Tutkimuskysymykset ja kohdejoukko

Tavoitteenani tässä opinnäytetyössä on tarkastella cosplayharrastajien käsityksiä cosplayn luovuudesta ja eritellä cosplayn luomisprosessin etenemistä. Tutkimuskysymyksinäni ovat: Miten cosplayharrastajat mieltävät luovuuden ja itse tekemisen harrastuksessa? Painotan, että cosplayta on hyvin erilaista; jotkut hankkivat puvun osat kaupoista ja kirpputoreilta kun taas jotkut ostavat puvut valmiina. Tässä työssä keskityn kuitenkin siihen cosplayhin, jossa kaikki pyritään tekemään itse. Pysin vastaamaan kysymykseen useampien luovuusteorioiden kautta. Luovuustutkimus on laaja-alainen, mutta monissa luovuusteoriassa on samoja elementtejä, eivätkä ne poissulje toisiaan. Siksi en ole rajannut tutkimustani vain yhteen luovuusteoriaan vaan tarkastelen cosplayta eri luovuuden näkökulmista. Rajaan tutkimukseni ulkopuolelle teorian luovasta persoonallisuudesta tai "luovasta nerosta", sillä niitä on tämän laajuisessa tutkimuksessa mahdotonta todentaa. Sen sijaan tutkimukseni pyrkii selvittämään cosplayn mahdollisia luomisprosesseja. Se tuottaa tietoa cosplayharrastajien kokemuksista cosplayasun valmistuksesta, palautteen saannista sekä yhteisöstä.

Kohdejoukkoni on Suomen cosplayharrastajat. Toteutin ryhmähaastattelun Kumakumacon-tapahtumassa Kouvolassa syksyllä 2017. Otantani on satunnainen, sillä haluan, että tutkimukseni ei keskity vain esimerkiksi tietyn kaupungin cosplayharrastajiin. Cosplayta ei harrasteta yksin, vaan usein ryhmittymässä. Tällöin tietyllä porukalla saattaa olla tietynlainen näkemys cosplayn luovuuteen. Koen tärkeäksi tehdä tutkimuksen cosplaysta, sillä siitä ei ole ajankohtaista tutkimusta nuorisotutkimuksen näkökulmasta. Olen itse harrastaja ja tiedostan "kaksoisroolin" riskin. Kaksoisroolilla tarkoitetaan, että olen sekä harrastaja, kuin myös tutkija. Vaarana on, etten tarkastele asioita tarpeeksi kriittisesti ja objektiivisesti. Toisaalta cosplayharrastus on pitkälti täysin oma maailmansa ja siihen sisältyy paljon asioita, jotka eivät näy ulkopuolelle, kuten hierarkiat ja oma kieli. Harrastaja

ymmärrän näitä asioita paremmin ja väärinymmärryksien ja virheellisten tulkintojen riski pienenee.

4.2 Aineiston keruu ja -analyysimenetelmän kuvaus

Tutkimuksessani käytin kvalitatiivisena menetelmänä teemahaastattelua. Kvalitatiivisessa eli laadullisessa tutkimuksessa suositaan metodeja, joissa tutkittavien oma ääni ja näkökulmat pääsevät esille. Tästä esimerkkinä ovat teemahaastattelu, ryhmähaastattelu ja osallistuva havainnointi. Laadullisessa aineistonkeruussa kohdejoukko on valmiiksi määritelty, ei satunnainen. (Hirsjärvi 2004, 155.) Laadullisen tutkimuksen pyrkimys on paljastaa tosiasioita, ei niinkään todentaa olemassa olevia väittämiä. Monista tarinoista on hyötyä, sillä ne antavat laajalaisen näkemyksen aiheesta. (Hirsjärvi 2004, 152.)

Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelu, joka keskittyy tiettyihin teemoihin. Siinä ei ole yksityiskohtaisia kysymyksiä, vaan etenee teemoittain. (Hirsjärvi 2004, 48.) Teemahaastattelu ottaa huomioon ihmisten eri tulkinnat asioista ja sen, että merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa (Hirsjärvi 2004, 48). Teemahaastatteluni tapahtui ryhmähaastatteluna, sillä koin saavani sen avulla aikaiseksi vapaata keskustelua haastateltavieni välillä. Lisäksi cosplay on aiheena niin laaja ja harrastajan tulkittavissa, joten halusin antaa varaa erilaisille näkemyksille. Ryhmähaastattelu on vapaamuotoisempi ja lähempänä keskustelua. Haastateltavat vastaavat spontaanimmmin ja antavat monipuolista tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Ryhmähaastattelussa haastatteliija puhuu kaikille yhtä aikaa, mutta esittää väliin myös kysymyksiä yksittäiselle henkilölle. (Hirsjärvi 2004, 61.)

Toteutin haastattelun Kouvolassa järjestetyssä Kumakumacon- tapahtumassa marraskuussa 2017. Haastattelu oli osana ohjelmaa nimellä ”Cosplayn luomisen ulottuvuudet”. Sitä mainostettiin keskustelupiirinä cosplayn luovuudesta, miten omat puvut valmistuvat ja mitä kaikkea onkaan valmis tekemään cosplayn vuoksi. Se siis oli avoin kaikille halukkaille, joka mahdollisti satunnaisen otoksen. Ohjelmankuvauksessa mainittiin, että keskustelu nauhoitettaisiin ja sitä käytettäisiin yhteisöpedagogin opinnäytetyön aineistona. Haastatteluun (Liite: Haastattelu)

saapui loppujen lopuksi kymmenen (10) henkilöä, mihin olin erittäin tyytyväinen. Olin varautunut tutkimussuunnitelmassani, että haastateltavia olisi alle viisi, jolloin toteuttaisin vielä toisen haastattelun. Tätä ei kuitenkaan tarvinnut tehdä.

Haastatteluni onnistui hyvin, joskin ongelmia tuotti ajanpuute. Teemoja oli niin monta ja halusin käydä ne kaikki jollain tavalla läpi. Asiaan vaikutti myös haastateltavien suuri määrä. Toisaalta haastateltavat olivat puheliaita, joka oli hyvä juttu. Aineisto on käsitelty litteroimalla eli purkamalla haastattelun nauhoitus sanasta sanaan tekstimuotoon. Analyysissä olen käyttänyt samaa teemoittelu kuin haastattelussa (Liite: Haastattelu). Olen tahtonut säilyttää haastattelussani harrastajien sukupuolen ja iän haastattelulainauksissa, vaikka se ei ole välttämätöntä. Kaikki haastateltavani olivat naisia, mikä ei ole yllättävää, sillä harrastus on hyvin naisvaltainen. Harrastajien ikä saattaa kertoa heidän tavastaan harrastaa, vaikkoen tarkastelekaan harrastamista siitä näkökulmassa tässä tutkimuksessa. Toinen syy miksi, päätin kertoa iät, on, että hahmottuisi kuinka eri-ikäisiä harrastajat saattavat olla.

Tutkimusaiheessani on haasteena objektiivisena pysyminen. Objektiivisuus saattaa olla hankalaa, sillä tutkija eli tietäjä ja se, mitä tiedetään, kietoutuvat toisiinsa (Hirsjärvi 2004, 152). Olen itse harrastanut cosplayta pitkään erilaisten ihmisten kanssa ja huomannut kuinka eri tavalla tiettyihin asioihin suhtaudutaan. Tiedostan koko ajan oman historiani ja sen, että joillakin voi olla hyvinkin eri käsitys cosplayhin liittyvistä asioista. Toisaalta Hirsjärvi (2009, 42) sanoo, että oma fanisuus saattaa tarjota otollisen tarkastelupaikan. Myös Rönkkö (2016, 13) pohtii gradussaan omaa cosplayharrastustaan. Hän sanoo, että hänen omat kokemukseensa auttavat paljastamaan harrastuksesta asioita, jotka muuten jäisivät piiloteuiksi.

5 ”MUSTA TUNTUU, ETTÄ JOKAINEN MEISTÄ ON JOSKUS KUUMALII-MANNUT COSSIN KASAAN”

5.1 Tavoite vastaan tekijän taidot

Tässä työssäni käytän Rönkön (2011, 14) määritelmää käsityöstä. Se on toimintaa, jossa tekijänä on ihminen ja kohteena on konkreettinen materiaali. Käsityöllisen toiminnan peruselementtejä ovat käsityön tekijä, materiaali ja tekemisen prosessi. Olennaista on, että ulkoisena tuloksena syntyy konkreettinen tuote. (Rönkö 2011, 14.) Käsityö ei ole vain osaavaa tekemistä, vaan se on myös luovaa ongelmanratkaisua, ideointia, ajattelua, sekä suunnitelmien tekemistä ja niiden toteuttamista. Kun nämä asiat ovat saman henkilön tekemiä, voidaan puhua kokonaisesta tekemisestä. (Kojonkoski-Rännäli 1995, 68.) Käsityön tekeminen on sii luovuusprosessi. Luovuusprosessi koostuu samalla tavalla ideoinnista, ajattelusta ja valmiista tuotoksesta, sekä sen arvioinnista (Uusikylä 2012, 119). Käsityön valmistus soveltuu hyvin cosplayasun luomiseen, sillä siinä tekijällä on usein jonkinlainen suunnitelma toteutuksesta ja valmiista tuotteesta. Lisäksi arviointia ja ajattelua tapahtuu pitkin prosessia. Cosplayasun suunnitelman lähtökohtana on valmis malli(kuva) puvusta. Haastateltavani puhuivat ”reffikuvista” eli *reference picture*, joka on suoraan suomennettuna viittauskuva. Se on siis kuva, jossa hahmo näkyy mahdollisimman hyvin ja antaa oikean kuvan mittasuhteista sekä yksityiskohdista.

Joo, no eli me tulostetaan paljon eri reffikuvii että jos on ihan animesta se hahmo niin sit me saahaan otettuu animeklipseistä eri reffikuvia et näkyy edestä, sivusta, takaa. Kaikki mahdolliset mistä löytyy... (nainen, 21 vuotta)

Netistä just edestä takaa kaikista mahdollisista mitä pystyy niiku löytämään siitä puvusta ja sitte tota ni piirtää sen vaik just paperille et miltä se puku näyttää edestä ja takaa. (nainen, 24 vuotta)

Yhteensä neljä kymmenestä haastateltavastani mainitsee etsivänsä lähdekuvia, jotta puvusta tulisi mahdollisimman oikeanlainen. On totta, että jokainen puku tarvitsee jonkinlaisen mallikuvan ja jokaisella cossaajalla on tiedossa, millainen puvusta pitäisi tulla, mutta suunnitteluun panostus vaihtelee. Haastateltavani jatkautuivat aika lailla niihin, jotka käyttävät suunnitteluun paljon aikaa, kun taas osa

ei mieltänyt sitä omaksi jutukseksi. Suunnittelua kuvattiin sekalaiseksi ja vaihtelevaksi ja se oli hyvin tilannekohtaista. Neljä kymmenestä mainitsee, että he hyödyntävät paljon kirpputoreja, joilta ostetuista vaatteista he muokkaavat oikeanlaiset. Tämä toteutustapa on hyvin DIY-kulttuurimainen. Do it yourself – ajattelussa oleellista on vanhan hyödyntäminen (Vartama 2011, 11). DIY:ssä on tarkoituksena tehdä jostain vanhasta jotain aivan uutta. Vartaman (2011, 11) mukaan DIY sisältää itse tehdyt vaatteet ja asusteet, kierrätetyt vaatteet ja asusteet sekä tuunatut vaatteet tai asusteet. Cosplayssa hyödynnetään näitä kaikkia tapoja. On myös tietynlaista luovuutta, että näkee asiayhteyteen liittymättömässä vaatteessa hyödyntämiskelpoisuutta.

Peruskaupasta käyn ostamas jotain osia esim jotain harmaata paitaa tai nahkatakki tai sitten sukkiä [nauraen] johonkin cossii ja sit saattaa olla joku kaulakoru minkä tekee itse tai jos kaventaa housunlahkeet. - - (nainen, 19 vuotta.)

Cosplayharrastajien käsityötaidot ovat vaihtelevia, jolloin luovuutta toteutetaan eri tavoin. Tuominen & Koski (2007, 25) sanovat, ettei luovuus ole vain uuden keksimistä, vaan arkisten asioiden hoitamista tehokkaammin. Cosplayaajat käyttävät juuri tällaista luovuutta valmistaessaan asua; jos ei osaa piirtää kaavoja, niin otetaan mallia jostain valmiista vaatteesta tai sitten muokataan vanhasta. Yksi haastateltavani kertoi, että hän piirtää kaavat aina jostain omasta vaatteesta, sillä silloin siitä tulee kerralla oikean kokoinen. Myös kokeiluversioita suosittiin:

Tein mekon niin sit siihe piti saaha sellai iso huppu, ja sit mun piti repii jostai urheilutakista huppu, sitten suurentaa sitä.. sillo mä jo tein sellasen raakaversion - - (nainen, 18 vuotta)

Haastattelussa kaksi kymmenestä kertoi, ettei käytä lainkaan kaavoja. Toisaalta tähän voi myös vaikuttaa harrastajan nuori ikä, jolloin hän on aloitteleva cossaaja. Niin kuin monessa muussakin käsityössä, mitä enemmän on tehnyt, sitä taitavampi on. Kyse ei siis välttämättä ole nuoresta iästä, vaan siitä, ettei kokemusta ole ehtinyt vielä kertyä. Tällöin aloitteleva cosplayaaja voi tiedostaa omien taitojensa rajallisuuden ja tekee asun niiden rajoissa, kuten seuraava pätkä antaa ymmärtää.

No mä yleensä teen sillee että mä vaan niiku ostan kankaat mitkä on hyvät siihen ja sitte mä vaan ilmestyn tekemään että mä vaan leikkaan sitä kangasta ilman et mä ees tiään mitä mun pitää tehdä. (nainen, 12 vuotta.)

Toisaalta myös vanhemmalta cosplayaajalta tuli vastaavaa kommenttia:

- - Kaverit auttaa mua, mut sillei tiivitettynä et epätoivoisesti yritän jotain väsäätä kaavoista ja sit se on sillei lopputulos..vau. (nainen, 23 vuotta)

Vaikka vanhempi haastateltava mainitsee kaavojen käytön, on selvää, ettei hän täysin tiedä mitä on tekemässä. Kyse ei ole siis aina nuoresta iästä, vaan omista valmiuksista. Omilla valmiuksilla tarkoitan niin konkreettisia taitoja, kuin myös resursseja, sekä motivaatiota opetella ja hioa ompelutaitoja. Hennesey ja Amabile (1987) sanovat motivaation ja teknisten taitojen muodostavan luovuuden (Lahtinen 2017, 25). Kavereiden apu on merkityksellistä ja hyödyllistä. Ei siis haittaa, vaikka omat taidot olisivat puutteelliset, sillä kavereilta saa apua tarvittaessa.

Rönkön (2011, 14) mukaan käsityöprosessissa oleellista on itse toteutus. Haastattelussani yhteensä seitsemän kymmenestä sanoi, etteivät osaa ommella tai ompelutaidot eivät ole kovin hyvät. Tämä on ristiriitaista, sillä jokainen oli tehnyt pukuja, jotkut vähemmän, jotkut enemmän. Kyse saattaa olla osittain suomalaisesta vaatimattomuudesta. Voi myös olla, että harrastajat mieltävät ”osaamisen” jonkin teknisen työtavan osaamiseksi.

- -Ompelutaidot on kyl siis aika surkeet että housujen lahkeiden kaventaminen oli siis semmonen työmaa et niiku. [naurua] se oli ihan hirveetä. -
- (nainen, 19 vuotta)

Ostan lähtökohtasesti kaikki asut tällä hetkellä. Että ei kauheesti toi ompelukone oo mun kaveri mutta suunnitelmissa on kyllä koittaa tehdä ite seuraavia. (nainen 23 vuotta)

Henneseyn ja Amabilen (1987) luovuuden määrään vaikuttavat kolme seikkaa: yksilön teknisten taitojen taso, luovien taitojen taso sekä motivaatio tehtävään (Lahtinen 2017, 25). Haastatteluni perusteella cosplayta harrastetaan käsityöllisistä valmiuksista huolimatta. Tällöin teknistä osaamista ei ole, joten luovien taitojen taso korostuu. Voisi ajatella, että cosplayharrastajien motivaatio tekemiseen on korkea, sillä he näkevät vaivaa saavuttaakseen tavoitteensa.

- -Me tehtiin kerran muutenkin meidän yks paita kuumaliimaamalla. [erittäin voimakas myötätunnon reaktio muilta] —kun me ei osattu ommella. (nainen, 12 vuotta)

Haastateltava totesi, että paita oli täysin epäonnistunut ja häpesi sitä näin jälkikäteen. Tähän keskusteluun eräs kommentoi lohduttavana:

Musta tuntuu, että jokainen meistä on joskus kuumaliimannut cossin kaasaan.

Kommentti on ehkä hieman kärjistetty, mutta kukaan ei sitä suoraan kiistänytkään. Kaikki aloittavat cosplayharrastamisen jostain. Taito ja itseluottamus kasvavat kokemuksen myötä. Olisi mielenkiintoista tutkia, aloittavatko kaikki cossajat alkeista, vai onko myös niitä, jotka tekevät näyttäviä pukuja alusta alkaen ja kuinka paljon aloittamisen ikä vaikuttaa lopputuloksiin.

Cosplayhin kuuluu paljon muutakin kuin vain asu. Se sisältää kengät, propit, peruukin ja usein meikin. Cosplay on sinänsä vapaamielinen harrastus, että cossaja saa itse päättää mihin asussaan panostaa ja minkä asian jättää pienemmälle huomiolle. Syitä voi olla taloudellinen tilanne, omat taidot tai henkilökohtaiset rajoitteet. Varsinkin piirrettyhahmoilla hiukset ovat olennainen osa hahmon designia. Japanilaisessa sarjakuvassa hiukset ovat usein paksut ja näkyvä osa. Cosplayharrastajat ovat kehittäneet oman termin ”fysiikan lakeja rikkovat hiukset”, joilla tarkoitetaan erikoisen mallisia hiuksia, kuten esimerkiksi valtavia piikkejä. Peruukki ei ole aina välttämätön ja joskus asun motivaationa voi olla nimenomaan omien hiusten hyödyntäminen. Haastateltavani eivät olleet kovin innokkaita peruukin muokkaajia. Kolme heistä sanoi kierrättävänsä samaa peruukkia mahdollisimman monella hahmolla.

- - Et mulla oli varmaan viis vuotta yks pitkä musta peruukki mikä oli tähän asti [yli hartioiden] ja kiersi kolme hahmoa ennenku se oli sillei tätä ei voi enää käyttää mä heitän tän roskeen suoraan. [nauraen] (nainen, 17 vuotta)

Yksi haastateltavani sanoi ostavansa yleensä astetta pidemmän peruukin, josta on helppo leikata ylimääräistä pois. Suurin osa ei mielellään koskenut peruukkiin

saksilla. Netistä löytyvät tutoriaalivideot nousivat moneen kertaan keskustelussa esille; moni ottaa niistä mallia. Vaikkei peruukin muokkaus ole se oma vahvuus, sitä halutaan oppia esimerkiksi etsimällä netistä tietoa.

” - - kattoo et miten muut cossaajat on sit vähä niiku stailannu sitä peruukkii ja sit tekee vähä niiku oman version.” (nainen, 18 vuotta)

” - - Ja että ite tekee sit sellasii viimesiä silauksia, jotain suortuvii ja muokkaa ja leikkaa.” (nainen 19 vuotta)

Peruukkia siis muokataan jonkin verran ja se tuntui olevan haastateltavillani ”pakollinen paha”. Henneseyn ja Amabilen (1987) mainitsema motivaatio tehdä tietty hahmo on niin vahva, että cosplayaajat ovat valmiita haastamaan itsensä.

5.2 Luovuus ja monialaisuus: bambukaihtimien potentiaali

Cosplayharrastajat tarvitsevat monen alan osaamista. Skinnarin (2016, 16) haastatteluissa tätä verrattiin elokuvatuotantoon, jossa jokaisella osaamisalueella on omat tekijänsä, kun taas cosplayaaja tekee kaiken itse. Myös minun haastateltavani sanoivat, että cosplayssa tulee osata hallita monia eri tekniikoita. Ajatusta puoltaa myös Leena Vartiainen (2010, 118–119), jonka mukaan jotkut käsitöitä tekevät liveroolipelaajat ja historianharrastajat ovat niin sanottuja syväharrastajia, jotka paneutuvat harrastukseensa monipuolisesti ja hankkivat siihen liittyvää tietoa ja taitoa laaja-alaisesti. He saattavat erikoistua johonkin käsityötekniikkaan ja kehittyä näin alansa mestareiksi. (Vartiainen 2010, 118–119.) Jotkut cosplayaajat haluavat esimerkiksi tehdä tietynlaiset kengät; niiden tulee olla aidon näköiset, sekä käyttökelpoiset. Cosplayharrastajan ei kuitenkaan tarvitse olla syväharrastaja ja opetella oikeiden kenkien valmistusta, vaan hän voi käyttää luovuuttaan. Eräs haastateltavani oli esimerkiksi tehnyt saappaat kirpputorilta löytyneistä nilkkureista, pringles-purkeista ja ilmastointiteipistä. Työ oli vaatinut teippaamisen lisäksi paljon tekonahan käsin ompelua.

Vähälän (2003, 23) mukaan luovuustutkimus jakaantuu kahteen osaan: luovaan prosessiin ja luovaan tuotteeseen. Cosplay soveltuu näihin molempiin, sillä se saattaa sisältää pitkäjännteisen prosessin, kuin myös luovan tuotteen, johon ei ole

päädytty suoraviivaisesti. Cosplayharrastajat joutuvat usein tilanteeseen, jossa miettivät kauan, miten toteuttaa jokin tietty osa asussa. Pohtimista tuottavat yleensä propit, eli rekvisiittavälineistö. Propit voivat olla isoja tai pieniä esineitä tai aseita, joita hahmolla on. Yksinkertainen vastaus olisi tehdä proppi puusta, sillä se on helposti muotoiltavaa ja sitä löytyy monessa eri muodossa. Huonona puolenä on, ettei kaikilla ole taitoja käsitellä puuta monimutkaisiin muotoihin. Lisäksi puu on painavaa, eikä propista tule käyttökelpoista. Propin yleiset vaatimukset ovat keveys, kestävyys ja tietysti ulkonäkö. Kukaan ei halua, että proppi hajoaa kesken conipäivän, joten se pitää olla suhteellisen kestävä tekona. Propin tekemisessä luovuusprosessi toteutuu selkeimmin. Ideointivaiheessa pohditaan mitä materiaalia kannattaisi käyttää tai miten propista saa tietyn mallisen. Kypsyttelyvaihe saattaa kestää jonkin aikaa, ennen kuin oikea ratkaisu löytyy. Haastattelusani nousi esille koeversioiden teko, joka on yksi kypsyttelyvaiheen osa. Uusikylä (2012, 119) mainitsee, ettei ratkaisu löydy heti, vaan se saattaa vaatia väliratkaisuja. Prosessin aikana tapahtuu siis suunnittelua ja arviointia. Toisaalta cosplayssa tapahtuu paljon toisten ideoiden kopioimista ja lainaamista. Netissä on paljon tutoriaalivideoita, joista otetaan mallia omaan työhön. Tämä taas on DIY-kulttuurissa olennainen osa. Siihen liittyy yhteisöllisyys, jossa jaetaan tietoa ja taitoa muille (Vartama 2011, 8). Haastateltavani sanoivat hyödyntävänsä tutoriaaleja jonkin verran.

Eräs haastateltavani nosti esille mielenkiintoisen asian: worblan käyttämisen. Worbla on termoplastinen materiaali, jota muotoillaan lämmön avulla haluamansa muotoiseksi. Tyypillisesti worblaa käytetään cosplayssa erilaisten haarniskojen tai niiden osien tekemiseen, mutta se soveltuu myös moneen muuhun, kuten tiaroihin ja koruihin. Vuoden 2015 alusta Ompelimo-Verhoomo Tera ky ryhtyi worblan maahantuoajaksi. (Ompelimo-Verhoomo Tera ky 2018.)

Mut tähän luovuuteen et nykyään ei hirveesti käytetä sillei proppeihin luovuutta koska worblaa on tullu. Worblaa saa helposti se on helppo muotoilla. - - nii on vähentyny sellainen 'Ahaa miten mä voisin tehdä tuon?'. (nainen, 21-vuotta)

Hän mainitsee myös, että con-tapahtumissa on usein worbla-työpajoja, jossa opastetaan materiaalin käyttöä ja hän itse kokee ne hyödyllisiksi. Haastateltaval-

lani ei siis ollut mitään worblan käyttöä vastaan ja hän oli itsekin käyttänyt materiaalia. Kuitenkin hän ajatteli, ettei worblan käyttö ole yhtä luovaa kuin muista materiaaleista tekeminen. Hänen näkemyksensä cosplayn valmistuksesta on hyvin DIY-kulttuurimainen. DIY-kulttuurissa olennaista on vanhan hyödyntäminen (Vartama 2011, 12). Tätä ei worblan käytössä tapahdu, sillä se on valmiina ostettu askartelutarvike. Worblan käytön luovuusprosessi kuitenkin vaatii jonkin verran ideointia ja kypsyttelyä, jotta esimerkiksi haarniskan osat ovat sopivankokoiset ja liikkuvat.

Haastattelussa nousi muutama otteeseen rahankäyttö. Haastateltavani olivat eri-ikäisiä ja erilaisista elämäntilanteista. Jotkut olivat opiskelijoita, kotona asujia tai töissä käyviä. Kirpputorien ja valmisvaatteiden hyödyntämistä perusteltiin niiden halvalla hinnalla. Muutenkin haastattelussa tuli kuva, että haastateltavat yrittävät tehdä cosplayn mahdollisimman pienellä rahasummalla. Tämä on ihan perusteltua, jos on esimerkiksi opiskelija, jolloin rahat ovat muutenkin tiukalla. Pelkkä hyvä toteutusidea ei siis riitä, sen tulee olla myös taloudellisesti kannattavaa.

Rautalanka, vessapaperi ja maalarinteippii, se on ollu monen propin kohdalla minulla. (nainen, 17 vuotta)

Vaatii luovuutta, jotta pääsee halvalla. Haastattelussani selvisi, että moni cosplayaaja hyödyntää kotoa löytyviä materiaaleja. Proppiin voi käyttää hyvin talomaalipurkin rippeet ja naapurilta voi kysyä remontista ylijäänyttä seinäkittiä. Myös Pringles-purkkien hyödyntäminen saappaisiin oli halvempi ratkaisu, kuin jos olisi hankkinut pahvia askartelukaupasta. Sinkkonen (2010, 252) käyttää seitsemänvuotiaan poikansa leikkejä esimerkkinä luovuudesta: poika leikkii sukeltajaa ja rakentaa happilaitteen kolmesta talouspaperirullan hylsystä, mehupilleistä ja narunpätkistä. Hän näkee niissä jotain, mitä niissä ei ole, Sinkkosen mielestä tämä on luovuutta vahvimmillaan. Samaa tapahtuu myös cosplayn valmistuksessa. Kyse ei ole vain materiaalin ja mielikuvituksen yhdistämisestä, niin kuin lapsen leikkissä. Cosplayaaja ei tee vain raakamalla happilaitteesta, vaan hän päällystää hylsyt kankaalla, maalaa ja ehkä lisää pieniä yksityiskohtia, jolloin syntyy halpa, mutta aidonnäköinen kopio.

5.3 Yksityiskohdat ja cosplayn moninaisuus “Olen yksityiskohtafriikki”

Moni haastateltavistani sanoi olevansa tarkka yksityiskohdista. Tämä selviää myös Skinnarin (2011, 15) haastattelussa, jossa jäljitelmällisyyttä pidettiin tärkeänä. Suomessa cosplaykisoissa panostetaan hyvin paljon hahmonäköisyyteen, kun taas ulkomailla esityksellä on suurempi painoarvo (Skinnari 2016, 16). Eräs haastateltavistani kertoi laskeneensa helmien määrää lähdekuvasta. Kerrottiin myös kankaan värjäämisestä oikean väriseksi, siinä epäonnistumisesta, sekä tarvikkeiden hausta Tallinnan karnaluks-kaupasta asti. Huomattavaa oli, että useampi kuin yksi oli päätenyt tekemään oikeanlaisen pitsin itse yhdistämällä kaksi erilaista pitsiä. Suomalaisille cosplayaajille ei yleensä riitä, että asu näyttää hyvältä kaukaa. Yksityiskohtiin kiinnitetään huomiota ja kankaiden tulee olla oikean värisiä. Tietenkin tässä on paljon yksilöllisiä eroja ja eri harrastajat panostavat eri asioihin. Ei ole mitään yhteistä linjaa, jonka mukaan kaikki cosplayharrastajat toimisivat. Jopa haastateltavani sanoivat, että heidän panostuksensa yksityiskohtiin riippuu täysin puvusta. Toisaalta haastateltavani tiedostivat omat taitonsa, eivätäkään aina vaatineet itseltään täydellisyyttä.

”Kunhan se päälli puolin – paita, housut suurimmat osat siitä asusta näyttää samalta..” (nainen, 21 vuotta)

Pitää osata kuunnella itseään – niiku sanottii et ei kaikki huomaa jos jotain puuttuu tai jos joku on kaks sävyä johonkin suuntaan. (nainen, 17 vuotta)

Tämä on mielenkiintoista, sillä samat henkilöt sanoivat, että ovat tarkkoja yksityiskohdista. Kyse voi olla motivaation vaihtelusta: toisiin pukuihin tahdotaan panostaa enemmän kuin toisiin. Uusikylän (2012, 59–60) mukaan luovuuteen vaikuttavat yksilön arvot ja asenteet. Haastateltavieni asenne cosplayhin oli pitkälti se, että sen tulee olla mukavaa. Yksi haastateltava mainitsi, että esimerkiksi ryhmä-cosplayta tehdessä toisten perfektionistinen asenne vaikuttaa motivaatioon laskevasti. Haastatteluni perusteella motivaatioon voi katsoa myös vaikuttavan aikarajat, eli kuinka paljon tekemiseen voi käyttää aikaa, sekä omien taitojen taso.

Cosplay ei ole kuitenkaan välttämättä vain hahmon puvun tarkkaa kopiointia. Se voi myös olla erilaisten versioiden luomista, kuten genderbend (Liite: Termit), eli hahmon sukupuolen muuttaminen tai gijinka (Liite: Termit) eli ihmisversio jostain objektista, eläimestä tai olennosta. Kysyin haastattelussani mitä mieltä haastateltavani olivat eri versioista ja tarvitsevatko ne heidän mielestään enemmän luovuutta kuin tavallinen cosplay.

...on hauskaa kattoo millasii. niin erilaisii versioita jostain pikatchusta saa. (nainen, 24 vuotta)

Eri version tekemistä voisi verrata Lamerichsin (2011) mainitsemaan ajatukseen, että cosplay on harrastajan identiteetin jatke. Eri versio hahmosta olisikin hahmon identiteetillä leikittelyä. Kahdella haastateltavistani oli omakohtaista kokemusta aiheesta; toinen oli pitkään haaveillut tekevänsä uudenlaisen designin hahmolle kun taas toinen oli tehnyt erikoisemman ratkaisun:

Mä yhistin kaks eri sarjaa sit mä mietin miltä tää hahmo näyttäis tässä asussa. Mutta että coneihin en tekis.. Coneissa mä oon aina alkuperänen hahmo, alkuperäsellä asulla. Mut sit jos on kavereiden juhlii niin sinne mä teen. (nainen, 21 vuotta)

Haastateltava suunnitteli siis hahmolle asun kahden eri lähteen perusteella. Voisi kyseenalaistaa, onko tässä kyse enää cosplaysta, vai pelkästään naamiaisasusta. The Artifice -verkkosivusto pohtii naamiaisasun ja cosplayn eroa. Ulkopuoliselle niillä ei ole suurtakaan eroa, mutta cosplayn taiteen harrastajalle se ei ole vain pukeutumista vaan myös uppoutumista hahmoon ja sen esittämistä satojen fanien edessä. Erilaisten versioiden tekemisen voi nähdä rikastuttavan cosplayn kenttää; kaikki on sallittua, hahmolle tyypillisiä ominaisuuksia unohtamatta. Haastateltavani myös kertoi, kuinka vapauttavaa oli tehdä ihan omanlainen design, ilman suurempia mallikuvia. Haastateltavani olivat sitä mieltä, että eri versioihin tarvitaan enemmän luovuutta kuin cosplayhin yleensä. Tietty designeja on myös valmiina, mutta joskus niiden suunnittelija haluaa, että hänen nimensä mainitaan mahdollisten valokuvien yhteydessä. Esimerkiksi gijinkaa (Liite: Termit) suunniteltaessa toteutuu Vähälän (2003, 23) mainitsema ”uuden luominen”.

Ryhmähaastattelu oli sinänsä ongelmallinen, sillä en saanut kaikkiin kysymyksiin kaikilta vastauksia. Tällainen tiettyjen henkilöiden korostuminen ja tiettyjen vetäytyminen nähdään yhtenä ryhmähaastattelun ongelmana. Toisaalta ryhmähaastattelutilanteessa hiljaisimmatkin saattavat rohkaistua osallistumaan. (Hirsjärvi 2000, 61.) Erilaiset cosplayversiot olivat puheenaiheenamme vähän aikaa. Uskon, että mielipiteiden ilmaisemisen vähyyteen vaikutti, että moni haastateltavistani oli aloittelevia cossaajia. Saattaa olla, että tällainen hahmon kehittäminen tulee vasta myöhemmässä vaiheessa cosplayta. Voi myös olla, ettei monikaan ollut ajatellut asiaa eikä muodostanut mielipidettään siitä. Haastattelussani ilmapiiri oli kuitenkin hyväksyvä, joten tulkitsen, ettei kellekään ollut mitään eri versioita vastaan.

Se on jokasen oma valinta. Cosplay on nii laaja harrastus ja jokanen harrastaa sitä omalla tyylillään, jos haluaa tehdä jostain miesversion, niin saa tehdä. (nainen, 21 vuotta)

Tähän liittyy omat arvot, jotka Uusikylän (2012, 59-60) ovat osa luovuuden yksi elementti. Muutama haastateltavani sanoi, ettei esimerkiksi tee genderbendiä tai muita versioita coneihin. Muu vapaa-aika kuten kaverin juhlat olivat eri asia.

5.4 Yhteisö “Ihania, ihania ihmisiä”

Cosplay-yhteisö on monien lähteiden mukaan yhteisöllinen, siksi koin tarpeelliseksi käsitellä teemahaastattelussani yhteisön omana teemanaan. Yhteisön olleessa tärkeä osa harrastamista, ovat sen mielipiteet ja odotukset merkityksellisiä harrastajalle. Tätä vahvistaa Rönkön (2016, 29) käsitys, ettei kukaan ei harrasta cosplayta yksin. Haastattelussa kävi ilmi, että cosplayharrastajat pyytävät usein apua kavereiltaan tai tekevät asuja porukalla. Cosplay sisältää siis sosiaalisen aspektin jo tekovaiheessa. Kouhia (2016) sanoo, että käsityön merkityksellisyys on hyvin yksilöllistä ja muuttuvaa, mutta samalla käsityöharrastajat jakavat samoja ajatuksia ja kokemuksia. Koetun samanmielisyyden kautta rakentuu erittäin tärkeä merkityksellisyys käsityöhön. (Kouhia 2016.) Yksi haastateltavani kertoi, kuinka hän on kavereidensa kanssa tehnyt saman lähteen asuja pienessä asunnossa viikko tolkkulla. Cosplayn tekeminenkin voi siis sisältää sosiaalisen ulottuvuuden. Kaikki haastateltavani eivät olleet tätä mieltä, vaan tekivät pukuja mieluummin yksin ja tapasivat ystäviä coneissa ja photoshooteissa (Liite: Termit).

Anttila (1993, 39) sanoo, että käsityöllä voi olla suuri sosiaalinen arvo, sillä se yhdistää saman harrastuksen äärelle. Lamerichs (2011) esittää, että yksi tapa tarkastella cosplayta on juurikin ryhmään kuulumisen tunne. Joskus kyse voi olla ryhmä-cosplaysta eli cosplayaajat sopivat ennalta tekevänsä samasta lähteestä asut ja viettävät yhdessä aikaa con-tapahtumassa. Ryhmän jäsenet voivat olla ystäviä tai sitten kavereita tai tuttavvia toisilta paikkakunnilta. Kysyessäni mikä on parasta cosplayssa eräs haastateltavani vastasi, että yhteistyö muiden kanssa. Cosplayharrastajat keskustelevat haastatteluni mukaan aktiivisesti kavereiden kanssa, miten jokin osa tai vaate kannattaisi toteuttaa. Selvisi myös, että uusiin ihmisiin tutustuminen ja kavereiden saaminen ovat asioita, jotka cosplayssa miellyttävät. Tämä voi tapahtua missä vain: coneissa, miiteissä eli tapaamisissa, netin keskustelufoorumeilla, sosiaalisessa mediassa tai miksei vaikka koulussakin. Toinen sosiaalinen aspekti tapahtuu con-tapahtumissa.

Hokkasen & Liikasen (2010, 75) tutkimuksessa cosplay-yhteisöä kuvailtiin suvaitsevaiseksi ja yhteisölliseksi. Kysyin haastattelussani, oliko harrastukseen helppo päästä mukaan.

- - Se oli jotenki tosi ihanaa, miten avosylein otettiin vastaan täs cosplaypiirissä. Et vaikka oli alottelija ni sitte- se oli jotenkin tosi kivaa. Mä-kään en osaa selittää sitä mut siis -niiku- ihania, ihania ihmisiä. [naurah-taa] (nainen, 20 vuotta)

Haastateltavanikin kokivat yhteisön avoimeksi, aivan kuten Hokkasen ja Liikasen (2010, 75) tutkimuksessa. Mielenkiintoista on, että haastateltavani oli käynyt coneissa jo aiemmin, mutta ilman cosplayasua. Kuulemma ilman sitä kynnyks ottaa muihin kontaktia oli korkeampi. Asu päällä sen sijaan oli helpompi mennä juttelemaan, varsinkin jos toinen on pukeutunut saman lähteen hahmoksi. Muutamat myöntelivät tätä. Luulen tämän johtuvan siitä, että harrastajat kokevat, että cosplayasu päällä heillä on enemmän yhteistä toisen kanssa. Silloin toinenkin ikään kuin näkee yhteyden, jolloin juttelemaan tulleen ei tarvitse pelätä torjutuksi tuleamista. Eräältä haastateltavaltani tuli mielenkiintoinen tarina.

No siis sillei iha helppo [päästä mukaan harrastukseen] mulla kesti tosi pitkään ennen kuin kukaan kaveri innostu cossaamisesta. Että ekoissa [coneissa] tuli käytyä aika pitkälti yksinään. - - Mut kyllä heti ekassa conissa tuli semmone, että vitsi tää on se mun juttu et tää on ihan sika kivaa. Sit jotenki tosi nopeesti pääs sillai vähä sisälle et mitä se on. (nainen, 23 vuotta)

Toisin sanoen yksittäinen, yksinäinen cossaaja ei koe oloaan yksinäiseksi conissa, hänellä on yhteisö ympärillä, johon hän kokee kuuluvansa.

Tämän perusteella voidaan sanoa, että cosplay tukee sosiaalista hyvinvointia niin käsityöllisenä toimintana kuin myös ajanviettona ja uusien sosiaalisten suhteiden hankkimisena.

5.5 Palautteen saanti ”Ne arvostaa et jos sä itse näytät siltä, että sä oot ylpee sun puvustas”

Et mä tykkäsin siitä ihan sikana ja se justiin ku ihmiset...Tulee sanoo et sul on hieno cossi ja tulee halaa tai vaa juttelee niin se on mun mielestä tosi kivaa. (nainen, eri 18 vuotta)

Kysyin haastattelussani, onko joku arvostellut pukua, koska siitä puuttui jotain ja vastaus oli hyvin suora: sitä ei tehdä. Suoraa arvostelua kuulemma pelätään, mutta sitä ei tapahdu. Haastateltavieni mielestä pahin arvostelija on tekijä itse.

- - itseään häiritsee. Cosplayssa se että sä tiedät ite et 'no mul ei oo tätä tää ei oo täyelline.' Sit sä alat selittää toiselle että 'no mult puuttuu tää ja tää', 'Aijjaa, en mä ees huomannu!' (nainen, 21 vuotta)

Haastattelussani myönnettiin, että negatiivisen palautteen saaminen on yleisempää netissä kuin kasvokkain. Haastateltavat sanoivat, etteivät yleensä huomioi anonyymiä palautetta. Eräskin kertoi saaneensa netissä suoraa, mutta suhteellisen rakentavaa palautetta anonyyminä, englanniksi. Hän kertoi, ettei välittänyt siitä kovin paljoa. Eräs 19-vuotias haastateltava sanoi, että hänelle kaikki palaute on yhtä arvokasta ja nostaa hyvän pointin esille, että joidenkin on helpompaa antaa palautetta sosiaalisessa mediassa kuin kasvokkain ja joillakin se on toisin päin. Kaikista pahimmaksi koettiin kuitenkin läheisten negatiivinen palaute.

Kaikista pahinta on se et kun se tulee sun kaverilta joka on harrastanut sua kaks, kolme vuotta kauemmin cosplayta ja se on just sillei 'toi on ihan kauhee'. (nainen, 19 vuotta)

Edeltävä kommentti herätti muissa paljon myötätuntoa ja keskustelua huonoista käytöstavoista. Cosplayssa on paljon hyviä puolia, mutta myös huonoja. Ikävimpää asioita ovat ilkeä kommentointi ja "conikiusaaminen". Ilkeä kommentointi ei välttämättä ole puvun arvostelua, vaan esimerkiksi hahmon pilkkaamista tai tietyn sarjan fanien herjaamista. Coni-kiusaamisella tarkoitetaan kiusaamista, joka tapahtuu conitapahtumassa. Se voi olla hahmon herjaamista, huutelua tai harvoissa tapauksissa asun pilkkaamista. Joskus kyse voi myös olla vakavammasta, fyysisestä kiusaamisesta, jota kiusaaja pitää hyvänä vitsinä. Tätä tapahtuu onneksi harvemmin. Harrastajat nostavat aihetta esille silloin tällöin. Valaskiven (2009, 35) kirjassa kerrotaan, kuinka conikiusaamista on käsitelty erilaisilla netti-foorumeilla. Myöhemmin sitä on nostettu esille muun muassa Suomen cosplaypiiri -Facebook ryhmässä. Haastattelussani myös vanhempien nihkeään suhtautumiseen reagoitiin vastaavalla tavalla:

Ja meil itseasiassa vanhemmatki sano sillei et 'ei älkää ny viittikö kukaan ei saa tietää tosta teiän harrastuksest ku teit muuten aletaan kiusaamaan' ja tollast - - (nainen, 14 vuotta)

Vanhemmat eivät olleet kovin tukevia harrastuksen suhteen. Tämä on tietenkin ihan ymmärrettävää, sillä kyseessä on varsin uusi ilmiö, joka ei ole kaikkien tiedoudessa. Todennäköisesti vanhemmat eivät ole halunneet, että lasta aletaan kiusata ja siksi suhtautuneet epäluuloisesti harrastukseen. Rönkkö (2016, 30) sanoo, että cosplay on suhteellisen tuntematon harrastus ja pilkan pelko ja harrastuksen ulkopuolisten ihmisten väärät käsitykset luovat painetta harrastajille piilotella harrastustaan ja puolustaa sitä. (Rönkkö 2016, 30.) Uusikylä (2012, 157,158) sanoo, että vanhempien ja kasvattajien tulisi antaa lapselle mahdollisuus luovaan toimintaan. Kieltäminen ja tukahduttaminen eivät edistä lapsen luovuutta. Ihanteellisinta olisi luoda vapaa ilmapiiri, jossa ei ole arvostelun pelkoa. Tällöin yksilön puolustautumisen tarve vähenee ja yksilö alkaa arvioida aidosti sisäisiä tuntojaan. (Uusikylä 2012, 158.)

Haastateltavani kokivat, että suomalaisille on todella vaikea ottaa hyvää palautetta vastaan, vaikka siitä ollaankin lopulta kiitollisia. Hyvän palautteen saamisen seurauksena koettiin rohkeuden lisääntyminen. (Pölläsen (2013, 285) mukaan muilta ihmisiltä saaduilla kehuilla käsityöstä on suora vaikutus itsetuntoon. Con-tapahtumissa on tavallista pyytää lupaa ottaa valokuva puvusta tai jopa yhteiskuvaan. Haastateltavani kokivat valokuvan ottamisen osoitukseksi, että arvostaa toisen pukua, oli kyse sitten hahmouuskollisuudesta tai asun hienoudesta. Kääntöpuolena he sanoivat, että mikäli hahmo on tuntemattomampi niin sitä ei valokuvata paljoa. Tällöin saattaa tulla olo, ettei saakaan puvustaan toivomaansa palautetta. Toisaalta haastateltavani tiedostivat tämän riskin. Lisäksi heidän mielestään coneissa valokuvien ottaminen on vähentynyt ja että nykyään otetaan videokuva.

Cosplaykisoissa on mahdollista saada tuomareilta palautetta puvustaan. Vain kaksi haastateltavaani oli ollut kisaamassa, toinen ryhmäkisassa, josta ei muista saaneensa palautetta, kun taas toinen sanoi tuomaripalautteesta seuraavaa:

No suurin osa tuomareista on kokeneita ja tietää Ne ei hauku sua eikä ne oo sillei...

”Ne osaa kertoa kritiikin tosi hyvin.”

- - Ne lähinnä kattoo et miten se [puku] on teknisesti toteutettu, onks se hahmon näkönen ja kysyy et mites oot ton toteuttanut ja miten sä oot ton – et ne on heti sillei... ne katsoo sen puvun sisään. (nainen, 21 vuotta)

Hän kuvaili myös, ettei tilanne ole piinaavaa arviointia, vaan tuomarit usein kysyvät puvusta ja kehuvat. Haastateltava tiivistä puheenvuoronsa hyvin: ”Ne arvostaa et jos sä itse näytät siltä, että sä oot ylpee sun puvustas.” Tähän voi vaikuttaa myös se, että tuomarit ovat usein itsekkin harrastajia, eivät ammattilaisia, ja siksi he näkevät vaivannäön ja kekseliäisyyden, joka pukuihin on nähty. Tuomareilta saa konkreettista palautetta puvun toteutuksesta ja yksityiskohdista, mikä taas saattaa antaa mahdollisuuden kehittyä käsityötaidoissa. Skinnari (2016, 16-17) mukaan Suomen cosplaykisoissa tunnelma on enemmän yhteisöllinen kuin kilpailuhenkinen. Syy tähän voi olla se, ettei kilpailuissa ole suuria rahapalkintoja kuten ulkomailla. Poikkeuksena tästä ovat tietenkin Suomen mestaruuskisat ja kan-

sainvälisten kilpailujen karsinnat, joissa palkintona on pääsy edustamaan Suomea esimerkiksi Japaniin. Haastateltavillani ei ollut kuitenkaan kokemusta niistä.

Osa haastateltavistani koki cosplayn antaneen heille rohkeutta ja itseluottamusta. Yksi haastateltavani mainitsi, ettei ollut ennen kehdannut käyttää lyhyitä hameita, mutta cosplayn myötä asia oli muuttunut. Yksi haastateltava sanoi palautteen saamisesta seuraavaa: ”- Ja sit mä pääsen siitä ujosta kuoresta pois et musta tulee paljon rohkeempi ja tällei.” Cosplayaaminen saattaa siis antaa rohkeutta tuomaan itseään enemmän esille.

6 POHDINTA

Opinnäytteestäni selvisi, että cosplayharrastajat käyttävät luovuutta hyvin laajalaisesti. Se voi ilmetä DIY-ajatteluna, eli vanhan hyödyntämisenä ja paranteluna kuin myös perinteisenä vaatteiden tekemisenä. Cosplayssa yhdistyvät monet käden taidot, mutta mitään ei ole pakko osata. Tutkimuksen perusteella cosplayta harrastetaan, vaikka esimerkiksi ompelutaidot eivät olisi hyvät. Näyttäisi siltä, että kun teknisiä taitoja ei ole, niin luova ajattelu vahvistuu. Tutkimuksessa korostui myös vanhojen vaatteiden ja kirpputorilöytöjen hyödyntäminen. Syynä tähän olivat helpolla pääseminen, sekä materiaalien halpuus. Cosplayn voi siis ainakin osittain nähdä DIY-kulttuurina. Myös cosplaytutoriaalien jako netissä edustaa DIY-henkeä, jonka ajatuksena on tiedon ja osaamisen jakaminen muiden kanssa. Cosplayssa on mahdollista keksiä uusia ratkaisuja erilaisille propeille, eli rekvisiitoille. On luovuutta nähdä materiaaleissa jotain, mitä niissä ei ole, kuten Sinkkonen (2010, 252) kuvailee.

Tutkimukseni vahvisti näkemystä Suomen cosplayharrastajien yhteisöllisyydestä, vaikkei se keskittynyt siihen. Yllättävää tuloksissa oli, kuinka merkitykselliseksi cosplayasujen pohtiminen yhdessä osoittautui. Haastateltavani sanoivat tekevänsä cosplayasuja yhdessä kavereiden kanssa tai vähintään keskustelevansa toteuttamisvaihtoehdoista aktiivisesti. Palautteensaanti koettiin suurimmalta osin positiiviseksi ja siitä saatiin lisää rohkeutta. Kavereiden ja vanhempien tyyli suhtautuminen koettiin ikäväksi, mutta tutkimukseni valossa sen ei koettu vaikuttavan

harrastamiseen negatiivisesti. Kisatuomareiden palaute koettiin rakentavaksi ja luovaa työtä arvostavaksi.

Kaikkeen en saanut kunnan vastausta, esimerkiksi cosplayn erilaisten alalajien toteuttamisesta. Haastateltavillani ei ollut niistä haastattelutilanteessa sen suurempaa mielipidettä muutamaa yksilöä lukuun ottamatta. Teemahaastattelu oli hyvä ratkaisu, sillä vaikka haastattelurunkoni ei ollut kovin laaja, tietoa tuli yllättävän paljon. Voisikin sanoa, että eniten tietoa tuotti kysymyksistä heräävät keskustelut. Tutkimuksestani olisi tullut monipuolisempi, jos olisin tehnyt haastatteluni lisäksi sähköisen kyselomakkeen. Koin saavani kuitenkin tietoa eri näkemyksistä cosplaysta. Yhteisöpedagogin näkökulmasta tutkimukseni on hyödyllinen. Se on tuottanut uudenlaista tietoa cosplayharrastuksesta. Muissa ammattialan tutkimuksissa on pyritty määrittelemään mitä cosplay on. Se on laajalti hyväksytty nuorisoilmiöksi kiinnittyessään japanilaiseen populaarikulttuuriin. Hokkanen & Liikanen (2010, 75) tekevät tähän poikkeuksen, sillä he tarkastelivat cosplayta vaikuttamismahdollisuutena. Kaikki nuorisoalan tutkimukset ovat harrastukseen kuulumattomien, ulkopuolisten tekemiä. Oma työni tuottaa tietoa suoraan harrastuksen sisältä ja ajankohtaista tietoa. Se tarkastelee enemmän sitä, miten cosplayta toteutetaan, ei sitä, mitä se on. Jatkotutkimuksena voisi nähdä esimerkiksi identiteetin muodostamisen, cosplayn vaikuttaminen itsetuntoon tai itsensä ilmaisu cosplayssa. Cosplay on yhä monelle tuntematon harrastus ja siitä tulisi tuottaa ajankohtaista, oikeaa tietoa.

LÄHTEET

An Overview of Cosplay: Exploring the Subculture. 2015. *The Artifice*. 28.8.2015. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://the-artifice.com/cosplay-overview/> [viitattu 21.2.2018].

Anttila, P. 1993. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo: WSOY.

Collanus, M. 2013. DIY-käsityökulttuuri. Päivitetty 21.1.2013. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.slideshare.net/nettikoulutus/miia-collanus-diyksitykulttuuri-2112013> [viitattu 23.9.2017].

Cosplay Finland Tour. s.a. World Cosplay Summit. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.cft.fi/wcs.html> [viitattu 28.5.2017]

Heikkinen, O. 2015. Japanilainen populaarikulttuuri suomalaisena alakulttuurina. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. Opinnäyte-työ. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://theseus.fi/bitstream/handle/10024/100699/Japanilainen_populaarikulttuuri_suomalaisena_alakulttuurina_Olli_Heikkinen_2015.pdf?sequence=1 [viitattu 26.2.2017].

Helkelä, E. 2015. Käsityölläkin voi ottaa kantaa. *Länsi-Suomi*. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://ls24.fi/plus/kasityollakin-voi-ottaa-kantaa> [viitattu 17.4.2018].

Hirsjärvi, I. 2009. Faniuden siirtymä. Suomalainen sciene fiction -fandomin verkostot. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Gummerus Kirjapaino Oy.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja kirjoita. 11. painos. Helsinki: Tammi.

Hokkanen, L. & Liikanen, V. 2010. Vaikutusvaltaa, kohti kansalaisvaikuttamisen uusia areenoja. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Tutkimuksia ja raportteja 51.

Hytönen, T. 2015. Pukuilu vapauttaa roolileikkiin – cosplay on erottautumisen leikkiä. Yle-uutiset. 17.1.2015. Päivitetty 19.1.2015. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-7741284> [viitattu 13.2.2018].

Karasti, I. 2016. Fan fiction Suomessa: ”Fan fiction on mahtava leikkikenttä, jossa kaikki on sallittua ja mahdollista.” Mikkelin ammattikorkeakoulu. Yhteisöpedagogikoulutus. Opinnäytetyö. PDF-julkaisu. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117319/Opiskelija_Karasti.pdf?sequence=1 [viitattu 28.2.2017].

Kojonkoski-Rännäli, S. 1995. Ajatus käsissämme. Käsitteiden merkityssällön analyysi. Turun yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Väitöskirja.

Kouhia, A. 2016. Unraveling meaning of textile hobby crafts. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Opettajan koulutuksenyksikkö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/167969/Unraveli.pdf?sequence=1> [viitattu 3.2.2018].

Kumakumacon. 2017. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://kumakumacon.wordpress.com/> [viitattu 24.10.2017].

Lahtinen, M, 2017. ”Saa itte päättää millasen tekee” Kokonainen käsityöprosessi esiopetuksessa. Tampereen yliopisto. Kasvatustiede. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/101324/GRADU-1496412786.pdf?sequence=1> [viitattu 23.2.2018].

Lamerichs, N. 2011. Stranger than fiction: Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*. WWW-dokumentti. Saatavissa:

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230> 7. [viitattu 24.5.2017].

Nykänen, I. 2014. Käsitöiden tekeminen vapaa-ajalla. Helsingin yliopisto. Käsiyötiede. Pro gradu -tutkielma. PDF-julkaisu. Saatavissa:

<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/45326/kasitoid.pdf?sequence=1>

[viitattu 20.3.2018].

Ompelimo-Verhoomo Tera ky. 2018. a.s WWW-dokumentti. Saatavissa:

<http://www.ompelimotera.fi/> [viitattu 4.4.2018].

Pääkaupunkiseudun Cosplay ry. a.s. WWW- dokumentti. Saatavissa:

<https://pkscosplay.wordpress.com/> [viitattu 23.5.2017]

Pöllänen, S. 2013. Homing and downshifting through crafts. Teoksessa

Härkönen, U. (toim.) Reorientation of teacher education towards sustainability

through theory and practice: Proceedings of the 10th international JTEFS/BBCC

conference sustainable development. Culture. Education. PDF-dokumentti. Saa-

tavissa: [http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-1112-](http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-1112-4/urn_isbn_978-952-61-1112-4.pdf)

[4/urn_isbn_978-952-61-1112-4.pdf](http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-1112-4/urn_isbn_978-952-61-1112-4.pdf) [viitattu 15.3.2018].

Rönkkö, M.-L. 2011. Käsiyön monet merkitykset. Opettajan koulutuksen opiskeli-

joiden käsityölle antamat merkitykset ja niiden huomioonottaminen käsityön ope-

tuksessa. Turun yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Opettajan koulutuslaitos.

Väitöskirjatutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa:

[https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/70770/AnnalesC317Ronkko.pdf?seq-](https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/70770/AnnalesC317Ronkko.pdf?sequence=1)

[uence=1](https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/70770/AnnalesC317Ronkko.pdf?sequence=1) [viitattu 23.4.2018].

Rönkkö, H. 2014. Kun cossaat, sinua katsotaan - kuinka cosplayaajien ruumiit

kohtaavat piirrettyjen hahmojen visuaaliset ruumiit. Jyväskylän yliopisto. Taitei-

den ja kulttuurin tutkimuksen laitos. Kirjallisuuden kandidaatin tutkielma. PDF-

dokumentti. Saatavissa:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/43574/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201405271846.pdf?sequence=1> [viitattu 20.1.2018].

Rönkkö, H. 2016. Julkisenä ja yksityisenä. Cosplay harrastus Suomessa. Jyväskylän yliopisto. Taiteiden ja kulttuurin tutkimuslaitos. Kirjallisuus. Maisterin tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/49841/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201605192613.pdf?sequence=1> [viitattu 20.3.2018].

Salasuo, M. 2012. Teoksessa Salasuo, M Poikolainen, J. & Komonen, P. (toim.) Katukulttuuri, Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Skinnari, N. 2016. Cosplayasu – haarniskan suunnittelu ja toteutus worblasta. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Muotoilija. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa:

http://theseus.fi/bitstream/handle/10024/108405/Skinnari_Niina.pdf?sequence=1 [viitattu 1.3.2016].

Sinkkonen, J. 2010. Nuoruusikä. Helsinki: WSOY.

Tracon. 2016. Traconin cosplaykilpailujen säännöt ja ilmoittautuminen. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://2016.tracon.fi/ohjelma/cosplay/saannot> [viitattu 28.5.2017].

Tuominen, S., Koski, J. 2007. Kuinka ideat syntyvät? Luovan ajattelun käsikirja. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Vallone, K. 2012. The Art of Gijinka Cosplay. *Nerdc caliber*. 26.6.2012. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.nerdc caliber.com/the-art-of-gijinka-cosplay/> [viitattu 4.3.2018].

Valaskivi, K. 2006. Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Valaskivi, K. 2009. Pokemonin perilliset. Tampereen yliopisto. Journalismin tutkimusyksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto, journalismin tutkimusyksikkö: Taju. [jakaja].

Valaskivi, K. 2012. Autenttisuutta osmoosilla - japanilainen populaarikulttuuri osana elämää. Teoksessa M. Salasuo, J. Poikolainen & P. Komonen (toim.) Kattokulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 124. Helsinki: Hakapaino.

Vartama, S. 2011. Tee-se-itse-asenne tyyliblogeissa. Turun ammattikorkeakoulu. Viestintä. Digital Arts. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/29403/Vartama_Saana.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 20.11.2017].

Vartiainen L, 2010. Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä. Itä-Suomen yliopisto. Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto 4. Väitöskirja. Julkaisuja Itä-Suomen yliopisto. PDF-dokumentti. <https://core.ac.uk/download/pdf/15167970.pdf> [viitattu 23.9.2017].

Vähälä, E. 2003. Luovan käsityöprosessin yhteydet psyykkiseen hyvinvointiin. Joensuun yliopisto. Käsityöopettajan koulutuslinja. Linsensiaatintyö. Kuopion muotoilutyön akatemia.

Winge, T 2006. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Project Muse*. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://muse.jhu.edu/article/368597> [viitattu 23.2.2017].

LIITTEET

Liite 1

TERMIT

Casual-cosplay: Esimerkiksi koulupukuversio tai miltä hahmo näyttäisi meidän maailmassamme. Tärkeää on, että vaatteet edustavat hahmon teemaa jollain lailla.

Coni: Lyhenne sanasta *convention*, tapahtuma. Coneja järjestetään ympäri Suomea ja ne keskittyvät johonkin aiheeseen, esimerkiksi animeen ja mangaan.

Cosplay: Harrastuksen nimi, pukeutumista fiktiiviseksi hahmoksi mistä tahansa lähteestä, pelit, sarjakuvat, elokuvat, animaatiot tai kirjat.

Cosplay(asu): Itse tehty tai ostettu hahmon asukokonaisuus, joka sisältää vaatteiden lisäksi mahdollisesti kengät, rekvisiittaa ja peruukin.

Cossaaminen: Lyhennetty versio verbistä *cosplayaaminen*. Harrastajien käytössä varsin yleinen.

Cossi: Slangisana *cosplayasulle*.

Cosplayaaja: Cosplayn harrastaja. Tuttavallisemmin puhutaan *cossaajasta*.

Furry-cosplay: Esimerkiksi eläinhahmojen -tai olentojen *cosplayaamista*, mutta ulkomuodosta tehdään mahdollisimman realistinen. Pukuun käytetään karvakangasta, valmistetaan tassut, häntä ja usein myös irrotettava pää, tai sitten luodaan erittäin voimakas meikkimaski.

Gijinka: Ihmisversio jostakin objektista, eläimestä tai olennosta. Japanista suora käänös on *conversion personification* = *personalisaatio*. Oleellista on, että design ei muutu liikaa, jotta hahmo pysyy tunnistettavana.

Genderbend/genderswap: Cosplayn muoto, jossa hahmon sukupuoli vaihdetaan vastakkaiseksi sukupuoleksi. Usein tarkoituksena on tehdä hahmosta omaan sukupuoleen sopivampi. Oleellista on, että hahmo pysyy tunnistettavana.

Photoshoot: Valokuvausretki- tai tilanne. Ne ovat usein epävirallisia, kaveriporukan sisällä tapahtuvia, mutta voivat olla myös ennalta sovittuja jonkun harrastelija valokuvaajan kanssa. Moni *cosplayharrastaja* on kehittynyt niin taitavaksi *cosplayvalokuvauksessa*, että tekee *photoshooetteja* myös *tuntemattomien cosplayhar-*

rastajien kanssa pyydettyä. Photoshooiteja järjestetään joko coneissa tai cosplayaajien valitsemassa paikassa.

Proppi: Tulee sanasta *property* eli omaisuus. Se on hahmolle kuuluva rekvisiitta. Se voi olla hyvin pieni tai sitten iso, kuten sauva, miekka tai ase. Myös teatterissa käytetään tietyistä rekvisiitoista nimitystä proppi.

Reffikuva: Tulee sanasta *reference picture* eli viittauskuva. Tarkoittaa lähdemateriaalista otettua kuvaa, joka toimii mallina asun tekemisessä. Yleensä tarvitaan monia kuvia, jotta asusta saa kokonaiskuvan.

Ryhmäcosplay (cosplayryhmä): Ryhmäcosplay on cosplayta, jossa harrastajat ovat sopineet tekevänsä eri puvut samasta lähteestä ja viettävät aikaa con-tapahtumassa, miitissä tai valokuvausretken muodossa.

Steampunk(versio): Steampunk on alakulttuuri, jossa yhdistyy 1800-luvun Englannin pukeutumistyyli höyrykoneisiin, kellokoneisiin ja nykytekniikkaan. Steampunk-cosplayn tekeminen tapahtuu samalla tavalla kuin muissakin versioissa: säilytetään hahmolle tyypilliset elementit, mutta muutetaan niitä edustamaan steampunkin tyyliä.

Zombieversio: Verinen tai kuolleen näköinen versio hahmosta. Suosittuja esimerkeiksi halloweenina.

TEEMAHAASTATTELURUNKO

Esittely

- Ketä haastateltavat ovat ja kuinka kauan ovat harrastaneet cosplayta.

Itse tekeminen

- Onko tärkeää, että puku on itse tehty?
- Kuinka paljon siitä pitää olla itse tehty?
- Mitä mieltä olette valmispuvuista?

Suunnittelu

- Mistä lähdette puvun tekemisessä liikkeelle? (johdatteluna esimerkiksi kangaskauppaan meno, piirtäminen, tutoriaalien katsominen)
- Kuinka kauan suunnitteluun menee aikaa? (viimeisin asu)
- Saatteko suunnitteluun apua? Kenen kanssa pohditte cosplayasun ongelmia?

Toteutus ja luovuuden käyttö

- Teettekö kaavat itse vai etsittekö netistä, käsityölehdistä?
- Kenen kanssa teette pukuja?
- Peruukin muokkauksesta: tilaatteko netistä, muokkaatteko?
- Miten otatte huomioon seuraavia seikkoja:
 - Valmistuskustannukset
 - Hahmonäköisyys
 - Materiaalivalinnat
 - Tarkat yksityiskohdat
- Mikä edellä mainituista ovat tärkeimpiä?/Mihin kiinnitätte huomiota?
- Pitääkö puvun olla täydellinen jäljitelmä? Vai onko mielekkäämpää tehdä asu, miltä hahmo näyttäisi "meidän maailmassa"?
- Teettekö eri tyylisiä asuja esimerkiksi eri versioita kuten genderbend tai gijjinka? Mitä mieltä olette niistä?
- Mistä lähdette niiden suunnittelussa ja toteutuksessa liikkeelle?
- Mikä on luovinta/ hulluinta mitä olette tehneet cosplayn vuoksi?

Yhteisö

- Miten kuvailisitte cosplay-yhteisöä?
- Oliko harrastukseen helppo päästä mukaan? Koitteko kuuluvanne yhteisöön?
- Annetaanko yhteisössä muille palautetta?
- Onko palautteensaanti tärkeää? Miltä tuntuu saada palautetta?
- Oletteko saaneet huonoa palautetta, esimerkiksi jos joku osa on puuttunut asusta?

- Mikä on tuomaroinnin merkitys verrattuna muuhun kasvokkain saatuun palautteeseen.

Miksi cosplay?

- Miksi harrastatte cosplayta?
- Mitä se on antanut teille? / Mikä on parasta cosplayssa?
- Onko cosplayssa tietty hullutteleva asenne?