

”EI ME KAIKKI OLLA NIIN KAUHEITA!”
COSPLAY-KOMMENTEISSA AKTIVOITUVAT DISKURSSIT
SUOMI24-KESKUSTELUISSA

Suomen kielen
kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
13.1.2023

Anniina Höysniemi

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkimusaihe ja tutkimuskysymykset	1
1.2. Aikaisemmat tutkimukset cosplaysta Suomessa	2
1.3. Tutkimusaineiston esittely ja tutkijan positio	3
2. TEORIA JA METODI	4
2.1. Kriittinen diskurssianalyysi ja diskurssin määritelmä	4
2.2. Sisällönanalyysi kriittisessä diskurssianalyysissä	6
2.3. Korpusvetoinen kriittinen diskurssianalyysi	7
3. AINEISTON ANALYYSI	8
3.1. Identiteettidiskurssi	10
3.2. Kokemusdiskurssi	14
3.3. Poikkeavuusdiskurssi	17
3.4. Ulkonäködiskurssi	20
3.5. Yhteisödiskurssi	24
4. PÄÄTÄNTÖ	27
4.1. Johtopäätökset	27
4.2. Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusaiheet	28
LÄHTEET	30
LIITE	

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimusaihe ja tutkimuskysymykset

Tutkimukseni käsittelee Suomi24-keskustelujen kommentteissa aktivoituvia diskursseja eli vakiintuneita puhumisen tapoja (Raitala 2022: 55), jotka esiintyvät *cosplay*-sanan yhteydessä. Teen kriittistä diskurssianalyysiä vuosina 2009–2014 julkaistuista kommentteista, jotka ovat hakutuloksia Korp-konkordanssihakuohjelman laajennetussa haussa. Aineisto on kerätty käyttäen korpusvetoista menetelmää, jossa tutkittavat ilmiöt nousevat korpuksesta. Aineisto on lajiteltu diskursseihin sisällön- ja kriittisen diskurssianalyysin yhdistelmän avulla, josta kerron lisää alaluvussa 2.2. Tutkin kommentteissa kielenpiirteiden aktivoimia diskursseja, joihin sovellan Faircloughin diskurssianalyysin kolmijakoa sanastollisiin, kieliopillisiin ja rakenteellisiin valintoihin (2015: 128–153). Analyysini tulokset ovat laajempia diskursseja, jotka aktivoituvat *cosplay*ta ympäröivissä keskusteluissa.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Mitkä diskurssit aktivoituvat aineistossa useimmin ja mitkä diskurssit jäävät marginaaliin?
2. Mitä nämä useimmin esiintyvät diskurssit kertovat harrastuksesta?

Cosplay eli pukuilu näkyy kaduilla ja puhuttaa sosiaalisessa mediassa. Katja Valaskivi (2009: 32) toteaa *cosplay*n olevan ”Suomessa kenties eniten medianäkyvyyttä saanut japanilaisen populaarikulttuurin harrastuksen muoto”. *Cosplay*n määritelmä on laajentunut harrastuksen yleistymisen myötä tarkoittamaan ’kaikenlaisesta lähteestä tuleviksi hahmoiksi pukeutumista’ (Rönkkö 2016: 5). Olen itsekin *cosplay*n harrastaja eli *cos*saaja¹. Pohdin tutkijan positiota myöhemmin alaluvussa 1.3.

Harrastuksen laajenemisesta Suomessa ja maailmalla kertoo conien eli suurfanitapahtumien määrän lisääntyminen sekä olemassa olevien tapahtumien kävijämäärän kasvaminen. Kaikki kävijät eivät suinkaan ole *cosplay*-harrastajia, mutta *cosplay* on näkyvä osa tapahtumia erilaisten hahmojen pukujen kautta. Tapahtumien kasvuesimerkkinä voidaan

¹ Asuni ovat inspiroituneet sekä länsimaalaisista että aasialaisista lähteistä. Olen pukeutunut kuluneen vuosikymmenen aikana muun muassa Taru Sormusten Herrasta -elokuvissa seikkailevan Legolas-haltian saappaisiin ja One Piece -mangasta ja -animesta tutun Sanji-kokin pukuun.

pitää vuonna 2009 perustettua lahtelaista suurfanitapahtumaa Desuconia. Se veti perustamisvuonnaan paikalle 1 643 kävijää, ja vuoteen 2014 mennessä kävijämäärä oli saavuttanut 2 900 kävijän ylärajan (Kehittyvien conien Suomi ry). Tutkimuksen aikaväli on valittu Desuconin kehityskulkua mukailleen. Aikaväli alkaa tapahtuman perustusvuodesta 2009 ja päättyy vuoteen 2014, jolloin Desuconin talvitapahtuma, Desucon Frostbite, muuttui toistaiseksi Suomen ainoaksi ikärajalliseksi animetapahtumaksi (Kehittyvien conien Suomi ry).

1.2. Aikaisemmat tutkimukset cosplaysta Suomessa

Suomi24-keskusteluissa tapahtuva kommentointi on ollut tutkimuksen aiheena jo aiemmin Oulun yliopistossa, esimerkiksi diskurssianalyysin (ks. esim. Meriläinen 2020) ja semantiikan kohteena (ks. esim. Laurila 2017). Aineistona Suomi24-keskustelujen tutkiminen ei ole uutta, mutta nostan tutkimuksessani sieltä esiin uuden aiheen. Suomessa cosplayta on tutkittu jonkin verran muun muassa kyselytutkimusten avulla, mutta aikaisemmin aihetta ei ole vielä tutkittu korpusaineiston avulla. Aikaisemmat tutkimukset ovat myös olleet muilta aloilta kuin fennistiikasta ja tutkimukseni tarkoituksena onkin tuoda cosplayn tutkiminen myös kielitieteiden piiriin. Näen, että kielitieteissä on hyödyllisiä teorioita ja metodeja, joiden avulla cosplayn kaltaisten harrastusten ilmentymiä voisi ymmärtää paremmin juuri niitä ympäröivää kieltä tutkimalla.

Aiempiä tutkimuksia yhdistää muun muassa niiden keskittyminen ruumiiseen ja identiteettiin. Identiteettiä, sen rakentumista ja ilmaisemista cosplayn kautta ovat tutkineet esimerkiksi Mäntysaari (2020) ja Siltanen (2019). Ulkonäköä, ruumisnormeja ja *blackface*-ilmiötä ovat puolestaan tutkineet Hyvärinen (2021), Peltokoski (2018) ja Rissanen (2017). Lähimpänä omaa tutkimustani on Rönkön (2016) tutkimus cosplayn julkisuuskuvasta, koska sekin on kiinnostunut siitä, millainen kuva cosplaysta annetaan ulospäin. Vaikka aineistoni on ajallisesti vanhempaa kuin aikaisemmissa tutkimuksissa käytetty, kosketan analyysissä ainakin sivuavasti samankaltaisia havaintoja kuin aikaisemmat tutkimukset. Se, että samankaltaiset aiheet ovat yhä näkyvillä tuoreemmissakin aineistoissa, kertoo aiheiden keskeisyydestä cosplaysta puhuttaessa.

1.3. Tutkimusaineiston esittely ja tutkijan positio

Aineistoni koostuu vuosina 2009–2014 Suomi24-keskusteluissa julkaistuista kommentteista, jotka löytyvät Korp-konkordanssihakuohjelmalla. Olen käyttänyt tutkimuksessani hakuohjelman laajennettua hakua, jossa hakuehto on, että tulos sisältää sanan *cosplay*. Tällä rajauksella halusin tuottaa mahdollisimman laajan aineiston, jossa myös mahdolliset taivutusmuodot ja yhdyssanat tulisivat esille. Yhdyssanojen löytäminen osoittautui aineistossa hedelmälliseksi lisäksi, sillä yhdyssanojen osat aktivoivat toisinaan itsessään diskursseja, jolloin laajemman muotokirjon hakeminen hakusanalle on ollut perusteltua tutkimuksessani. Ennen aineiston tarkempaa rajausta Korp-hakuohjelma löysi yhteensä 400 hakutulosta², jotka sisältävät sanan *cosplay* ainakin jossain muodossa.

Tein aineistolle kolme rajausta. Esittelen aineiston rajaamista tarkemmin liitteessä. Otin aineistoon mukaan sellaiset kommentit, jotka ovat pidempiä kuin yksi sana ja joissa aktivoituvat diskurssit liittyvät cosplayn johonkin piirteeseen. En ottanut aineistoon muun muassa mainoksia tai vihapuhetta sisältäviä kommentteja. Lopullinen aineistoni koostuu 151 kommentista. Näissä kommentteissa aktivoituu ainakin yksi 13 erilaisesta diskurssista, jotka erotin toisistaan aineiston sisällön perusteella. Käsittelen analyysiluvussa 5:ttä useimmin esiintyvää diskurssia, jotta saan laajemman kuvan niissä vakiintuneista puhe-tavoista.

Eräs keskeisistä syistä tutkimuksen aiheen valinnalle oli oma harrastajataustani. Juhilan (2016: 412) mukaan tämä tarkoittaa myös ”suhdetta analysoitavaan kielelliseen toimintaan ja tapaan, jolla tutkija lähestyy ja analysoi tutkimusaineistoaan”. Tunnistan itseni diskurssianalyysiä tekevän tulkitsijan positiosta (Juhila 2016: 423–430). Ymmärrän tulkintaresurssien kuten aikaisemman kokemuksen vaikuttavan muun muassa siihen, minkä virkkeiden tulkitsen aktivoivan juuri cosplayhin liittyvää diskurssia, koska minulla on harrastajana jo jonkin verran ennakkotietoa esimerkiksi termistöistä. Ymmärrän myös sen mahdollisuuden, että joku toinen voisi tulkita virkkeessä aktivoituvien diskurssien viittaavan johonkin toiseen aiheeseen. Valitsin tutkimukseen vain kommentteja, jotka sisälsivät sanan *cosplay*, jotta kommenttien valinta ei perustuisi vain omaan tulkintaani puheenaiheesta, vaan analyysin vihjeet ovat aineistossa (Juhila 2016: 423).

² Hakutulosten määrä on saatu Korp-hausta 30.10.2022. Näistä kommentteista ensimmäisessä rajauksessa karsiutui pois 207 hakutulosta. Seuraavat kaksi rajausta karsivat aineistosta vielä yhteensä 42 hakutulosta.

2. TEORIA JA METODI

2.1. Kriittinen diskurssianalyysi ja diskurssin määritelmä

Tutkimukseni teoreettinen tausta nojautuu kriittiseen diskurssianalyysiin. Olen valinnut diskurssianalyysin teoreettiseksi viitekehiksekseni, koska sen avulla voin tutkia sosiaalisia ilmiöitä, jotka ilmenevät kielenkäyttäjien kielellisissä valinnoissa (Jokinen, Juhila & Suoninen 2004a: 37). Tarkoitukseni ei ole arvioida yksilöiden ajatuksia cosplayhin liittyen vaan tutkia jaettuja kokemuksia, jotka ilmenevät jaettujen kielellisten valintojen kautta aktivoituvissa diskursseissa. Pietikäisen (2000: 195) mukaan nykyisin kriittisen diskurssianalyysin tutkimuksen kohteena onkin ”miten kielen sosiaalinen käyttö ja valtasuhteet ovat kietoutuneet yhteen”, jonka avulla voidaan selvittää esimerkiksi cosplayn sisäisiä valtasuhteita muun muassa harrastajien välillä. Olen kuljettanut kriittisen diskurssianalyysin rinnalla metodina myös sisällönanalyysiä kuten Saviniemi (2015) väitöskirjassaan, josta kerron lisää alaluvussa 2.2.

Diskurssi voidaan määrittää usealla eri tavalla. Pietikäisen (2000: 192) määritelmän mukaan diskurssit ovat jotain, joilla on sosiaalisia vaikutuksia ympäröivään maailmaan. Diskurssin sosiaalinen puoli näkyy myös Faircloughin (2015: 7) diskurssin määritelmässä ”kielenä, jota katsellaan tietyllä tavalla osana sosiaalista prosessia (osana sosiaalista elämää), joka liittyy muihin osiin”. Diskurssi on yhteydessä ihmisten väliseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen, jossa Pietikäisen (2000: 199) mukaan korostuu kielenkäytön yhteiskunnallisuus. Saviniemi (2015: 88) määrittää, että ”diskurssit ovat - - asioiden merkityksellistämisen ja kuvaamisen tapoja - -” eli niiden avulla hahmotetaan maailmaa. Kyseessä on ilmiö, jonka erottaminen ympäröivästä maailmasta ja kontekstista menettää aina jotain sisällöstä, mutta kaikki konteksti ei välttämättä ole kyseisessä tutkimuksessa tutkimuksen kannalta oleellista (Fairclough 2015: 9–10).

Määrittelen **diskurssin** tutkimuksessani näitä aikaisempia määritelmiä mukaillen ’kielenkäytön tapana, jolla on tarkoitus vaikuttaa maailmaan ja merkityksellistää asioita välittömässä lähikontekstissaan’. Tällöin kielenkäytön erilaiset valinnat voivat aktivoida joko erilaisia diskursseja tai samojen diskurssien eri osa-alueita. Näen diskurssin ennen kaikkea lähikontekstissaan vaikuttavana kielenkäyttönä, jolla on kyky muokata kommentin lukijan tai kuulijan ajatuksia ympäröivästä maailmasta.

Mukaien diskurssianalyysissä Faircloughin mallia (2015: 128–153), jonka keskiössä ovat kielenkäyttäjän tekemät kielelliset valinnat, jotka voivat olla sanastollisia, kieliopillisia tai rakenteellisia. Sanastolliset ja kieliopilliset valinnat ovat tutkimuksessani keskeisesti läsnä, kun taas Faircloughin esittelemät rakenteelliset piirteet eivät ole huomattavasti esillä kommenttien vapaamuotoisen rakenteen takia. Faircloughin sanastollisiin ja kieliopillisiin kielellisiin valintoihin lukeutuvat muun muassa erilaiset verbi-, substantiivi-, adjektiivi- ja pronomivalinnat, joita analysoin kommentteista analyysiluvun 3. alaluvuissa.

Taustaoletuksena tutkimuksessani on, että konteksti on oleellinen osa diskurssin aktivoitumista ja sisällön ymmärtämistä. Luukka (2000: 140–141) kuvaa tällaisen ajattelun olevan peräisin funktionaalisesta näkökulmasta, jossa kontekstitonta virkettä ei ole mielekästä tulkita. Rajasin kommentin kontekstiksi sen kappaleen, jossa *cosplay*-sana esiintyy ainakin kerran, jotta kommenttien kontekstien laajuus olisi yhtenäisempi pituuden puolesta. En ottanut kontekstiksi esimerkiksi koko kommenttiketjua, sillä niissä aihe saattoi vaihtua usein ja kaikki kommentit eivät olleet peräisin yhtä laajoista kommenttiketjuista.

Kontekstin rajauspäättös johtaa väistämättä siihen, että tutkimani kommentit ovat uudelleenkontekstualisoituja (*recontextualized*). Faircloughin (2015: 9) mukaan kriittistä diskurssianalyysiä tehtäessä tutkija myös uudelleenkontekstualisoi diskurssia, jonka uusi konteksti on harkitusti valittu. Tällainen on tutkimuksessani väistämätöntä, koska haluan selvittää yhtäläisyyksiä ja eroja eri vuosina sekä eri keskustelutilanteissa julkaistuissa kommentteissa. Kommentille tapahtuu uudelleenkontekstualisoitumista, kun eristän sen alkuperäisestä kommenttiketjun kontekstista esimerkiksi kirjoitusvuoden tai aktivoituvien diskurssien perusteella, ja tulkitsen kommenttia suhteessa muihin saman kirjoitusvuoden tai diskurssin kommentteihin.

Tutkimuksessani diskurssin voi aktivoida pienimmillään yksittäinen sana eikä sama sana voi aktivoida kuin yhden diskurssin kerrallaan. Tutkimuksessani diskurssi voi aktivoitua myös muissa virkkeissä, jotka eivät sisällä hakusanaa *cosplay*. Teen tällaisista virkkeistä omia tulkintojani saatavilla olevan kontekstin perusteella ja arvioin, liittyykö aktivoituva diskurssi cosplayhin. Jokisen ja Juhilan (2004b: 80) mukaan merkityssysteemit eli diskurssit voivat esiintyä palasina, joista analyysissä tuotetaan kokonaisia diskursseja.

Kokonaisen kommentin ei näin ollen tarvitse edustaa yhtä selkeää diskurssia, jotta siinä voi aktivoitua jokin tietty diskurssi.

2.2. Sisällönanalyysi kriittisessä diskurssianalyysissä

Toinen keskeinen analyysimetodi tutkimuksessani on sisällönanalyysi. Sisällönanalyysi toimi tutkimuksessani kommenttien ryhmittelyssä eri diskursseihin ja näiden diskurssien sisällä olevien eri näkökulmien pelkistämässä laajemmiksi ilmiöiksi. Olen ottanut tutkimuksessani mallia Saviniemen (2015) sisällön- ja diskurssianalyysin yhdistämisestä, sillä myös oma aineistoni koostuu suuresta joukosta yksilöllisiä kirjoittajia. Sisällönanalyysi mahdollistaa heterogeenisestä aineistosta yleistävämpien johtopäätöksien tuottamisen (Saviniemi 2015: 79). Kuten Saviniemi (2015: 86) määrittelen aineiston sisältöluokat eli tutkimuksessani esiintyvät diskurssit vasta aineistoon tutustumisen aikana.

En ole kuitenkaan Saviniemen tavoin lähtenyt etsimään jokaisesta kommentista yksittäisiä sanoja, jotka toistuvat kommentista toiseen. Olen kiinnittänyt diskursseissa toistuviin sanoihin huomiota vain, jos niiden toistuvuus on ollut riittävän huomattavaa. Ero johtunee ennen kaikkea aineistojemme erilaisuudesta. Saviniemen (2015) väitöskirja perustuu kyselytutkimukseen, jossa vastaajat ovat vastanneet samoihin kysymyksiin, kun taas oma aineistoni koostuu useista eri aihepiireistä lähtöisin olevista kommentteista. Sen sijaan sisällönanalyysi on tutkimuksessani aineistoa pelkistävässä tehtävässä, mikä vastaa lähemminkin Saviniemen (2015: 202) induktiivista sisällönanalyysiä.

Salo (2015: 166) kritisoi artikkelissaan, että sisällönanalyysiin tartutaan toisinaan liian kevyin perustein ja ymmärtämättä, että sisällönanalyysi tuottaa luokitteluja, eikä lopullisia tuloksia. Tutkimuksessani sisällönanalyysi on kriittisen diskurssianalyysin tukena aineiston ryhmittelyssä, eikä näitä kahta ole jokaisessa tutkimusvaiheessa edes mielekästä erottaa toisistaan. Salon (2015: 169) kritiikissä nousee esille myös sisällönanalyysin hyöty – sen avulla voidaan tuottaa suurista aineistoista helpommin käsiteltäviä muotoja. Tämä on oleellista tutkimuksessani, jotta voin tutkia koko aineistoa tasaveroisesti. Salo (2015: 178) toisaalta kritisoi, että tällainen aineistojen yhdistäminen kadottaa aineistosta yksilölliset kirjoittajien äänet. Kriittisen diskurssianalyysin kohde ei ole yksilö, vaan sosiaaliset ilmiöt (Jokinen, Juhila & Suoninen 2004a: 37). En tämän huomion nojalla näe

Salon tavoin, että yksilöllisten äänten häviäminen vaikuttaisi tutkimuksessani, koska yksilöt eivät ole tutkimukseni kiinnostuksen kohteena. En häivyttä yksilöllisiä ääniä kokonaan aineistostani, vaan aineistoesimerkit ovat alkuperäismuodossaan tekemiäni rajauksia lukuun ottamatta.

2.3. Korpusvetoinen kriittinen diskurssianalyysi

Käytän korpustyökaluja aineistonkeruumetodina ja Korp-konkordanssihakuohjelman Suomi24 virkkeet -korpus toimii tutkimuksessani materiaalipankkina. Korpus on tekstikokoelma, joka on kerätty tietyssä kielenkäyttökontekstissa ja jota tutkimalla voidaan tietokoneavusteisesti havaita kaavamaisuutta laajassakin aineistossa (Hunston 2002: 1–2). Korpuksen avulla kykenen hankkimaan nopeasti laajan aineiston aidoista kielenkäyttölanteista, joidenka etsiminen ilman korpustyökaluja veisi yksittäiseltä tutkijalta paljon aikaa. Mukailen kriittisen diskurssianalyysin ja korpuksen yhdistämisessä Lehdon (2018) väitöskirjaa.

Tutkimukseni on lähtökohtaisesti korpusaineistopohjainen tutkimus. [Korpus]aineistopohjaisessa tutkimuksessa tutkijan havainto kielestä toimii lähtökohtana tutkimukselle (Jantunen 2009: 102). Tutkimukseni lähtökohtana on ollut huomio siitä, että cosplaysta puhutaan vaihtelevaan tapaan niin harrastajapiirin sisällä kuin sen ulkopuolella. Huomioin Lehdon (2018: 78) tavoin, että korpusaineistovetoisella analyysillä on mahdollista nostaa esiin sellaisia ilmiöitä kielestä, jotka vaativat laajan aineiston sekä kvantitatiivisen tiedon todistukseksi merkittävydestään, poikkeavuudestaan tai arkistumisesta. Käytän kvantitatiivisen tiedon hankkimiseen diskurssien esiintyvyyden taulukointia, jonka esitelen tarkemmin liitteessä.

En koe tutkimukseni olevan aineistoesimerkein tuettu tutkimus, koska en etsi tiettyyn teoriaan tai hypoteesiin vahvistusta aineistostani (Jantunen 2009: 102). Sen sijaan tutkimukseni on jossain määrin myös korpusaineistovetoinen. Korpusaineistovetoisuus tulee tutkimuksessani siitä, että korpusaineistosta nousevat ilmiöt ohjaavat tutkimuksessani diskurssien nimeämistä ja luokittelua. Jantunen (2009: 105) toteaa, että tutkimuksen edetessä siihen voidaan hyödyntää erilaisia lähestymistapoja, mikä voi aiheuttaa sen, että alkuun aineistopohjainen tutkimus alkaakin muistuttaa aineistovetoista.

3. AINEISTON ANALYYSI

Esittelen tässä luvussa aineiston kriittistä diskurssianalyysia. Aineistossani nousee esille 13 erilaista aktivoituvaa diskurssia, jotka olen nimennyt sisällönanalyysin avulla. Tutkimuksessani nousee selkeimmin esille viisi keskeistä diskurssia, jotka kaikki esiintyvät yli 40 kertaa aineistossa. Käsittelen näitä keskeisimpiä diskursseja tarkemmin esimerkkien avulla tämän luvun alaluvuissa niin, että aloitan useimmin aktivoituneesta identiteettidiskurssista ja päätän yhteisödiskurssiin. Kandidaatintutkielman rajallisuuden takia en käsittele kaikkia diskursseja³ vaan ainoastaan viittä keskeistä sekä ulkonäködiskurssin yhteydessä hieman eroottisuusdiskurssia⁴.

Taulukossa 1 on näkyvissä, kuinka usein kukin diskurssi aktivoituu eli esiintyy aineistossa. Olen laskenut määrät Excel-taulukko-ohjelman avulla 151 kommenttiin rajaamani aineiston pohjalta. Diskursseista yli puolet esiintyvät enemmän kuin 30 kertaa koko aineistossa kuten taulukosta 1 näkyy. Tämä tarkoittaa sitä, että suurin osa diskursseista esiintyy ainakin joka viidennessä kommentissa tai useammin.

TAULUKKO 1. Taulukointi siitä, kuinka useassa kommentissa diskurssi aktivoituu.

Diskurssin nimi	Esiintyy aineistossa	Diskurssin nimi	Esiintyy aineistossa	Diskurssin nimi	Esiintyy aineistossa
Identiteetti	57	Ominaisuus	34	Eroottisuus	18
Kokemus	52	Arkisuus	33	Mukavuus	17
Poikkeavuus	49	Valmistus	26	Kisaus	8
Ulkonäkö	47	Oikeanlaisuus	23		
Yhteisö	46	Vastustus	22		

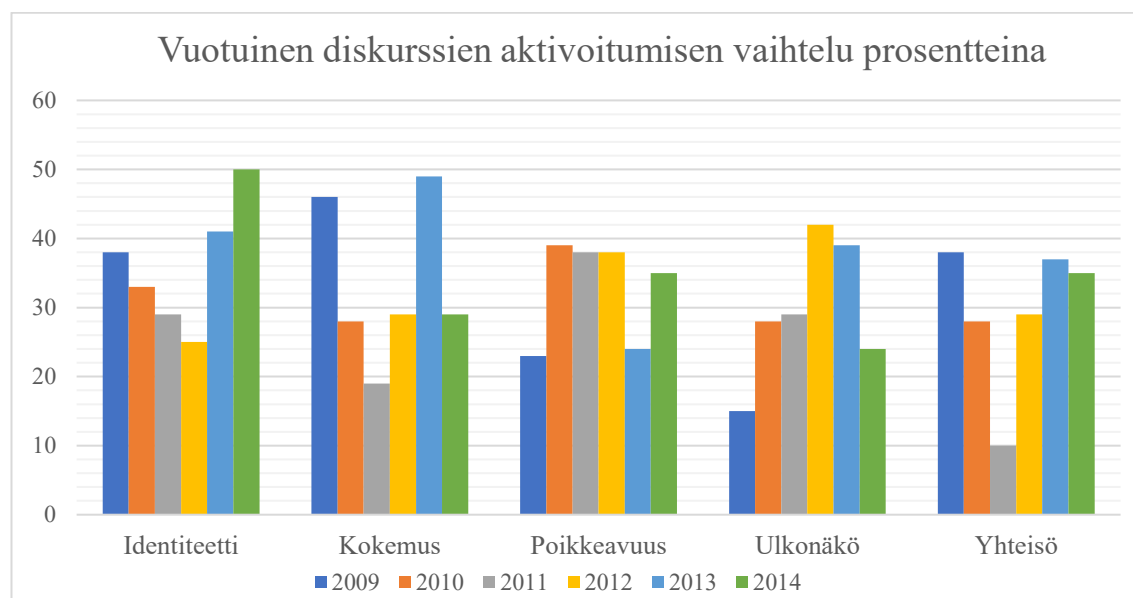
Diskursseja esiintyy kommentteissa kaiken kaikkiaan 432 kertaa, mikä on lähes kolme kertaa yhtä paljon kuin käsittelyssä olleiden kommenttien määrä. Tämä selittyy sillä, että useat diskurssit esiintyivät toistensa kanssa samassa kommentissa. Suurimmassa osassa aineiston kommentteista esiintyi yhtä aikaa ainakin 2 tai 3 eri diskurssia, johon vaikuttaa esimerkiksi kommenttien pituuden vaihtelu. Kommenttien pituus vaihtelee yhdestä

³ Poisrajautuneita diskursseja ovat ominaisuus-, arkisuus-, valmistus-, oikeanlaisuus-, vastustus-, mukavuus- ja kisausdiskurssit. Tein rajauksen kvantitatiivisen datan pohjalta eli tarkemmin tutkittavat ilmiöt on valittu aineistovetoisesti.

⁴ Erotiikkadiskurssi esiintyy osassa kommentteista ulkonäködiskurssin yhteydessä. Näissä kommentteissa eroottisuus viittasi ennen kaikkea ulkonäön viehättävyyteen viittaamatta suoraan seksuaaliseen aktiin.

virkkeestä liki 400-sanaisiin yksittäisiin kommentteihin, joissa myös aiheen vaihtelu on yksivirkkeisisiä kommentteja suurempaa. Vaikka suurimmassa osassa kommentteista aktivoituu kahta tai useampaa diskurssia samaan aikaan, käsittelen analyysiluvun alaluissa esimerkeissä pääasiassa vain yhtä diskurssia kerrallaan säilyttääkseni selkeyden ja johdonmukaisuuden.

Kaikissa diskursseissa on aineistossani nähtävissä vaihtelua vuosien välillä. *Cosplay*-sanan hakutulokset lisääntyvät jonkin verran vuodesta 2009 vuoteen 2014 mennessä Suomi24-aineistossa, mikä kertoo harrastuksen nimeämisen yleistyneen aineiston kommentteissa. Kuviossa 1 kuvataan viiden aineistossa useimmin esiintyneen diskurssin esiintyvyyksien vaihtelua prosentteiksi muutettujen keskiarvojen avulla.



KUVIO 1. Yleisimmät diskurssit ja niissä esiintyvä vaihtelu.

Kuvio 1 osoittaa, että poikkeavuusdiskurssin esiintyvyys pysyy tasaisimpana kuuden vuoden aikavälillä. Merkittävää on se, että useimmin esiintyvässä identiteetidiskurssissa on nähtävissä jopa laskeva suuntaus ennen kuin se kääntyy voimakkaaseen nousuun vuonna 2013. Paljon jyrkempi lasku ja nousu esiintyy myös kokemus- ja yhteisödiskursseilla, joilla kummallakin vuosi 2011 on heikoimman esiintyvyyden vuosi. Kuvio 1 osoittaa ennen kaikkea keskusteluaiheiden vaihtelun vuosien välillä niin, että toisinaan jokin asia voi olla hyvinkin keskeinen ja seuraavan parin vuoden päästä käytännössä puuttua aineistosta. Huomion arvoista on sekin, että kaikki yleisimmistä diskursseista esiintyivät joka vuosi, mikä korostaa niiden keskeisyyttä cosplaysta puhuttaessa. Pienemmissä

diskursseissa on vuosia, joidenka kohdalla osa diskursseista ei aktivoitu, mikä näkyy liitteen kuviossa 2.

Olen antanut kullekin aineiston kommentille oman koodin tunnukseksi jo ennen tämän luvun analyysivaihetta. Esimerkiksi koodi (11PU13) tarkoittaa kommenttia, joka on julkaistu vuonna 2011, sen kirjoittajan nimimerkki alkaa p-kirjaimella ja tämä kommentti aktivoi ulkonäködiskurssia. Esimerkkikommentti on vuoden mukaan ryhmittelyssä kolmastoista. Koodissa ensimmäinen numero on siis vuosiluku ja toinen, koodin lopussa oleva kuvaa järjestyslukua, joka perustuu samana vuonna julkaistuihin muihin kommentteihin. Koodin kaksi kirjainta edustavat kirjoittajan nimimerkin ensimmäistä kirjainta tai merkkiä ja toinen kirjain edustaa kommentissa esiintyvää yhtä keskeistä diskurssia. Muut analyysivaiheet ovat tarkemmin nähtävissä tutkimuksen lopussa olevassa liitteessä. Olen kirjoittanut liitteeseen analyysivaiheet lukijan nähtäväksi, vaikka Saviniemi (2015: 80) toteaa tällaisen vaiheiden eksplisiittisen kuvaamisen olevan epätavallista fennistiikassa. Olen kuitenkin todennut, että tämä voi auttaa tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa sekä antaa konkreettisen esimerkin tuleville diskurssianalytikoille.

3.1. Identiteetidiskurssi

Tutkimukseni näyttää, että cosplayn yhteydessä käydään sivuavasti keskustelua myös harrastajien identiteetistä. Kyseessä vaikuttaa ennen kaikkea olevan identifioituminen poikkeavuuden kanssa sekä harrastusten tuottama identiteetti, jota kutsun tutkimukseni harrastusidentiteetiksi. Ulla Siltanen (2019: 16) määrittää pro gradu -tutkimuksensa identiteetin asiaksi, joka ”[sekä] rakentuu suhteessa yhteiskuntaan että henkilökohdallisen narratiivimme osana”. Harrastusidentiteetti on siis jotain, jota harrastaminen ja yhteiskunta harrastuksen ympärillä rakentavat. Ihmisillä on myös useita sosiaalisia identiteettejä, joista tilanteeseen sopivin nousee pinnalle (Eriksen 2004: 353). En ole nähnyt mielekkääksi erottaa muita japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen muotoja harrastajaidentiteetistä, koska harrastaja voi nostaa myös muita identiteettejä esiin, jos ne sopivat tilanteeseen paremmin kuin cosplay-harrastajaidentiteetti.

Kielitoimiston sanakirjan (KS 2022 s.v. *samastua*) mukaan samastuessa henkilö hahmottaa jonkin samaksi tai samastaa itsensä siihen kuuluvaksi. Näen, että yhteisien termien

käyttäminen harrastajapiireissä on tapa, jolla harrastajat hahmottavat itselleen ja muille kuuluvansa johonkin joukkoon. Aineistossani esiintyviä jaettuja termejä ovat muun muassa *ernu* eli *Urbanin sanakirjan* (US 2008 s.v. *ernu*) mukaan ’erilainen nuori’ ja *otaku* eli ”anime- tai mangafani tai japanilaisen populaarikulttuurin harrastaja” (Valaskivi 2009: 26). Identiteetidiskurssia aktivoivat pääsääntöisesti substantiivivalinnat, jotka liittyvät harrastajan identiteettiä kuvaaviin termeihin tai oheisharrastusten nimeämiseen. Seuraavaksi esittelen muutamia identiteetin nimeämisiä kommentoijissa.

- (1) -- **Olen ernu. Pidän vain muutamasta animesta/mangasta. Rakastan japanilaisia pelejä, j-rockia, cosplayta ja kulttuuria.** -- (10KI1)
- (2) -- **löysin uuden harrastuksen (cosplay) - - oon tällä hetkel 9lk kuvailisin itteeni ernuks ehkä wnb otakuks jotkut sanoo emoks mut silti oon edellee oma itteni en todellakaa lähtis muuttumaa massapaskaks.** -- (13MY29)

Kommentoijat nimeävät itsensä toisinaan johonkin tiettyyn ryhmään kuuluviksi käyttäen ryhmien jakamia substantiiveja, jotka aktivoivat tutkimuksessani identiteetidiskurssia. Esimerkin (1) tavoin toisinaan pelkkä itsensä nimeäminen riittää, mutta myös esimerkin (2) kaltaisia tapauksia esiintyy, jossa identiteettiä lähdetään määrittämään enemmän. Molempia esimerkkejä (1–2) yhdistää se, että henkilöt nimeävät cosplayn yhdistävänä harrastuksena. Mielenkiintoisesti esimerkin (1) kommentoija nimeää itsensä ainoastaan *ernuna*, jota hän korostaa ensimmäisessä persoonassa olevalla verbillä *olen* identifioituvansa substantiivin mukaan.

Esimerkki (2) puolestaan nimeää itsensä *ernuksi*, *wnb otakuksi* (eng. *wannabe*) eli hän haluaa olla ’henkilö, joka haluaa olla jotain tai tulla joksikin, mitä ei oikeasti ole’ (US 2012 s.v. *wannabe*), ja lopulta kommentoija lisää muiden kutsuvan kommentoijaa myös *emoksi* eli ’tietynlaisen musiikin kuuntelijoiden joukon jäseneksi sekä usein tummasävyisen muotityylin seuraajaksi’ (US 2008 s.v. *emo*). Esimerkissä (2) on nähtävissä myös merkkejä siitä, että niin sanottuun massaan identifioituminen on vastustettava ajatus. Tästä kielii negatiivissävytteisen yhdyssana *massapaska*, jota käytetään translatiivimuodon *massapaskaks[i]* kautta kuvaamaan muuttumista (VISK 2008 § 481). Poikkeavuus nähdään parempana vaihtoehtona ja siihen identifioituminen on tyypillisempää aineistossa kuin itsensä nimeäminen niin sanotun *massan* jäseneksi.

Esimerkissä (2) on myös ensimmäisessä persoonamuodossa oleva *kuvailisin*-verbi, jonka konditionaalimuoto kertoo kommentoijan identifioituvan mahdollisesti ainakin ernuksi (VISK 2008 § 1592). *Ehkä*-partikkeli *wnb otakuks* edellä kuvaa mahdollisuutta identifioitua myös näiden identiteettien kautta (VISK 2008 § 1603). Toisaalta modaalinen *ehkä*-partikkeli voi osoittaa myös epävarmuutta, jolloin varmaa kommentoijan identifioitumista ei pysty päättämään kommentin pohjalta (VISK 2008 § 667). Esimerkki (2) edustaa tutkimuksessa toisinaan nähtävissä olevaa identiteettien sekoittumista yhdeksi, koska kommentoija osoittaa epävarmuutta identiteettien rajoista esimerkiksi *ehkä*-partikkelilla. Kriittisen diskurssianalyysin avulla en voi tässä tutkimuksessa varmaksi tietää, identifioituuko henkilö kummallakin termillä erikseen vai ovatko ne toistensa synonyymeja. Toisaalta aineistossa on nähtävissä myös rajanvedon tekoa *otakun* ja *ernun* välillä kuten esimerkissä (3), joten kyseessä voi olla sanojen lähes synonyyminen käyttö.

- (3) *Monet käyttää sanaa "ernu" kuvaamaan japani-fanieja. Mutta ne, jotka kustusvat itseään ernuikis ovat kyllä myönnettävästi wnb-tyylisiä.. Sillä monet "ernut" ovat vain mustavalkeaa massaa, joka tahtoo pukeutua erilaisesti. Ja monet sekoittavat ernun ja otakun. Otaku taas pukeutuu japanisti, lukee mangaa, vahtaa animee ja harrastaa myös usein cosplayta.*
(10¹³)

Esimerkki (3) on siitä mielenkiintoinen, että siinä väitetään termien sekoittamisen olevan yleinen ilmiö, koska kommentoija käyttää kvanttoripronominia *monet* kuvatessaan termien sekoittajien joukkoa (VISK 2008 § 740). Kommentin perusteella mahdollisimman suuri osa ihmisistä sekoittaa termit keskenään ja kuvaa sanalla *ernu* virheellisesti myös japani-faneja (VISK 2008 § 743). Kommentoija esimerkissä (3) pyrkii deskriptiivisillä lauseilla kuvaamaan termien ja näin ollen näiden identiteettien eroja. Identiteettien sekoittamisen lisäksi aineistossa esiintyy myös cosplayn ja oheisharrastusten yhdistämistä kuten näkyy esimerkin (3) lopussa sekä seuraavassa esimerkissä.

- (4) *mangahan on oivaa lukemista ja harrastus, kannatan.- - Ehkä joku harrastuskin voisi sua auttaa, luulisin että esim cosplay saattaisi kiinnostaa sua ja sen kautta tapaisit uusia ihmisiä. - - (12FY18)*

Oheisharrastusten kuten *animen*, *mangan* ja *japanin kielen opiskelun* mainitseminen cosplayn yhteydessä on yleistä aineistossa, varsinkin jos henkilö listaa mielenkiinnonkohteitaan tai harrastuksiaan. Esimerkissä (4) ehdotus cosplayn aloittamisesta mangaharrastajalle osoittaa kuinka tavalliseksi harrastajien parissa nähdään muidenkin

oheisharrastusten harrastaminen samanaikaisesti. Esimerkki (4) osoittaa kuitenkin konditionaalimuodolla *saattaisi* ennustamista sen sijaan, että väittäisi suoraan, että cosplay ja manga kuuluvat yhteen (VISK 2008 § 1592). Tämä osoittaa tietoisuutta siitä, että kaikki harrastajat eivät ole samanlaisia, mikä näkyy myös seuraavissa kommentteissa.

- (5) *Olen siis tällainen **manga-** ja **anime-harrastaja**, joka on jo vuosia haaveillut **Naruto-nimisen sarjan Akatsuki-tyyppisestä kaavusta**. - - Tietysti helppointa olisi tilata tällainen suoraan jostain **cosplay-kaupasta**, mutta tässä on muutama mutta. Eli: **en ensinnäkään ole tarkoittanut sitä minkäänlaiseen cosplay-käyttöön**, vaan kenties ihan arkikäyttöön - - (11VA21)*
- (6) *- - 2. **Katson animea**. Tämä on suurempi haloo-aihe ihmisille kuin pelit. Usko pois. **Se tekee sinusta iljettävän fantasiamaailmassa uiskentelevan olion**. **Vaikka ei edes harrastuksiin kuulu cosplayaamiset ym**, niin silti olen ja pysyn sen takia omituisena otuksena. - - (14SP16)*

Esimerkit (5–6) edustavat aineistossa sitä puolta, jossa anime-harrastajaksi identifioituminen ei tarkoita myös cosplayn harrastamista. Esimerkissä (5) cosplay nousee esille yhdysnassa *cosplay-käyttöön*, kun kommentoijan täytyy tarkentaa, mihin tarkoitukseen hänen etsimä vaatekappaleensa olisi menossa. Tällaisella tarkentamisella esimerkin (5) kommentoija korostaa, ettei identifioitu cosplayn harrastajaksi, vaikka harrastaakin muita japanilaisen populaarikulttuurin osa-alueita ja haluaa pukeutua anime-sarjan hahmon tyyliin. Kommentoija näkee, että henkilö voi pukeutua kuten anime-sarjan hahmot, mutta ei välttämättä vielä lukeutua cosplayn harrastajaksi, koska pelkkä pukeutuminen ei tee asun käyttämisestä *cosplay-käyttöä*.

Esimerkki (6) puolestaan kieltää harrastuksen suoraan sanoen ”vaikka ei edes harrastuksiin kuulu cosplayaamiset” ja näin aktivoi identiteettidiskurssia erottautumalla cosplay-harrastajiksi identifioituvista henkilöistä. Esimerkissä (6) kommentoija kuvaa omaa animeharrastamista poikkeavuutena muista, mikä aktivoi poikkeavuusdiskurssia adjektiivilla *iljettävän*, verbiketjulla *tekee (fantasiamaailmassa) uiskentelevan* ja substantiivilla *olio*, joista kaikkia on käytetty kontekstissa negatiivisessa merkityksessä. Kommentoija näin osoittaa, että cosplayn harrastaminen koetaan myös negatiivisena poikkeavuutena.

Harrastajien identiteetti ilmenee niin harrastusten nimeämisessä kuin erilaisten ryhmäidentiteettien nimitysten, kuten *ernu* ja *otaku*, käytössä. Termien käyttöön liittyviä epäselvyyksiä esiintyy myös harrastajien parissa, jota toiset koettavat selvittää. Aina yhden japanilaisen populaarikulttuurin osa-alueen harrastaminen ei myöskään tarkoita, että

henkilö harrastaisi kaikkea siihen läheisesti liittyvää. Myös Rönkkö (2016: 52–53) huomaa tutkimuksessaan, että anime-fanit eivät aina ole myös cosplayharrastajia, mutta tämä ei tarkoita, etteivät he olisi tietoisia cosplaysta kuten myös esimerkeissä (5–6) näkyy.

3.2. Kokemusdiskurssi

Kokemusten jakaminen ja korostaminen nousevat esiin aineistossani myös keskeisinä aiheina cosplaysta keskusteltaessa. *Kokemus* tarkoittaa 'kokemalla saatua tietoa', mikä voidaan osoittaa esimerkiksi eksplisiittisesti nimeämällä oma kokemustasonsa (KS 2022 s.v. *kokemus*). Yhdistän kokemuksen määritelmään hieman *kokea*-verbin merkitystä 'tuntea elämyksellisesti' (KS 2022 s.v. *kokea*) luokitelllessani jonkin kommentin tätä diskurssia aktivoivaksi. Kokemus tarkoittaa oman määritelmäni mukaan tutkimuksessani 'kokemalla saatua tietoa ja tunnettua elämyksellisyyttä'. Kokemusdiskurssi aktivoituu aineistossani pitkälti substantiivivalinnoissa kuten *konkari* ja *aloittelija*, sekä verbivalinnoissa, jossa on käytetty tunnetilaa kuvaavia verbejä kuten *rakastaa* ja *pitää*, joista jälkimmäinen on merkityksessä 'tuntea mieltymystä' (KS 2022 s.v. *pitää*).

Aineistossa esiintyy paljon kommentteja, joissa omaa kokemusta korostetaan sanalla *itse* sen sijaan, että kirjoittaja olisi käyttänyt pronominia *minä*. VISK:n mukaan tällaisissa lauseissa subjekti on yleensä poissa, jolloin *itse* sanaa käytetään subjektina (2008 § 768). Tällainen käyttö kommentteissa voi olla peräisin kielenkäyttäjän omasta tyylistä tai se voi toimia tietoisena korostuskeinona. VISK:ssä lisäksi sanotaan, että *itse*-sanaa käyttämällä voidaan ohjata lukija tai kuulija tarkastelemaan puheena olevaa ilmiötä muiden vaihtoehtojen sijaan, jotka voisivat olla myös ilmaistuna keskustelussa (2008 § 768). Tämä aktivoi kokemusdiskurssia, koska siinä korostetaan omaa kokemusta nostamalla se keskeiseksi vaihtoehdoksi muiden kokemusten sijaan. Tällaista *itse*-sanon käyttöä voidaan nähdä seuraavissa esimerkeissä.

- (7) ***ITse olen*** Coneissa jo muutaman vuoden ja ***omalla kokemuksella voin sanoa*** että jäät paljosta paitsi jos sinulla cosplay asua ei ole... Loppupeleissä siinä ei ole mitään pahaa jos laitat omakeksimän asun päälle - - (11AO16)
- (8) ***Ite en oo mikään cosplay-harrastaja***, mutta kaveripiirissäni näitä on useita. Niitäkin juttuja joutuu väkisininkin kuulemaan. Ja tuota hidden bladea yritin ihan muuten vaan väkertää, mutta se taitaa olla ikuisuusprojekti. - - (13NK33)

Molemmat esimerkit (7–8) sisältävät sanan *itse* ja se esiintyy ennen kuin henkilö kuvaa omaa kokemustaan cosplayn parissa. Tällainen ilmiö näkyy aineistossani varsinkin niissä tilanteissa, joissa kirjoittaja antaa ohjeita, kuinka cosplayta kuuluu harrastaa niin kuin esimerkissä (7). Esimerkissä (7) tulee ilmi myös *oma*-adjektiivin käyttö *itse*-sanan tavoin kontrastoivana, jossa ”omalla kokemuksella” verrataan muiden kommentoijien kokemuksiin (VISK 2008 § 1456). Verbivalinta *voin sanoa* osoittaa, että harrastajan aikaisempi kokemus nähdään oikeutuksena antaa muille neuvoja kuten kommentissa (7). Neuvottavan oletetaan ottavan tämä perustellumpi neuvo vastaan, koska siinä osoitetaan suoraan sanavalinnoilla kokemus aiheen parissa.

Myös esimerkissä (8) tarjotaan muille vinkkejä oman kokemuksen perusteella, vaikka kommentoija myöntää esimerkissä oman kokemattomuutensa aiheen parissa. Aineiston perusteella kokemuksen ei tarvitse olla nimenomaan kyseessä olevan harrastuksen, kuten cosplayn, kautta hankittua. Esimerkissä (8) kommentoija ilmaisee hankkimaansa kokemusta ”yritin ihan muuten vaan väkertää”. Oma kokemus on korostettu, jolloin annetut neuvot ovat perustellumpia kuin ne, joita ei ole nostettu esiin. Aloittelijaksi tai muutoin aiheessa kokemattommaksi lukeutuminen esiintyy myös seuraavissa kommenteissa.

- (9) *Saako cosplayssa pukeutua oma keksimään hahmoon (xD) ?? **pitääkö** osallistua kilpailuun, jos haluaa vain tulla katselemaan toisten tekemiä pukuja? ^^ (aloittelija.. ihan pihalla, mutta kuulostaa kivalta^^ (11MO5)*
- (10) *olen etsinyt D.Gray-Man allen walker peruukkia jo kohta kuukauden tuloksetta...D: ja siksi haluaisin **teidän hieman jo kokeneempien** auttavan **minua** :) (olen harrastanut cosplayta n. vuoden verran) (09PK3)*

Kokemusdiskurssi ilmenee myös kokemuksen tasojen nimeämisessä. Kommentoija nimeää itsensä yleensä aloittelijaksi kuten esimerkissä (9), kun henkilö tarvitsee apua muulta yhteisöltä. Kielitoimiston ohjepankin (KO) mukaan *aloittelija*-substantiivi kaarisulkeiden sisällä korostaa täsmennyksenä, että kysymykset osoittanut henkilö on uusi ja siksi kaipaa tietoa aiheesta (KO 2021, ks. *kaarisulkeet*). Toisinaan avunpyyntöön liittyy myös muiden kokemuksen korostus niin kuin esimerkissä (10), kun kommentoija teittelee kokeneempia. Esimerkki (10) ei siis edusta täysin kokemattoman harrastajan kommenttia, mutta sen sijaan se edustaa aineistossa jonkin verran näkynyttä ajatusta yhteisön jakautumisesta kokeneisiin ja kokemattomampiin. Erilaiset kokemustasot nähdään kuitenkin esimerkissä (10) toisiaan täydentävinä, koska kokematon voi kysyä kokeneelta apua. Seuraava esimerkki korostaa jyrkkää kahtiajakoa.

- (11) - - **Joku nyypä** luulee muka olevansa jotakin. Voi voi, kuule **pikku lapsi**, täällä Suomessakin on jo ajat sitten kehittynyt tarkka **hierarkia**, jossa **vanhat, kokeneet konkarit** ovat **arvoasteikossa** niin ylhäällä, että sinunlaisesi ei voi edes ymmärtää sitä. - - **Cosplay** on aivan **kokonaan kiinni siitä arvostuksesta**, jonka se joko herättää tai sitten ei herätä. (10KO10)

Esimerkissä (11) harrastajaryhmän kahtiajako ilmenee kokemattoman nimittelynä *joku nyypä* ja *pikku lapsi*, jotka ovat kommentin kontekstissa alentavia tapoja nimittää toista. *Nyypä* (eng. *newbie* 'aloittelija') voidaan nähdä kokemuskurssissa synonyyminä sanalle *kokematon* ja toisen kutsuminen lapseksi tapana korostaa toisen vähäisempää kokemuksen määrää (US 2007 s.v. *nyypä*). Samaan aikaan esimerkissä (11) kokeneemmat henkilöt on nimetty adjektiivien *vanhat* ja *kokeneet*, joissa voidaan nähdä tietynlaista arvokkuutta. Esimerkin (11) kommentoija korostaakin *konkarit*-henkilöiden kuuluvan kuvitteellisessa *arvoasteikossa* puhuteltavaa ylemmäs eli kyse on eritasoisten harrastajien erilaisesta arvostuksesta. Esimerkki (11) on siitä mielenkiintoinen, että siinä asetetaan erilaiset kokemukset vastakkain arvostuksessa toisin kuin esimerkissä (10). Aiemmistä poiketen, seuraavat kommentit edustavat kokemuksen arvottamista verbivalintojen avulla.

- (12) *Oon - - joka rakastaa cossaamista* (=cosplayta=oman lempianime/mangahahmon esittämistä). - - (13AU1)
- (13) *-Tykkään itse pukeutua cosplay tyyliin, ja muutenkin se mielestäni tuo vähän väriä ympäristöön* ^^ (12MU28)

Harrastuksen tärkeyttä kuvataan aineistossa myös verbivalinnoilla. Näitä valintoja ovat myönteisestä tunnetilasta kertovat verbit, kuten *tykätä* ja *rakastaa*. Nämä yksittäiset verbit aktivoivat itsessään kokemuskurssia, joka voidaan tiivistää tarkoittamaan 'henkilön kokemusta harrastuksen tärkeydestä', mikä ilmenee tunnetilojen kuvauksena. Kommentoijat, jotka käyttävät *tykätä*-verbiä kuten esimerkki (13), arvottavat harrastuksen kenties vähemmän itselleen tärkeäksi kuin *rakastaa*-verbiä käyttävät, jotka kokevat todennäköisesti harrastuksen tärkeämpänä kuten esimerkissä (12). Näen arvottamisen eron johtuvan sanojen merkityseroista. Verbi *rakastaa* tarkoittaa, että joku on 'syvästi kiintynyt johonkin', kun taas *tykätä* verbi on arkinen ja tarkoittaa 'tuntea mieltymystä' (KS 2022 s.v. *rakastaa, tykätä*). Harrastus koetaan kuitenkin kummassakin esimerkissä (12–13) merkittäväksi, koska harrastus aiheuttaa positiivisen tunteen, jota ei ole kielletty kieltöverbillä. Aineistossani *tykätä*- ja *rakastaa*-verbejä käytetään vain positiivisessa merkityksessä.

Harrastajat korostavat kokemustaan etenkin antaessaan neuvoja muille tai pyytäessään niitä muilta. Kokemuksen tasojen nimitykset ovat myös hierarkian välineenä kokemuskurssissa, kun aloittelijoita ja kokeneita verrataan. Tähän liittyvät myös alentavat nimitykset, joiden avulla hierarkiaa on mahdollista korostaa entisestään. Tämä osoittaa kielen- ja vallankäytön kietoutumista yhteen, jossa kokemustasojen erojen korostamisella pyritään sulkemaan ulkopuolelle sellaiset henkilöt, joilla ei ole vielä yhtä paljon kokemusta niin kuin Fairclough (2015: 90) huomauttaa kirjoittaessaan esimerkiksi opettajan työn tuomasta auktoriteetista. Kokemuskurssi aktivoituu aineistossa myös myönteisiä tunneilmauksia kuvaavien verbien kanssa.

3.3. Poikkeavuusdiskurssi

Jo aikaisemmin identiteettidiskurssin kohdalla kävi ilmi, että cosplay-harrastajat kokevat erottuvansa massasta eli he poikkeavat jollain tavalla muista. Poikkeavalla tarkoitetaankin 'jotain, joka on tavanomaisen vastakohta' (KS 2022 s.v. *poikkeava*). Poikkeavuus on siis tunne tai kokemus siitä, että on olemassa tavanomainen, johon poikkeava ei lukeudu. Aineistossani esiintyy poikkeavuuden kokemuksia sekä haluttuna että paheksuttuna ilmiönä. Siltasen pro gradu -tutkimuksessa (2019: 48–49) osa vastaajista kokee poikkeavuutensa johtuvan siitä, että he ovat nörttejä. Poikkeavuusdiskurssi ilmenee adjektiivivalintoina kuten *poikkeava*, *tavallinen* ja *naurunalainen* sekä paheksuntaa osoittavina substantiiveina kuten *huuseri* tai *hörhö*. Poikkeavuus voi siis olla haluttua kuten ilmenee seuraavassa esimerkissä.

- (14) - - ja pukeudun **erillä tavalla** kun **muut**, koska **haluun erottua massasta, etten sekottuis niiden "tavallisten"** (tiiätte kyllä) **sekaan... erottukaa siis massasta, tulee niitä väripilkkuja**. : DD cosplaysta tykkään, visual keistä, mangasta, animesta, japanilaisista muusikoista, harrastan japanin opiskelua... - - (12MP1)

Aineistossa on nähtävissä kahdenlaista erottumista. Erottuminen nähdään toisinaan hyvänä asiana, jota kommentoija toivoo ja saattaa kehottaa muillekin kuten esimerkissä (14). Samassa esimerkissä ilmenee jälleen massasta poikkeamisen halu, joka huomattiin jo identiteettidiskurssissa esimerkissä (2). Tämä osoittaa harrastuksen olevan tapa saada positiivinen erottumisen kokemus, joka ilmenee myös Siltasen tutkimuksessa (2019: 54).

Käyttämällä lainausmerkkejä *tavallisten* ympärillä kommentoija osoittaa epäsuoraa viittaamista, jossa lainausmerkit voivat osoittaa adjektiivin ironisointia tai kommentoijan asennoitumista tavallisten joukkoon (VISK 2008 § 1460). Imperatiiviverbillä *erottukaa* alkava käskylyause esimerkissä (14) ilmaisee harrastajan olevan päättävä tekijä siinä, tuleeko hän kokemaan erottuvuutta vai yhteenkuuluvuutta *tavallisten* kanssa (VISK 2008 § 889). Seuraava esimerkki edustaa erottumisen negatiivisuutta.

- (15) - - *Onkin ollut raivostuttavaa seurata kuinka tälläkin etelä-suomalaisella paikkakunnalla riittää näitä, usein keski-ikäisiä, ketkä pällistelevät ihan pokkana suu auki jos näkevät vähänkin jotain massasta poikkeavaa. - - Ja (junassa kuultua, keski-ikäinen seurue) mustat vaatteet on kuulemma yhtäkuin saatananpalvoja, samaten jos halloweenina tai muuten cosplayaa joltain horror hahmoa on myöskin yhtäkuin "hyväluoja joltain saatananpalvoja tai sekopäitä" (suora lainaus, keski-ikäinen nainen) - - (11JP8)*

Esimerkki (15) edustaa esimerkin (14) vastakohtaa, koska siinä käy ilmi, kuinka muut kuin harrastaja itse kokevat cosplayn poikkeavana. Esimerkissä puhutaan kasvottomista *näistä* ja käytetään myös korosteisesti *suora lainaus* -lisäystä ennen lainausmerkein korostettua suoraa esitystä, kun cosplay on yhdistetty negatiivisia miellelyhtymiä sisältävillä substantiivivalinnoilla tarkoittamaan ”saatananpalvoja tai sekopäitä” (VISK 2008 § 1460). Kommentoija välittää suoran esityksen avulla tilannesidonnaisia ja affektiivisia piirteitä, kuten *hyväluoja*-ilmauksen käyttö, jolla kuvataan alkuperäisen sanojan asennoitumista *horror* eli kauhu cosplayta kohtaan (VISK 2008 § 1707). Kommentoija korostaa poikkeavuuden näkemistilannetta arkisella verbillä *pällistellä*, joka tarkoittaa ’katsella ihmeissään, hölmön näköisenä’ eli hän asettaa näkijät negatiiviseen asemaan. Rissanen (2017: 88) toteaa tutkimuksessaan ihmisten kommenttien ja katseiden olevan merkki siitä, että muut pitävät cosplayharrastajia perinteisestä normista poikkeavina.

Esimerkki (15) kuvaa muiden poikkeavuuden esille nostamisen negatiivisena asiana, kun kommentoija käyttää tunneverbiä *raivostuttavaa* ja näin ilmaisee, kuinka ärsyke vaikuttaa häneen (VISK 2008 § 467). Poikkeavuuteen liitetään myös negatiivissävyisiä adjektiiveja kuten *kauhea* ja *naurunalainen*, jotka voi nähdä seuraavissa esimerkeissä. Näitä negatiivisia valintoja ei esitetä ainakaan suoraan toiselta lainattuina vaan omina sanoina toisin kuin esimerkissä (15).

- (16) *ei se ole naurunalaista jos pukeutuu anime henkilöksi tai vastaavaa! Mä melkein jokapäivä hengailen naruto shippuuden cosplayasussa ja siin ei ole mitään nolaamista! se on harrastus!* (11NP9)
- (17) *Se mikä tekee musta ylipäättään tällasen "ernun" tai "otakun" on varmaan just manga ja anime. Rakastan piirtämistä ja roolipelaamista, cosplayta ja larppausta. Lisäks puhun miltei aina lempi anime- ja mangasarjastani. **EI ME KAIKKI OLLA NIIN KAUHEITA! OSA MEISTÄ OSAA KÄYTTÄYTYÄ KU "NORMAALIT" IHMISET.*** (09RI1)

Poikkeavuus esiintyy myös kommentoijien adjektiiv- ja substantiivivalinnoissa, joilla on negatiivisia merkityksiä. Näitä käyttävät sekä cosplayn harrastajat (16–17) että sellaiset, jotka eivät kontekstin perusteella harrasta cosplayta (18–19). Kun cosplayn harrastajaksi identifioitunut henkilö käyttää negatiivissävyisiä sanoja poikkeavuuden yhteydessä, kyseessä voi olla poikkeavuuden kieltäminen niin kuin esimerkissä (16). *Nolaaminen* ja *naurunalainen* ovat kumpikin kontekstissaan negatiivisia ilmauksia, joita kommentoija pyrkii kieltämään kieltoverbillä *ei* sekä perustelemalla harrastuksen tavallisuutta omalla kokemuksella jokapäiväisestä käytöstä. Viimeisen virkkeen predikatiivilause ”se on harrastus” ottaa kantaa siihen, että cosplay on osa muiden harrastusten laajempaa joukkoa, eikä sen harrastaminen näin ollen ole muita poikkeavampaa (VISK 2008 § 945).

Esimerkki (17) käyttää versaalia eli suuraakkosia korostuskeinona, kun kieltää poikkeavuuden. Tämä rakenteellinen keino nostaa muusta tekstistä poikkeavana kaksi viimeistä virkettä lukijan huomion keskipisteeksi. Esimerkissä (17) esiintyy asetelma, jossa *me*-pronominilla erotetaan cosplay-harrastajat muista, tässä tapauksessa vielä lainausmerkeinkin korostetuista *normaalit*-joukosta. *Kauhea*-adjektiivi kielletään kieltoverbillä *ei* ja poikkeavuus kielletään sillä, että vedotaan osan *me*-joukosta olevan samanlaisia kuin *normaalit* joukon jäsenet. Molemmat kommentit (16–17) edustavat ajatusta siitä, että harrastaja itse ei välttämättä koe olevansa poikkeava tai jos kokeekin, se halutaan kieltää. Myös muut kielentävät negatiivista poikkeavuutta kuten seuraavissa esimerkeissä.

- (18) *Minä en täytä stereotyyppisen "luuserin" tunnusmerkistöä, vaikka miltä kantilta katsoisi. En keräile mitään animerobottien pienoismalleja, en cosplayaa, en piirrä homoeroottista fanarttia suosikkihakmoistani. - -* (14AH23)
- (19) *- - Musta ne [alusvaatteet] näyttää aika hyvältä, mutta jos jätkän mielestä näytänkin Tuksulta tai joltain cosplay hörhöltä* ^^ (11PU13)

Esimerkkien (18–19) tavoin ei-harrastajien käytössä nimitykset kuten *hörhö* eli ’outo tyyppi’ ja *luuseri* eli ’epäonnistuja, häviäjä’ ovat poikkeavuutta kritisoivia

substantiivivalintoja (KS 2022 s.v. *hörhö, luuseri*). Molemmissa käy ilmi, ettei kommentoija halua tulla yhdistetyksi cosplayn harrastamisen kanssa. Esimerkissä (18) henkilö kieltää suoraan, ettei harrasta cosplayta eikä näin ollen ”täytä stereotyyppisen ’luuserin’ tunnusmerkistöä”. Esimerkissä (19) *cosplay hörhöltä* näyttäminen on ei-toivottu tulos. Tämä osoitetaan *mutta*-konjunktilla, jolla hyvältä näyttävä asia asetetaan vastakkain *hörhöltä* näyttämisen kanssa (VISK 2008 § 1140).

Aineistoni perusteella cosplayn poikkeavuus näyttäytyy ulkopuoliselle epäsuotuisana, koska sen yhdistäminen itseen ei ole haluttua ja aiheuttaa enemmän kummastelua tai paheksuntaa. Cosplayn kummastelua selittää esimerkiksi Rissanen pro gradu -tutkimuksessaan (2017: 88) sillä, että tapahtumapaikan ulkopuolella vallitsevat erilaiset ulkonäön normit, joista poikkeaminen huomataan. Harrastajalle poikkeavuus voi olla toivottukin, kunhan siitä ei käytetä negatiivisia ilmauksia. Negatiivisten ilmausten käyttäminen vaikuttaa aineistossa tietoiselta harrastuksen ja harrastajien kritisoimiselta.

3.4. Ulkonäködiskurssi

Cosplay näkyy ulospäin keskeisesti ulkonäön kautta. Tätä kuvaa jo se, että Valaskivi (2009: 32) liittää cosplayn yhteyteen otsikossa adjektiivin *näkyvä*. Ulkonäkö yhdistyy muun muassa sen muokkaamiseen, joka näkyy jonkin verran aineistossani. Rissanen (2017: 14, 96) huomaa cosplayn ruuminormeista tekemässään tutkimuksessa, että harrastaja muokkaa ruumistaan ulkonäön osalta, muun muassa käyttämällä peruukkeja ja maskeeraamalla. Ulkonäkö saa aineistossani osakseen myös arvostelua tai sitä hyödynnetään erotiikassa. Ulkonäködiskurssi aktivoituu aineistossa adjektiivivalinnoilla, kuten *ruma* ja *halpa*, sekä cosplayn rinnastamisella ulkonäöltään poikkeavien julkisuuden henkilöiden kanssa. Tarkastelen ensin esimerkkejä ulkonäön muokkaamisesta cosplayssa seuraavien kommenttien avulla.

- (20) ***Peruukki. Aina peruukki. Oikeita hiuksia ei voi stailata samalla tavalla kuin peruukkia. Älä tee aloittelijan virhettä, vaan osta se peruukki. Piste. Omat hiukset näyttävät aina huonolta cosplayssa.*** - - (12NU15)
- (21) ***Itekin oon miettiny samaa ku pitäis saada korsetti yhteen cosplay asuun, mut tuskin siitä parissa päivässä tulee mitään haittaa.*** (12TU29)

Hahmojen todellisuuteen tuominen vaatii usein ulkonäön jonkinlaista muokkaamista. Tästä kielivät myös useat kommentit peruukeista. Kuten esimerkissä (20) käy ilmi, peruukkia pidetään oleellisena osana cosplayta ja peruukittomuus on virhe. Esimerkissä (20) peruukittomuutta nimitetään *aloittelijan virheeksi*, joka korostaa teon negatiivisuutta, koska tällöin peruukiton harrastaja ei ainoastaan tee virheen vaan myös osoittaa olevansa kokematon. Peruukin tärkeyttä korostaa myös se, että kommentoija käyttää kielto muotoa *älä tee* ja imperatiivimuotoa *osta* käskiessään toista hankkimaan peruukin eli kommentoija ei anna muita vaihtoehtoja kuin käskyn noudattamisen (VISK 2008 § 889).

Ulkonäön muokkaamisessa ollaan valmiita myös ottamaan riskejä. Tästä kertoo esimerkki (21), jossa henkilö osoittaa miettineen korsetin käyttöä jo jonkin aikaa käyttäen verbin perfektimuotoa *oon miettiny[t]* (VISK 2008 § 1534). Kommentoija asettaa *mutta-*rinnastuskonjunktioilla vastakkain tietämättömyytensä tekemänsä oletuksen kanssa (KO 2021, ks. *mutta*). Ulkonäön riskeeraamisesta kertoo *haitta*-substantiivin käyttö, vaikka haitan tapahtuminen kielletään ”erittäin suurta epätodennäköisyyttä” kuvaavalla *tuskin-*kieltopartikkelilla (VISK 2008 § 1614). Kehon piirteiden muokkaaminen ei ole tutkimuksessani kovin yleinen ilmiö, mutta kuten Hyvärisen (2021: 36–37) myös Rissasen (2017 65–83) tutkimuksissa ulkonäöllisen samankaltaisuuden tavoittelu näkyi enemmän. Sen sijaan aineistossani korostuu cosplay ja ulkonäkö, kun keskustellaan rumuudesta kuten seuraavissa kommentteissa.

- (22) - - **Laatu** on lolitavaatteissa erittäin tärkeää, halpoja materiaaleja ja -pitsejä käyttämällä saa aikaan helposti **ruman ja cosplay-henkisen kokonaisuuden**. (10LU7)
- (23) **Tuksu** itsekin tykkää **cosplay-leikeistä** ja siksi pukeutuu myös arkena "kuin **kierrätyskeskuksesta halvat vaatteet mukanaan karannut**." (14TU15)

Aineistossani cosplay yhdistetään ulkonäön kohdalla tavanomaisesti rumaan ja poikkeavaan. Esimerkissä (22) kommentoija asettaa vastakkain nukkemaisen lolita-muodin ja cosplayn, kun kommentoija rinnastaa ”ruman ja cosplay-henkisen” (KS 2022 s.v. *lolita*). Molemmat rinnastetut sanat ovat adjektiiveja, joilla on sama syntaktinen suhde *helposti-*adverbiin, joten ne ovat samanarvoisia. *Cosplay-henkinen* nähdään siis esimerkissä (22) ruman kaltaisena, huonona lopputuloksena. Yhdyssanan osana *henkinen* kuvaa ’jonkin asian luonteista asiaa’, jolloin *cosplay-henkinen* lopputulos tässä kontekstissa voidaan nähdä tarkoittamaan itsevalmistetun näköistä tai kaltaista (KS 2022 s.v. *henkinen*).

Poikkeava ulkonäkö rinnastetaan myös Johanna Tukiaisen ulkonäön kanssa, kuten esimerkiksi (23). Kontekstin perusteella tällainen viittaaminen on ironista ja Tukiaisen muokattua ulkonäköä verrataan cosplayharrastajien ulkonäön muokkaukseen. Esimerkissä (23) cosplay myös yhdistetään leikkiin eli lapsellisuuteen ja puuhasteluun (Rönkkö 2016: 34, 40). Kommentin kontekstissa kyseessä on cosplayn kritisointi, jota substantiivivaihtelulla *leikki* korostetaan yhdyssanan edusosassa. Molemmissa esimerkeissä (22–23) toistuu adjektiivi *halpa*, joka korostaa lopullisen ulkonäön vaatimattomuutta, joka yhdistyy esimerkiksi (24) korostavasti myös kierrätykseen (KS 2022 s.v. *halpa*). Cosplayn harrastajien tai asujen ulkonäkö voi myös olla miellyttävä, niin kuin seuraavassa kommentissa.

- (24) -- *Kuitenkin oltiin sibliustalolla lahdessa desucon -nimisessä cosplay (pukuilu) tapahtumassa.
Tää jätkä oli tosi mukava ja ihastuin siihen heti!
Kaverini haukkui jätkää lapselliseksi aina kun tää jätkä ei ollut paikalla - -
Aamulla kun nähtiin tää jätkä ilman asua ja kasvomaalausta oltiin kaverin
kanssa molemmat ihan myytyjä!
Se on aivan älyttömän hyvän näkönen! - - (12JU2)*

Esimerkki (24) on aineistossa poikkeus, koska siinä harrastaja on ulkonäöltään ”älyttömän hyvän näkönen” sen sijaan, että kyseessä olisi ruma tai poikkeava henkilö. Konteksti kuitenkin paljastaa, että kommentoija kuvaa henkilön ulkonäköä vasta, kun henkilö on ”ilman asua ja kasvomaalausta”. Esimerkissä (24) aktivoituu ulkonäködiskurssi cosplayn ulkopuolella, koska cosplayn yhteydessä kuvataan vain henkilön luonnetta adjektiivein, kuten *mukava* ja *lapsellinen*. Esimerkissä (24) on hieman sukupuoleen liitettyä stereotypiaa, jossa miesharrastajan ulkonäkö ei ole kuvailemisen arvoinen cosplayn yhteydessä, vaikka henkilö olisi miellyttävän näköinen harrastuksensa ulkopuolella.

Aineistossa esiintyy cosplayn yhdistämistä erotiikkaan varsinkin ulkonäön avulla, mitä sivuan seuraavissa esimerkeissä hieman. Kun puhun cosplayn eroottisuudesta, tarkoitan sellaista kommentointia, joka osoittaa ulkonäön olevan kommentoijalle seksuaalisen viehätyksen kohde. Olen aiheen arkuuden takia käyttänyt poikkeuksellisesti koko kommentiketjun kontekstia luokitelllessani jonkin kommentin tähän ryhmään. Ymmärrän, että joku toinen voi kokea, ettei seuraavissa kommentteissa ole kyse erotiikasta. Päätelmäni perustuvat lopulta siihen, mitä ja miten kommentoija kielentää, kuten käyttääkö hän eroottissävytteisiä sanavalintoja. Seuraavat esimerkit ovat eräitä esimerkkejä erotiikasta cosplayn yhteydessä.

- (25) *Minä haluan **cosplay-henkisen naisen** joka muistuttaa Mass Effectin Liara T'Sonia **kasvonpiirteiltään, luonteeltaan ja vartalonfiguuriltaan.*** (13LE14)
- (26) *-- Vertaa esim. **cosplayaajat**. **Cosplayaava mies on säälittävä nörtti**, **cosplayaava nainen on hottis.*** (13VE17)

Valaskivi (2009: 32) kertoo cosplayn määrittelyn yhteydessä japanilaisen *kosupure*-sanon (eng. *costume play* 'pukuleikki') liittyvän myös seksuaalisiin roolileikkeihin. Tämä voi olla yksi syy, miksi Suomessakin cosplay voidaan yhdistää henkilön seksuaaliseen viehättävyyteen niin kuin esimerkissä (25). Siinä myös esiintyy jälleen yhdyssana *cosplay-henkinen*, joka tässä kontekstissa viitanee tämän kuvitteellisen naisen tapaan pukeutua, koska ulkonäön piirteet korostuvat listauksessa. Hahmon kuvien hakeminen hakukoneella paljastaa, että kyseessä on sini-ihoinen muukalainen, joten poikkeava ulkonäkö on *haluta*-verbillä kielennetyn toiveen kohde.

Molemmat esimerkit (25–26) edustavat ulkonäön vinoumaa, jossa nainen nähdään haluttavaksi cosplayssa ja mies taas ei. Esimerkki (26) korostaa sukupuoleen liitettyjen stereotyyppien kautta adjektiivilla *säälittävä* ja substantiivilla *hottis* sukupuolten ulkonäön viehättävyyden eroja ennen kaikkea seksuaalisessa kontekstissa. *Hottis*-sanaa näkyy lähinnä seksuaalista viehättävyyttä kuvaavissa yhteyksissä slangisanastossa merkityksessä 'kuuma, seksikäs' (US 2008 s.v. *hottis*). Cosplayn tuottama ulkonäkö nähdään aineistossa siis miellyttävänä silloin, kun siihen liitetään naiseus ja mahdollisia eroottisia vivahteita.

Aikaisemmat tutkimukset, kuten Rissanen (2017), Peltokoski (2018) ja Hyvärinen (2021) keskittyivät paljon aineistoani selkeämmin ulkonäön muokkaamiseen cosplayn yhteydessä. Ulkonäön negatiivinen poikkeavuus oli paljon selkeämmin esillä aineistossani, johon voi vaikuttaa se, että kommentointi on ollut vapaata Suomi24-keskusteluissa verrattuna molempien Rissanen ja Peltokosken haastatteluihin ja Hyvärisen kyselylomakkeeseen. Muun muassa Peltokosken (2018) tutkimassa *black face* -ilmiö ei esiinny aineistossani kertaakaan. Rissanen (2017) sekä Hyvärinen (2021) tutkimat ulkonäön normit eivät nouse aineistossani esille samalla tavalla ruumiin ominaisuuksista muuten kuin tapauksissa, joissa puhutaan pituuden vaikutuksesta vastakkaisen sukupuolen esittämisessä. Ulkonäöstä puhutaan siis cosplayn yhteydessä monella tavalla, mutta aineistossani negatiivisuus korostuu kommentoijien sanavalinnoissa.

3.5. Yhteisödiskurssi

Cosplayn yhteisöllisyys on tullut jo aikaisemmissa diskursseissa esille, esimerkiksi jaettuina termeinä identiteettidiskursseissa ja avunpyyntöinä kokemuskursseissa. *Yhteisöllä* tarkoitetaan esimerkiksi 'elämänmuodon perusteella kokonaisuuden muodostavaa ihmisryhmää', joka tässä tutkimuksessa tarkoittaa harrastuksen kautta yhteiseksi muodostunutta ihmisryhmää (KS 2022 s.v. *yhteisö*). Peltokoski (2018: 33) toteaa pro gradu -tutkimuksessaan yhteisönimityksen sopivan hyvin cosplay-harrastajien joukosta puhumiseen, sillä harrastajat tuntevat usein kuuluvansa ryhmään. Siltanen (2019: 43–45) puolestaan pitää harrastajat yhteen kokoavia suurfanitapahtumia yhteisöllisyyden ylläpitämisessä tärkeänä.

Aineistossa yhteisöllisyys ei näkynyt pelkästään tapahtumista puhuttaessa, vaan kommentoijat myös ilmaisivat harrastavansa cosplayta yhdessä ystäviensä kanssa. Aineistossani yhteisödiskurssia aktivoivat substantiivivalinnat, verbivalinnat ja adjektiivivalinnat, sekä etenkin *me*-pronominin käyttö. Peltokoski (2018: 33) nostaa myös esille oman kandidaatintyönsä, jonka perusteella suomalaisille cosplay-harrastajille kaverit ja sosiaaliset suhteet ovat tärkeä osa harrastusta. Tämä ystävien tärkeys korostuu myös seuraavassa kommentissa.

(27) - - *toi 2012 vuos muutti mun elämää ja mua tosi paljon löysin uuden harrastuksen (cosplay) sain paljon uusii kavereita ja niist on tullu mulle tosi tärkeitä ja ne auttaaa jaksaan vaikei kovin usein monia nääkkään ♥- - (13MY29)*

Yhteisö ilmenee ystävistä puhumisessa. Tärkeää on esimerkiksi se, että ystävät harrastavat myös cosplayta tai heidät on löydetty suurfanitapahtumasta kuten esimerkissä (27). Esimerkissä cosplayn kautta saatua ystävien määrää kuvataan kvanttoriadverbilla *paljon*, mutta tarkkaa määrää ei paljasteta kontekstissa (VISK 2008 § 657). Esimerkki (27) ilmentää ystävien tärkeyttä adjektiivivalinnalla *tärkeä* sekä verbiliitolla *auttaaa jaksa[ma]an*. Ystäviä pidetään esimerkissä (27) tärkeinä siitä huolimatta, että heidän kanssaan ei olla koko ajan, mistä kielii usein näkemisen kielto. *Vaikka*-partikkeli toisaalta implikoi, että on olemassa myös vaihtoehto, jossa ystäviä näkisi useammin (VISK 2008 § 839). Kommentoijat kielentävät myös jo olemassa olevien ystävien kanssa harrastamista kuten seuraavissa esimerkeissä.

- (28) *Olen - - ja minulla on kolme "hyvää ystävää".
Meillä on yhteinen harrastus cosplay ja minun vanhempani yleensä aina
vievät meidät sinne oli se missäpäin suomea tahansa. - - (13HY31)*
- (29) *- - 4. kannattaa ottaa kavereita mukaan (jotka voisivat myös cossata) cos-
play tapahtumaan - - (09GY8)*

Kommentoijat osoittavat toisinaan kommenteissa, jos he harrastavat cosplayta jonkun kanssa. Esimerkissä (28) kommentoija osoittaa kuuluvansa ryhmään *me*-pronominin ja adjektiivin *yhteinen* käytöllä. Edellisen virkkeen lainausmerkit sanojen *hyvää ystävää* ympärillä kyseenalaistavat yhteisöllisyyden todellisen merkityksen, koska kommentoija ironisoi ystävyuden laatua näillä välimerkeillä (VISK 2008 § 1460). Cosplay nähdään kommentissa (28) ystävyuden kritisoinnista huolimatta toistaiseksi yhteisöllisenä harrastuksena, koska se on kaikkien neljän jakama. Aikaisempaa kokemusta kuvataan yhdessä koetuksi, kun kommentoija viittaa kokemuksiin, jossa *aina*-adverbi kuvaa yhdessä harrastamisen toistuvuutta (VISK 2008 § 826).

Yhteisöllisyyden merkitys korostuu myös kehotuksissa ottaa ystäviä mukaan harrastukseen kuten esimerkissä (29) kehoitetaan. Kaarisulkeiden sisällä oleva lisäys ja konditionaalimuotoinen modaaliverbi *voisivat* korostaa, että tapahtumaan mukaan tulevat ystävät voivat mahdollisesti osallistua myös cosplayhin (KO 2021, ks. *kaarisulkeet*). *Kannattaa*-verbin käyttö osoittaa, että ystävien tuomisesta cosplayn piiriin on hyötyä sille, joka seuraa tätä ohjetta (KS 2022 s.v. *kannattaa*). Joillain ei kuitenkaan vielä ole ystäviä, jotka ovat kiinnostuneita samoista asioista kuten ilmenee myös seuraavassa esimerkissä.

- (30) *Oonko ainut - - alueella asuva tyyppi jolla ei oo otaku kavereita? :D Ois
kiva jos ois joku jonka kaa cosplayta harrastaa yms. - - (13UY30)*

Yhteisöllisyys näkyy myös ystävien puutteessa. Siltanen (2019: 46) huomaa myös tutkimuksessaan ilmiön, jossa muita nörttiystäviä haetaan tietoisesti kuten esimerkissä (30). Samankaltaisten ystävien hakua on esillä jonkin verran muissakin kommenteissa aineistossani. Esimerkissä (30) kommentoija käyttää konditionaalimuotoa *ois* kuvaamaan hypoteettista mahdollisuutta, jossa hänellä olisi cosplay-harrastaja ystävänsä (VISK 2008 § 1135). Tätä halua korostaa myös edellisen virkkeen ihmettely ”*oonko ainut*”, joka kuvaa otaku-ystävien puuttumisen poikkeuksellisuutta ja ystävien kanssa harrastamisen tavallisuutta. Toisaalta samanhenkisen ystävänsä tunteminen ei takaa yhdessä harrastamista,

jonka negatiiviset vaikutukset käyvät ilmi seuraavasta esimerkistä (31), johon esimerkki (32) on vastaus.

- (31) *Moikka mä olen ostanut miku hatsunen peruukin ja asun ja oon sopinu **mun kamun kanssa että sekin ostais ja mentäis** niihin tapahtumiin mutta sitten 2 viikon päästä sanoo netissä ettei sitä kiinosta cosplay **vähänlö harmittaa..** :(*Ku en sitte yksinkää sinne voi mennä tai en uskalla..* (12MY19)*
- (32) *Aika **outo kaveri** jos parissa viikossa cosplayinnostus laskee noin. Mutta hei, **ei animetapahtumissa ole mitään pelottavaa** :) **Sinne vaan sekaan cossaamaan!** (12AK20)*

Esimerkki (31) on poikkeava tapaus, koska se edustaa tilannetta, jossa cosplayharrastajan ystävä peruu yhteisen menon. Yhteisödiskurssi aktivoituu tässä esimerkissä negatiivisten verbivalintojen kautta. Myös esimerkissä (31) on nähtävissä mahdollisuus konditionaali-valinnoissa kuten esimerkissä (30), mutta konteksti paljastaa, ettei tämä toteutunut. Ensimmäinen yhteisödiskurssia aktivoiva negatiivinen verbi on *harmittaa*, joka kuvaa ystävän kanssa harrastamisen olleen merkityksellistä kommentoijalle, koska yksin jääminen tuottaa negatiivisia tunteita.

Yhteisössä itsensä yksinäiseksi tuntevat henkilöt kuten esimerkissä (31), eivät tunne itseään tervetulleiksi. Tästä kielii esimerkin (31) itseltään yksin menemisen kieltä viimeisessä virkkeessä, joka voi olla merkki siitä, että harrastajan oletetaan jo tuntevan joku muukin yhteisön jäsen ennen kuin hän voi mennä tapahtumaan. Myös pelon kuvaaminen *en uskalla* verbin liittomuodolla korostaa yksinjäämisen negatiivisuutta. Vastauksena esimerkin (31) kommenttiin esimerkissä (32) kirjoittaja kannustaa yksinäistä harrastajaa kieltämällä esimerkin (31) pelot. Esimerkki (32) käyttää myös *vaan*-partikkelia kehotuksena tapahtumiin menemiselle (VISK 2008 § 828). Ystävän käytöksen kommentoiminen esimerkissä (32) adjektiivilla *outo* kuvaa, ettei tällainen käytös ole odotettua, jossa yhteinen harrastustilanne perutaan.

Yhteisöllisyysdiskurssi näkyy cosplayn kohdalla ystävien kanssa harrastamisessa, josta harrastajat jakavat kokemuksiaan. Yksin harrastaminen näyttäytyy esteenä, mikä entuudestaan korostaa sitä, että cosplay nähdään yhteisöllisenä harrastuksena. Harrastus on myös voinut löytyä ystävien kautta, kuten Hyvärisen (2021: 33) tutkimuksessakin näkyy. Fanimassatapahtumat puolestaan ovat paikkoja, joissa uusia ystäviä voi löytyä, kuten aineistossani ja Siltasen (2019: 56) tutkimuksessa käy ilmi.

4. PÄÄTÄNTÖ

4.1. Johtopäätökset

Tutkimukseni lähtökohtana oli selvittää, millaisia diskursseja aktivoituu Suomi24-keskusteluissa cosplayn ympärillä vuosina 2009–2014. Halusin keskittyä aineistossa eniten esiintyviin diskursseihin, mutta samalla myös tuottaa alustavaa tietoa muistakin aktivoituvista diskursseista. Käytin aineiston keruuseen korpusta, joka toimi myös materiaali-pankkina. Aineiston jäsentämisessä hyödynsin kriittisen diskurssianalyysin tukena sisällyönanalyysiä hahmottaakseni eroja ja yhtäläisyyksiä diskurssien sisällä. Kriittisen diskurssianalyysin avulla halusin tuoda esille aineistossa toistuvia puhumisen tapoja, kun cosplay, sen harrastaminen ja sen harrastajat ovat keskustelussa kielellisten valintojen kohteena esimerkiksi nimeämisissä.

Tutkimuksessa on analysoitu 151 kappaletta Suomi24-keskusteluissa julkaistua kommenttia, jotka sisältävät *cosplay*-sanan ainakin kerran. Aineiston kommenttien analysoinnin perusteella cosplayn ympärillä aktivoituu 13 erilaista diskurssia, joista yleisin on identiteetidiskurssi. Jo aiemmat tutkimukset cosplaysta olivat osoittaneet mielenkiintoa identiteettiä kohtaan cosplayn kontekstissa, joten tulos oli osittain odotettavissa. Pienimmäksi diskurssiksi aineistossani jäi kilpailudiskurssi, jonka myös Hyvärinen (2021: 34) kuvasi pro gradu -tutkimuksessaan cosplayharrastajien enemmistölle harrastuksen epäolennaisena osana.

Keskityin analysoimaan tarkemmin viittä eniten aktivoitunutta diskurssia sekä ulkonäködiskurssin yhteydessä sivusin erotiikkadiskurssia. Identiteetidiskurssi osoitti harrastajien identifioituvan harrastuksen kautta ja pitävän oheisharrastuksia oleellisina aiheina, kun keskustellaan cosplaysta. KokemUSDiskurssi nosti esille harrastajien tavan korostaa omaa osaamistaan tai osaamattomuuttaan neuvomisen ja avunpyynnön yhteydessä. Poikkeavuusdiskurssissa näkyi sekä halua erottua joukosta että harrastajia paheksuvaa nimeämistä. Ulkonäködiskurssi aktivoitui itselleni yllätyksellisesti pitkälti ulkonäön kritisoimisesta ja rumuudesta keskustelemisesta, jonka ohella puhuttiin hieman ulkonäön muokkaamisesta. Kenties käyttämäni kommenttialusta, jonne ei suoraan ladata kuvia, on eräänä syynä sille, ettei ulkonäöstä puhuttu useasta näkökulmasta. Yhteisödiskurssi

aktivoitui oletukseni mukaisesti harrastajien jakamista kokemuksista ystävien kanssa harrastamisesta tai uusien ystävien löytämisestä harrastuksen kautta.

4.2. Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusaiheet

Tutkimukseni tavoitteena oli tuottaa yleistävää tietoa vakiintuneista puhetavoista eli diskursseista, joita ihmisillä on cosplaysta keskustellessa. Halusin lisäksi tutkia, kuinka korpuksen avulla voisi tuottaa tietoa harrastusta ympäröivistä diskursseista. Ajallisesti tutkimuksen aineisto on noin kymmenen vuotta vanhaa, eli se ei välttämättä vastaa sisällöllisesti enää samoja asioita kuin uudemmat kommentit, ja myös diskurssien yleisyys voi olla erilainen. Diskurssien aihepiirit kuitenkin toistuvat myös tuoreemmissa tutkimuksissa, mikä antaa uskoa, että vanhempienkin diskurssien tutkiminen tuottaa uutta tietoa, etenkin koska niitä ei ole vielä tutkittu korpusta hyödyntäen.

Olen pyrkinyt korpuksen avulla hankkimaan aineiston, jonka keräämiseen harrastajataustallani olisi mahdollisimman vähän vaikutusta. Asetin itselleni selkeät rajoitukset, joita seurasin kaikkien hakutulosten kohdalla, jota avaan enemmän liitteessä. Esimerkiksi rajoitus, jossa ainakin yhden *cosplay*-sanana sisältävän virkkeen täytyi löytyä Korp-hausta, tarkoitti myös sitä, etten poiminut kommentteja oman kiinnostukseni mukaan, vaan käytetyt kommentit ovat myös muiden löydettävissä. Käytin myös taulukointia saadakseni numeerista vahvistusta diskurssien yleisyydelle tai harvinaisuudelle, mikä poisti mahdollisuuden valikoida kriittisen diskurssianalyysin kohteeksi vain itseäni kiinnostavimpia diskursseja, koska olin päättänyt tutkia vain yleisimpiä diskursseja kaikkien tutkimisen sijaan. Olen myös aineistonkäsittelyn eri vaiheissa uudelleenarvioinut kommentteissa aktivoituvia diskursseja ja tarkentanut niitä vastaamaan yhtenäistä linjaa. Ymmärrän asetuvani kriittisen diskurssianalyysin tutkijan positiossa tulkitsijan rooliin, jolloin samasta aineistosta voidaan myös tuottaa toisenlaisia tulkintoja.

Tutkimusaineisto on kerätty julkisista keskusteluista kootun julkisen korpusaineiston avulla, joidenka kirjoittajat ovat esiintyneet erilaisten nimimerkkien takaa. Sama nimimerkki toistui vain muutamissa aineiston kommentteista, mikä antaa uskoa, että joko muut kirjoittajat olivat aina uusia kirjoittajia tai samat kirjoittajat vaihtelivat nimimerkkiä, jolloin yksittäisen henkilön tunnistaminen tekstien kirjoittajaksi on hankalaa. Tämän lisäksi

en ole tutkimuksessani ollut kiinnostunut tutkimaan yksilöiden välisiä eroja, vaan esimerkkeinä käytetyt kommentit edustavat laajempia ilmiötä koko aineistossa. Poistin esimerkeistä kirjoittajan ikätiedot⁵ ja kommentoinnin aikana alaikäisenä esittäytyneiden sukupuolittiedot suojellakseni ja kunnioittaakseni kirjoittajaa yksilönä, sekä siksi, että ne eivät aktivoineet tutkimiani yleisimpiä diskursseja. Koska aineisto on noin 10 vuotta vanhaa, myös alaikäiseksi ilmoittautuneet kirjoittajat ovat oletettavasti kaikki jo täysi-ikäisiä.

Tutkimusta tehdessä kohtasin kuitenkin teknisiä ongelmia, kuten Korp-hakuohjelman hakujen rajallisuuden laajennettunakin. Ensinnäkin jatkotutkimuksessa olisi hyvä käyttää korpusta vain apuna mielenkiintoisten kommenttiketjujen löytämiseksi. Tämän lisäksi kohtasin kommentteja etsiessäni tuloksia, jotka eivät ilmestyneet Korp-haussa, vaikka kommentin olisi pitänyt käytännössä kattaa kaikki hakukriteerit. Jatkossa onkin hyvä miettiä, tulisiko tällaiset kommentit laskea mukaan, mutta itse laskin vain Korp-haun löytämät kommentit. Korpus on hyvä tapa päästä tutkittavien aineistojen äärelle, kun aihetta etsitään Suomi24:n kaltaisesta useiden keskustelujen verkostosta, mutta hieman puutteellinen ilman tutkijan omaa lisäpanosta aineiston keräämiseen ja käsittelyyn.

Toisekseen jatkotutkimuksessa voisi käsitellä pienempiä diskursseja laajemmin, sillä kaikki aktivoituvat diskurssit kuvaavat kuitenkin jollain tavalla aiheena olevaa ilmiötä. Harvinaisemmissa diskursseissa voi myös piillä jotain, mikä keskeisimmissä on muuttunut arkiseksi, jolloin sitä ei välttämättä enää kielennetä. Aineisto voisi olla jatkotutkimuksissa myös ajallisesti laajempi. Pidemmässä aikavälissä diskurssien vuosittainen vaihtelu voisi kulkea yhä muun tutkimuksen rinnalla mielenkiintoisena lisänä. Myös aivan tuoreimpien keskustelujen tutkiminen olisi hedelmällistä, jotta voidaan selvittää, mitkä diskurssit ovat tällä hetkellä keskiössä. Vastaavasta tai laajemmasta aineistosta voisi olla mielenkiintoista jatkossa tehdä tutkimus, jossa otettaisiin huomioon myös kollokaatit eli sanan lähikontekstissa toistuvat piirteet, mutta tässä tutkimuksessa en pureutunut näihin (Lehto 2018: 78).

⁵ Kommenttoijan ikä mainitaan osassa kommentteista. Olen säilyttänyt tämän tiedon vain ominaisuusdiskurssissa, jossa muun muassa iän maininta aktivoi kyseistä diskurssia.

LÄHTEET

- ERIKSEN, THOMAS HYLLAND 2004 [2003]: *Toista maata? Johdatus antropologiaan*. Helsinki: Gaudeamus.
- FAIRCLOUGH, NORMAN 2015 [1989]: *Language and power*. New York: Routledge.
- HUNSTON, SUSAN 2002: *Corpora in applied linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- HYVÄRINEN, ELPPI 2021: ”En tule koskaan näyttämään animehahmolta, ja sen on ihan oookoo.” *Cosplaypukeutuminen, kehonkuva ja ulkonäkönormit*. Etnologian ja antropologian pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- JANTUNEN, JARMO HARRI 2009: Ei pelkästään mielikuvituksen puutteen vuoksi. Kieliaineistojen systemaattinen käyttö kielentutkimuksessa – *Virittäjä* 113 s. 101–113. <https://journal.fi/virittaja/article/view/4171/3888> (27.10.2022).
- JOKINEN, ARJA – JUHILA, KIRSI – SUONINEN, EERO 2004a [1993]: Diskursiivinen maailma. Teoreettiset lähtökohdat ja analyttiset käsitteet. – Jokinen Arja, Juhila Kirsi & Suonien Eero (toim.), *Diskurssianalyysin aakkoset* s. 17–47. Tampere: Vastapaino.
- JOKINEN, ARJA – JUHILA, KIRSI 2004b [1993]: Valtasuhteiden analysoiminen. – Jokinen Arja, Juhila Kirsi & Suonien Eero (toim.), *Diskurssianalyysin aakkoset* s. 75–108. Tampere: Vastapaino.
- JUHILA, KIRSI 2016: Tutkijan positiot. – Arja Jokinen, Kirsi Juhila ja Eero Suoninen (toim.) *Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö* s. 411–443. Tampere: Vastapaino.
- Kehittyvien conien Suomi ry*. 2022. <https://desucon.fi/kcs/historia/> (28.10.2022).
- KO = RIITTA KORHONEN – HENNA LESKELÄ – ULLA ONKAMO – PETRA SAARNISTO 2021: *Kielitoimiston ohjepankki*. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus verkkojulkaisuja. <http://www.kielitoimistonohjepankki.fi/> (26.11.2022).
- KS = *Kielitoimiston sanakirja*. 2022. Helsinki: Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/> Päivitettävä julkaisu. Päivitetty 10.11.2022.
- LEHTO, LIISA-MARIA 2018: *Korpusavusteinen diskurssianalyysi japaninsuomalaisten kielipuheesta*. Acta Universitatis Ouluensis. B, Humaniora 162. Oulu: Oulun yliopisto.

- LUUKKA, MINNA-RIITTA 2000: Näkökulma luo kohteen. Diskurssintutkimuksen taustaoletukset. – Kari Sajavaara & Arja Piirainen-Marsh (toim.), *Kieli, diskurssi ja yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä* s. 133–160. Jyväskylä: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- MÄNTYSAARI, KATI 2020: *Identiteetin rakentuminen cosplay-harrastuksen kontekstissa*. Yhteiskuntatieteiden kandidaatintutkielma. Tampereen yliopisto.
- PELTOKOSKI, AINO 2018: ”Sä et oo oikee värinen”. *Keskustelu toiseuden representoinnista ja blackface-ilmioistä suomalaisessa cosplay-yhteisössä*. Kulttuuriantropologian pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto. Rajoitetun näkyvyyden opinnäytetyö.
- PIETIKÄINEN, SARI 2000: Kieli, diskurssi ja yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä. – Kari Sajavaara & Arja Piirainen-Marsh (toim.), *Kriittinen diskurssintutkimus* s. 191–217. Jyväskylä: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- RAITALA, LEENA 2022: *Toimijuus ja normi. Lingvistinen diskurssianalyysi vapaaehtoisen lapsettomuuden kulttuurisista merkityksistä*. Acta Universitatis Ouluensis. Series B Humaniora 204. Oulu: Oulun yliopisto.
- RISSANEN, PAULA 2017: *Kuplateatteri. Cosplay-harrastuksen ruumisnormeja performatiivisesti tarkasteltuna*. Kasvatustieteiden pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto.
- RÖNKKÖ, HEINI 2016: *Julkisena ja yksityisenä. Cosplay-harrastus Suomessa*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- SALO, ULLA-MAIJA 2015: Simalabim, sisällönanalyysi ja koodaamisen haasteet. – Sanna Aaltonen & Riitta Högbacka (toim.), *Umpikujasta oivallukseen. Refleksiivisyys empiirisessä tutkimuksessa* s. 166–190. Tampere: Tampereen yliopistopaino.
- SAVINIEMI, MAIJA 2015: *On noloa, jos ammattilaiset tekevät tökeröitä kielioppivirheitä. Toimitushenkilökunnan kielenhuoltotiedot, -käytännöt ja -diskurssit*. Acta Universitatis Ouluensis. Series B Humaniora 127. Oulu: Oulun yliopisto.
- SILTANEN, ULLA 2019: ”Eikä hän edes omista valomiekkää”. *Nörttityttöydestä identiteettinä 2010-luvulla*. Kansatieteiden pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.
- US = *Urbaani sanakirja*. 2007–2022. <https://urbanisanakirja.com/> (21.12.22).
- VALASKIVI, KATJA 2009: *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Julkaisu A 110/2009. Tampere: Tampereen yliopisto, tiedotusopin laitos.
- VISK = HAKULINEN, AULI – VILKUNA, MARIA – KORHONEN, RIITTA – KOIVISTO, VESA – HEINONEN, TARJA RIITTA – ALHO, RIITTA 2008: *Iso suomen kieliopin verkkoversio*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, Helsingin yliopiston suomen kielen ja kotimaisen kirjallisuuden laitos.

LIITE. Analysoinnin vaiheet.

Esittelen tässä liitteessä analysoinnin vaiheita, jotka edeltävät kriittistä diskurssianalyysiä. Kerään ensin aineisto korpuksesta, sitten yhdistän sisällön- ja diskurssianalyysiä. Tutkimuksessani käytetyt 151 kommenttia ovat kaikki käyneet seuraavan prosessin läpi. Olen myös ensimmäisen kolmen vaiheen avulla karsinut alkuperäisestä, 400 kommentin aineistosta pois ne kommentit, jotka eivät ole aktivoineet diskursseja tai ovat muutoin olleet aineistoon sopimattomia. Käytännössä ensimmäiset kolme vaihetta voisi hyvin yhdistää yhdeksi suureksi ensimmäiseksi vaiheeksi. Tämä monivaiheinen aineiston käsittely osoittaa, kuinka ensikertalaisena hahmottelin onnistumisien ja kompastumisien kautta tapa käsitellä korpusaineistoa. Kyseessä on siis vain yksi tapa, jolla lähestyä korpusaineistoa, joka on tarkoitus analysoida myös kriittisellä diskurssianalyysillä.

Käytän esimerkkinä seuraavaa kommenttia, jossa alkuperäinen koodi on yliviivattu ja tutkimuksessa myöhemmin käytetty koodi on ilman yliviivausta:

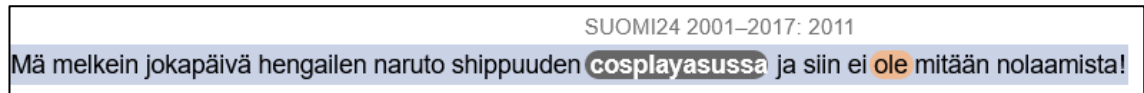
- (33) ei se ole naurunalaista jos pukeutuu anime henkilöksi tai vastaavaa! Mä melkein jokapäivä hengailen naruto shippuuden cosplayasussa ja siin ei ole mitään nolaamista! se on harrastus! (~~11NN3~~) (11NP9)

1. Lauseen tarkastelu sellaisena kuin se näkyy Korp-hakutuloksessa

Tässä vaiheessa analysoin virkettä Korp-haun pohjalta ja teen ensimmäisen rajauksen aineistoon. Tarkastelen ensinnäkin, onko virke riittävän pitkä, eli että se ei ole vain sanan tai kahden pituinen. Suljen pois liian lyhyet kommentit, jos ne ovat nimimerkkejä, ryhmänimiä, sivustojen nimiä, linkkejä tai otsikoita. Läpi tutkimuksen tarkkailen, että kommentti aktivoi diskurssia, joka liittyy cosplayhin. Pelkkä cosplay-sanan maininta harvoin aktivoi itsessään diskurssia. Cosplayn listaaminen yhtenä harrastuksena muiden joukossa on aineistossa huomattavan yleistä, jonka takia hyväksytän tällaisiakin kommentteja mukaan aineistoon vielä tässä vaiheessa.

Suljen pois myös sellaiset virkkeet, jotka sisältävät eksplisiittisen eroottisävyisiä sanoja, kuten *hentai* eli 'pornografiapitoinen manga tai anime' tai *porno* (US 2008 s.v. *hentai*). Erotiikkadiskurssia aktivoivat kommentit eivät sisällä näitä sanoja tutkimusaineistossani, koska koen näiden termien käyttäjien olevan vain pieni osa koko yhteisöä tai yhteisön

ulkopuolisia henkilöitä, jotka nauttivat eksplisiittisemmin seksuaalisoidusta cosplaysta. Erotiikkadiskurssi puolestaan voi olla myös implikoidumpaa eroottisävytteistä sanastoa, kuten *hottis*. Kuvassa 1 näkyy pitkä virke, jossa itsessään aktivoituu diskurssi, mutta kaikissa kommenteissa tämä ei suinkaan ollut tilanne vielä tässä tarkasteluvaiheessa.



KUVA 1. Esimerkkikommentti sellaisena kuin se Korp-hakutuloksissa näyttäytyy.

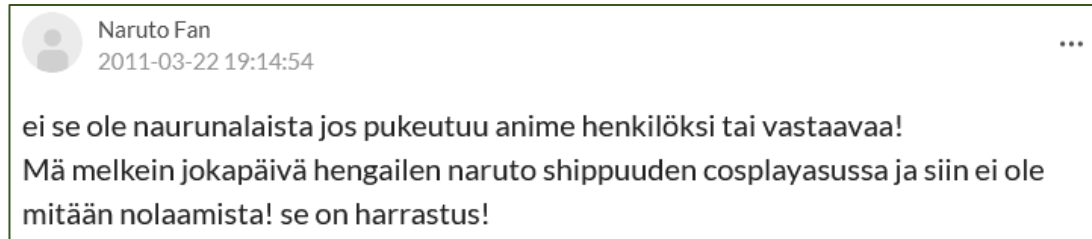
Jos mitään poissulkemisen syytä ei löydy, jäsenän kommentin alustavasti vain ensimmäisenä sopivalta vaikuttavaan diskurssiin, esimerkin (33) tapauksessa ”naurunalaisuusdiskurssiin”, mutta en lähde tutkimaan kaikkia aktivoituvia diskursseja. Yhdistän alustavat diskurssit kolmannessa vaiheessa tutkimuksessani käyttämiksi diskursseiksi. Otan myös ylös Korp-haun tarjoamista metatiedoista kommentin kirjoitusvuoden ja kirjoittajan nimimerkin.

2. Kokonaisen lauseen konteksti

Vierailen alkuperäisessä kommenttiketjussa ja tarkemmin alkuperäisessä kommentissa, jossa Korp-haun löytämä katkelma esiintyy. Vain yhdessä tai kahdessa tapauksessa alkuperäinen kommentti ei ollut enää saatavilla, joten joudun jättämään tällaiset kommentit pois riittämättömän kontekstin takia. Tulevaisuudessa tämä ja ensimmäinen vaihe olisi hyvä yhdistää samaksi vaiheeksi, jolloin muun muassa kommentissa aktivoituvan diskurssin nimeäminen ei perustuisi vain yhteen virkkeeseen. Tässä vaiheessa analysoin uudestaan, onko kommentin kokonaisuus aineistoon sovelias, eli ettei se sisällä vihapuhetta, ole pelkkä mainos tai puhu pääasiassa vain asian vierestä. Tämä vaihe sisältää siis alustavan sisällön perusteella tehdyn rajauksen.

Siirrän kaikki hyväksytyt kommentit samaan tiedostoon niin, että otan ylös hyväksytystä kommentista koko sen kappaleen, joka sisältää Korp-hakutuloksen cosplay-virkkeen. Muodostan ensimmäisen koodin kommentille, jotta minun on helpompi tulevaisuudessa löytää kommentti muiden joukosta. Koodi perustuu kirjoitusvuoteen, kirjoittajan nimimerkin ensimmäiseen merkkiin tai kirjaimeseen, diskurssin ensimmäiseen yhteen (tai

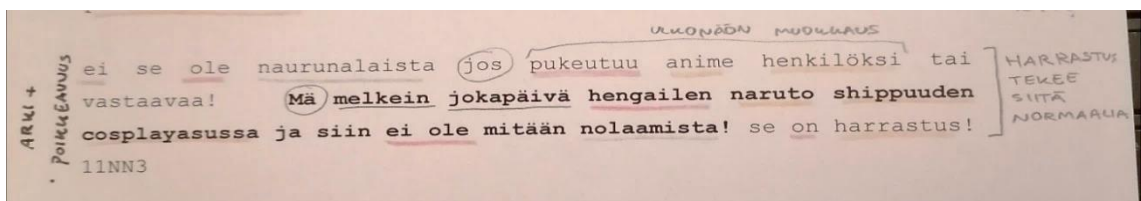
jossain tapauksissa selvyiden vuoksi kahteen) kirjaimeen sekä järjestyslukuun, monesko kyseisen diskurssin kommentti se on. Kuvassa 2 näkyy myös korpuksen ulkopuolelle jäänyt konteksti, joka voi muuttaa aktivoituvien diskurssien tulkintaa.



KUVA 2. Esimerkki (33) kokonaisena kommenttina Suomi24-keskustelussa.

3. Lauseen pilkkominen pienempiin diskurssien palasiin

Tässä vaiheessa käytän keskeisesti kriittistä diskurssianalyysiä apunani, kun tutkin, mitkä kieliaineokset aktivoivat diskursseja. Kyseessä on myös viimeinen koko aineiston kattavan karsinnan vaihe, jossa poistan aineistosta kommentit, joissa diskurssi ei aktivoidu cosplayn yhteydessä tai sen lähi-ilmiöistä kommentoitaessa. Käytän hieman apuna sisällyönanalyysiä jo tässä vaiheessa, jotta pääsen käsiksi siihen, mistä kommentissa puhutaan. Pois rajautuvissa kommentteissa ei esimerkiksi ole mainintoja pukeutumisesta, ulkonäöstä tai oheisharrastuksista. Usein tällaisissa tapauksissa cosplay vain mainitaan ohimennen, mutta itse maininta ei aktivoi aina mitään diskurssia. Kuvassa 3 olen alleviivannut kielinaiseksia ja merkinnyt niiden aktivoimia diskursseja esimerkistä (33).



KUVA 3. Diskurssien palasten merkintöjä esimerkissä (33). Esimerkissä aktivoituvat samaan aikaan arki-, poikkeavuus- ja ulkonäködiskurssit. Tummennettu virke on Korpuhaun tunnistama virke.

Olen esimerkissä (33) koettanut osoittaa erilaisin merkinnöin kohtia, joissa kukin diskurssi aktivoituu. Olen kirjoittanut kommentin sivuun päädiskurssin/päädiskurssit, jotka

eivät kaikissa kommentteissa ole aina yksiselitteisiä. Vain joissain kommentteissa esiintyy yksi selkeä päädiskurssi, mutta suurimmassa osassa esiintyy samanaikaisesti kaksi tai kolme diskurssia. Tästä syystä yritänkin lukea kaikista kommentteista kaikki mahdolliset pienetkin diskurssien palaset, joista muodostuu analyysin edetessä kokonaisuuksia (Jokinen & Juhila 2004b: 80). Tässä vaiheessa myös nimeän lopullisessa työssä käytössä olleet 13 eri diskurssia ja jäsenän kommentit näiden diskurssien alle.

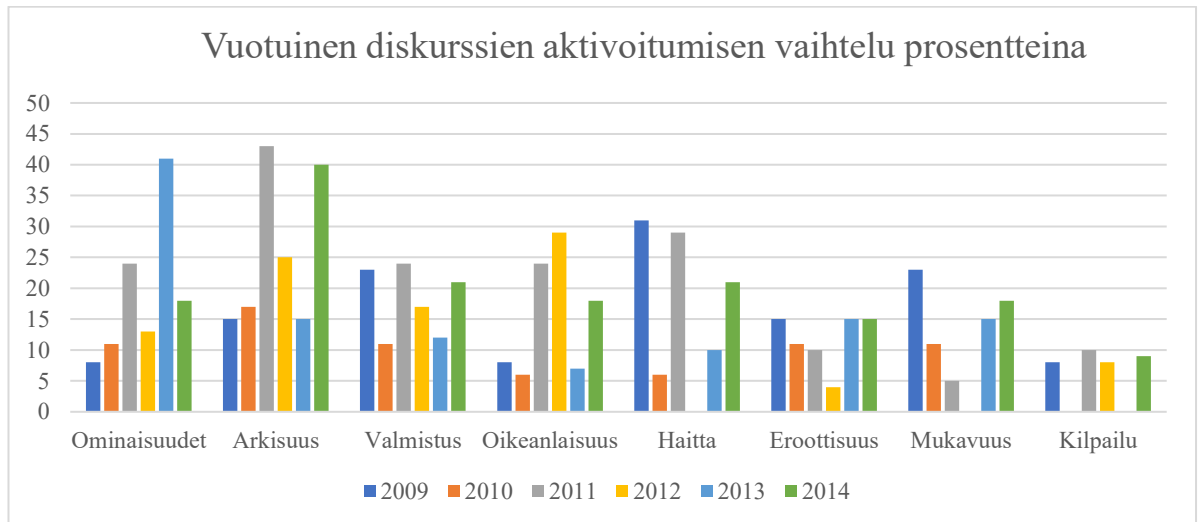
4. Diskurssien palasten taulukointi ja laskenta koko aineistossa

Tässä vaiheessa otan tutkimukseeni mukaan kvantitatiivisen taulukkolaskennan tuottaakseni tietoa eri diskurssien yleisyydestä tai harvinaisuudesta. Käytän avukseni edellisessä vaiheessa löytämiäni aktivoituneita diskursseja, joita merkitsen sitten kunkin kommentin koodin kohdalle taulukkoon. Jos jokin diskurssi aktivoituu kommentissa, se saa arvon 1. Jos jotain diskurssia ei puolestaan aktivoitu ollenkaan kommentissa, se saa arvon 0. Tällä tavalla pystyin helposti laskemaan muun muassa, kuinka monta diskurssia kussakin kommentissa esiintyi sekä kuinka monta kertaa tietty diskurssi aktivoitui vuodessa tai koko aineistossa. Taulukossa 2 on nähtävissä esimerkkinä vuoden 2011 aineiston taulukointi.

TAULUKKO 2. Taulukointi vuoden 2011 kommentteissa aktivoituneista diskursseista. Alla myös diskurssien esiintyvyyden kokonaismäärä ja keskiarvo. Esimerkin (33) rivi on korostettu keltaisella värillä.

Vuosi	2011												
Koodi	Kokemus	Arkisuus	Yhteisö	Harrastaja	Poikkeavu	Ulkonäkö	Kilpailu	Haitta	Oikeanlais	Ominaisuus	Valmistus	Eroottisuus	Mukavuus
11PL7	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
11AL8	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11AK3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11MKy1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
11MKy2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
11TKR3	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0
11GN1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
11JN2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
11NN3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
11AN4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
11OVa5	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
11NVa6	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
11PVa7	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
11IVa8	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
11AOV2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
11AOV3	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
11COV4-5	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
11HHV3	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
11PHV4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
11VHV5	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
11TYm3	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	9	2	6	8	6	2	6	5	5	5	2	1
	0,190476	0,428571	0,095238	0,285714	0,380952	0,285714	0,095238	0,285714	0,238095	0,238095	0,238095	0,095238	0,047619

Taulukkolaskenta mahdollistaa myös diskurssien esiintyvyyden vuosittaisten keskiarvojen vertaamisen. Keskiarvojen vertaaminen poistaa kommenttien kokonaismäärän vaihtelun vaikutuksen ainakin tutkimukseni kannalta riittävällä tarkkuudella. Kuviossa 2 on nähtävissä, millaista vaihtelu eri vuosien välillä on ollut pienemmissä diskursseissa, joita en käsittele tutkimuksessa. Osa diskursseista ei aktivoitunut aineistossani joka vuosi, mikä ilmenee palkin puuttumisena kyseisen vuoden kohdalla.



KUVIO 2. Pienemmät diskurssit ja niissä esiintyvä vaihtelu. Palkin puuttuminen merkitsee sitä, ettei diskurssia aktivoitunut aineistossa tuon vuoden kohdalla. Vaihtelu on pienemmissä diskursseissa hyvin huomattavaa vuosien välillä. Esimerkki (33) osallistuu myös arkisuusdiskurssin korkeaan piikkiin 2011 kohdalla.

Kommentit saavat taulukoinnin loppupuolella lopullisen koodinsa, joka eroaa toisessa vaiheessa annetusta koodista. Ensinnäkin diskurssin toinen kirjain vaihtuu useiden kommenttien kohdalla vastaamaan yhtä kolmestatoista nimetystä diskurssista. Toisekseen koodin lopussa oleva numero vastaa nyt järjestyslukua, joka perustuu koodin järjestykseen koko kyseisen vuoden aineistossa, ei siihen, kuinka monta muuta kommenttia edustaa samaa diskurssia. Alkuperäinen koodi (11NN3) tarkoittaa kommentin olevan kolmas naurunalaisuusdiskurssia aktivoitunut kommentti, kun taas uusi koodi (11NP9) tarkoittaa vuoden 2011 aineiston yhdeksättä kommenttia. Koodin vaihtaminen johtui ennen kaikkea diskurssien nimien muutoksesta ja järjestysluvun käyttäminen taulukoinnista.

5. Samoja diskursseja aktivoivien kommenttien sisällön- ja diskurssianalyysi

Tässä vaiheessa ryhmittelen kaikki aineiston kommentit diskurssien perusteella samaan sisältöryhmään. Olin tässä vaiheessa myös päättänyt, että keskityn lopullisessa työssä vain viiteen keskeisimpään diskurssiin, joten etenkin näitä viittä diskurssia aktivoivien kommenttien löytäminen ja ryhmitteleminen yhteen oli ensisijaista. Poistan ryhmittelyn aikana kommentteista ylimääräisen kontekstin, jossa ei puhuta cosplaysta tai lähi-ilmiöistä kyseisen diskurssin kohdalla, ja keskityn jäljelle jääneeseen kontekstiin.

Kun olen ryhmitellyt kaikki kommentit diskurssiensa perusteella, lähdän sisällönanalyysin avulla ryhmittelemään aineistoa vielä kunkin diskurssin sisällä. Kirjoitan kunkin kommentin pohjalta keskeisen havainnon, joka kommentin sisällössä nousee esille ja aktivoi kyseessä olevaa diskurssia. Esimerkistä (33) olen kirjoittanut muun muassa ”Harrastus ja oma kokemus (arkipäiväisyys) tekevät poikkeavasta vähemmän erikoisen”. Näiden karkeiden havaintojen avulla ryhmittelen diskurssin sisällä esiintyneet erot ja samankaltaisuudet omiin ryhmiinsä. Tässä vaiheessa on vielä mahdollista uudelleen arvioida sitä, aktivoiko jokin kommentti todella tätä tutkittua diskurssia ja muuttaa tarvittaessa taulukoinnin arvoja uusien arviointien perusteella.

Kun keskeisimmät diskurssit on ryhmitelty vielä sisällöllisesti samankaltaisien ilmiöiden ryhmiin, lähdän analysoimaan niitä tarkemmin kriittisen diskurssianalyysin avulla. Tutkimukseni analyysiluku edustaa tätä viimeistä vaihetta ennen johtopäätöksiä. On kuitenkin huomautettava, että en pystynyt sisällyttämään kaikkia sisällöstä nousseita ilmiöitä diskurssianalyysivaiheessa vaan valitsin tutkimukseeni keskeisimmin esille nousseet ilmiöt, joissa oli selkeää vaihtelua tai samankaltaisuutta.