

**The *cosplay* dress-up phenomenon among fandom, identity-construction and psychic suffering expression.**

***Daniela Cantone*<sup>\*</sup>, *Anna Teresa Laudanno*<sup>\*\*</sup>**

*Abstract*

The term *cosplay*, contraction of the words *costume* and *play*, is used to indicate the practice of dressing up as fantastic and animated characters during events as comic book fairs. Born in Japan in 80' years it has spread around the world mostly affecting populations of adolescents and young adults. Cosplayers can belong to any age, gender and ethnicity, can have different jobs, educational level and income. They have an intense on line activity and the net is used to meet other cosplayer, to plan joining in events and to enhance prestige and fame within the *cosplay* community. Despite the increasing spread of the phenomenon, also in Italy, the scientific literature seems poor and generically inserted inside contributions about the *fandom*. The present paper aims to offer a review of national and international literature about this phenomenon with the purpose to give an accurate description and to present the main interpretative hypothesis.

*Keywords*: *cosplay*; imitation; fandom; identity-construction; self-seeking.

---

\* She is a psychoanalytical psychotherapist, member of Italian Association of Psychoanalytic Psychotherapy of the Childhood, the Adolescence and the Family (AIPPI) Naples. She works with children, adolescents and young people. She is an Assistant Professor at the Department of Psychology, Second University of Naples. Her main points of interest are: pregnancy and maternity, adolescence and adolescent psychopathology. E-mail: [daniela.cantone@unina2.it](mailto:daniela.cantone@unina2.it)

\*\* She is a psychologist, holder of a diploma in Clinical Psychodiagnostics (Master Degree, LUMSA University in agreement with the Humanitas Consortium and University of Naples "Federico II"). Currently, she attends the course of Psychoanalytic Psychotherapy at the *SPS Studio di Psicosociologia*, in Rome. E-mail: [anna.teresa85@yahoo.it](mailto:anna.teresa85@yahoo.it)

## **Il fenomeno cosplay tra fandom, costruzione dell'identità e espressione di disagio**

***Daniela Cantone\**, *Anna Teresa Laudanno\*\****

### *Abstract*

Il termine “cosplay”, contrazione delle parole inglesi *costume* (costume) e *play* (giocare, interpretare/recitare) descrive la pratica di travestirsi da personaggi fantastici e animati durante eventi specifici come le fiere del fumetto. Sviluppatisi in Giappone negli anni Ottanta, il fenomeno si è esteso in tutto il mondo appassionando popolazioni di adolescenti e giovani adulti. I cosplayer possono appartenere a qualsiasi età, sesso, ed etnia, avere differenti occupazioni, livello d'istruzione e reddito. Hanno un'intensa vita on line e la rete rappresenta il *luogo* in cui incontrare altri appassionati, pianificare la partecipazione agli eventi e acquisire prestigio e fama all'interno della comunità cosplay. Nonostante la crescente diffusione del fenomeno, anche in Italia, la letteratura scientifica sul cosplay è scarsa e genericamente inserita all'interno dei contributi sul *fandom*. Il presente contributo si propone di offrire una rassegna della letteratura nazionale e internazionale sul fenomeno, con lo scopo di darne un'accurata descrizione e di presentare le principali ipotesi interpretative.

*Parole chiave:* cosplay; imitazione; fandom; costruzione dell'identità; ricerca di sé.

---

\* Ricercatore di Psicologia Clinica (M-PSI/08) Docente di Teoria e tecnica del colloquio clinico e Laboratorio presso Dipartimento di Psicologia SUN. E-mail: [daniela.cantone@unina2.it](mailto:daniela.cantone@unina2.it)

\*\* E-mail: [anna.teresa85@yahoo.it](mailto:anna.teresa85@yahoo.it)

## Introduzione

Il termine “cosplay”, contrazione delle parole inglesi *costume* (costume) e *play* (giocare, interpretare/recitare) deriva dalla parola giapponese *kosupure* e descrive la pratica di travestirsi da personaggi fantastici e animati durante eventi specifici come le fiere del fumetto o le prime cinematografiche. Il termine fu utilizzato per la prima volta da Nobuyuki Takahashi<sup>1</sup> impressionato dalle persone in costume presenti al World Science Fiction Convention di Los Angeles, e in particolare da coloro che partecipavano alla sfilata (Lamerichs, 2011; Lotecki, 2012; Peirson Smith, 2013; Rahman, Wing-Sun, & Cheung, 2012; Wang, 2010; Winge, 2006). Sviluppatisi in Giappone negli anni Ottanta parallelamente alla crescita delle industrie di animazione e di videogiochi, il fenomeno si è esteso in tutto il mondo e ormai vanta migliaia di appassionati (Adami, 2009; Vanzella, 2005). In Italia, la nascita ufficiale si situa nel 1997 quando durante la convention *Lucca Comics and Games*, la più grande rassegna del settore del fumetto, dell’animazione e dei giochi, si tenne la prima sfilata “cosplay”. Da allora le manifestazioni nelle città italiane sono sempre più numerose e gli appassionati crescono in misura esponenziale: se a *Lucca Comics and Games* nel 2005 si stimava la presenza di circa 1200 cosplayer (Vanzella, 2005), nel 2012 è stata registrata una partecipazione di oltre 5000 cosplayer, di cui oltre 1600 iscritti alla sfilata<sup>2</sup>. Nel 2008, il termine cosplay è stato inserito nel dizionario Treccani dei neologismi, a indicare “la moda di indossare costumi di personaggi preferiti da film, fumetti, cartoni animati”.

I cosplayer possono appartenere a qualsiasi età, sesso, ed etnia, avere differenti occupazioni, livello d’istruzione e reddito (Hjorth, 2009; Taylor, 2009; Winge, 2006). Nel nostro paese hanno tra i diciotto e i venticinque anni, sono in prevalenza donne, con un titolo di studio elevato e, se occupati, con un lavoro dipendente (Vanzella, 2005). Hanno un’intensa vita on line e la rete rappresenta il *luogo* in cui incontrare altri appassionati, pianificare la partecipazione agli eventi e acquisire prestigio e fama all’interno della comunità cosplay (Adami, 2009; Taylor, 2009; Vanzella, 2005; Winge, 2006). Nonostante il fenomeno stia assumendo anche in Italia proporzioni considerevoli, non ha ricevuto finora particolare attenzione da parte della comunità scientifica. I pochi contributi in lingua italiana prendono per lo più in considerazione la dimensione sociale del fenomeno (Adami, 2009; Vanzella, 2005) e l’unico lavoro che ne offre una lettura psicologico-clinica è quello di Cantone, Laudanno, Bellavita e Cotrufo (2013) in cui gli autori, attraverso uno studio comparativo con studenti universitari e attori professionisti, hanno indagato le dimensioni di personalità correlate a tale pratica. Il presente contributo si propone di offrire una rassegna della letteratura nazionale e internazionale sul fenomeno, con lo scopo di darne un’accurata descrizione e di presentare le principali ipotesi interpretative.

### *Il cosplay e la comunità di cosplayer*

Il cosplay trae ispirazione da anime, manga e videogiochi giapponesi ma anche dai tokusatsu (film con effetti speciali o show televisivi), dal dramma storico cinese, dai burattini tradizionali taiwanesi, dalla *science fiction* non giapponese (Matrix, Il signore degli Anelli) e da alcuni gruppi musicali (Adami, 2009; Bonnichsen, 2011; Chen J.S., 2007; Gn, 2011; Hjorth, 2009; Kelts, 2006; Lamerichs, 2011; Lotecki, 2012; Peirson Smith, 2013; Rahman et al., 2012; Taylor, 2009; Vanzella, 2005; Wang, 2010; Winge, 2006; Xiaomi, 2006; Xie, 2005).

Alcuni autori (Lotecki, 2012; Winge, 2006) classificano i travestimenti più frequenti tra i generi *mecha* (personaggi robot giganti), *cyborg* (personaggi ibridi umano/robot), *furry* (personaggi pelosi, animali), *lolita* (personaggi kawaii, giovani infantili e carini), *steampunk* (personaggi ispirati al mondo del 19° secolo in Inghilterra), *horror* (personaggi zombie), *Live Action Role Playing o LARP* (personaggi ispirati ad una realtà fittizia, di fantascienza, come ad esempio elfi, troll, vampiri), *gruppi partecipativi di rievocazione storica* (personaggi collocabili in un determinato periodo storico, come cavalieri medievali, vichinghi, pirati, soldati) e *Trekkies o Trekkers* (personaggi ispirati alla produzione cinematografica di Star Trek). I cosplayer possono interpretare personaggi del loro stesso

---

<sup>1</sup> Fondatore della casa editrice Japanese Studio Hard Deluxe, giornalista e redattore, Nobuyuki Takahashi, descrive il cosplay in un lavoro pubblicato nel 1984 sulla rivista My Anime.

<sup>2</sup> Fonte: [www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

sesso, personaggi sessualmente ambigui, come Ranma  $\frac{1}{2}$ <sup>3</sup>, elfi, alieni e creature di fantasia non chiaramente riconducibili ad un determinato genere sessuale (Lotecki, 2012; Vanzella, 2005; Winge, 2006), oppure personaggi di sesso opposto al proprio; in quest'ultimo caso la pratica prende il nome di *crossplay*, dalla fusione dei termini cross-dressing e cosplay (Gn, 2011; Lamerichs 2011; Rahman et al., 2012; Taylor, 2009; Vanzella, 2005; Winge, 2006).

I vari passaggi di cui si compone la pratica, dallo studio del personaggio, alla realizzazione del costume, all'interpretazione, rendono possibile equipararla alle *performance art*, forme artistiche in cui l'azione di un individuo o di un gruppo, in un tempo e uno spazio definiti, costituisce l'opera stessa (Bonnichsen, 2011; Chen J.S., 2007; Gn, 2011; Lamerichs, 2011; Peirson Smith, 2013).

I cosplayer, accomunati da esperienze, credenze opinioni e valori propri (Rahman et al., 2012; Vanzella, 2005; Wang, 2010), possono essere considerati membri di una sottocultura nella quale fondamentale è l'identificazione con il personaggio: *fare cosplay* non vuol dire semplicemente travestirsi ma imitare il personaggio "portandolo in vita" e così mostrarsi agli altri membri della comunità cosplay e all'esterno (Adami, 2009; Chen J.S., 2007; Rahman et al., 2012; Taylor, 2009; Vanzella, 2005; Winge, 2006; Xu, 2008).

In base al livello d'impegno profuso nella pratica, alcuni autori distinguono quei cosplayer che indossano il costume e frequentano le fiere solo per socializzare e divertirsi, da quelli che appaiono invece ossessionati da un determinato personaggio (Winge, 2006). Proprio questo aspetto ha portato alcuni autori a ipotizzare un parallelismo tra i cosplayer e gli otaku, persone appassionate di anime, manga e videogiochi in modo così estremo da esserne ossessionate e da isolarsi, arrivando a rifiutare qualsiasi rapporto umano (Adami, 2009; Gn, 2011). Altri autori fanno invece riferimento all'aderenza al personaggio come criterio per distinguere la qualità dei partecipanti a tale pratica. L'aderenza al personaggio è importante per raggiungere l'*autenticità*; autenticità *visiva*, direttamente correlata ad attributi fisici quali costumi, oggetti di scena, acconciature e trucco, e autenticità *narrativa*, strettamente legata a qualità mimetiche come l'espressione verbale, corporea e facciale (Rahman et al., 2012). Secondo questa prospettiva, i migliori cosplayer sono quelli che aderiscono perfettamente al personaggio, non solo perchè replicano fedelmente il costume ma perchè ne assumono integralmente movenze, espressioni, comportamenti. Anche il confezionamento dei costumi sembra essere una caratteristica necessaria della pratica cosplay, infatti, i costumi sono realizzati dagli stessi appassionati con cura maniacale, prestando attenzione ad ogni dettaglio e spendendo spesso ingenti somme di denaro per ricreare la replica perfetta dell'abito del proprio personaggio (Adami, 2009; Aoyama & Cahill, 2003; Lamerichs, 2011; Peirson Smith, 2013; Rahman et al., 2012; Vanzella, 2005; Winge, 2006). I costumi *self-made* sono valutati come migliori e generalmente non è ben accetto un costume confezionato a livello industriale o fatto cucire da un sarto professionista (Vanzella, 2005; Winge, 2006). I cosplayer che mescolano e fondono vari stili sono considerati, dagli stessi membri della comunità cosplay, marginali o novizi e sono trattati con una certa sufficienza perchè fanno quello che è definito un *brutto cosplay*; all'interno della comunità cosplay esiste, infatti, un concetto chiaro di cosplay *buono* e cosplay *cattivo*: è giudicato *cattivo* o *brutto* il cosplay nel quale si riscontrano la mancata somiglianza con il personaggio, la mancata interpretazione, il riciclo di abiti già usati per altri scopi o la scadente qualità sartoriale (Taylor, 2009; Vanzella, 2005). Anche per effetto di tali giudizi, la comunità cosplay presenta una struttura gerarchica al cui vertice si situano i cosplayer professionisti, definiti *top* o *pro cosplayer*; si tratta di quegli appassionati che, oltre ad essere considerati bravi, perchè scelgono personaggi cui somigliano molto, cuciono abiti di elevata fattura e imitano il personaggio in maniera fedele, sono molto noti nella comunità rappresentando, per gli altri membri, figure di riferimento. Essi accrescono la propria fama attraverso siti e pagine personali e attraverso la partecipazione alle convention nei ruoli di presentatori, organizzatori o giudici di gara. I dati raccolti attraverso l'osservazione partecipante mostrano differenze sostanziali tra la pratica cosplay nel nostro paese e la realtà giapponese, dove esso è nato. Ad esempio, mentre in Giappone i top o pro cosplayer guadagnano denaro per le esibizioni, in Italia non ricevono alcun profitto economico per la loro attività. Nel nostro paese, infatti, la possibilità di essere pagati è sanzionata

---

<sup>3</sup> Ranma  $\frac{1}{2}$  è un manga di Rumiko Takahashi, pubblicato in Giappone dalla Shogakukan ed in Italia dalla Star Comics, il cui protagonista, un giovane ragazzo di nome Ranma Saotome, può trasformarsi in una ragazza.

moralmente e considerata una forma di tradimento degli ideali cosplay (Vanzella, 2005). Ancora, le due realtà si distinguono per il mercato dei prodotti, per i luoghi deputati alla pratica e soprattutto per le modalità di svolgimento del concorso durante gli eventi. Riguardo al mercato di distribuzione, in Giappone ci sono quartieri con negozi specializzati in costumi, accessori, e pubblicazioni cosplay; in occidente, invece, al di fuori delle convention dove si trovano distributori di articoli cosplay, è difficile per gli appassionati poter trovare esercizi in cui reperire il necessario per realizzare i costumi. Per quanto riguarda i luoghi di esibizione, invece, mentre la pratica cosplay in oriente è ancora stigmatizzata e i cosplayer non sono ben accetti al di fuori delle aree della convention, in occidente non si rileva alcuna forma di stigmatizzazione o rifiuto, piuttosto un'autentica curiosità verso questi adolescenti e giovani adulti travestiti "come in un carnevale fuori tempo". Probabilmente la differenza più sostanziale riguarda la sfilata/concorso, evento cruciale nella pratica cosplay (Adami, 2009; Lamerichs, 2011; Peirson Smith, 2013; Vanzella, 2005; Winge, 2006). Durante gli eventi, infatti, oltre a farsi scattare fotografie, partecipare a giochi di ruolo, assistere a film e interviste, i cosplayer possono partecipare a una competizione sulla migliore performance, individuale o di gruppo. Generalmente i giudici valutano i partecipanti secondo tre criteri: la fattura del costume, la somiglianza fisica con il personaggio e l'interpretazione (Adami, 2009; Chen J.S., 2007; Taylor, 2009; Vanzella, 2005; Winge, 2006;). Mentre in occidente vengono eseguite delle rappresentazioni del o dei personaggi in azione, in oriente la sfilata/concorso consiste semplicemente in una messa in posa o nella recita del motto del personaggio interpretato (Lamerichs, 2011; Winge, 2006); di fatto, nella realtà giapponese non vi è competizione fra gli appassionati mentre in Europa, e in special modo in Francia e in Italia, la partecipazione al concorso assume sempre più toni agonistici tanto che si sta pensando di stilare un testo unico cui i giudici possano riferirsi nel momento del giudizio (Adami, 2009). Nonostante la caratteristica competitiva del concorso, sono comunque evidenti, anche nella realtà occidentale, il cameratismo e il senso di appartenenza che caratterizzano la comunità cosplay (Peirson Smith, 2013).

### *Ipotesi interpretative*

La letteratura scientifica sul cosplay è scarsa e genericamente inserita all'interno dei contributi sul *fandom*. Il termine *fandom* nasce dalla contrazione delle parole *fanatic* (appassionato) e *kingdom* (regno) ed è utilizzato per indicare il mondo degli appassionati che condividono un interesse comune per qualche fenomeno culturale. Spesso viene considerato "una passione ossessiva, a volte isterica" (Lundy, 2010), "ai margini della società" (Napier, 2007), "squilibrata" (Abercrombie & Longhurst, 1998), "sintomo psicologico di una presunta disfunzione sociale" (Jenson, 1992) e indicativo di devianza (Lewis, 1992). In tal senso i fan, per la loro passione verso prodotti socialmente contrari ai tradizionali canoni del buon gusto e non legittimati culturalmente (ci riferiamo qui specialmente ai manga e agli anime), vengono considerati devianti (Chen H.P., 2011; Jenson, 1992; Napier, 2002; Taylor, 2009; Wang, 2010), *consumatori acritici* che non riescono a distinguere tra il buono e il cattivo gusto (Taylor, 2009), *geek*, individui socialmente e culturalmente inferiori rispetto alla cultura dominante (Winge, 2006). Con particolare riferimento al cosplay, la società svaluta tale pratica considerandola un'attività improduttiva, ma le abilità dei cosplayer, dalla creazione dei costumi all'interpretazione dei personaggi, possono piuttosto essere riconosciute come attività creative che si situano in un mercato sottoculturale dominato da stereotipi negativi (Taylor, 2000). Jenkins (1992a, 1992b) sostiene che i fan non debbano essere considerati disadattati sociali, in quanto in grado di assimilare ed elaborare in maniera personale e creativa i prodotti culturali oggetto della loro passione. Secondo questa ipotesi, la fruizione di prodotti culturali quali fumetti, anime e manga, e soprattutto l'attività creativa che consiste nel dar vita a personaggi fantastici e animati come accade nel cosplay, diventerebbe lo spazio per l'espressione dell'identità (Taylor, 2009), assolvendo le funzioni di fuga temporanea dai problemi e dalle pressioni della vita quotidiana (Adami, 2009; Rahman et al., 2012; Taylor, 2009; Wang, 2010), di autoregolazione positiva del sé e di modulazione degli affetti (Chen H.P., 2011; Chen J.S., 2007). Il *fandom* costituirebbe un modo per affrontare le frustrazioni tipiche del mondo reale grazie al senso di benessere generato dalla realizzazione artistica (Chen J.S., 2003). I cosplayer, in particolare, provano un intenso piacere nell'identificarsi nel personaggio scelto (Gn, 2001; Rahman et al., 2012); questo piacere si fonda tanto sull'abilità di rimanere fedeli al

personaggio interpretato, quanto sulla libertà di azione che il travestimento offre, permettendo comportamenti e azioni che nella realtà non si potrebbe o non si riuscirebbe a fare. Secondo Vanzella “l’interpretazione è un modo per scaricare le responsabilità [...], per sciogliere il potenziale liberatorio e carnevalesco del costume” (Vanzella, 2005, p. 21). Il personaggio fornirebbe una sorta di protezione consentendo al cosplayer di interagire e socializzare più facilmente (Adami, 2009; Bonnicksen, 2011; Cantone et al., 2013; Hjorth, 2009; Lotecki, 2012; Winge, 2006). Seguendo questa direzione, altri contributi forniscono una lettura della pratica cosplay facendo riferimento in particolare alle tematiche identitarie. L’imitazione del personaggio e l’identificazione con esso potrebbero essere viste come simili all’identificazione che avviene tra i giocatori di videogiochi e i loro avatar (Lamerichs, 2011; Lotecki, 2012); come per i giocatori, anche i cosplayer adotterebbero un’identità altra dalla propria attraverso l’imitazione del modo di vestire, muoversi, comportarsi del personaggio che scelgono di interpretare. Gee (2007) definisce questa forma di identificazione *identità proiettiva*, la quale consentirebbe l’assunzione temporanea di un’identità fittizia (Chen H.P., 2011; Lamerichs, 2011; Peirson Smith, 2013; Rahman et al., 2012; Taylor, 2009; Wang, 2010). Attraverso l’appropriazione e la rielaborazione mediante la scrittura, il disegno e il cosplay, i personaggi manga assumerebbero la funzione di specchio che dà forma all’identità personale e culturale dei fan (Chen H.P., 2011). La pratica cosplay creerebbe in questo modo un senso di appartenenza al mondo: i cosplayer, spesso emarginati dalla società, possono affermare la propria identità in un ambiente, la convention o la fiera, in cui diventa possibile esprimersi liberamente (Adami, 2009), affermare la propria appartenenza al gruppo e socializzare attraverso la passione comune (Bonnicksen, 2011). È all’interno di questi spazi tra realtà e finzione che i cosplayer sperimentano chi possono essere, esprimendo al contempo la distanza dalle persone che non praticano cosplay e l’appartenenza alla comunità cosplay (Lamerichs, 2011; Peirson Smith, 2013). Naturalmente, vestirsi come un personaggio di fantasia non trasforma la realtà personale ma consente l’assunzione, seppur temporanea, di una nuova identità attraverso una rielaborazione dell’immagine di sé (Peirson Smith, 2013; Wang, 2010). La maggior parte dei cosplayer desidera portare nella pratica qualcosa di proprio mettendo in scena la personale versione del materiale esistente. E questa operazione può essere ripetuta nel tempo con personaggi sempre diversi. I personaggi scelti rappresenterebbero, in questa prospettiva, aspetti differenti della propria identità non ancora integrati in un sé adulto (Adami, 2009; Lamerichs, 2011; Taylor, 2009). Nel cosplay, infatti, l’immagine e l’identità di una persona non sono mai le stesse, i cosplayer tendono a imitare personaggi diversi per costruire, trasformare, o rimodellare continuamente la propria identità e giocare con un genere diverso dal proprio (Peirson Smith, 2013; Rahman et al., 2012). Tale aspetto, ha spinto alcuni autori a considerare la pratica cosplay sintomatica di un’insoddisfazione per la propria identità, precursore di devianza sessuale o di disturbo dell’identità (Napier, 2002, 2005, 2007). L’ambiguità di genere è una caratteristica frequente nei manga, che spesso hanno come protagonisti personaggi androgini, omosessuali o dall’apparenza asessuata. Proprio questo aspetto potrebbe contribuire alla particolare forma di cosplay che è stata indicata come crossplay (Peirson Smith, 2013; Winge, 2006). Il crossplay sembra sfidare la tradizionale concezione di identità sessuale; in particolare, i cosplayer che assumono un aspetto volutamente ambiguo potrebbero essere considerati come adolescenti o giovani adulti che rifiutano le differenze del corpo sessuato. Ma, come afferma Gn (2011), l’imitazione fisica di un personaggio di fantasia non si tradurrebbe necessariamente nell’espressione dell’identità di genere dell’individuo. Anche se le convention forniscono uno spazio sicuro in cui i crossplayer possono trasgredire i concetti normativi di genere, molti cosplayer ritengono che il crossplay non sia direttamente correlato al cross-dressing al di fuori degli spazi dedicati alla convention (Taylor, 2009). Praticare crossplay non vuol dire esprimere necessariamente una sessualità alternativa (Peirson Smith, 2013) e imitare un personaggio di sesso opposto può essere una scelta guidata esclusivamente dalla passione per quel personaggio o avere intenzioni umoristiche (Winge, 2006). Alcuni autori hanno paragonato il cosplay al travestimento delle drag queen (Gn, 2011; Lamerichs, 2011; Vanzella, 2005): in entrambi i casi si giocherebbe semplicemente con la propria identità sovvertendola (Lamerichs, 2011). In tal senso il cosplay, inclusa la forma specifica del crossplay, apparirebbero soltanto un modo per coprire la precarietà e la fragilità dell’immagine di sé non necessariamente sintomatiche di insoddisfazione per il proprio genere o di problematiche sessuali. In un nostro precedente contributo (Cantone et al., 2013) avevamo piuttosto fatto riferimento alla popolazione di cosplayer da noi indagata nei termini di *un’adolescenza prolungata* (Bernfeld, 1923; Blos, 1962, 1967) in cui l’elaborazione dei processi evolutivi propri di questo periodo viene

rimandata sotto il segno della patologia narcisistica (Blos, 1979). L'attitudine, in adolescenza, a *imitare* un ruolo adulto che, in qualche modo, conferisce caratteristiche di indipendenza, forza e potere, è un fenomeno transgenerazionale e transculturale che scaturisce da come modelli adulti (e genitoriali) reali sono eletti dagli adolescenti a riferimento cui assomigliare oppure da cui differenziarsi; nel cosplay sembra che questo processo non possa trovare una sua formulazione in modelli reali o verosimili, e il *fantastico* diventa l'unica via di scarica di emozioni, sentimenti e affetti nonché identificazioni che restituiscono una forma adeguata di appagamento dalle angosce della crisi identitaria. Come se, di fronte ad adulti sempre più confusi e instabili, la dimensione fantastica costituisse l'unica via di uscita alla crisi evolutiva.

### Conclusioni

Gli studi empirici e teorici considerati presentano, nel loro complesso, elementi d'incompletezza e evidenziano una certa discordanza nelle ipotesi interpretative; emerge, inoltre, la quasi totale mancanza di contributi riconducibili al contesto italiano, nonostante il fenomeno appaia in crescita e cominci a interessare anche popolazioni di preadolescenti che, inizialmente coinvolti come semplici comparse per la sfilata/concorso, appaiono sempre più, durante le convention, partecipanti attivi e protagonisti in prima persona.

Il rapporto che il cosplayer intrattiene con il proprio personaggio appare qualcosa di qualitativamente molto peculiare che, come tenta di mostrare la presente rassegna, sembra segnalare l'appartenenza a una determinata comunità, un modo per esprimere se stessi, ma forse anche un tentativo di comunicare un malessere personale o sociale che non può essere verbalizzato e che non trova altra via di espressione se non attraverso l'imitazione di un personaggio artificiale. Ricordiamo che in Giappone il cosplay è considerato una delle espressioni di ribellione e disagio giovanile, associato ad agiti violenti e all'uso di droga (Kinsella, 2000; Njubi, 2001).

Nonostante l'osservazione partecipante, recandosi alle manifestazioni e intervistando i cosplayer, metta in evidenza la dimensione ludica del travestimento, il rilievo di dimensioni psicologiche orientate all'evitamento, al ritiro, all'inadeguatezza del senso di sé e alla fragilità narcisistica, emerso nel nostro precedente studio (Cantone *et al.*, 2013), suggerisce che l'identificazione in personaggi fantastici possa essere un modo per far fronte all'ansia sociale avvertita come ingestibile e alla precarietà del senso di sé.

Inoltre, come in molte altre pratiche adolescenziali e tardo-adolescenziali, il corpo appare iperinvestito, divenendo spazio privilegiato delle trasformazioni e mezzo esclusivo di comunicazione della propria identità.

Ci chiediamo se l'importanza attribuita al corpo e, in particolare, le modificazioni dello stesso finalizzate a realizzare un *buon* cosplay, pensiamo alla somiglianza fisica ma anche a quella ricercata e costruita con cura attraverso l'imitazione della postura, delle espressioni del viso e dei comportamenti del personaggio, possano far rientrare tale fenomeno all'interno della categoria delle *body modifications*, pratiche come tatuaggi, piercing, body implantation, scarificazioni, mutilazioni, tongue splitting, extreme make-up, body building, self cutting e molte altre, in cui si assiste alla deliberata alterazione del proprio corpo per assecondare un desiderio della persona che lo abita. Seguendo questa ipotesi, il cosplay, sospensione temporanea di un sé fragile e incompiuto di fronte alle pressioni e alle angosce evolutive, costituirebbe invece un *sintomo* precursore di modificazioni che, interessando inizialmente il travestimento del corpo e la sua *messa in rappresentazione*, avranno in seguito come oggetto proprio il corpo, per effetto di una crescente difficoltà a simbolizzarlo.

Senza dubbio, equiparato alla maggior parte delle *body modifications*, il cosplay appare una modificazione di natura transitoria e priva di quegli aspetti di sofferenza e dolore che di solito accompagnano tali pratiche ma, la difficoltà a simbolizzare il corpo e il suo iperinvestimento narcisistico tipici della nostra epoca e l'assenza sempre più evidente di adulti capaci di porsi come modelli di sviluppo e d'identificazione per i preadolescenti e gli adolescenti, che forse li spinge a questa identificazione con personaggi artificiali della propria infanzia, lasciano aperti gli interrogativi su tale pratica che coinvolge un numero sempre crescente di soggetti.

Data la complessità del fenomeno e la sua diffusione a livello mondiale, sarebbe auspicabile che futuri studi contribuissero alla comprensione del complesso intreccio di fattori sociali e individuali che

sembrano contribuire alla sua genesi e al suo sviluppo.

### *Bibliografia*

- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Adami, R. (2009). *Il cosplay tra immaginazione e realtà sociale* [Cosplay between imagination and social reality]. Lucca: Del Bucchia.
- Aoyama, T., & Cahill, J. (2003). *Cosplay Girls: Japan's Live Animation Heroines*. Tokyo: DH Publishing Inc.
- Bernfeld, S. (1923). Concerning a typical form of male puberty. *Adolescent Psychiatry*, 20, 51-75.
- Blos, P. (1962). *On adolescence. A psychoanalytic interpretation*. New York: The Free Press.
- Blos, P. (1967). The second individuation process of adolescence. *Psychoanalytic Study of the Child*, 22, 162-186.
- Blos, P. (1979). *The adolescent passage. Developmental issues*. New York: International Universities Press. (trad. it. L'adolescenza come fase di transizione: aspetti e problemi del suo sviluppo, Roma, Armando, 1988).
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay – Creating or playing identities? An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans*. Doctoral dissertation. Stockholm University, Stockholm, Sweden. Retrieved April 2013, from <http://su.diva-portal.org/smash/record.jsf.pid=diva2:424833&rvn=1>.
- Cantone D., Laudanno A.T, Bellavita L., & Cotrufo P. (2013), Pratica cosplay e dimensioni di personalità: uno studio pilota. *Psichiatria & Psicoterapia*, XXXII(1), 18-28.
- Chen, H.P. (2011). *The significance of Manga in the identity-construction of young American adults: a Lacanian approach*. Doctoral dissertation. Ohio State University, Columbus, Ohio.
- Chen, J.S. (2003). The comic/animé fan culture in Taiwan: With a focus on adolescents' experiences. *Journal of Social Theory in Art Education*, 23, 89-103.
- Chen, J.S. (2007). A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research*, 33, 14-24.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. (Rev. ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Gn, J. (2011). Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum*, 25(4), 583-593.
- Hjorth, L. (2009). Game Girl: Re-imagining Japanese Gender and Gaming via Melbourne Female Cosplayers. *Intersection: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 20, 1-13.
- Jenkins, H. (1992a). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1992b). We Sing': Filking and the Social Construction of the Science Fiction. In L.A. Lewis (Ed.), *The adoring audience: Fan culture and popular media* (pp. 208-236). London: Routledge.
- Jenson, J. (1992). Fandom as pathology: The consequences of characterization. In L.A. Lewis (Ed.), *The adoring audience: Fan culture and popular media* (pp. 9-29). London: Routledge.
- Kelts, R. (2006). *Japanamerican: how Japanese pop culture has invaded the U.S.*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7, 3. Retrieved April 2013, from <http://journal.transformativeworks.com/index.php/twc/article/view>.
- Lewis, L.A. (1992). *The adoring audience: Fan culture and popular media*. London: Routledge.
- Lotecki, A. (2012). *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*. Master thesis, Ryerson University, Toronto, Canada. Retrieved May 2013, from



- <http://digitalcommons.ryerson.ca/dissertations/806/>.
- Lundy, J.N. (2010). *Still flying: The communicative constitution of browncoat fandom as culture*. Master thesis, Boise, Idaho. Retrieved May 2013, from <http://scholarworks.boisestate.edu/td/151/>.
- Napier, S.J. (2002). When the machines stop: fantasy, reality, and terminal identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain. *Science Fiction Studies*, 29, 419-435.
- Napier, S.J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S.J. (2007). *From impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the west*. New York: Palgrave Macmillan.
- Njubi, F.N. (2001). Rap, race, and representation. In M.A. Olicker & W.P. Krolikowski (Eds.). *Images of Youth: Popular culture as educational ideology* (pp. 151-183). New York: Peter Lang.
- Peirson Smith, A. (2013). Fashioning the Fantastical Self: an examination of the cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory: Journal of Dress Body and Culture*, 17(1), 77-112.
- Rahman, O., Wing-Sun, L. & Cheung, B.H.M. (2012). "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory: Journal of dress body and culture*, 16(3), 317-341.
- Taylor, J.R. (2009). *Convention cosplay: Subversive potential in anime fandom*. Doctoral dissertation, University of British Columbia, Vancouver, Canada. Retrieved May 2013, from [https://circle.ubc.ca/bitstream/id/18022/ubc\\_2009\\_spring\\_taylor\\_jayme.pdf](https://circle.ubc.ca/bitstream/id/18022/ubc_2009_spring_taylor_jayme.pdf).
- Vanzella, L. (2005). *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*. Latina: Tunué.
- Wang, K. (2010). *Cosplay in China: popular culture and youth community*. Doctoral dissertation, Lund University, Lund, Sweden. Retrieved April 2013, from Lund University Master's thesis <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=1698210&fileOId=1698215>.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. In F. Lunning (Ed.), *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga* (pp. 65-76). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Xiaomi, T. (2006, June 22). Cosplay: Bridging Reality and Fantasy. *Shenzhen Daily*. Retrieved from <http://pdf.sznews.com/szdaily/pdf/200606/0622/s150622.pdf>.
- Xie, L. (2005). Qixanxi cosplay wenhua (basic analysis of cosplay culture). *China youth study*, 10, 52-54.
- Xu, Y. (2008). *Cosplay de liuqi jiqi dui qingshaonian de yingxiang. The Fashion of Cosplay and Its Influence on youth*. Master thesis, Yunnan Ethnic University, Kunming, China.