

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DU COSTUME À L'IDENTITÉ : L'EXPLORATION DE GENRE DES PERSONNES DE LA DIVERSITÉ DES GENRES QUI PRATIQUENT LE COSPLAY.

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

MAÎTRISE EN SEXOLOGIE

PAR

SEI LAROCHE-TANGUAY

JUILLET 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Tout ce travail n'aurait jamais été possible sans la participation des huit cosplayer-euses de la diversité des genres qui ont accepté-es de se prêter au jeu et de me partager avec grande passion et sensibilité leurs vécus et ressentis. Ce cadeau m'est très précieux.

Cette maîtrise s'est déroulée à travers toute la durée de la COVID-19, les diagnostics, les belles rencontres, les deuils et beaucoup d'acceptation fasse à l'impuissance et les détours de la vie. Je tiens à remercier mon entourage, ma famille, mes ami-es et d'autres qui ont terminé leur bout de chemin avec moi pour tout le support que j'ai reçu de leur part.

Je suis grandement reconnaissant envers toutes les équipes de recherche et de travail qui ont contribué à de multiples apprentissages clés dans la réalisation de ce projet, telles que SAVIE-LGBTQ, la Chaire VSSMES, la Chaire sur les jeunes trans et leurs familles, la Chaire RePaRe, l'ASTT(e)Q, TransEstrie et TransLINK Canada. Je tiens aussi à souligner le soutien financier de l'Équipe de recherche sur les jeunes trans et leurs familles pour leur bourse de fin d'études.

Je tiens à remercier ma directrice, Denise Medico, pour sa précision, sa curiosité, ses commentaires instructifs et ses réflexions, particulièrement sur le développement de l'intersection entre la transidentité et les pratiques du cosplays.

## DÉDICACE

À ceux qui se questionnent, et qui se connaissent.

À tous les cosplayeur-euses.

À mes ami-es.

À ceux qui sont ma famille.

À tous les qui nous ont quitté-es.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
DÉDICACE .....	iii
LISTE DES FIGURES.....	vii
LISTE DES TABLEAUX.....	viii
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES.....	ix
RÉSUMÉ.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE 1 RÉCENSION DES ÉCRITS.....	5
1.1 Définir le cosplay .....	5
1.1.1 Courte histoire du cosplay et de son impact international .....	5
1.1.2 Art performatif ancré dans l'imaginaire .....	7
1.1.3 Le costume du cosplay: production et matérialité .....	9
1.2 Les motivations au cosplay : entre le personnel et le social .....	10
1.2.1 L'évasion dans un monde imaginaire.....	10
1.2.2 Faire communauté .....	10
1.2.3 Plaisir, autonomisation créative et confiance en soi .....	12
1.2.4 Espaces cosplays, inclusivité et systèmes d'oppressions .....	13
1.3 Genre, diversité et cosplay.....	14
1.3.1 Personnes de la diversité des genres .....	15
1.3.2 Genre et cosplay : entre espace sécuritaire et amplification des stéréotypes des genres .....	17
1.3.3 La pratique du crossplay chez les CDG .....	21
1.3.4 Limites et recommandations au sujet des CDG .....	22
1.4 Résumé et synthèse critique .....	23
CHAPITRE 2 CADRE CONCEPTUEL.....	24
2.1 L'identité trans dans le cadre de l'approche transaffirmative .....	24
2.2 L'identité de fan dans le cadre de la pratique du cosplay.....	25
2.3 L'exploration de genre dans le cadre de la pratique de fans du cosplay : propositions critiques autour de la performance de genre.....	27
2.4 La subjectivité incarnée nomade .....	31
CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE.....	34

3.1 Population à l'étude et échantillonnage .....	34
3.1.1 Recrutement et techniques d'échantillonnage .....	34
3.1.2 Description de l'échantillon.....	35
3.2 Collecte de données.....	37
3.2.1 Déroulement des entrevues semi-dirigées .....	38
3.3 Analyse des données.....	38
3.3.1 Point de vue situé dans le cadre d'un processus d'analyse thématique réflexive .....	40
3.4 Considération éthique.....	41
<b>CHAPITRE 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS .....</b>	<b>42</b>
4.1 Description des pratiques du cosplay .....	42
4.1.1 Définition du cosplay : multiples facettes .....	42
4.1.2 Les milieux de cosplay fréquentés : l'importance des dimensions sociales.....	43
4.1.3 Le cosplay : des pratiques plaisantes et créatives où on s'exprime et s'empouvoire (empowerment).....	44
4.2 Milieux de cosplay et rapport au genre .....	45
4.2.1 Évolution de la marginalisation du cosplay .....	46
4.2.2 Présence de diversités sexuelles et de la pluralité des genres.....	47
4.2.3 Sentiments de sécurité et d'inclusion .....	48
4.2.4 Élasticité des normes de genre.....	49
4.2.5 Transitions sociales et médicales de genre .....	49
4.2.6 Liens interpersonnels et soutien social dans le cadre d'une transition de genre .....	50
4.2.7 Présence de discriminations cishétérosexistes .....	50
4.3 Le cosplay, une opportunité d'exploration de soi .....	52
4.3.1 Le cosplay pour incarner des genres précis.....	53
4.3.2 Un espace plus souple sur les normes de genre pour explorer des genres et prendre confiance en soi .....	55
4.3.3 Difficultés dans l'exploration de genre en contexte du cosplay : fluidité de genres et féminités .....	56
4.3.4 Validation par les pairs.....	57
4.3.5 Actualisation de l'exploration de genre dans la vie régulière .....	58
4.4 Ressentis de bien-être.....	59
4.4.1 Des expériences d'euphorie de genres .....	60
4.4.2 Empouvoirement et évasion dans le cadre d'incarnation cosplay .....	61
4.4.3 Support familial.....	62
4.4.4 Bien-être corporel : ressentir son corps et comparaisons entre cosplayeur-euses .....	62
4.4.5 Bien-être social et communautaire : confiance en soi et relations interpersonnelles .....	64
<b>CHAPITRE 5 DISCUSSION .....</b>	<b>66</b>
5.1 Le cosplay comme une pratique éclatée et personnalisée .....	66
5.2 Inclusion de la diversité sexuelle et de genres dans les espaces de cosplay .....	68
5.2.1 Popularisation d'un milieu communautaire sous-culturel.....	70

5.3 Possibilités de s'imaginer en coexistence avec les normes de genre .....	70
5.3.1 Sentiment de sécurité .....	72
5.4 Support à l'habituation d'identités de genre .....	73
5.5 Impacts multiples de bien-être.....	74
5.5.1 Développement personnel.....	74
5.5.2 En regard au corps .....	75
5.5.3 Soutien social .....	76
5.6 Limites méthodologiques.....	77
5.7 Piste de réflexion sur la positionnalité du chercheur .....	78
CONCLUSION .....	79
ANNEXE A AFFICHE DE RECRUTEMENT.....	81
ANNEXE B CANEVAS D'ENTREVUE .....	82
ANNEXE C QUESTIONNAIRE SOCIODÉMOGRAPHIQUE.....	87
ANNEXE D FORMULAIRE D'INFORMATIONS ET DE CONSENTEMENT .....	88
APPENDICE A CERTIFICAT DE COMPLÉTION DU DIDACTICIEL DE L'EPTC 2 : FER .....	93
APPENDICE B CERTIFICATS D'APPROBATION ÉTHIQUE .....	94
BIBLIOGRAPHIE .....	96

## **LISTE DES FIGURES**

Figure 1.1 Ligne du temps mettant de l'avant certains événements historiques en relation avec l'évolution du cosplay, réalisée par Sei Laroche-Tanguay. ....	6
Figure 2.1 Schéma réalisé par Sei Laroche-Tanguay décrivant le processus de l'identité de fan chez les cosplayeur-ses selon Lamerichs en 2011.....	26
Figure 3.1 Graphique hiérarchique NVIVO comparant les thèmes par nombre d'éléments encodés .....	40

## **LISTE DES TABLEAUX**

Tableau 3.1 Portrait sociodémographique des participant-es à l'étude ..... 36

## **LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES**

DG : Diversité des genres

CDG : Cosplayeur-seuse(s) de la diversité des genres

TNB : Trans et non-binaire(s)

WPATH : Association professionnelle mondiale pour la santé des personnes transgenres (World Professional Association for Transgender Health)

## RÉSUMÉ

Le cosplay, une sous-culture où des cosplayeur-euses se costument, incarnent des personnages fictifs (Scott, 2015) et se rassemblent en ligne ou bien en présentiel dans des événements de fans comme les conventions (Syphrit-Kingston, 2015), se popularise au Québec. Certain-es auteurices retrouvent la présence de personnes de la diversité des genre(s) (DG) chez les cosplayeur-euses (De Casanova *et al.*, 2020; Glasspool, 2023; Lemmons, 2019; Tompkins, 2019). Remarquant que les contextes sociopolitiques envers les personnes de la DG en Amérique du Nord sont plus difficiles (Cotton *et al.*, 2024), l'objectif général est de mieux connaître et comprendre les expériences des cosplayeur-euses de la diversité des genres (CDG). Ce mémoire porte également deux sous-questions de recherche : (1) Comment des CDG au Québec vivent-ils leur exploration de genres au sein de leurs pratiques cosplays? (2) Comment, si c'est le cas, la pratique du cosplay chez des CDG au Québec impacte-t-elle leurs perceptions subjectives de bien-être? Dans le cadre d'une méthodologie qualitative exploratoire, des entrevues semi-dirigées auprès de huit CDG du Québec ont été analysées à l'aide de l'analyse thématique réflexive de Braun et Clarke (2006; 2019) et d'un cadre conceptuel intégrant l'identité de fan de Lamerichs (2011), le *creative play* d'Hutabarat-Nelson (2017), la performance de genre de Butler (1990) et la subjectivité incarnée nomade de Braidotti (1994). Les CDG ont identifié-es différentes facettes du cosplay. D'une part, comme un contexte communautaire sous-culturel de fans. Puis, que le cosplay permet de s'exprimer créativement tout en étant auto-déterminé-e. Toutes ont vécu une forme d'exploration de genre à travers une pratique du cosplay, identifié les espaces de cosplay comme plus sécuritaires pour l'exploration des genres et ressenti-es différentes formes de bien-être, comme le plaisir, l'empouvoirement (*empowerment*), l'euphorie de genre et de la validation par les autres. De plus amples études sur les CDG adoptant des perspectives intersectionnelles devraient être réalisées pour élargir le champ d'étude sur cette population peu étudiée. Les sexologues et les intervenant-es auprès de personnes de la DG ou des CDG pourraient trouver dans le cosplay une option alternative pour explorer des genres. Ce projet encourage aussi toute personne chercheuse à questionner sur sa positionnalité en recherche.

Mots clés : cosplay, trans, non-binaire, transgenre, transidentité, incarnation, bien-être, sous-culture, communauté alternative.

## ABSTRACT

Cosplay, a subculture where cosplayers dress up and incarnate fictional characters (Scott, 2015) and gather online or in person at fan events such as conventions (Syphrit-Kingston, 2015), has become popular in Quebec. Some authors note the presence of gender diverse people among cosplayers (De Casanova *et al.*, 2020; Glasspool, 2023; Lemmons, 2019; Tompkins, 2019). Noting that the sociopolitical contexts towards gender diverse people in North America are more difficult (Cotton *et al.*, 2024), the general objective is to better know and understand the experiences of gender diverse cosplayers, in addition to two research sub-questions: (1) How do gender diverse cosplayers in Quebec experience their exploration of gender within their cosplay practices? (2) How, if at all, does the practice of cosplay among gender diverse cosplayers in Quebec impact their subjective perceptions of well-being? Using an exploratory qualitative methodology, semi-structured interviews with eight Quebec gender diverse cosplayers were analyzed using Braun and Clarke's (2006; 2019) reflexive thematic analysis through a conceptual framework integrating Lamerichs' (2011) fan identity, Hutabarat-Nelson's (2017) *creative play*, Butler's (1990) gender performance, and Braidotti's (1994) nomadic embodied subjectivity. Cosplay was identified by the gender diverse cosplayers as a subcultural community context, fan environments, and a space for creative self-expression, while being self-determined. All of them have experienced some form of gender exploration through cosplay, identify cosplay spaces as safer for gender exploration, and experienced different forms of well-being, such as having fun, empowerment, gender euphoria, and validation from others. Further studies on gender diverse cosplayers in multiple intersectional positions should be conducted to broaden the scope of literacy on this understudied population. Sexologists and those working with gender diverse people or gender diverse cosplayers could find cosplay an alternative option for exploring gender. This project also encourages all researchers to question positionality in research.

Keywords : cosplay, trans, non-binary, transgender, transidentity, incarnation, wellbeing, subculture, alternative community.

## INTRODUCTION

Ce mémoire s'intéresse à l'expérience des cosplayeur-ses de la diversité des genres (CDG) du Québec. Il cherche à explorer comment le *cosplay* interagit avec l'exploration de genre et leur processus d'affirmation.

D'abord, débutons par une définition de la diversité des genres (DG). C'est une appellation générique qui regroupe une pluralité d'identités de genre. Dans le contexte de ce mémoire, elle réunit des personnes qui s'auto-identifient comme trans, non-binaires, en questionnement ou toute autre identité où les individus ne se reconnaissent pas dans une identité dite cisgenre, se définissant comme une identité qui correspond au genre et au sexe qui leur a été assigné à la naissance (Baril, 2015). Le projet exclut donc la modalité de genre cisgenre (*cis*) de sa population cible (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024). L'identité trans, où *trans* est un adjectif apposé à une identité de genre(s) (ex. : homme trans), signifie qu'une personne ne se sent pas en correspondance avec le sexe et/ou le genre qui lui a été assigné à la naissance (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024). Cette modalité de genre, trans, permet aux personnes qui se sentent concernées de mettre de l'avant leur vécu trans qui décrit leur relation entre leur sexe assigné à la naissance et leur(s) identité(s) de genre (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024). L'identité non-binaire se comprend comme un terme parapluie qui réfère aux personnes qui ne s'identifient pas ou non exclusivement comme une femme ou un homme, et qui peut aussi être choisi comme terme pour définir une identité de genre (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024).

Au Québec, une compréhension binaire des genres est normalisée et standardisée. Celle-ci ne favorise pas l'inclusion de la DG. Ce phénomène social s'explique, entre autres, à l'aide du concept d'hétérocisnormativité, soit « un contexte social qui favorise les personnes cisgenres et hétérosexuelles » (Bergeron *et al.*, 2023). Un exemple clair de cette supposition de la binarité des genres est le contexte juridique québécois où le Code civil du Québec (CCQ) impose une assignation à un sexe masculin ou féminin à la naissance sans préciser sous quelle base ni de définition de la notion sexe (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024). La compréhension binaire de la catégorie médico-légale sexe s'est popularisé au 18<sup>e</sup> siècle durant une vague de discours discriminants eugénistes qui ont eu comme objectif de mettre en position de supériorité des humains en fonction de leur corps (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024; Shuster, 2021). Le sexe est alors devenu un modèle dichotomique définissant deux archétypes sexuels distincts dits

un corps féminin ou masculin, bien que les êtres humains ne sont pas biologiquement divisés exclusivement en deux archétypes sexuels (Bastien Charlebois, 2017; Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024).

Depuis 2016, la Charte des droits et des libertés au Québec a ajouté la catégorie identité de genre comme motif interdit à la discrimination, la distinguant de la catégorie sexe présente dans la charte. Malgré que l'identité de genre renvoie à la manière dont une personne, cisgenre ou trans, s'identifie en matière à sa compréhension de son ou ses genre(s), cet ajout a été incité pour protéger les personnes de la DG au Québec de discrimination (Beauchesne Lévesque *et al.*, 2024). Les personnes de la DG en Amérique du Nord font présentement face à beaucoup de polémiques et de tensions sociopolitiques, particulièrement sur les réseaux sociaux et les médias de masse (Cotton *et al.*, 2024). Au Canada, on constate une montée des propos homophobes et transphobes sur les réseaux sociaux (Boynton, 2023; LeBel, 2023). Le Service canadien du renseignement de sécurité a dû émettre des avertissements relatant le risque accru de violence pour les personnes trans et non-binaires (TNB) ainsi que leurs allié-e-s (Tunney, 2024). Chez les jeunes TNB de moins de 25 ans, on constate des impacts inquiétants sur leur bien-être, tel qu'une vulnérabilisation importante de leur santé mentale (Cotton *et al.*, 2024). Au Québec, le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Réseau de la santé et des services sociaux (RSSS) ont proposé en 2023 des lignes directrices sur la santé et le bien-être de personnes de la diversité sexuelle et des genres. Ces politiques ministérielles promouvant entre autres le bien-être de la DG démontrent des engagements du gouvernement québécois, mais ne garantissent pas la pérennité de ceux-ci ni la possibilité de recul des droits des personnes de la DG (Courcy *et al.*, 2024). Il est très important de souligner et de se rappeler du travail acharné et dévoué des personnes militantes et des coalitions d'organismes 2SLGBTQIA+ au Québec, qui se sont battues, et se battent encore, pour les droits des personnes de la DG (Courcy *et al.*, 2024). Malgré tout ce travail accompli en amont, il peut encore être complexe et difficile pour des personnes québécoises d'explorer leur(s) identité(s) ou leur(s) expression(s) de genre (Cotton *et al.*, 2024). Les attentes sociétales concernant l'expression de genre en Amérique du Nord s'inscrivent dans une compréhension cishétéronormative des genres, ce qui signifie que l'on assume au préalable que toute personne est cisgenre et hétérosexuelle (Hillock et Mulé, 2016). Cette conception des genres offre peu de choix pour se comprendre dans un ou des genres, ce qui peut devenir très restrictif et être dommageable pour le bien-être des personnes de la DG (Medico et Pullen Sansfaçon, 2017). Dans ce contexte où les vécus trans, les réalités et le bien-être des personnes de la DG sont malmenés, l'existence d'espaces où les personnes québécoises pourraient se sentir en sécurité pour explorer leur(s) identité(s) ou leur(s) expression(s) de genre, tels que le cosplay, mérite une attention particulière.

Le cosplay est un mot-valise formé de *costume* et *play*. C'est une pratique où des personnes se costument et incarnent des personnages fictifs (Scott, 2015). Il peut être considéré comme un loisir amenant un sentiment d'épanouissement et d'inclusion sociale (Vardell *et al.*, 2022). Les personnes participantes, qui se nomment des cosplayer et cosplayeuses, se réunissent en ligne sur divers réseaux sociaux, ou en présentiel lors d'événements appelés des conventions (Syphrit-Kingston, 2015). Il est observé que ces conventions deviennent de plus en plus populaires en Amérique du Nord et même mondialement (Rouse et Salter, 2021). Une des conventions les plus populaires au Québec est l'Otakuthon, qui a vu son taux de participation augmenter drastiquement depuis 2006, avec initialement 1872 personnes participantes payantes, à maintenant 36280 en 2024 (Anime Cons, 2024). Selon une enquête de Syphrit-Kingston en 2015 concernant des personnes participantes de conventions de fans où l'on inclut les cosplayer-euses, on remarque que 41% d'entre iels s'identifient comme non-hétérosexuelles et que 7,8% s'identifient comme non-cisgenres. Avec des taux de participations grandissantes aux événements où l'on pratique le cosplay avec potentiellement un nombre important de personnes non hétérosexuelles et non cisgenres, il y a donc intérêt à s'intéresser à ces événements et à la pratique du cosplay chez les personnes de la DG.

Dans le phénomène grandissant du cosplay, il s'y entrecroisent une diversité d'expressions de genre. Lemmons, travaillant en étude des genres, a réalisé en 2019 une étude empirique utilisant l'auto-ethnographie et des entrevues semi-dirigées auprès de cosplayer-euses. L'auteure s'intéresse plus particulièrement à leurs pratiques du *crossplay*, une forme de cosplay spécifique. Lemmons (2019) définit cette pratique comme du cosplay dans un genre différent du sien. Le crossplay semble permettre à ses participant-es d'explorer différentes expressions de genre. Lemmons (2019) remarque que la pratique du cosplay et du crossplay, ainsi que les conventions où des cosplayer-euses se réunissent, sont permissifs de formes d'exploration de genre, et plus particulièrement pour des groupes sociaux marginalisés (2019). Ils pourraient promouvoir la formation de communautés, l'amélioration de l'estime de soi des cosplayer-euses et l'accès à une forme d'évasion (Lemmons, 2019). Néanmoins, peu d'auteurices se sont intéressé-es à l'expérience des CDG à notre connaissance. Ce manque de données sur les CDG soulignent l'importance de développer des connaissances sur leur expériences et vécus.

Dans un contexte sociopolitique tendu concernant la transidentité en Amérique du Nord (Cotton *et al.*, 2024), il est imminent de s'interroger sur l'existence d'espaces bénéfiques aux personnes de la DG. Plus particulièrement dans le cadre de ce mémoire, de mieux comprendre, à l'aide de personnes concernées, ce qui constitue leurs espaces de cosplay. Aussi, savoir s'ils sont sécuritaires pour des personnes de la DG.

Puis, quels aspects de leurs expériences sont mis de l'avant par celles-ci. Sachant qu'il y a peu de données concernant les expériences d'exploration de genre des CDG, la pertinence scientifique du projet réside dans le besoin de documenter leurs expériences qui sont actuellement peu étudiées alors que le cosplay se popularise. Enfin, les sexologues gagneraient à connaître l'impact de la pratique du cosplay sur le bien-être des CDG afin de comprendre en quoi consistent ces espaces d'explorations d'expressions de genre et de développer une meilleure sensibilité et connaissance envers ce phénomène en développement.

L'objectif de la présente étude est de mieux connaître et comprendre les expériences des CDG. La question de recherche de ce mémoire est donc : Quelles sont les expériences des CDG au Québec? Pour être en mesure d'étudier certains enjeux précis en lien avec des éléments soulevés dans la problématique et la recension des écrits, deux sous-questions de recherche se démarquent : (1) Comment des CDG au Québec vivent leur(s) exploration(s) de genre au sein de leurs pratiques du cosplay? (2) Comment, si c'est le cas, la pratique du cosplay chez des CDG au Québec impacte leurs perceptions subjectives de bien-être? Le présent projet de recherche utilise une approche qualitative exploratoire. Les données de recherche ont été recueillies à l'aide d'entrevues dirigées auprès de huit personnes s'auto-identifiant comme CDG vivant dans la province du Québec au moment de l'entrevue.

Ce mémoire comprend six chapitres. Le premier chapitre présente la recension des écrits. Elle définit le cosplay, son historique, ses différentes pratiques, les multiples motivations à y participer et en quoi elle peut permettre l'exploration de soi. Le second chapitre énonce le cadre conceptuel comprenant quatre concepts principaux : l'approche transaffirmative, l'identité de fan, la performance de genre et la subjectivité incarnée nomade. Au troisième chapitre se trouve la méthodologie de l'étude. Elle présente la population à l'étude, l'échantillonnage, la collecte de donnée, la méthode d'analyse, le point de vue situé de l'étudiant-chercheur, ainsi que les considérations éthiques. Le quatrième chapitre présente les résultats de recherche pour donner suite à l'analyse thématique réflexive. D'abord sont décrits des pratiques et des milieux de cosplay des CDG. Il présente les vécu d'exploration de soi des CDG. Puis, il examine des ressentis de bien-être rapportés. Au cinquième chapitre se trouve une discussion présentant des liens entre les résultats et la recension des écrits. Elle mets en évidence les thèmes du cadre communautaire sous-culturel, les ressentis de plaisir, de sécurité, d'inclusion, l'exploration de genre du cosplay, l'habituation d'identités de genre, et les impacts du cosplay sur le bien-être. Aussi, s'y retrouvent des considérations sur la positionnalité en recherche et pour les sexologues. À la toute fin, une conclusion fait un retour concis dans l'objectif de résumer le présent mémoire.

## CHAPITRE 1

### RÉCENSION DES ÉCRITS

À notre connaissance, peu de données sur les CDG sont disponibles ou produites en Amérique du Nord. L'Asie est un des milieux culturels prolifiques sur le cosplay. Différentes disciplines s'intéressent à l'intersection genre et cosplay, comme les études de mode, sur les productions culturelles, la sociologie ou la philosophie. La présente revue de littérature a pour objectif de mettre de l'avant ces connaissances pour en dégager des réflexions et des résultats de recherche qui pourraient s'amalgamer avec les réalités de CDG.

#### 1.1 Définir le cosplay

Le cosplay est décrit par beaucoup d'auteurices comme un sujet peu étudié, relativement nouveau, de plus en plus visible et populaire, et dont l'impact économique s'agrandit (De Casanova *et al.*, 2020; Gn, 2011; Lamerichs, 2014; Rahman *et al.*, 2012; Salkowitz, 2012). Il est un phénomène complexe, non monolithique, non hétérogène, pratiqué par des personnes que l'on appelle dans le milieu des *fans*. Ces fans proviennent de différents horizons et leurs pratiques de cosplay sont diverses (Dyer, 2021; Kirkpatrick, 2015). Le livre « Planet of Cosplay » de Mountfort, Peirson-Smith et Geczy de 2019, ainsi que sa critique écrite par Burke en 2020, s'imposent comme des références notables sur la question.

##### 1.1.1 Courte histoire du cosplay et de son impact international

Le mot cosplay fait son apparition en 1983 sous la plume de l'écrivain japonais Nobuyuki Takahashi dans un article du magazine *My Anime*. Ce mot-portemanteau, costume et play (jouer), a été choisi pour décrire la popularisation de la pratique de fans s'habillant comme leurs personnages préférés provenant de mangas ou d'animés dans le cadre de la convention Tokyo's Comiket (une exposition et un marché principalement pour les mangas<sup>1</sup>, les animés<sup>2</sup> et les jeux vidéo) (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019).

La ligne du temps réalisée ci-dessous (voir figure 1.1) dévoile et détaille 11 événements historiques antérieurs et postérieurs à l'appellation de la sous-culture du cosplay, qui soulignent l'influence et le développement des pratiques festives de costumades et de fans, par son départ avec des concepts de

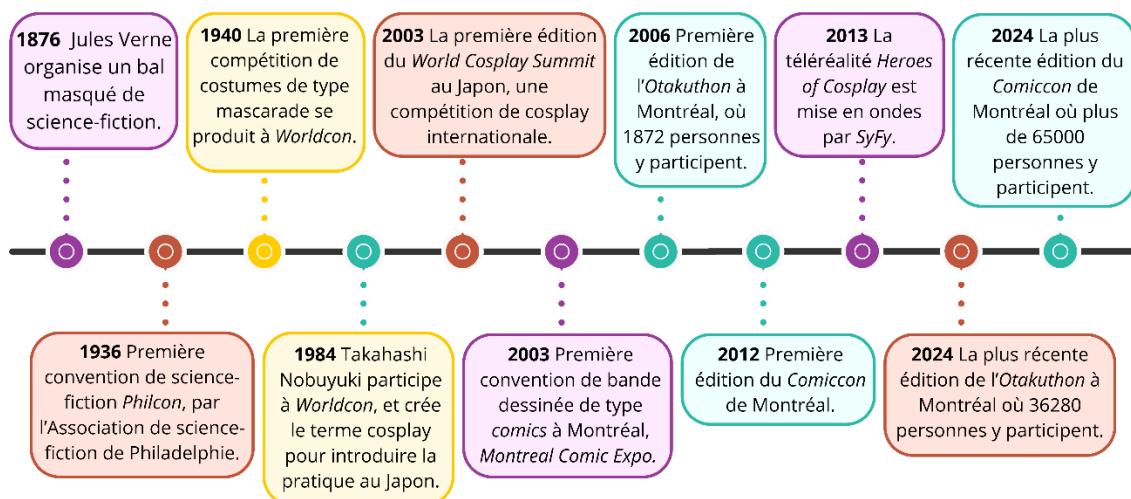
---

<sup>1</sup> Les mangas sont des bande dessinée japonaise.

<sup>2</sup> Les animés sont des séries d'animation ou des films d'animation japonais.

mascarades à sa popularisation mondiale actuelle. D'abord, en 1876, se produit un bal masqué de science-fiction organisé par Jules Verne (Winge, 2018). En 1936 a lieu la première convention de science-fiction appelée Philcon, organisée par l'Association de science-fiction de Philadelphie (Winge, 2018). En 1940, durant une convention appelée Worldcon, se déroule la première compétition de costumes de type mascarade, un concours de costumes qui s'inspire de personnages fictifs (Winge, 2018). L'événement clé de 1984, où Nobuyuki Takahashi invente le terme cosplay s'insère ici dans la ligne du temps (Mountfort et al., 2019). Arrivant dans le bloc des événements des années 2000, en 2003, la première édition du *World Cosplay Summit* au Japon voit le jour : une compétition de cosplay internationale qui se comprend comme les olympiques du cosplay dans le monde par les cosplayeur-euses (Winge, 2018). La même année au Québec, la première convention de bande dessinée de type *comics*<sup>3</sup> se déroule à Montréal, soit la Montreal Comic Expo. Toujours à Montréal, c'est en 2006 que l'Otakuthon voit le jour avec sa première édition alors que 1872 personnes y participent (Anime Cons, 2024). Une autre convention bien connue de Montréal prend son envol en 2012 : le Comiccon de Montréal (Anime Cons, 2024). Pour le public de l'Amérique du Nord, une toute première émission de téléréalité américaine sur le cosplay est mise en ondes en 2013 par la chaîne américaine SyFy intitulée *Heroes of Cosplay* (Scott, 2015). De retour à notre décennie au Québec à Montréal, l'édition de 2024 de l'Otakuthon attire 35280 personnes participantes et le Comiccon de Montréal plus de 65000 personnes (Anime Cons, 2024).

Figure 1.1 Ligne du temps mettant de l'avant certains événements historiques en relation avec l'évolution du cosplay, réalisée par Sei Laroche-Tanguay.



<sup>3</sup> Les comics sont des bandes dessinées américaines.

Par le passé, de par sa réalité sous-culturelle, la pratique du cosplay a connu plus de mépris et de jugements pathologisant tel qu'une présupposition que les personnes participantes sont des déviants sexuelles ayant des enjeux de santé mentale (Mountfort *et al.*, 2019). En 2020, Gioia et ses collègues ont réalisé une étude empirique s'intéressant à la présence ou non d'une fragilité narcissique chez 438 cosplayeur-euses. Iels concluent que le cosplay n'est pas la source d'un besoin narcissique ni une stratégie d'adaptation pour faire face à de l'anxiété sociale ni un comportement dysfonctionnel (Gioia *et al.*, 2020). Les préjugés envers les cosplayeur-euses seraient beaucoup moins présents maintenant, puisque le cosplay entrerait de plus en plus dans les sphères sociales dominantes (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019).

De par sa popularité maintenant mondiale, le cosplay permet des flux culturels transnationaux (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019). Pour mieux s'imaginer ces croisements culturels, voici un exemple : une personne brésilienne dans une convention américaine porte un costume de cosplay d'un personnage français de l'époque des lumières imaginé par un mangaka<sup>4</sup> japonais traduit en portugais. Dans un article sur les costumes des cosplayeur-euses par King (2016), doctorante en littérature japonaise, professeur à l'université de Tasmanie et cosplayeuse récompensée et reconnue à l'international, l'auteure propose que les costumes dans le cadre du cosplay puissent être lus comme des textes traduisant des contenus médiatiques qui franchissent des barrières culturelles, sociales et linguistiques. Ils permettant des interactions internationales entre les cosplayeur-euses. Ces flux culturels transnationaux sont visibles dans des échanges culturels à l'intérieur d'un contexte de participation communautaire, comme les conventions ou des réseaux sociaux de cosplay (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019; Winge, 2018).

### 1.1.2 Art performatif ancré dans l'imaginaire

Plusieurs éléments singuliers définissent ce qu'est le cosplay de nos jours. D'abord, le cosplay est considérée internationalement comme un art de performance (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019) où les cosplayeur-euses ne sont pas limités à une manière, une scène ou un moment précis (Kirkpatrick, 2015). Guo (2022), philosophe et sociologue à l'Université de Lanzhou en Chine, propose une définition plus actuelle et simple du cosplay. Iel le présente comme une activité où les personnes pratiquant le cosplay portent des costumes et accessoires pour représenter un personnage spécifique pouvant provenir de cultures populaires ou non, incluant les animés, les mangas, les dessins animés, les bandes dessinées, les

---

<sup>4</sup> Mangaka : Personne dessinant des mangas.

séries télé, les romans, les jeux vidéo ou autres. Par cette pratique du cosplay, les cosplayeur-euses amènent dans le monde réel et matériel des contenus médiatiques fictifs immatériels (King, 2016). Pour Kirkpatrick (2015), professeure spécialisée dans l'étude des bandes dessinées, la culture et l'identité à l'Université de Kingston, le cosplay permet aux cosplayeur-euses d'explorer des espaces communautaires entre la fiction et la réalité. Elle décrit un phénomène qu'elle nomme une traduction incarnée (*embodied translation*) où un-e cosplayeur-euse transfert un personnage d'un univers fictif, immatériel et illimité dans un univers réel, corporel et limité (Kirkpatrick, 2015). C'est ce que Winge, une auteure pionnière sur le cosplay, professeure en conception et théorie de la mode, identifie comme la *bulle cosplay* dans son livre *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination* :

La bulle cosplay demande une suspension de l'incrédulité (*suspension of disbelief*), tant de la part de lae cosplayeur-euse que des personnes observantes. À l'intérieur de la bulle cosplay, le fantastique survient où s'y trouve des espaces de transition entre réalité et fantaisie, ce qui exige une suspension du scepticisme (Todorov, 1973). De cette façon, l'utilisation de personnages et de scénarios fantastiques par les cosplayeur-euses sont aidant pour une réception positive des personnes qui observent (à jouer le jeu). [traduction libre]<sup>5</sup> (Winge, 2018)

Winge (2018) décrit un système dynamique où des fans vont parfois utiliser le cosplay pour être plus près, au sens de plus intime, de personnage ou de série qu'ils ont à cœur. Ces cosplayeur-euses s'identifient donc comme étant des fans qui magnifient leur attachement à certains personnages à l'aide de la pratique du cosplay (Winge, 2018). Pour Kirkpatrick, le cosplay est un jeu identitaire (*identity play*). Les fans s'affichent et jouent avec leur identité comme fan dans une pratique du cosplay dynamique, changeante et nomade (2018; Rahman et al., 2012). Elle précise qu'il est difficile de parler d'une performance de cosplay dite authentique, puisqu'une traduction incarnée est centrale dans le cosplay. C'est-à-dire qu'elle est corporelle. Elle est donc très personnelle et réelle pour chaque personne tout en étant toujours de l'ordre de la performance (Kirkpatrick, 2015).

Le cosplay est un art performatif, qui se situe dans l'imaginaire, et se trouve en relation avec la corporéité des cosplayeur-euses. Comment cela se reflète-t-il dans leur choix de personnage pour leur cosplay? Cette question a été explorée dans une étude quantitative de 2018 de Rosenberg et Letamendi s'intéressant

---

<sup>5</sup> « The Cosplay bubble demands suspension of disbelief from both the Cosplayer and observers. Inside the Cosplay bubble, the fantastic occurs where there are transitional spaces between reality and fantasy, which requires the suspension of disbelief (Todorov, 1973). In this way, Cosplayer's use of fantasy characters and storylines aid in the positive reception from viewers ("playing along"). » (Winge, 2018)

entre autres aux tendances relationnelles des cosplayeur-euses. L'étude s'est questionnée sur la motivation principale quant au choix d'un personnage pour un cosplay. La majorité indique sélectionner le personnage selon certains aspects de sa personnalité (59%). Le reste de l'échantillon met de l'avant trois autres motivations : à quoi les cosplayeur-euses ressemblaient dans le costume (16%), l'histoire du personnage (13%), et l'apparence physique du personnage (12%) (Rosenberg et Letamendi, 2018). Dans la même étude, une différente question porte sur les motivations de l'échantillon à faire du cosplay. Certain-e utilisent le cosplay pour démontrer leur appréciation d'un personnage en particulier en lui rendant honneur (8%). D'autres cosplayeur-euses s'identifient à un personnage en particulier, les motivant alors à faire du cosplay (8%) (Rosenberg et Letamendi, 2018). Donc, il semble y avoir des motivations matérielles et corporelles chez les cosplayeur-euses, en plus d'une appréciation du personnage choisi.

### 1.1.3 Le costume du cosplay: production et matérialité

Au-delà de porter un costume ou de faire un jeu de rôle dans le cadre du cosplay, les cosplayeur-euses sont appelés à vivre trois processus en lien avec la production matérielle du costume de cosplay : (1) à préparer leur cosplay (autant le costume qu'une incarnation de jeu de rôle), (2) à réaliser la performance de cosplay (pouvant inclure des imitations du personnage choisi, une prestation sur une scène ou la prise de photos amateurs ou professionnelles) et (3) après la performance de cosplay exposée à d'autres personnes, à réparer leur costume et à perfectionner leurs photographies pour les partager avec d'autres cosplayeur-euses et fans (Guo, 2022). Toutefois, Guo (2022) souligne que ce processus n'épuise pas les autres façons de faire du cosplay. Les cosplayeur-euses peuvent exprimer différentes formes de performances, tels que porter un costume tout en agissant comme elle-même, ou bien agir comme iels pensent que le personnage incarné agirait dans l'instant présent (De Casanova *et al.*, 2020). Dans des données plus sociodémographiques l'étude de Rosenberg et Letamendi (2018), la majorité de l'échantillon indiquait faire du cosplay une à cinq fois par an et dépenser 100\$ à 400\$ par costume. Le cosplay reste donc une pratique de fan unique à chaque personne cosplayeuse. La pratique concrète du cosplay inclue alors le processus de choisir un personnage, la recherche sur un personnage, la confection du costume et de ses accessoires (ce qui peut prendre très longtemps), l'apprentissage de nouvelles habiletés ou compétences pour réaliser une confection, l'action de mettre le costume de cosplay (ce qui peut aussi prendre beaucoup de temps), le tout dans un contexte créatif pleinement libre et autodéterminé (Dyer, 2021; Glasspool, 2023; Haborak, 2020; Winge, 2006). Le cosplay se comprend davantage comme étant un continuum de multiples comportements et pratiques cosplays à disposition des cosplayeur-euses plutôt qu'un cadre de pratiques obligatoires et limitatives (Kirkpatrick, 2015).

## 1.2 Les motivations au cosplay : entre le personnel et le social

Mettant l'accent sur les motivations plus sociales à pratiquer le cosplay, les cosplayeur-euses peuvent se situer dans un besoin d'évasion dans un monde imaginaire, de se retrouver en communauté, en passant par des ressentis de plaisir ou un besoin d'avoir un espace plus sécuritaire pour se permettre d'explorer différentes facettes de soi.

### 1.2.1 L'évasion dans un monde imaginaire

D'abord, le cosplay permettrait à certaines personnes de s'évader (Burke, 2020; Chen, 2007; Glasspool, 2023; Guo, 2022; Mountfort *et al.*, 2019; Rahman *et al.*, 2012). Sa popularité grandissante peut s'expliquer notamment parce que des personnes recherchent et apprécient cette forme d'évasion à la vie quotidienne (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019). En d'autres mots, le cosplay peut être une opportunité de devenir quelqu'un d'autre à l'aide d'éléments matériels, tel un costume (De Casanova *et al.*, 2020).

### 1.2.2 Faire communauté

De façon significative, une des grandes motivations à faire du cosplay est qu'il permet de vivre des expériences sociales dans une communauté sous-culturelle (Burke, 2020; Haborak, 2020; Leyman, 2022; Mountfort *et al.*, 2019). Le costume peut avoir la fonction pour certain-es cosplayeur-euses d'être un bouclier matériel métaphorique pour être en mesure d'entrer en contact avec les autres (Leyman, 2022). Le cosplay peut donc être un outil pour entrer en contact avec les autres et exprimer son individualité dans un contexte communautaire social (Haborak, 2020; Leyman, 2022). Les échanges sur des réseaux sociaux peuvent favoriser un sentiment de communauté (Haborak, 2020). Pour certain-es cosplayeur-euses, le cosplay peut devenir un style de vie où iels restent connecté-es à la communauté en ligne tous les jours, et parfois portent des costumes de cosplay dans leur vie quotidienne (ex. : à l'épicerie) à l'extérieur de milieux de cosplay (ex. : convention) (Guo, 2022). Sa pratique sociale collaborative entraîne la création, le développement et le maintien de communautés de cosplayeur-euses et de fans ayant des intérêts communs (Kirkpatrick, 2015; Winge, 2018).

En ce sens, il est pertinent de s'intéresser aux intérêts des cosplayeur-euses à participer aux espaces physiques où se réunit la communauté de cosplay. En 2015, Syphrit-Kingston a réalisé une étude empirique quantitative concernant des personnes participant à des conventions de fans où l'on inclut dans l'échantillon des cosplayeur-euses. L'étude a comme objectif de décrire la démographie et les préférences de cette population qui se présente et participe aux conventions, définies comme un lieu d'activités

conçues pour des fan. Lorsque l'échantillon a eu à identifier quelles activités sont attendues avec le plus d'impatience lors de leurs participations à des conventions, les deux réponses les plus fréquentes sont celles de socialiser avec ses ami-es et les autres (36%) et de porter ou photographier des cosplays ou des *furrysuits*<sup>6</sup> (35%) (Syphrit-Kingston, 2015). Ensuite, une des activités les plus populaires de l'échantillon dans le cadre de conventions est de prendre en photo des cosplayeur-euses (66%). Suite à une convention, plus de la moitié de l'échantillon dit rechercher des photos de cosplays d'autres personnes (66%) et presque la moitié de l'échantillon dit chercher des photos de soi-même en costume de cosplay sur divers sites web (47%) (Syphrit-Kingston, 2015). Le plus grand atout de cette étude pour ce mémoire, c'est qu'elle souligne la présence importante de personnes participantes non cisgenres (7,8%) et non hétérosexuelles (41%) (Syphrit-Kingston, 2015). L'auteure conclut que la principale motivation à la participation de conventions est sociale, puisque ces espaces seraient sécurisants socialement (Syphrit-Kingston, 2015). Les personnes participantes peuvent interagir avec leurs ami-es ou des personnes qui partagent des intérêts communs sans avoir peur d'être jugés (Syphrit-Kingston, 2015). À l'inverse, elle indique que la présence de harcèlement et d'actes oppressifs systémiques affecte cette atmosphère amicale. Toutefois, l'auteure considère que ceux-ci sont plus rarement commis par des personnes participantes à des conventions (Syphrit-Kingston, 2015). Celles-ci auraient à cœur d'avoir et de conserver des espaces de socialisation sécuritaires et amicaux (Syphrit-Kingston, 2015). Dans la même veine, l'étude exploratoire de 2018 de Rosenberg et Letamendi, s'intéressant entre autres aux tendances relationnelles des cosplayeur-euses, indique que la plupart préfèrent faire du cosplay avec d'autres personnes que seul-es. Dans la même étude, les cosplayeur-euses sont majoritairement motivé-es à faire du cosplay car c'est une pratique sociale où 93% indiquent se coordonner avec d'autres cosplayeur-euses pour y participer (Rosenberg et Letamendi, 2018). Ces deux études soulignent elles aussi l'importance des amitiés, des activités de cosplays qui se vivent ensemble et de sentiments de sécurisation sociale, mettant donc de l'avant les aspects collectifs et communautaires du cosplay.

Les pratiques du cosplays peuvent aussi avoir lieu en ligne. Les plateformes numériques sont reconnues pour être des espaces qui soudent la communauté de cosplay (Lome, 2016). Elles seraient identifiées par les cosplayeur-euses comme un de leurs premiers lieux de contact avec le cosplay (Lome, 2016). Ces plateformes numériques ont aussi été décrites comme pouvant procurer un sentiment de sécurité pour certain-es cosplayeur-euses (Winge, 2018). Cela pourrait s'expliquer par le fait que ces espaces en ligne

---

<sup>6</sup> Un *furrysuit* est un costume d'un personnage original anthropomorphique d'une personne de la communauté *furry*. (Syphrit-Kingston, 2015)

sont décrits comme étant moins anxiogènes pour se pratiquer à interagir avec les autres, permettant ensuite pour certain-es de gagner en confiance en soi avant de se rendre dans un événement de cosplay en présentiel (Winge, 2018). Aussi, la communauté de cosplay entre-elle se recoupe en d'autres sous-catégories que les plateformes numériques permettraient de regrouper où ses membres sembleraient y créer des liens étroits (Vardell *et al.*, 2022). Dans ce même sens, des cosplayeur-euses souligneraient ressentir un sentiment d'appartenance suite à leur participation aux pratiques du cosplay sur des plateformes numériques (Winge, 2018). Elles ont aussi été décrites comme des communautés d'informations, puisque des cosplayeur-euses souligneraient s'entraider en détaillant par exemple des obstacles et des solutions pour réaliser des cosplays (Vardell *et al.*, 2022). Cette présence d'une atmosphère positive et de soutien semblerait alors supporter l'existence de la communauté de cosplay en ligne (Vardell *et al.*, 2022; Winge, 2018). En 2020, Haborak, une chercheuse indépendante, publie un article pour faire suite à son installation artistique *//wired: TRENDING* mettant de l'avant ce nouveau désir de certain-es cosplayeur-euses d'atteindre une renommée virale ou un statut de célébrité en ligne à l'aide du cosplay. Cette auteure indique qu'il est possible pour certain-es cosplayeur-euses de gagner en gain capital (ex. : dons, commanditaires et opportunités d'emplois) et de gagner en influence sociale (ex. : reconnaissance sociale et statut de célébrité) (Haborak, 2020). Haborak (2020) dénote aussi que la pratique du cosplay est souvent perçue comme créative et inspirante pour les cosplayeur-euses. Donc, les communautés de cosplay en ligne et en présentiel ont le potentiel d'offrir des formes d'acceptation sociale, d'agentivité et de statuts sociaux particuliers dans lequel les cosplayeur-euses ont un sentiment d'appartenance et d'inclusion (Winge, 2018).

### 1.2.3 Plaisir, autonomisation créative et confiance en soi

Enfin, ce qui revient beaucoup chez les cosplayeur-euses, c'est que le cosplay est une pratique *fun* (plaisante). Dans l'étude de Rosenberg et Letamendi (2018), une des motivations les plus importantes de l'échantillon à faire du cosplay est parce que c'est le fun (plaisant) (34%). Ce plaisir naît, entre autres, de la rencontre avec d'autres personnes qui partagent les mêmes intérêts que soi, et de la capacité de renforcer et augmenter sa confiance en soi, mentale et corporelle (Leyman, 2022; Lome, 2016; Petrovic, 2019). Dans le cadre d'une étude empirique sur les cosplayeur-euses à Hong Kong de Rahman et ses collègues en 2012, décrite comme quasi ethnographique (participations, observations et photographies par des auteurices en plus d'entrevues avec des cosplayeur-euses), le processus de transformation que les cosplayeur-euses vivent en mettant leur cosplay favoriserait des ressentis de bien-être identifiés comme étant du plaisir. Selon Lome (2016), une éducatrice et chercheuse en art, et initiée au cosplay, le cosplay

permet de se sentir plus en confiance dans son corps. Dans une étude de cas qu'elle a publié en 2016 sur la communauté de cosplay en relation avec l'autonomisation créative de l'identité et de la positivité corporelle, une cosplayeuse explique que le fait d'avoir réalisé le cosplay d'une héroïne puissante lui a donné la confiance en soi pour quitter une relation identifiée comme abusive et apprendre à aimer son corps.

L'étude de Rosenberg et Letamendi (2018) révèle aussi qu'une des motivations de l'échantillon à faire du cosplay est un moyen de s'exprimer de manière créative (25%) (Rosenberg et Letamendi, 2018). Le cosplay peut évoquer cet intérêt pour le fait-main par soi-même dans un contexte d'auto-documentation minutieuse (Hale, 2014). Cet amour pour certaines compétences manuelles (ex. : la couture) et l'aspect créatif du cosplay peuvent aussi être des raisons pour lesquelles des personnes font du cosplay (Lamerichs, 2015; King, 2016). Certain-es cosplayeur-euses participent à des compétitions de sketchs, de confections ou de vidéos de performances de cosplay pour mettre en lumière leur création (King, 2016). Dans cet angle, le cosplay peut être vécu comme un moyen de réaliser des rêves, des objectifs et des accomplissements personnels (Guo, 2022). Le cosplay est donc aussi pour certain-es cosplayeur-euses une forme d'art communautaire qui célèbre et souligne le travail manuel et matériel des cosplayeur-euses (Haborak, 2020). Cet aspect pourrait leur faire ressentir un profond sentiment de fierté et d'accomplissement (Winge, 2018).

#### 1.2.4 Espaces cosplays, inclusivité et systèmes d'oppressions

Un objectif social que s'est donné la communauté de cosplay est d'être accessible pour tous pour lui permettre d'être une activité sociale inclusive (Okabe, 2012). Selon Winge (2018), ce qui peut expliquer des attitudes inclusives à la diversité d'individus dans la sous-culture du cosplay en Amérique du Nord serait parce qu'historiquement, il y a eu et il y a une forte présence de féminisme dans les milieux de cosplay. Des slogans populaires comme *cosplay is not consent* (le cosplay n'est pas un consentement) sont un signe de cette influence. Malheureusement, le cosplay n'est pas toujours accueillant pour tous : des lieux non accessibles pour les personnes en situation de handicap, la présence de relations de pouvoir entre des individus, ou bien les contenus médiatiques (ex. : films ou séries) peu représentatifs de la diversité humaine (Haborak, 2020; Jenkins, 2012). Il existe aussi ce que des cosplayeur-euses appellent du *drama*, soit des cosplayeur-euses faisant circuler des ragots ou des commentaires mal intentionnés (Winge, 2018). Toutefois, King (2016) souligne que de porter un costume complet ou des accessoires s'identifiant à un personnage ou un média (ex. : un foulard recherché, sélectionné et acheté sur Amazon) reste un acte de participation de cosplay et d'identification qui permet et encourage le sentiment d'inclusion de

différent-es cosplayeur-euses. Cependant, le cosplay ne s'échappant pas aux structures systémiques d'oppressions, on y retrouve du racisme, du colorisme, du sexism et de la grossophobie (Lome, 2016; Mountfort *et al.*, 2019; Winge, 2018). Le *bodyshaming* (dénigrement corporel) et l'objectification, particulièrement des expressions de genre féminins et des femmes cosplayeuses, semblent être des enjeux qui ont pris de l'ampleur et impacter négativement la communauté de cosplay (Glasspool, 2023; Winge, 2018). Aussi, certaines femmes cosplayeuses sont inquiètes que la sous-culture du cosplay deviennent plus populaire et de voir augmenter le risque de harcèlements et d'agressions sexuelles (Winge, 2018). Toutefois, une majorité de femmes cosplayeuses identifient que ce genre de comportements envers des cosplayeur-euses sont plus souvent commis par des personnes qui ne sont pas de la communauté de cosplay (Winge, 2018).

Donc, le cosplay est une pratique, un phénomène, une sous-culture, une communauté, un art, et donc une expression de soi qui s'affiche entre autres par la mise en place d'espaces physiques, telles des conventions, ou des espaces virtuels, tels des forums, qui contiennent et permettent des échanges culturels, des participations communautaires, et des identités fluides et multiples (Burke, 2020). Le cosplay selon Guo (2022) serait donc un nouvel art hybride, un art qui ne se limite pas que d'une matière ou d'une manière d'être, composé en harmonie, entre autres, de l'art de la mode, du jeu d'incarnation et de la photographie. Ayant tenté de définir le complexe phénomène de la sous-culture du cosplay pour les cosplayeur-euses, il faut maintenant cadrer dans cette pratique où une exploration de genre peut se produire et se réaliser.

### 1.3 Genre, diversité et cosplay

Avec une mise en contexte des réalités auxquelles les personnes de la DG au Québec font face, le cosplay se présente comme permettant aux individus d'explorer de nouvelles possibilités d'expression de soi. Les expressions de genre et les identités de genre faisant partie de ses possibles, on peut trouver dans le cadre du cosplay des espaces sécuritaires pour les explorer, mais aussi la présence d'amplification de stéréotypes de genre. Dans ce cadre où s'amalgame une diversité d'expressions de genre normatives et non-normatives, une forme de cosplay plus spécifique est pratiquée par certain-e CDG qu'est le crossplay, c'est-à-dire du cosplay dans un genre différent du sien (Lemmons, 2019). Ce chapitre se conclu avec des observations d'auteurices concernant spécifiquement les CDG.

### 1.3.1 Personnes de la diversité des genres

Depuis plus d'une dizaine d'années, les personnes TNB sont de plus en plus visibles au Québec, tant dans les médias, que dans les politiques d'organismes qui les desservent (CSDM, 2016; Ministère de la Justice, 2017; Table nationale de lutte contre l'homophobie et la transphobie des réseaux de l'éducation, 2017). Lorsque l'on étudie la société canadienne, on remarque que les personnes de la DG subissent de la stigmatisation, des préjuges et de la discrimination (Courcy *et al.*, 2024). Ces actes oppressifs ont des impacts sur le bien-être et la santé mentale (Davidson, 2015). Les personnes de la DG se trouvant dans un contexte de vulnérabilisation répété qui les désavantage, on peut parler de transphobie systémique (Enriquez, 2013). Selon Spade (2011), on retrouve trois modes de pouvoir dans la transphobie systémique : (1) agresseur/victime où la personne *agresseuse* va réaliser des actions (ex. : transphobes) dans le but d'exclure ou réduire l'accès à des choses pour la *victime*, (2) disciplinaire où des institutions (ex. : médicales) imposent des normes contraignantes, et (3) de gestion de la population où des pratiques institutionnelles (ex. : administratives) vont définir qu'est-ce qu'une nation et donc exclure des catégories de personnes qui ne s'accordent pas à leur vision. Dans une étude qualitative menée par Enriquez (2013) en sociologie et étude féministe utilisant le cadre théorique de Spade (2011), les participant-es trans soulignent qu'ils retrouvent entre autres ces trois modes de pouvoir des individus d'institutions québécoises médicales et juridiques. La transphobie systémique peut aussi entraîner l'exclusion de personnes de la DG d'espaces de socialisation (Clair, 2012). Ne pas être accepté par les autres, par soi-même, ou de vivre différentes formes de violences entraînent l'augmentation de la vulnérabilité sociale, psychologique et économique des personnes de la DG (Medico et Pullen Sansfaçon, 2017). Cette stigmatisation de la non-conformité de genre promeut tacitement et explicitement des rôles de genre solidement déterminés socialement, ce qui peut entraîner l'isolement et la nécessité de dissimuler sa non-conformité de genre (Winter *et al.*, 2009).

Dans le mémoire de maîtrise en travail social de Plante en 2024, le contexte hétérocisnormatif dans lequel les jeunes adultes de 18 à 29 ans non-binaires du Québec évoluent a fortement influencé leur construction et l'affirmation de leur identité de genre. Ce contexte hétérocisnormatif favorise la présence de malaises, de détresse, de rejet concernant l'orientation sexuelle et des expressions de genre, et de la difficulté à comprendre son genre comme jeune adulte non-binaire (Plante, 2024). Lorsque des jeunes adultes non-binaires s'affichent authentiquement dans leur identité de genre ou leur expression de genre, iels vivent d'importantes situations d'exclusion sociale dans différents contextes et espaces sociaux (Plante, 2024). Donc, ce n'est pas le fait d'être une personne de la DG qui impacterait négativement le bien-être de celles-ci, ce sont les structures sociales qui entretiennent la transphobie systémique (Medico, 2020).

L'association professionnelle mondiale pour la santé des personnes transgenres (WPATH) soutient dans les standards de soin SDS-8 que la santé des personnes TNB est meilleure dans des climats sociaux qui favorisent la tolérance sociale (WPATH, 2022). La WPATH (2022) recommande entre autres l'affirmation et l'inclusion des personnes de la DG, la réduction de la stigmatisation et la discrimination des personnes de la DG, le respect de diversité d'identités de genre et d'expressions de genre, la non pathologisation de la DG, le respect des droits universels de la personne, l'autonomisation et l'autodétermination, et de mettre en contact les personnes de la DG avec des communautés et des réseaux de soutien par les pairs.

Les différentes formes d'oppressions et discrimination à l'encontre des personnes de la DG peuvent aussi affecter l'exploration d'un ou de genres de celle-ci. Ces stresseurs et obstacles pourraient amoindrir le potentiel d'une exploration dite enthousiaste d'un ou de genres . Une exploration enthousiaste de genre pourrait être définie comme une expérience plaisante, participative, actualisée, active, de l'ordre de sentiments positifs liés au genre. Chez les jeunes TNB de moins de 25 ans, des obstacles à l'exploration d'un ou de genres pourraient entraîner de la dépression (Davidson, 2015; Taylor *et al.*, 2020), de l'anxiété (Taylor *et al.*, 2020), de la transphobie internalisée (Medico, 2020), de l'isolement social (Clair, 2012; Enriquez, 2013; Medico et Pullen Sansfaçon, 2017) et du rejet familial (Taylor *et al.*, 2020). Plus spécifiquement, le bien-être des jeunes TNB est directement affecté par les expériences de non-acceptation sociale et de victimisation (Bauer et Scheim pour Trans PULSE, 2015; Pullen Sansfaçon *et al.*, 2018). Aussi, certains obstacles pourraient influencer la perception du risque à entamer socialement une exploration d'un ou des genres, tels que craindre de vivre du rejet social (Medico et Pullen Sansfaçon, 2017) ou s'inquiéter de devoir faire un *coming out* (sortir du placard) forcé alors que la personne a une ou des identités de genre cachées pour assurer sa sécurité (Enriquez, 2013).

Cependant, il existe des contextes sociaux et attitudes qui peuvent offrir la possibilité d'explorer un ou des genres. Celles-ci ont le potentiel de diminuer des inconforts dans le cadre d'exploration de genre et de promouvoir le bien-être des individus désirant le faire. Plusieurs auteurices ont identifié des éléments qui pourraient permettre une expérience plus positive d'exploration de genre tels que : un accueil ou une réception positive de la transidentité ou d'un questionnement de son ou ses identités de genre, une bienveillance collective, une ambiance sociale accueillante, une diversité d'identités de genre dans l'entourage, la mise en place d'une famille choisie, la possibilité d'avoir des discussions ouvertes sur des biais transphobes, l'accès à du soutien en santé mentale ou médicale si désirée, l'accès à du soutien pour la famille pour des jeunes de la DG qui le demandent, aller à son propre rythme dans le cadre de son

exploration enthousiaste (Enriquez, 2013; Pullen Sansfaçon et Medico, 2021), un accueil positif à tout changement de l'identité de genre incluant une discontinuité dans le(s) genre(s) et des ressources par et pour les personnes de la DG (Peiyu Savard *et al.*, 2023; Pullen Sansfaçon et Medico, 2021).

Chez les jeunes TNB, deux besoins fondamentaux émergent, peu importe leur positionnement social, leurs priviléges ou oppressions vécus : un besoin d'affirmation et un besoin de sécurité (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021). De plus, avoir accès à des services psychosociaux et de santé, ainsi qu'à une communauté, sont identifiés comme étant des facteurs de protection particulièrement importants chez les jeunes TNB (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2018). Par ailleurs, les jeunes TNB qui sont affirmé-es dans leur identité de genre ont généralement une aussi bonne santé mentale que leurs pairs cisgenres (Durwood *et al.*, 2017; Olson *et al.*, 2016). Le réseau social joue un rôle fondamental sur les expériences de résilience des jeunes TNB de moins de 25 ans (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2018; Travers *et al.*, 2012). Il faut chercher à développer des mesures d'accompagnement mettant de l'avant la résilience et le bien-être. Pour les jeunes adultes de 18 à 29 ans non-binaires du Québec, avoir accès à des modèles de la DG a représenté un point tournant pour eux (Plante, 2024). Ces modèles ont favorisé leur remise en question concernant l'identité de genre assignée à la naissance (Plante, 2024). Cette remise en question les a fait cheminer vers des sentiments de validité identitaire en s'acceptant de plus en plus dans leur non-binarité, et donc d'avoir une clarification de leur ressenti identitaire (Plante, 2024).

Certains facteurs positifs peuvent encourager une personne qui souhaite explorer son ou ses identités de genre à le faire : la recherche d'une communauté soutenante (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021), la mise en place d'un protocole de salutation (prénom et prénom) assurant un respect de ceux-ci et de leurs utilisations, la perception que l'espace est accueillant et inclusif de la DG (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021; Tidwell, 2017) et qu'un coming out sera accueilli positivement (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021).

### 1.3.2 Genre et cosplay : entre espace sécuritaire et amplification des stéréotypes des genres

Le cosplay est souvent identifié comme un espace sécuritaire pour explorer différentes facettes de son identité, et plus particulièrement pour explorer une multitude d'expressions de genre pour les CDG (Descheneaux, 2016; Gackstetter Nichols, 2019; Hutabarat-Nelson, 2017; Lemmons, 2019; Tompkins, 2019). Selon Gackstetter Nichols (2019), professeure en étude de genre et spécialisée entre autres dans les études des fans, cela serait possible, il inclurait facilement des personnes marginalisées, telles les personnes de la diversité sexuelle et de la pluralité des genres (Gackstetter Nichols, 2019).

Dans une étude empirique d'observations et d'entrevues de 2015 à 2019 auprès de cosplayeur-euses incluant des personnes identifiées comme non-binaires et queers du Midwest des États-Unis, l'équipe de la sociologue De Casanova (2020) s'est intéressée aux phénomènes d'incarnation du cosplay. Iels ont voulu comprendre ce que des cosplayeur-euses ressentaient dans leur corps durant les multiples activités et performances de cosplay (De Casanova *et al.*, 2020). Le cosplay est décrit comme donnant accès un espace où l'on peut faire des expériences d'explorations identitaires plaisantes et joueuses : explorer son identité de la même façon que l'on peut essayer une nouvelle coupe de cheveux, un nouveau style vestimentaire ou un nouveau maquillage (De Casanova *et al.*, 2020). La grande différence entre une exploration dans un contexte de cosplay plutôt que de non cosplay, serait que le contexte de l'exploration du cosplay est identifié comme plus sécuritaire (De Casanova *et al.*, 2020). La raison principale de ce sentiment de sécurité est que les habitudes et les performances quotidiennes des cosplayeur-euses sont inconnues ou peu connues des autres personnes observantes durant la performance de cosplay, ce qui offrirait une forme d'anonymat dans un contexte d'exploration (De Casanova *et al.*, 2020).

Glasspool (2023), doctorante en étude étrangère concernant le genre, sexualités et jeux vidéos à l'Université de Nagoya, s'est intéressé à ce qu'elle nomme le *cosplay trans* à l'aide d'observations en ligne, en anglais et en japonais, de galeries photos de cosplays, de forums pour le cosplay et de réseaux sociaux traitant du cosplay. Glasspool (2023) définit le cosplay trans comme étant des pratiques de cosplay de fans qui s'identifient comme trans. L'auteure note la présence de groupes de supports en ligne spécifiques aux cosplayeur-euses trans permettent d'y partager leurs expériences et y trouver du support par des pairs (Glasspool, 2023). Dans une entrée de blogue du journal *Trans-Cosplayers*, un homme trans cosplayeur décrit en quoi le cosplay permet aux personnes trans de choisir des personnages à incarner pour les aider à affirmer leur(s) identité(s) de genre authentique(s) ressentie(s), dans le but d'être comprises et vues par la société (Sacredflamingheart, 2010). Dans sa vie personnelle au quotidien, il soutient que cette action de se rendre visible comme personne trans pourrait lui entraîner de la discrimination et de l'incompréhension, alors que les espaces de cosplay sont plus sécurisants et séparés de sa vie personnelle (Sacredflamingheart, 2010). Toutefois, Rahman et ses collègues (2012) soulignent que les motivations de cosplayeur-euses trans ne doivent pas automatiquement être raccordées à un besoin d'évasion de sa vie quotidienne. De plus, ce ne sont pas toutes les cosplayeur-euses trans qui considèrent le cosplay comme un loisir ne servant qu'à incarner des personnages fictifs (Glasspool, 2023). Des cosplayeur-euses trans peuvent aussi considérer le cosplay comme un milieu de vie réel où iels peuvent exister publiquement plus authentiquement dans leur(s) identité(s) de genre ressentie(s) en incarnant des personnages (Glasspool, 2023). Chen (2007),

doctorante en art visuel et professeure à l'université Nationale Chiayi à Taïwan, affirme que le cosplay permet de créer pour les cosplayeur-euses trans un espace de vie alternatif plus humain et démocratique que dans leur vie quotidienne en société. Ainsi, le cosplay pourrait être un moyen pour aider des cosplayeur-euses trans à faire un coming out concernant leur(s) identité(s) de genre (Glasspool, 2023).

Glasspool (2023) souligne que les cosplayeur-euses trans n'aspirent pas nécessairement à transcender la binarité des genres femme et homme. Même si, pour certaines personnes, les performances de genre de cosplayeur-euses trans ne se situent pas dans un cadre hégémonique binaire des genres assignés à la naissance, les cosplayeur-euses trans ne sont pas nécessairement à la recherche de défaire ou déconstruire les catégories homme et femme (Glasspool, 2023). L'auteure soutient plutôt que les milieux de cosplay peuvent simultanément inclure des performances politiques concernant les identités de genre, et un lieu d'activités de cosplay ludique, social et plaisant où l'on peut exprimer son affection envers certains personnages ou histoires sans avoir d'intention politique (Glasspool, 2023). L'auteure affirme donc que les motivations des cosplayeur-euses peuvent se situer autant dans le but de rendre hommage fidèlement à un personnage apprécié ou dans le but de donner du sens et de la visibilité à une ou des identités de genre authentiques ressenties (Glasspool, 2023). Pour ces raisons, Glasspool (2023) qualifie les pratiques de cosplay des cosplayeur-euses trans comme différent-es des personnes cisgenres où cette dimension ne serait pas présente.

L'étude de 2018 de Rosenberg et Letamendi s'intéressant entre autres aux tendances relationnelles des cosplayeur-euses, soutient d'abord que le cosplay serait une façon d'expérimenter son identité, son corps, sa sexualité, et non pas un comportement dysfonctionnel. L'étude empirique de Gioia et ses collègues (2020) spécifient que l'exploration de genre en contexte du cosplay est plus accessible pour les femmes de leur échantillon, puisqu'elles ont choisi plus des cosplays des genres féminin et masculin plutôt que les hommes de leur échantillon qui ont seulement choisi des cosplays du genre masculin. Toutefois, les hommes cosplayeurs apparaissaient réticents à l'idée d'expérimenter avec d'autres identités de genre dans le cadre du cosplay (Gioia *et al.*, 2020). L'exploration de différentes formes de féminités semble alors moins accessible pour des hommes cosplayeurs (Gioia *et al.*, 2020).

Selon Lemmons (2019), les personnes ayant des expressions de genre féminines, incluant des personnes de la DG et pas seulement des femmes cisgenres, rapportent avoir vécu du harcèlement sexuel dans le cadre d'activités de cosplay (Lemmons, 2019). Les expériences de sexismes et transphobie dans le cadre

d'activités de cosplay ne sont pas à exclure, notamment au regard de l'hégémonie masculine présente dans des espaces de cosplay, ce mythe que l'homme et son concept de la masculinité sont en position d'autorité sur la féminité (Gackstetter Nichols, 2019; Lemmons, 2019; Tompkins, 2019). Winge (2018) souligne la présence de performances de cosplay qui expriment des visions hypergenrées ou exagérées du modèle dichotomique féminin et masculin. Ainsi, le cosplay pourrait tout aussi renforcer des stéréotypes de genre, puisque certaines expressions de genre performées s'inscriraient dans une reproduction des corps normés homme et femme, renforçant donc l'idée d'une binarité de genre.

Winge (2018) invite à s'intéresser au public des cosplayeur-euses. Ce public des cosplayeur-euses, incluant aussi d'autres cosplayeur-euses, peut avoir certaines attentes des performances de genre répondant à des critères de la binarité des genres femme et homme (Winge, 2018). Alors, si un-e cosplayeur-euses ne répond pas à certaines attentes, voir les défient, à l'aide d'indices visuels, tels que le vêtement, le maniérisme et l'apparence corporelle, cela pourrait créer des tensions chez la personne observant-e (Winge, 2018). Donc, il faut en comprendre que les cosplayeur-euses ont la capacité d'influencer à un certain niveau la perception genrée de leur performance de cosplay, dans le contexte d'une pratique de costumade et d'incarnation où l'on construit soi-même cette performance (Winge, 2018). Winge (2018) évoque alors une forme d'agentivité des cosplayeur-euses puisqu'ils choisissent leur personnage et comment leur expression de genre sera construite et présentée selon ses préférences personnelles sans être limitée strictement par sa corporalité. Alors même dans certains contextes de cosplay d'attentes de performances binaires des genres, les cosplayeur-euses ne sont pas dénudé-es d'options, de choix et de pouvoir dans leur exploration d'un ou de genres (Winge, 2018).

King (2023), doctorante en littérature japonaise, professeur à l'université de Tasmanie et cosplayeuse récompensée et reconnue à l'international, documente une forme de pratique du cosplay ; le genderbending. L'auteure le définit comme une pratique du cosplay où les cosplayeur-euses vont modifier le genre d'un personnage choisi dans le cadre de leur interprétation du cosplay (ex. : Gandalf du Seigneur des Anneaux réimaginé en femme avec une poitrine, de longs cils et des bottes à talons) (King, 2023). Pour King (2023), le genderbending peut permettre aux cosplayeur-euses, trans et cis, d'exprimer un ou des genres ressentis tout en incarnant le personnage. King (2023) soutient que les espaces de cosplay peuvent être des lieux d'expérimentations amusantes et plaisantes pour que des cosplayeur-euses trans puissent essayer, vivre ou perfectionner une ou des expressions ou identités de genre. De plus, elle ajoute que cette

utilisation des pratiques et espaces de cosplay pourrait permettre aux cosplayeur-euses trans de transférer leurs acquis dans leur vie quotidienne (King, 2023).

### 1.3.3 La pratique du crossplay chez les CDG

Dans le cadre de l'exploration de genre à l'aide du cosplay par des CDG, certain-es auteurices documentent une autre forme de pratique du cosplay : le crossplay. Le crossplay est une pratique du cosplay définie par Lemmons (2019) comme du cosplay où le genre du personnage performé est différent de celui de lae cosplayeur-euses. Winge (2018) identifie quatre raisons décrivant pourquoi les cosplayeur-euses seraient intéressé-es à participer à ce type de performance du cosplay. Les raisons sont : (1) parce que c'est leur personnage préféré, le genre du personnage n'influence pas leur choix, (2) parce qu'iels veulent faire un cosplay d'un personnage qui n'a pas le même genre qu'iels pour avoir un sentiment d'empouvoirement (*empowerment*), que ce soit un défi pour iels, pour en faire une parodie, etc., (3) pour faire partie d'un duo ou un groupe de cosplay puisque le choix de personnages disponibles peut être limité et donc être mené à faire un personnage d'un genre ou sexe différent du sien, et (4) avoir attiré l'attention d'un public de fans en particulier parce qu'iels veulent faire un spectacle, pour être drôle, pour être populaire, etc. (Winge, 2018). Dans le cadre d'un zine américain sur le cosplay dénommé le *CON-fidential*, le crossplay est plus souvent discuté dans le cadre de performance de genre binaire plutôt que de souligner la présence de cosplayeur-euses non-binaires ou agenres (King, 2023).

Peu d'études empiriques se sont penchées sur l'expérience crossplay des CDG spécifiquement. Des données préliminaires de l'étude de Clyde, candidate au doctorat en anthropologie culturelle à l'Université d'Hawaii, ont été rendues disponibles dans le cadre d'un court article commentatif (2021). Il en ressort que les CDG choisissent pour leur crossplay des personnages provenant d'animés, puisqu'ils offrent selon iels plus de représentations variées d'expressions et d'identités de genre (2021). Aussi, chez certain personnage, l'androgynéité, l'absence d'organes génitaux ou reproductifs, ou de phénotypes corporels, par exemple des robots ou extraterrestres, permettent pour certain-es CDG d'accéder à de l'exploration d'expressions et d'identités de genre plus diverses dans le cadre du crossplay ou cosplay (Clyde, 2021).

Glasspool (2023) s'est aussi intéressé au crossplay à l'aide de ses observations en ligne. Dans le cadre de pratiques crossplay, Glasspool (2023) remarque que les personnages masculins androgynes (ex. : cheveux longs ou portant du maquillage) ou qui sont grands et beaux, sont plus souvent sélectionnés par les cosplayeur-euses. Pour les personnes trans, le crossplay pourrait être un moyen pour les soutenir dans le

but de se genrer authentiquement (Glasspool, 2023). Glasspool (2023) note dans ses observations que les cosplayeur-euses trans sont plus souvent motivés à faire du crossplay pour être en mesure de recréer le plus fidèlement possible un personnage qu’iels apprécient. Hutabarat-Nelson (2017) souligne que, pour certain-es CDG, tout comme le cosplay, le crossplay est aussi un moyen de démontrer son attachement envers un contenu médiatique ou envers un personnage en particulier. Dans l’étude de Lemmons (2019), sur ses huit personnes participantes crossplayeuses, trois personnes se sont identifiée-es comme non cisgenres : non-binaires et fluide/femme trans. Ces huit participant-es crossplayeur-ses soulignent que leurs pratiques du crossplay leur permettent d’explorer différentes expressions de genre par la présence d’une pluralité d’expressions de genre qui sont attendues et tolérées dans la pratique crossplay. Tompkins (2019), doctorante en philosophie spécialisée en étude de genre et des médias, a mené une étude par questionnaire en ligne auprès de cosplayeur-euses pour connaître leurs motivations et leurs expériences concernant le crossplay. Ses résultats rapportent des attitudes discriminantes envers les personnes crossplayeuses qui s’identifient comme des hommes ou comme non-binaires performant différentes formes de fémininités (Tompkins, 2019). L’exploration de différentes formes de fémininités semble alors moins accessible pour les personnes crossplayeuses s’identifiant comme hommes ou non-binaires (Glasspool, 2023; Tompkins, 2019). De plus, Tompkins (2019) décrit dans ses résultats des exagérations d’expressions de genre normé dans le crossplay comme femme ou homme, tel que de très gros seins pour la féminité ou bien des corps très musclés pour la masculinité, concordant donc avec des conceptions binaires stéréotypées des genres femme et homme (Glasspool, 2023; Hutabarat-Nelson, 2017). Toutefois, des personnes crossplayeuses soulignent que le cosplay leur permet de revendiquer leur corps, leur(s) genre(s) ou leur féminité, alors que les espaces hors du cosplay ne le leur permettent habituellement pas (Clyde, 2021; Gackstetter Nichols, 2019; Lemmons, 2019).

#### 1.3.4 Limites et recommandations au sujet des CDG

Malgré la présence d’exploration de genre dans les milieux de cosplay, les CDG restent peu consulté-es concernant leurs parcours et enjeux spécifiques dans les milieux de cosplay. Plusieurs limites et pistes de recherches en lien avec la population d’intérêt de ce mémoire ont été formulées et exprimées par des auteurices présenté-es en amont. D’abord, Gackstetter Nichols (2019) souligne que les expériences des femmes et hommes trans cosplayeur-euses ont peu ou pratiquement pas été documentées (2019). Ensuite, Hutabarat-Nelson (2017) se questionne sur l’impact de la performance de cosplay sur la ou les identités de genre lorsque les cosplayeur-euses ne sont plus dans les espaces de cosplay. Dans le même angle, elle se demande si l’exploration de genre du cosplay est un moyen pour s’habituer ou s’acclimater à une ou

des identités de genre (2017). Il faut en comprendre que les réalités des CDG intéressent les personnes chercheuses travaillant sur le cosplay, mais qu'il y a encore beaucoup de déficits, d'incompréhensions, et de nuances concernant leurs réalités.

#### 1.4 Résumé et synthèse critique

Cette recension des écrits d'auteurices se situant dans différents pays démontre d'une part l'impact mondial de la pratique du cosplay, mais aussi la disparité d'informations disponibles sur cette sous-culture et sur ceux qui y participent. Le cosplay est apparu il y a moins de cinquante ans alors que les pratiques de costumades et de fans étaient présentes antérieurement. Avec sa capacité de joindre l'impossible dans un monde de possibles, l'imaginaire des fans est mis de l'avant sous différentes pratiques du cosplay selon les préférences de chacun-e. La production matérielle du costume de cosplay peut permettre à des cosplayeur-euses d'exprimer leur créativité et une appréciation envers un personnage ou un contenu médiatique. On retrouve aussi de multiples motivations sociales à participer au cosplay telle qu'une recherche d'évasion à la vie quotidienne ou un besoin de faire communauté. Le cosplay est identifié par plusieurs auteurices comme étant inclusif, et spécifiquement pour des groupes sociaux marginalisés. Il y a aussi une reconnaissance que les milieux de cosplay ne sont pas exemptés des systèmes d'oppressions, tels que le racisme, le colorisme, le sexism, la grossophobie, le capacitisme et la transphobie.

Dans le contexte de ce mémoire, un regard particulier est posé sur l'expression de genre et les personnes de la DG. À travers différentes activités de cosplays, les cosplayeur-euses ont alors la possibilité d'explorer différentes expressions de soi, dont des expressions de genre et des identités de genre, dans des espaces de cosplays identifiés comme sécuritaires pour explorer. Toutefois, il ne faut pas sous-estimer la présence de stéréotypes de genre dans des pratiques de cosplay. Sachant que les personnes de la DG au Québec sont impactées à différents niveaux par de la stigmatisation, des préjugés et de la discrimination, iels font alors face à des obstacles multiples quant à leur exploration de genre. Quelques rares études ont consultés directement des CDG. Trois éléments principaux en ressortent. D'abord que le crossplay leur permettrait aussi d'explorer différentes expressions de genre. Ensuite, qu'iels sont à la recherche d'une diversité des genres et d'expressions de genre chez des personnages médiatiques. Puis, de reprendre du pouvoir sur son corps, son ou ses genres ou sa féminité. Suite aux limites et recommandations des auteurices concernant les CDG, la présente étude s'intéresse à répondre à certains de ses angles morts pour apporter plus de clarté quant aux vécus des CDG et de leurs explorations de genre dans le contexte du cosplay.

## CHAPITRE 2

### CADRE CONCEPTUEL

Cette section présente le cadre conceptuel que nous utiliserons pour interpréter les données sur les expériences des CDG au Québec recueillies dans notre recherche. D'abord, pour mettre de l'avant l'autodétermination des personnes de la DG, notre compréhension des identités de genre se situe dans l'approche transaffirmative (Medico et Pullen Sansfaçon, 2021; 2024; WPATH, 2022). Ensuite, pour saisir le vécu identitaire d'un-e cosplayeur-euses, nous faisons appel au concept de l'identité de fan dans le cadre de la pratique de fan du cosplay développé en 2011 par Lamerichs, une auteure pionnière des travaux sur le cosplay. Pour répondre à notre sous-objectif se questionnant sur comment les CDG au Québec vivent leur exploration de genre au sein de leurs pratiques de cosplays, nous combinons des réflexions de Lamerich (2011) et d'Hubabarat-Nelson (2017) qui adoptent dans une perspective critique la notion de performance de genre de Butler (1990). Puis, pour comprendre comment cela affecte leur bien-être, nous contextualiserons l'exploration d'expressions ou d'identités de genre dans le corps et les affects de CDG. Pour cela, la subjectivité incarnée et nomade de Braidotti (1994) a été sélectionnée.

#### 2.1 L'identité trans dans le cadre de l'approche transaffirmative

L'approche transaffirmative est une approche globale et systémique. Elle se constitue comme suit : une vision non-binaire des genres, le ou les genre(s) pouvant changer dans le temps, non pathologisante, non essentialiste, où l'on contextualise la vie des individus, et surtout, où la ou les identités de genre sont autodéterminées (Medico et Pullen Sansfaçon, 2024; Spivey et Edwards-Leeper, 2019). L'objectif central de cette approche est l'acceptation et la reconnaissance de la ou les identités de genre de l'individu dans le moment présent, à son rythme, et qui met de l'avant son expertise concernant sa vie (Riggs, 2019; Sansfaçon et Medico, 2021; Spivey et Edwards-Leeper, 2019; Susset et Rabiau, 2021). L'approche transaffirmative peut aussi être utile pour développer des interventions permettant des formes d'explorations de genre ou pour soutenir le développement d'une ou d'identités de genre affirmées par la personne (Medico et Pullen Sansfaçon, 2024; Pullen Sansfaçon, 2015).

En ce sens, le développement identitaire de l'individu s'ancre dans son autodétermination puisque personne d'autre que soi-même ne peut lui attribuer un genre (Medico et Pullen Sansfaçon, 2024). Dans le cadre d'une approche transaffirmative, une transition peut prendre plusieurs formes : une transition sociale (ex. : utiliser de nouveaux pronoms), légale (ex. : changer son prénom à l'état civil) et/ou médicale

(ex. : accéder à un soin d'affirmation de genre comme l'hormonothérapie) (Cotton *et al.*, 2024). Ces différentes facettes de certaines transitions de genre ont comme objectifs d'offrir des parcours personnalisables et désirés pour permettre aux personnes de la DG d'être plus confortable et bien avec son ou ses identités de genre. L'approche transaffirmative souligne que, pour favoriser la capacité de résilience et d'affirmation de soi en relation avec son ou ses identités de genre, il faut prioriser l'accès à de la reconnaissance, du soutien et à des services inclusifs de la DG (Medico, 2021; Pullen Sansfaçon et Medico, 2021; Spivey et Edwards-Leeper, 2019). À ce jour, les connaissances produites et les projets de recherches concernant les réalités de la DG démontrent que les accompagnements transaffirmatifs favorisent le bien-être de la grande majorité des jeunes TNB (Olson *et al.*, 2016; Olson-Kennedy *et al.*, 2019; Pullen Sansfaçon *et al.*, 2021; Russell *et al.*, 2018; Sorbara *et al.*, 2020; Turban *et al.*, 2020).

## 2.2 L'identité de fan dans le cadre de la pratique du cosplay

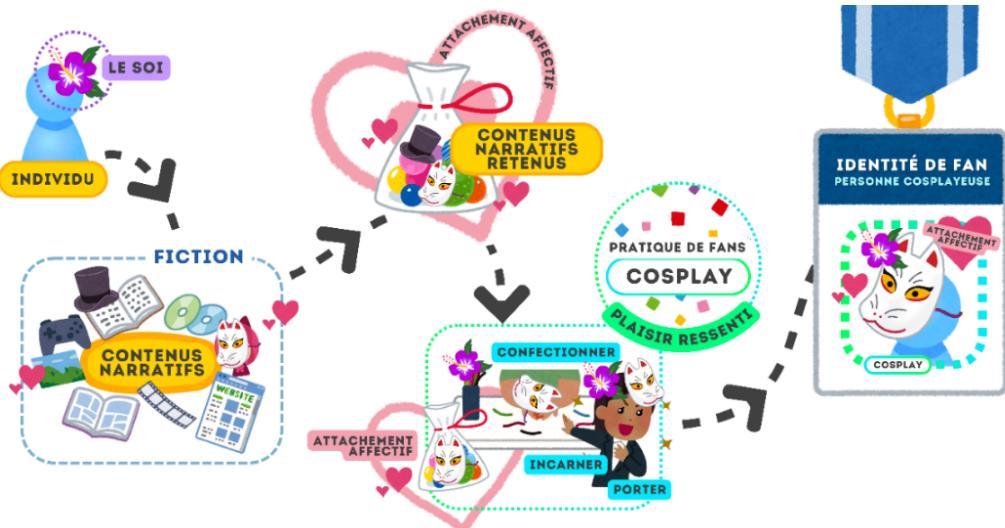
L'identité de fan chez les cosplayeur-euses est un concept développé en 2011 par Lamerichs, professeure en étude de médias, pionnière des études sur le cosplay. L'auteure conceptualise l'identité de fan chez les cosplayeur-euses comme étant une forme d'actualisation de la fiction dans la vie quotidienne d'une personne fan. Une pratique de fan est ainsi conçue comme un processus de création entre une personne fan et un personnage, ici le cosplay. Lae cosplayeur-euse s'identifie à un ou des contenus fictionnels, il s'agit donc plus qu'une simple mascarade ou de port d'un costume. Alors, comment les cosplayeur-euses développent leur identité de fan?

D'abord, Lamerichs soutient que les cosplayeur-euses s'identifient à des contenus narratifs. Dans ce contexte, des contenus narratifs font référence, par exemple à des histoires, des films, des livres, des mangas et des jeux, qui sont consommés et appréciés par les cosplayeur-euses. Ce lien entre les cosplayeur-euses et des contenus narratifs sont en fait des relations dynamiques, complexes et intimes entre les cosplayeur-euses et des histoires ou bien des personnages. Les cosplayeur-euses vont s'identifier de multiples façons avec les personnages ou histoires qu'ils incarnent : de façons très personnelles (ex. : personnage préféré qu'ils incarnent souvent à l'aide du cosplay) et de façons plus générales (ex. : porte un chandail du personnage de temps en temps). En ce sens, les cosplayeur-euses vont alors signifier à l'aide du cosplay de quels contenus narratifs ils sont fans. Parfois, des cosplayeur-euses s'identifient à un personnage ou une histoire parce qu'elle va marquer émotionnellement ou identitairement la personne (ex. : devenir plus confiante en incarnant un certain personnage, car ce personnage incarne de la confiance en soi) (Lamerichs, 2011; Rosenberg *et al.*, 2018).

Ensuite, Lamerichs explique que, pour construire une identité de fan chez les cosplayeur-euses, deux pratiques sont observées : d'abord confectionner un costume (de façon complexe ou très simple), et ensuite porter le costume. Grâce à ces deux actions, lae cosplayeur-euse peut mettre de l'avant, en action ou en scène son identité de fan dans le cadre de la pratique de fan du cosplay. Lorsqu'un-e cosplayeur-euse incarne un personnage, iel peut le personnaliser, tout en incluant des parties d'iel-même, telles que son corps, tel que son visage ou la forme de son corps. Lamerichs souligne que ces actions du cosplay permettent aux cosplayeur-euses de ressentir une forme de jeu plaisant. Ce lien entre lae cosplayeur-euse, qui est un-e individu, et la fiction, qui est en fait ce que la personne retient du contenu narratif aimé, dans le cadre d'une pratique de fan du cosplay, qui elle est créative, stimulante et plaisante, justifie que cette relation soit décrite comme complexe, intime, et surtout très personnelle (Lamerichs, 2011).

Aussi, la pratique de fan du cosplay permet une forme d'expression de soi et/ou de l'attachement à certains narratifs ou personnages où les cosplayeur-euses sentent une affection ou une connexion particulière. Il est possible de l'observer dans le choix du personnage pour un défilé de cosplay, l'acquisition d'un statut social à l'aide d'un cosplay de haute qualité, ou bien de vouloir se faire associer socialement à un personnage en particulier (ex : être reconnu comme LE spiderman de Montréal). En quelque sorte, les cosplayeur-euses décident quel(s) personnage(s) et valeur(s) iels veulent incarner et représenter. Lamerichs (2011) dénote ainsi une forme d'agentivité chez les cosplayeur-euses dans leur identité de fan puisqu'iels choisissent quels contenus narratifs auxquels iels veulent être associées et quels aspects iels veulent montrer et incarner dans le cadre de leurs pratiques de fan du cosplay (2011).

Figure 2.1 Schéma réalisé par Sei Laroche-Tanguay décrivant le processus de l'identité de fan chez les cosplayeur-ses selon Lamerichs en 2011.



Donc, les cosplayeur-euses actualisent des narratifs fictifs et ce qu'ils veulent dire pour iels. En même temps, iels actualisent leur propre identité de fan à l'aide de la pratique de fan du cosplay. Les cosplayeur-euses peuvent déclarer à l'aide de la pratique de fan du cosplay que ce narratif ou ce personnage est relié à iels ou qu'iels s'identifient avec cette histoire ou ce personnage. Iels font alors une déclaration de qui iels sont. Pour Lamerichs (2011), il y a là une habileté à exprimer qui on est à travers la fiction.

Dans le cadre de ce projet, le cadre conceptuel de Lamerich de l'identité de fan permettra de mieux comprendre le vécu de CDG. Iels s'expriment dans des expériences intimes ou décontractées. Aussi, les actions de confectionner et de porter un costume de cosplay sont pertinentes à prendre en considération pour mieux observer la présence d'une identité de fan dans l'expérience de CDG. Ce cadre pourra être utile pour aider à identifier la présence d'un ressenti de plaisir en lien avec l'incarnation du cosplay et les processus de création d'un costume de cosplay. Cette détection de sentiments de plaisir sera utile dans le cadre des analyses pour les identifier dans les discours de notre échantillon et son rôle dans le bien-être des CDG. Ensuite, il serait intéressant d'observer les expériences en lien avec l'action de mettre le costume, l'espace entre ne pas porter le costume et le porter dans son entièreté : l'expérience de se vêtir. Un autre élément qui pourrait faire partie des vécus de CDG est l'expérience d'actualisation de soi à l'aide de leur identité de fan. D'abord, où iels s'expriment et s'identifient à travers des contenus narratifs. Puis, où iels peuvent vivre d'autres genres d'expériences d'actualisation de soi.

Dans le cadre de ses écrits de 2011 à 2018, Lamerichs développe sa compréhension de l'identité de fan des cosplayeur-euses à l'aide du concept de performance de Butler (1990). C'est dans ce contexte théorique que l'on peut dégager une conceptualisation de l'exploration d'expressions et d'identités de genre dans le cadre de la pratique de fan du cosplay.

### 2.3 L'exploration de genre dans le cadre de la pratique de fans du cosplay : propositions critiques autour de la performance de genre

Pour construire un cadre conceptuel de l'exploration de genre dans le cadre du cosplay, trois auteurices seront mis-es en dialogue : Butler avec la performance de genre et la matrice hétéronormative (1990), Lamerichs avec l'espace de l'imaginaire dans l'identité de fan (2011), et Hutabarat-Nelson avec le creative play dans un espace dit partagé (2017). Les deux dernières auteures adoptent en partie la notion de performance de genre de Butler (1990). Elles la critiquent aussi pour défendre l'idée que le cosplay offre une possibilité d'expressions de soi variées où les normes de genre peuvent être non-normatives tout en étant peu stigmatisées dans le cadre de pratiques de fans de cosplayeur-euses.

En premier lieu, Butler en 1990 avec son livre *Gender Trouble*, invite à comprendre le genre non pas comme un concept binaire défini par les extrémités fixes homme et femme dans une compréhension biologique des termes, mais plutôt dans l'idée que le genre est une performance. Cette performance des genres se crée et reste en place à l'aide de normes et attentes sociétales. Elle s'observe dans les mots que l'on utilise, nos gestes et nos comportements. Le genre ne se limite donc pas à une catégorie biologique anatomique binaire statique. C'est plutôt un processus performatif où le genre peut être éclaté, mais que des pressions sociétales peuvent venir à restreindre la conception de ce qu'est le genre. Pour Butler, le genre est ce que l'on crée de nous à l'aide d'ensembles d'actions et de comportements qui sont constamment réalisés et renforcés dans un cadre de normes et attentes sociétales. Ces normes et attentes sont enracinées dans les cultures et sociétés. Le genre ne peut pas être une conception individuelle puisque l'on se construit à l'aide de référents de genre nous entourant. Le genre étant politique et sociétal, la performance de genre peut alors, par son processus continual de production et reproduction de codes de genre, renforcer des normes et attentes sociales et culturelles. Selon Butler (1990), l'identité de genre est performative et involontaire.

Ensuite, Butler propose que la subversion de genre soit possible, mais rare et difficile, car les individus sont toujours exposés à des pressions sociales. On peut résister ou aller dans une direction différente des normes de genre dites traditionnelles, mais ce n'est pas pour autant un acte facile et sans conséquence pour les individus. Le renforcement des catégories de genre dites binaires est soutenu par ce que Butler appelle la matrice hétéronormative. Cette dernière est une représentation d'une supposition sociétale qu'il n'y a que les genres féminin et masculin dans leurs visions essentialistes et statiques, et que tout individu est hétérosexuel. Cette matrice serait alors un système culturel et politique qui a pour but de renforcer la binarité de genre et les relations de pouvoir qui lui sont associées (Butler, 1990). Dans le cadre de ce projet, il sera donc important de s'attarder attentivement à la façon dont un-e CDG décrit son expérience avec le concept de genre dans le cadre de sa pratique du cosplay puisque son contexte culturel comme individu est géopolitiquement positionné, ici au Québec en Amérique du Nord, qui est une culture qui soutient la matrice hétéronormative (Enriquez, 2013). Il pourrait être intéressant de s'attarder à la façon dont les CDG de l'échantillon se construisent avec des codes de genre de multiples cultures dans le cadre de la sous-culture du cosplay, comment leurs relations avec leur(s) genre(s) se définie et donc si l'on retrouve des formes de renforcement de normes de genre ou plutôt de la subversion de genre.

En second lieu, dans le cadre de la pratique de fan du cosplay, Lamerichs (2011) conserve une analyse butlérienne d'une construction des genres où les cosplayeur-euses performent l'illusion des genres de personnages genrés à l'aide d'actions, tels des gestes et des comportements. Lamerichs (2011) s'appuie sur les travaux de Butler (1993) sur le drag et la performance de genre comme outil comparatif avec la pratique du cosplay où l'on y trouve des performances de genre diverses. D'un côté, Butler (1993) est plutôt d'avis que le drag est une forme d'expression vécue dans un contexte politique, les performances de genre, comme le drag, reconfirment les normes de genre, et donc que la pratique ne permet pas une subversion d'identités de genre. De son côté, Lamerichs (2011) répond que le cosplay est une forme d'expression vécue dans un contexte plus ludique et serait moins rattaché à des contextes politiques. Ensuite, Lamerichs (2011) ne nie pas la présence de performances de genre dans la pratique du cosplay reconfirmant des normes de genre, mais note que l'autonomie des individus dans la théorie de Butler (1990) se trouve seulement dans leurs actions qui sont, elles, limitées par leurs dépendances aux répétitions des discours. Lamerichs (2011) défend que Butler ne prend pas en considération l'intention du sujet ni leurs motivations à la performance de genre. Dans le contexte du cosplay, les cosplayeur-euses auraient tendance à choisir des personnages en fonction de leur personnalité et histoire personnelle plutôt que de leur(s) genre(s). Pour Lamerichs (2011), Butler limite les actions des individus aux pratiques discursives dans l'espace social alors que, dans le cosplay, les cosplayeur-euses comprennent qu'ils jouent avec leur identité, iels le font de manière corporelle, imaginaire et ludique. Enfin, Lamerichs (2011) soulève dans quel contexte une subversion d'identités de genre est possible chez Butler (1990): une exploration basée sur l'imaginaire dans le cadre de pratiques esthétiques. Là où cette réflexion de Butler (1990) s'inscrit dans un angle psychanalytique, Lamerichs (2011) invite à conceptualiser le cosplay comme un espace imaginatif et créatif entre la réalité et la fiction. C'est dans cet espace de l'imagination qu'elle propose la possibilité pour les cosplayeur-euses de se constituer une ou des identités dans un format de jeu plaisant (Lamerich, 2011). Il serait possible pour les cosplayeur-euses d'y entrer, car il existe, dans l'imaginaire des cosplayeur-euses fans, une pluralité de significations attachée à des contenus narratifs (Lamerichs, 2011). Donc, les normes culturelles des contenus narratifs et des cosplayeur-euses fans peuvent être appropriées de façons innovatrices par la pratique du cosplay qui devient ce terrain de jeu plaisant d'expérimentations et d'explorations (Lamerichs, 2011). Cela pourrait les mener à des choix et à une identification par le biais de leur identité de fan (Lamerichs, 2011). Donc, pour Lamerichs (2011), le cosplay peut être un outil utilisant l'imaginaire et l'identité de fan pour explorer et construire son identité.

En troisième lieu, Hutabarat-Nelson (2017) soutient que le phénomène du cosplay est capable de produire une multiplicité d'expressions de genre. Selon l'auteure, la grande force de la pratique du cosplay est son inclusivité à la diversité d'expressions de genre (Hutabarat-Nelson, 2017). Avant tout, les cosplayeur-euses ressentiraient un sentiment d'appartenance avec la communauté de cosplay. Iels partagent des intérêts communs à travers des contenus narratifs, leurs activités de cosplay et leur identité de fan (Hutabarat-Nelson, 2017). Puisque la binarité de genre aurait tendance à dévaloriser les performances de genre jugées non naturelles ou incorrectes, les cosplayeur-euses ne trouvent pas d'intérêt à s'y attacher. Elle brimerait leur capacité d'exprimer la meilleure version de leurs cosplays (Hutabarat-Nelson, 2017). C'est l'identité de fan qui prime sur les normes de genre (Hutabarat-Nelson, 2017). Les cosplayeur-euses vont plutôt valoriser la diversité d'expressions de genre pour permettre d'avoir accès aux meilleures performances de cosplay (Hutabarat-Nelson, 2017). De plus, si un cosplay est valorisée par les autres, ceux-ci vont vouloir être en contact avec la personne cosplayeuse, que l'expression de genre soit normative ou non (Hutabarat-Nelson, 2017). À titre d'exemple, la pratique du crossplay et du genderbend sont très répandus, communs, tolérés et célébrés dans la communauté de cosplay, permettant les meilleures performances de cosplay (Hutabarat-Nelson, 2017). Toutefois, le cosplay ne serait pas un mouvement de résistance aux normes de genre, mais une ouverture à un spectre des genres plus grand (Hutabarat-Nelson, 2017).

De plus, les espaces où se produit le cosplay ont aussi un rôle important à jouer. Hutabarat-Nelson (2017) s'est intéressé particulièrement aux conventions. Ces événements de fans dans un lieu précis sont un des espaces physiques populaires chez les cosplayeur-euses pour se réunir en cosplay. C'est dans ces espaces que les cosplayeur-euses peuvent expérimenter avec diverses performances de genre sans avoir de conséquences en sortant de normes et attentes binaires de genre. De la même pensée que Lamerichs (2011), Hutabarat-Nelson (2017) soutient que les cosplayeur-euses détiennent une forme d'agentivité concernant leur performance de genre dans la pratique du cosplay. L'auteure énonce que le cosplay est en soi une forme de jeu des genres (*gender play*), se définissant comme une habileté du cosplay à s'auto-exploré (Hutabarat-Nelson, 2017). Puisqu'il y a une forme d'excès de jeu des genres et de creative play dans les espaces du cosplay, cela viendrait déstabiliser les attentes hétérocisnormatives dans la sous-culture du cosplay (Hutabarat-Nelson, 2017). Aussi, le sentiment d'appartenance à la sous-culture vient jouer sur le besoin d'être reconnu et de reconnaître l'autre, ce qui encourage les cosplayeur-euses à soutenir, respecter, déstigmatiser et célébrer la présence d'une diversité d'expressions de genre (Hutabarat-Nelson, 2017). Donc, le cosplay donnerait aux cosplayeur-euses plus d'opportunités de s'explorer et de remodeler leur(s) expression(s) de genre et considérer ce que le genre veut dire pour iels

(Hutabarat-Nelson, 2017). Hutabarat-Nelson (2017) souligne aussi qu'il ne faut pas évacuer l'importance de l'énergie créative dans les espaces de cosplay. Elle existe selon elle, grâce au plaisir ressenti durant la pratique du cosplay et la présence de cette communauté sous-culturelle singulière (Hutabarat-Nelson, 2017). L'auteure résume bien sa conceptualisation de l'exploration de soi dans le cosplay ainsi :

C'est à travers cette activité agréable [le cosplay] que les cosplayeur-euses trouvent de la validation dans leur capacité d'exprimer une identité personnelle tout en ressentant un sentiment d'appartenance dans une communauté. [traduction libre]<sup>7</sup> (Hutabarat-Nelson, 2017)

Dans le cadre de ce projet, il pourrait être intéressant d'observer la présence ou non de vécus de bien-être par la validation externe d'autres personnes fans ou cosplayeur-euses dans un espace partagé de convention de cosplay. Enfin, tout comme Gn (2011), Hutabarat-Nelson (2017) est aussi d'avis que le cosplay est un bon exemple pour démontrer que le genre est un processus qui est corporel sans toutefois être dicté par lui. C'est dans ce sens que les concepts de subjectivité incarnée et de nomadisme de Braidotti viennent s'insérer dans le cadre conceptuel de ce projet.

#### 2.4 La subjectivité incarnée nomade

La thématique corporelle de l'expérience du cosplay semble associée aux ressentis de plaisir vécus dans le cosplay (Gn, 2011; Hutabarat-Nelson, 2017; Lamerichs, 2011; Winge, 2006; 2018). Les écrits de Braidotti (1994) nous permettent de contextualiser l'exploration d'expressions ou d'identités de genre dans le corps et les affects des participant-es. Cette compréhension corpopro-affective de l'exploration de genre vient ajouter une dimension corporelle et émotive à l'expérience des participant-es cosplayeur-ses qui pratiquent une activité impliquant des éléments corporels (le costume ou bien le mouvement dans l'incarnation d'un personnage) et des éléments émotifs (leur ressenti durant la pratique du cosplay ou bien l'affection envers certains narratifs).

Ce projet s'ancre dans la vision de l'expérience humaine de Rosi Braidotti. Pour cette auteure, la subjectivité d'un individu se vit dans son corps. Son corps est lui une entité affective où des sentiments et émotions sont ressentis corporellement. Ce phénomène corpopro-affectif est identifié comme une matérialisation des affects. Braidotti (1994) l'identifie comme une matérialisation corporelle, une

---

<sup>7</sup> « It is through this enjoyable activity that cosplayers find validation in having the ability to express a personal identity while also feeling like they belong within a community. » (Hutabarat-Nelson, 2017)

incarnation. L'incarnation d'un individu ne doit pas être comprise sous un angle uniquement biologique ou uniquement sociétal, mais comme un amalgame entre les aspects physiques, symboliques et sociologiques. Lorsqu'elle parle de subjectivité incarnée, Braidotti l'envisage comme une relation interne complexe de construits sociaux et de forces symboliques qui, ceux-ci, de par leur nature sociétale, ne peuvent être originaux à l'individu. L'incarnation est une réunion de situations que l'on vit en nous, des situations que l'on entre et quitte. Chaque personne dans le cadre de sa subjectivité incarnée est en perpétuel devenir de par la fluidité des construits sociaux et des forces symboliques du monde externe concernant son monde interne en négociant avec le monde (Braidotti, 1994). L'incarnation est en d'autres mots une multiplication des discours et des pratiques du corps à travers laquelle l'humain reste alors en perpétuel devenir de par notre multiplicité et le changement constant du monde (Braidotti, 1994).

Selon Braidotti, nous sommes donc multiples, en mouvement et en changement constant au cours de notre vie. Nos ressentis corporo-affectifs nourrissent notre expression de soi au regard des autres. Braidotti amène alors le concept de nomadisme de notre expérience humaine concernant notre subjectivité incarnée. Initialement, Braidotti présente ce concept de sujet nomade comme permettant de combiner des politiques féministes avec d'autres théories et pensées politiques. Un sujet nomade serait donc en mesure de penser librement sans être sous le dogme des pensées phallocentriques enchaînant l'imaginaire du soi, et bien particulièrement pour la ou les identités de genre. Braidotti, bien que n'ayant pas développé son concept pour parler des personnes de la DG, mais des femmes, invite donc à une expérience du ou des genre(s) en changement. Une expérience du ou des genre(s) où les vécus corporo-affectifs nourrissent la subjectivité incarnée nomade, puisque notre compréhension du monde et de notre soi génré sont plus fluides et multiples. On peut y trouver un besoin d'être reconnu par les autres dans le cadre de notre expérience avec des genres. Cette forme de subjectivité nomade invite à se sentir émotionnellement et sensoriellement, à s'incarner, et le tout dans une perspective positive et créatrice. La perception du genre et du corps se tient ensemble pour se construire mutuellement (Braidotti, 1994).

Le projet tentera d'utiliser cette perception subjective du soi dans une pratique d'incarnation pour mieux comprendre leurs expériences en lien avec le genre. Aussi, d'observer la présence ou non de bien-être corporo-affectif chez les participant-es. Le concept de nomadisme pourra permettre de parler de fluidité d'expériences et de fluidité des genres.

En guise de résumé, pour bien saisir les réalités des CDG au Québec, quatre concepts seront utilisés. D'abord, l'approche transaffirmative qui combine l'autodétermination et l'inclusivité pour aborder la DG. Ensuite, l'identité de fan qui évoque une compréhension plus affective et corporelle des vécus identitaires des cosplayeur-euses. Puis, les travaux de Lamerich (2011; 2013; 2014a; 2014b; 2015; 2018a; 2018b) et de Hutabarat-Nelson (2017) viennent soutenir que la pratique du cosplay permet des formes d'explorations de genre dans un espace social partagé. Une compréhension butlérienne du genre est intégrée, tout en y conceptualisant la possibilité de s'explorer dans son imaginaire du cosplay. Finalement, deux concepts de Braidotti (1994) permettront d'ancrer les concepts précédents. Le premier, la subjectivité incarnée, qui évoque cette relation fluide du corps et des affects. Elle vient encadrer davantage les concepts du ou des genres ressentis, de l'affection pour un personnage redirigé dans un cosplay, le plaisir ressenti dans le cosplay et l'aspect costume du cosplay (Braidotti, 1994). Le second concept de Braidotti (1994) est le nomadisme, qui permet de mettre de l'avant une compréhension nomade d'exploration du ou des genres de CDG.

## CHAPITRE 3

### MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre présente la méthodologie de recherche utilisée. Il expliquera l'échantillonnage, le recrutement, la collecte de données, l'analyse des données, les considérations éthiques et les limites du projet.

Ce projet de recherche se base sur une méthodologie qualitative exploratoire. La recherche qualitative exploratoire permet d'étudier et de produire des connaissances sur des phénomènes peu ou pas documentés (Trudel *et al.*, 2007). La recherche qualitative exploratoire permet d'accéder à des récits expérientiels afin de mieux saisir l'expérience du cosplay qui a peu été documentée auprès des CDG (Gackstetter Nichols, 2019). L'outil de collecte de données sélectionné est l'entrevue semi-dirigée, puisqu'elle permet aux participant-es de soulever des thèmes qui leur semblent parlants (Fortin et Gagnon, 2016). L'analyse thématique réflexive de Braun et Clarke (2006; 2019) permettra d'analyser les entrevues avec flexibilité en mettant de l'avant les expériences et les perceptions des participant-es à l'aide d'une analyse conceptualisant de grands thèmes de sens à l'aide d'un processus de familiarisation des données, codification des données, production de thèmes et de leur révision. De plus, l'auteur de ce mémoire ayant pratiqué le cosplay comme personne de la DG depuis plus de 15 ans, va mobiliser sa réflexivité dans le processus d'analyse. Sa perspective comme personne concernée a servi à nourrir les réflexions et la production de thèmes, tout en restant concentré sur les expériences et perceptions des participant-es. L'objectif de cette recherche est de mieux connaître et comprendre les expériences des CDG.

#### 3.1 Population à l'étude et échantillonnage

Les critères d'inclusions pour participer à l'étude étaient : (1) s'auto-identifier comme cosplayer-euse; (2) s'auto-identifier comme une personne de la DG; (3) avoir 18 ans ou plus; (4) de résider au Québec; (5) de comprendre la langue française.

##### 3.1.1 Recrutement et techniques d'échantillonnage

La stratégie de sélection des participant-es est celle de l'échantillon de convenance. Il a été choisi dans le but d'atteindre potentiellement une plus grande saturation des données. Le bassin de participant-es potentiel n'ayant pas un lien de proximité relationnel avec l'étudiant chercheur est inévitablement rétréci, puisqu'il est en contact avec la communauté de cosplay du Québec depuis plus de 15 ans. Pour ce qui est du recrutement, des annonces et l'affiche de recrutement (voir annexe A) ont été diffusées sur les réseaux

sociaux, tels Instagram et des groupes Facebook tel que le groupe *Création cosplay du Québec*, le *Groupe officiel d'Otakuthon / Official Otakuthon Group* et le groupe *Montreal Cosplayers*. Ces plateformes ont été choisies, car elles semblent être populaires au sein des communautés de fans participant à des conventions et à la communauté de cosplay (Syphrit Kingston, 2015). De plus, la méthode boule de neige a été employée suite aux premières entrevues en demandant aux participant-es de référer à des personnes pouvant potentiellement participer pour atteindre une taille satisfaisante de l'échantillon (Fortin et Gagnon, 2016). La période de recrutement a eu lieu à l'été et à l'automne 2023.

### 3.1.2 Description de l'échantillon

La taille de l'échantillon est de 8 participant-es. Il n'y a donc pas de saturation empirique. Des rappels sur multiples réseaux sociaux, tels Instagram et des groupes Facebook, ont été faits tout au long de la période de recrutement. En fin d'entrevue, tous les participant-es ont été encouragés à partager l'affiche de recrutement (voir annexe A) et de parler du projet à d'autres CDG. À la fin de la période de recrutement, l'échantillon a été reconnu comme insuffisant pour atteindre une saturation empirique. Toutefois, il est important de contextualiser l'intersection de critères de sélection. Pour participer, il fallait s'identifier comme une personne de la DG et comme cosplayeur-euses du Québec, deux critères de sélection peu communs à la population générale québécoise. Aussi, le facteur de proximité potentiel avec l'étudiant-chercheur a pu freiner certain-es CDG à vouloir participer. Il a alors été décidé que ce projet de recherche pionnier au Québec pouvait être entrepris avec 8 participant-es.

Les participant-es ont été appelé-es à s'auto-identifier sur différentes questions sociodémographiques au début de l'entrevue. Des données sociodémographiques ont été récoltées sur les participant-es à l'aide de formulaire sociodémographique (voir annexe C). Les formulaires sociodémographiques ont été anonymisés à l'aide de l'utilisation de pseudonymes choisis par les participant-es. Le formulaire sociodémographique est disponible en annexe. Ci-dessous se trouve le tableau 3.1 : Portrait sociodémographique des participant-es à l'étude. Il présente les données sociodémographiques suivantes : l'identité de genre, l'âge, l'origine ethnique, l'origine géographique, le nombre d'années ayant pratiqué le cosplay, l'âge du début de la pratique du cosplay, avoir vécu une transition sociale de genre et avoir vécu une transition physique de genre.

D'abord, concernant les identités de genre, quatre personnes se sont nommées dans une appellation d'identités de genre tels que genderfluid, fluide dans le genre, non-binaire ou demi-fluide, trois personnes

se sont nommées hommes trans, et une personne s'est nommée transféminine non-binaire. Pour cette dernière catégorie, il a été décidé de séparer l'identité « transféminine non-binaire » aux identités plutôt fluide dans les genres, puisque la personne participante souligne avoir un parcours de transitions social et médical qu'elle identifie à celui d'une identité transféminine. Son parcours se différencie de celui des 4 autres participant-es qui ont un parcours de transition sociale et physique plus similaire entre iels. Il aurait été pertinent de recruter plus de femmes trans pour refléter plus largement leurs réalités comme personne cosplayeuse. Toutefois, deux personnes s'étant identifiées à cette identité ont dû annuler leur participation au projet pour des raisons de respect des critères de sélection et pour des raisons personnelles qui n'ont pas de lien avec le projet de recherche.

L'âge moyen des participant-es est de 29 ans et la tranche d'âge est de 21 ans à 40 ans. Six participant-es se sont identifiés comme Caucasiennes, une personne comme Africaine et Autochtone, et une autre personne comme Caucasiennes et Autochtone. Cinq des participant-es proviennent du Grand Montréal, alors que les trois autres participant-es viennent de l'extérieur du Grand Montréal.

Concernant leur parcours de cosplay, une majorité de l'échantillon a plus de 10 ans d'expérience de pratique du cosplay. De plus, une majorité de l'échantillon a commencé à faire du cosplay à l'adolescence. Concernant leurs parcours de transition, une majorité des participant-es indiquent avoir vécu une transition sociale de genre. Ce que l'on entend par transition sociale est une transition de genre qui s'est affichée socialement. Par exemple, changer les pronoms ou changer de nom. Pour ce qui est d'une transition physique, plus de la moitié de l'échantillon, soit cinq participant-es, indiquent avoir vécu une transition physique de genre. Ce que l'on entend par transition physique est une transition de genre qui s'est affiché physiquement. Par exemple, la prise d'hormones ou la prise de musculature dans le but d'obtenir un changement corporel affirmant l'identité de genre.

Tableau 3.1 Portrait sociodémographique des participant-es à l'étude

Variables	Modalités	Effectif
<b>Identités de genre</b>	Genderfluid/Fluide dans le genre/Non-binaire/Demi-fluide	4
	Homme trans	3
	Transféminine non-binaire	1

<b>Âges</b>	21-25 ans	2
	25-30 ans	4
	30-40 ans	2
<b>Origines ethniques</b>	Caucasien-ne	6
	Africain-e et Autochtone	1
	Caucasien-ne et Autochtone	1
<b>Origines géographiques</b>	Grand Montréal	5
	À l'extérieur du Grand Montréal	3
<b>Nombres d'années ayant pratiqué le cosplay</b>	Moins de 10 ans	1
	10 à 15 ans	5
	15 ans et plus	2
<b>Âges du début de la pratique du cosplay</b>	À 12 ans	2
	Entre 14 et 15 ans	4
	Entre 20 et 24 ans	2
<b>Avoir vécu une transition sociale de genre*</b>	Oui	5
	Partielle**	2
	Non	1
<b>Avoir vécu une transition physique de genre***</b>	Oui	5
	Non	3

\* Exemple : changer ses pronoms ou changer de prénom.  
 \*\*Une transition sociale partielle signifie qu'elle est réservée à des cercles sociaux précis.  
 \*\*\*Exemple : la prise d'hormones ou la prise de musculature dans le but d'obtenir un changement corporel affirmant l'identité de genre.

### 3.2 Collecte de données

L'entrevue semi-dirigée a été choisie comme outils de collecte de données, car elle permet aux participant-es de soulever des thèmes qui leur semblent parlants. La technique d'entretien consiste à proposer des thèmes et de les approfondir en coconstruction avec les participant-es dans le but de recueillir leurs pensées, sentiments et expériences subjectives (Fortin et Gagnon, 2016).

### 3.2.1 Déroulement des entrevues semi-dirigées

D'abord, les participant-es ont pris contact avec l'étudiant chercheur par courriel via les publicités ou via une référence d'un-e participant-e antérieur-e. L'étudiant chercheur a répondu aux questions concernant le projet. L'envoi du formulaire de consentement (voir annexe D) s'est fait par courriel pour permettre aux participant-es de le consulter préalablement. Une date d'entrevue a été établie par courriel. L'étudiant chercheur a avisé à l'avance que lae participant-e est invité-e à partager une photo de soi en costume de cosplay durant l'entrevue dans le but de nourrir les échanges. La photo ne sera pas conservée ni utilisée dans le cadre des analyses du projet. À l'entrevue, le formulaire de consentement a été signé par toutes les personnes participantes. Les formulaires sociodémographiques ont été remplis avec l'intervieweur en début d'entrevue. Le support visuel, utilisé comme outils de discussion, a été intégré dans le cadre des entrevues lorsque lae participant-e a semblé ouvert-e à l'idée de l'utilisé pour nourrir ses propos. Les échanges des entrevues semi-dirigées se sont concentrés à laisser librement émerger des thèmes par lae participant-e à l'aide du canevas d'entrevue (voir annexe B). Les différents thèmes du canevas d'entrevue sont : son introduction au cosplay, l'importance du cosplay dans sa vie, le cosplay en lien avec son ou ses identités de genre et son ou ses expressions de genre, ses aspects communautaires au cosplay et ses réflexions finales. Les relances ont concerné les questions suivantes: le point de vue situé comme CDG (définir le cosplay pour elleux, leur ressenti face au cosplay et son importance dans leur vie), leur point de vue situé en tant que CDG (la transidentité dans le cosplay, l'exploration de genre dans le cadre du cosplay et les expériences de transitions comme personne cosplayeuse) et les aspects communautaires du cosplay (leurs ressentis face à la communauté de cosplay, leurs relations interpersonnelles, la présence ou l'absence de sentiment de sécurité et les expériences de discriminations et d'inclusion dans la communauté de cosplay). À la fin des entrevues, les participant-es ont toutes été remercié-es et au besoin redirigé-es vers des ressources de soutien. Iels ont aussi été invité-es à partager l'affiche de recrutement du projet à d'autres personnes concernées dans leurs cercles sociaux. Les entrevues ont été d'une durée d'une à deux heures. Les entrevues ont été retranscrites sous forme de verbatim.

## 3.3 Analyse des données

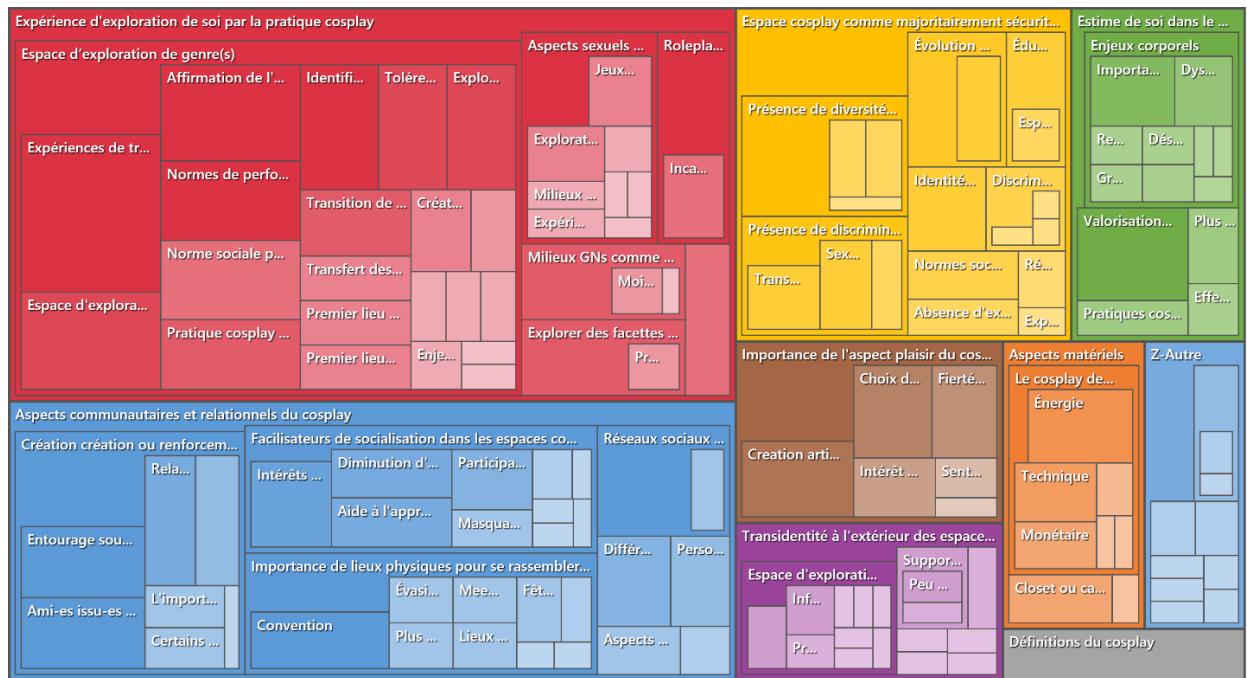
L'analyse thématique réflexive est une méthode d'analyse créative, subjective et réflexive sur le plan théorique qui identifie des patrons de signification (Braun et Clark, 2019). L'analyse thématique réflexive est une méthode d'analyse en six étapes identifiée comme étant rigoureuse et systématique. Elle organise les propos des participant-es en identifiant les thèmes centraux et sous-thèmes selon des patrons de signification (Braun et Clarke, 2006; 2019). Les 6 phases sont : 1) La familiarisation avec les données qui se

produit à l'aide de multiples lectures; 2) La codification systématique et exhaustive des transcriptions; 3) La réalisation d'une segmentation de la codification dans le but de leur attribuer des codes qui synthétisent le sens de chaque catégorie de propos tout en leur restant le plus fidèles possible, pour ensuite rassembler en thèmes et sous-thèmes sous forme d'un arbre thématique pour organiser hiérarchiquement les catégories; 4) Dans le but de mettre en place un contrôle de qualité parcimonieux, un processus récursif de révisions des thèmes émergents pour comparer les thèmes, les codes et les données. Il s'assure que les thèmes sont liés aux extraits de verbatim et que les thèmes saisissent significativement les données; 5) Des noyaux de sens définissant les thèmes développés et retenus pour faciliter la classification des données et la rédaction des résultats; 6) Finalement, la production du rapport qui fait état des différentes étapes d'analyses et réflexions en justifiant des thématisations retenues (Braun et Clarke, 2006).

Toutefois, une répétition importante de certains thèmes et expériences des participant-es concernant l'expérience de genres dans le cosplay a été observée. Ces répétitions ont été soulevé à l'aide de l'analyse thématique réflexive et d'outils comme le journal de bord, l'arbre thématique et la production de graphiques hiérarchiques sur la plateforme NVivo. Aussi, des fiches informatives pour chaque participant-e ont été développées pour identifier en quoi le cosplay est important, l'impact du cosplay sur son ou ses identités de genres, sa perception de bien-être mental et du bien-être social dans le cadre du cosplay. Ces fiches ont été utiles à titre de références individualisées et pour avoir un portrait général de l'échantillon.

Dans le cadre de l'analyse, pour démontrer sa cohérence interne, une thématisation des données a été réalisée jusqu'à l'obtention d'une certaine saturation des données pour le nombre de participant-es. Des graphiques hiérarchiques sur le logiciel Nvivo ont été utilisés comme outil pour aider à visualiser la thématisation réflexive et faire état de la saturation des données. Ci-dessous (voir figure 3.1), voici un de ces graphiques hiérarchiques comparant les thèmes par nombre d'éléments encodés. Il a permis d'évaluer la saturation des données. D'autre part, la saturation empirique de l'échantillon de 8 personnes n'est pas suffisante. On peut retrouver des thèmes récurrents et partager par l'échantillon, mais l'échantillon du projet n'est pas représentatif des CDG du Québec.

Figure 3.1 Graphique hiérarchique NVIVO comparant les thèmes par nombre d'éléments encodés



### 3.3.1 Point de vue situé dans le cadre d'un processus d'analyse thématique réflexive

Étant membre de la communauté de cosplay au Québec depuis plus de 15 ans en plus d'être une personne non-binaire, l'analyse thématique réflexive me permet d'utiliser cette posture ancrée et des connaissances culturelles partagées avec les participant-es pour détenir une rigueur et une réflexivité accrue permettant de comprendre et conceptualiser avec profondeur les expériences des participant-es (Braun et Clark, 2019). J'ai eu plusieurs fonctions et rôles à l'intérieur de la communauté de cosplay : participant, bénévole, photographe ou juge de compétitions. Il est donc possible que certain-es participant-es m'aient déjà vu ou rencontré. De plus, il a été important de s'assurer de faire circuler l'affiche publicitaire dans des cercles extérieurs aux miens. Sachant que les personnes TNB sont souvent sollicitées par des projets de recherche (Bauer *et al.* pour la CPATH, 2019), le dévoilement de mon identité de genre comme chercheur pourrait avoir contribué à diminuer le sentiment d'inconfort face à la recherche pour les participant-es TNB. Toutefois, j'ai eu le souci de m'assurer d'expliciter les propos des participant-es pour éviter qu'ils tiennent pour acquise ma compréhension de leurs expériences. D'autre part, si ceux-ci cherchaient à obtenir un gain de popularité comme cosplayer-euse par leur participation, cet enjeu a été évacué puisque les transcriptions étaient dénominalisées, anonymisées. De plus, j'ai eu des réflexions constantes tout au long du projet de par mon positionnement. Un journal de bord a été tenu tout au long des analyses pour permettre d'avoir des réflexions à travers les transcriptions, la codification et la création de l'arbre

thématische réflexive. Ce journal de bord a aussi permis d'avoir des réflexions sur ma positionnalité en tant que personne concernée. Il m'a permis de confronter mes biais, mais aussi mettre de l'avant mes connaissances et ma compréhension complexe des expériences des participant-es.

### 3.4 Considération éthique

L'attestation EPCT-2 de l'étudiant a été complétée (voir appendice A). Le devis du projet de recherche a été déposé puis approuvé par le sous-comité d'admission et d'évaluation du programme de sexologie (SCAE) en mars 2022. Une première approbation du CERPÉ a été obtenue en mai 2023 et un renouvellement annuel a été approuvé en mai 2024 (voir appendice B). Les transcriptions ont été anonymisées à l'aide de l'utilisation de pseudonymes choisis par les participant-es. Elles ont été dénominalisées en modifiant ou retirant toutes informations permettant d'identifier les participant-es. Seuls l'étudiant et la directrice ont eu accès aux entrevues. Les participant-es ont eu accès par courriel au formulaire de consentement et ont eu la possibilité de le consulter à nouveau avant l'entrevue et de poser des questions. Les participant-es ont toutes signé le formulaire de consentement avant le début de l'entrevue.

## CHAPITRE 4

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Dans ce cinquième chapitre, les résultats obtenus à la suite de la codification des entretiens semi-dirigés réalisés auprès de notre échantillon de 8 CDG sont présentés. D'abord, un exercice de définition et de description des pratiques et milieux de cosplay, suivi d'un compte-rendu des vécus avec les milieux de cosplay en lien avec ses rapports aux genres, puis les opportunités d'exploration de soi dans le cadre du cosplay, en terminant avec les ressentis de bien-être rapportés des CDG.

#### 4.1 Description des pratiques du cosplay

Dans le cadre des entrevues, les CDG participant-es ont pris le temps de décrire leurs pratiques de cosplay. Dans leurs mots, iels ont défini ce qu'est le cosplay pour elleux. À travers différents thèmes, les CDG ont signifié dans quels milieux et contextes iels ont des pratiques du cosplays, puis quand et comment iels les fréquentent. Il s'est avéré que les dimensions sociales des CDG sont très importantes pour elleux. De plus, les pratiques du cosplays trouvent pertinence dans la vie des CDG puisqu'elles sont reconnues comme plaisantes, créatives et leur permettant de s'empouvoir (*empowered*) alors qu'iels peuvent s'exprimer.

##### 4.1.1 Définition du cosplay : multiples facettes

En début d'entrevue, les CDG ont toutes eux l'opportunité de donner une définition du cosplay (voir annexe B). Suite à la collecte de celles-ci, on retrouve plusieurs éléments communs à leurs définitions : l'expression de soi (tels que faire du cosplay à sa façon, participer à un espace créatif d'exploration de soi, pouvoir se mettre en valeur, être en mesure de s'afficher aux autres), des ressentis plaisants (tels que la fierté, le bien-être, et une forme d'évasion à sa vie usuelle pour se sentir mieux), un ancrage communautaire (tels qu'un moyen efficace pour se regrouper avec les autres, la générosité entre les CDG et un sentiment d'appartenance), une pratique artistique (telle que la création de costumes, la présence de jeux de rôles et d'incarnations de personnages), et des pratiques de fans (tels que faire des cosplays de ses personnages préférés et la participation à des événements de fans). Ces différents éléments nommés dénotent les multiples facettes de ce que peut être le cosplay pour des CDG.

Il existe divers types de pratiques du cosplay en fonction de l'investissement en temps, argent et énergie pour le pratiquer. Une pratique plus décontractée et détendue du cosplay est appelée le *closet cosplay* ou du *casual cosplay*. Elle serait une démarche de création de cosplay plus accessible et plus simple :

J'ai pas accès à beaucoup de temps, beaucoup de matériel, ni beaucoup d'énergies. [...] Il y a un terme qui s'appelle le closet cosplay : le principe de prendre des vêtements qui fit le personnage et de s'habiller comme ça puis on dirait *close enough*. Ça se ressemble assez que ça passe. J'ai fait ça beaucoup aussi. Sinon, prendre des vêtements et les modifier. (Sunshine, non-binaire)

Le partage alors une diversité d'options pour rendre plus accessible la pratique, tel que l'utilisation de vêtements déjà existants ou d'altérer des vêtements. Un autre participant soutient quant à lui que l'investissement monétaire ou de perfectionnement du costume n'est pas nécessaire pour faire du cosplay : « C'est pas grave si son cosplay est vraiment low-budget, qu'il n'est pas super professionnel. »

#### 4.1.2 Les milieux de cosplay fréquentés : l'importance des dimensions sociales

Plusieurs milieux et espaces ont été identifiés à travers les entrevues. On y trouve des lieux physiques spécifiques, des espaces publics, des résidences privées, des événements de cosplay, et des plateformes en ligne. D'abord, tous ont participé à des conventions où l'on retrouve des cosplayeur-euses telles que l'Otakuthon ou le Comiccon de Montréal. Ensuite, ils ont toutes aussi utilisé des réseaux sociaux dans le cadre de leurs activités de cosplay comme des forums, Instagram ou Facebook. Moins de la moitié des participant-es ont eu des pratiques du cosplay dans le cadre de fêtes privées, de lieux publics ou des *meetups* (des rassemblements organisés pour que des cosplayeur-euses d'un contenu en particulier s'attroupent). Deux personnes ont indiqué avoir participé dans des clubs incluant la pratique du cosplay. Deux personnes ont spécifié avoir fait du cosplay dans le cadre d'événements fétiches. Cette variété de milieux de cosplay fréquentés évoque encore une fois cet aspect éclaté et l'effervescence du cosplay, ici dans ses milieux de pratiques.

Concernant spécifiquement les lieux physiques où ils pratiquent le cosplay, plus de la moitié de ceux-ci ont souligné-es l'importance de lieux physiques, car ils permettraient à la communauté de cosplay de se rassembler en grand nombre. Une participante exprime l'importance de cette expérience pour elle dans ses pratiques du cosplay.

L'effet de groupe, ça jouait pour beaucoup. Il y avait vivre ça, ce moment-là en communauté, le fait d'être dans un endroit où il y a beaucoup de gens. [...] Il y avait vraiment quelque chose au niveau du groupe qui se faisait, qui était extrêmement chouette. (Astouna, transféminine non-binaire)

Elle évoque l'intensité émotionnelle positive de se retrouver en grand groupe dans un espace physique avec sa communauté. Pour elle, le cosplay semble se situer dans une expérience sociale de rassemblement. Dans une autre perspective, un participant évoque l'importance de ces lieux physiques pour pratiquer le cosplay dans le contexte de la COVID-19 où ces espaces étaient indisponibles.

La COVID a eu un impact, ouais, ça c'est clair. Peut-être pas nécessairement personnellement, mais tu sais, c'est ce que j'ai pu partager avec probablement l'ensemble de la communauté qui a beaucoup souffert justement de ne pas avoir de convention, de ne pas avoir cette opportunité-là de faire du cosplay, de ne pas pouvoir se réunir avec d'autres personnes, de ne pas pouvoir échanger sur leurs séries, leurs jeux ou leurs mangas préférés. (Chongyun, homme trans)

Dans le cas où les lieux physiques où se réunissent les CDG sont absents ou inaccessibles pour celleux-ci, cela pouvait leur apporter des sentiments négatifs importants. Cette impossibilité de se retrouver en communauté en présentiel dans le cadre de leurs pratiques du cosplay met en lumière l'importance de ces moments sociaux en personne pour les CDG.

Lorsque l'on se tourne vers l'utilisation des réseaux sociaux pour les CDG, la majorité les utilise pour partager leurs pratiques du cosplay, mais aussi pour observer celles des autres ou bien entrer en contact avec d'autres cosplayeur-euses. Un participant explique en détail comment les réseaux sociaux peuvent être utilisés par des CDG.

[J'ai été en contact avec le cosplay] à travers l'internet aussi. Discord, il y a beaucoup de communautés qui sont dans le cosplay. Facebook aussi, il y a beaucoup de groupes de cosplay. Donc, tu as les conventions, mais aussi tu as aussi l'aspect en ligne et c'est rare ici qu'il y a des *meet and great*, mais oui beaucoup d'accès en ligne je dirais. (Saku, homme trans)

L'internet et les réseaux sociaux semblent alors être un moyen d'accéder à des contenus de cosplay et se connecter avec la communauté de cosplay, d'autres cosplayeur-euses et des photographes. Pour certaines comme Rose, c'est ce qui permet d'entretenir une connexion à la communauté de cosplay : « Je pense que c'est [l'internet] qui me relit le plus à la communauté cosplay. » (Rose, non-binaire)

#### 4.1.3 Le cosplay : des pratiques plaisantes et créatives où on s'exprime et s'empouvoire (empowerment)

Dans le cadre de l'étude, un sentiment spécifique de bien-être fut évoqué de façon presque unanime auprès des CDG. Pour la grande majorité, iels ont signifié l'importance d'un sentiment profond d'avoir du

plaisir dans le cadre de leurs activités du cosplay. Rose résume rapidement en quoi ce sentiment d'avoir du plaisir est central aux pratiques du cosplay, et aussi à l'exploration de genre à l'intérieur de celles-ci.

Que justement, que [le cosplay] pourrait quasiment être un outil pour se découvrir nous-mêmes. Dans le fond, de ne pas s'empêcher de cosplay parce que mettons « Ce personnage-là est trop féminin, me semble que ça ne marcherait pas », faite le pareil. [rit] L'important c'est que la personne se sente bien et qu'elle ait du plaisir. (Rose, non-binaire)

Rose met en contexte que ce qui est le plus important dans les pratiques du cosplay, quel que soit l'objectif, c'est d'avoir du plaisir et de se sentir bien. Cette combinaison claire entre plaisir et bien-être est soulignée par la majorité des CDG de l'échantillon. Aussi, un sous élément important pour une grande majorité des participant-es est que le cosplay est une pratique qui met de l'avant une créativité stimulante qui à son tour leur fait ressentir du plaisir. Le cosplay mettant de l'avant de multiples pratiques créatives. Pour Sage, c'est un aspect très important de son ressenti d'avoir du plaisir en faisant du cosplay.

Moi, je suis très, très créatif. Je suis quelqu'un qui aime beaucoup les arts plastiques [...]. Puis c'est là que j'ai plus voulu commencer le cosplay. Pas tant parce que j'aimais la scène ou faire un personnage, plus parce que j'aimais créer le personnage pour qu'il soit ressemblant, pour qu'il soit, je sais pas comment dire, pour qu'il soit à mon goût. (Sage, fluide dans le genre)

Aussi, de façon majoritaire, des CDG ont choisi de faire certains cosplays en raison d'une appréciation d'un contenu médiatique ou bien esthétique. C'est ce qui semble rendre leurs pratiques du cosplay plaisantes et subjectives selon elleux. Rose témoigne de ce type d'expérience du cosplay : « Dans le fond, je l'ai fait plus qu'une fois [ce cosplay]. C'est vraiment un de mes personnages préférés. [...] Je me sentais bien en le faisant. » (Rose, non-binaire) Ce personnage était important pour Rose. Iel l'a choisi spécialement, et lors de l'incarnation de ce personnage notable pour iel, Rose s'est bien senti. Il est possible alors d'y voir la présence d'une appréciation médiatique incarnée dans le cadre d'un cosplay, qui, à son tour, lui apporte du bien-être sous la forme du plaisir.

#### 4.2 Milieux de cosplay et rapport au genre

Les CDG ont détaillé en quoi les milieux de cosplay peuvent avoir de l'impact sur la DG. D'abord, l'évolution de la marginalisation du cosplay a été soulignée par des CDG de longue date. Iels semblent y voir un impact sur le sentiment de sécurité et d'inclusion des CDG. Ensuite, iels ont indiqué de quelles façons la diversité sexuelle et des genres est présente dans les milieux de cosplay. Aussi, comment celles-ci peuvent outiller leur exploration identitaire. Des sentiments de sécurité et d'inclusion ont été soulevés dans des contextes

touchant au genre. Subséquemment, iels ont détaillé-es en quoi les normes de genre dans le cadre du cosplay sont évaluées comme ayant de l'élasticité. Certain-es CDG ont discuté de leur transition de genre(s) sociale et médicale, et de celle d'autres CDG, qui entrecroisent des pratiques et/ou contextes du cosplay. Les dimensions sociales des CDG ont été mis de l'avant par celleux-ci en dégageant l'impact de leurs liens interpersonnels et du soutien social vécu. Enfin, des expériences de discriminations cishétérosexistes ont été retrouvées dans les vécus et observations des CDG, mais aussi le poids et l'étendue de celles-ci sur les milieux de cosplay.

#### 4.2.1 Évolution de la marginalisation du cosplay

Le cosplay est identifié par plusieurs comme une pratique marginale. Cette marginalité ce caractérise par des pratiques de fans qui sont non-normatives, telles que d'avoir comme loisir de porter des costumes, d'incarner des personnages dans des contextes du cosplay ou bien de se réunir dans différents types d'espaces pour pratiquer le cosplay. De par ces actes jugés marginaux, la présence d'identités marginalisées serait plus facilement acceptée. Cependant, pour plus de la moitié, iels ont observé à travers les années une diminution de la marginalisation de la communauté de cosplay. Puisque la pratique du cosplay continue de se populariser, de plus en plus de personnes rejoignent la communauté de cosplay. Selon une personne participante, cette diminution de marginalisation des pratiques du cosplay a un impact sur le niveau d'acceptation des personnes de la DG. Plus le cosplay devient acceptable, moins il est jugé marginal, et plus l'on pourrait retrouver dans la communauté de cosplay des personnes moins tolérantes ou acceptantes des personnes de la DG.

Je pense que c'est un peu différent, surtout de nos jours, parce qu'il y a de plus en plus de monde qui font du cosplay. Je pense qu'il y a 12-13 ans, c'était très marginal. Donc, ce genre de personnes là [jeunes hommes sexistes] qui sont vraiment dans une idée plus fermées, avaient moins tendance à venir dans la communauté parce que c'était pas nécessairement bien vu aux yeux de tout le monde. Maintenant, c'est une activité comme une autre et que c'est un peu mieux vu, on va dire ça comme ça. [...] Donc c'est sûr que, moi j'ai évolué dans un moment où est-ce que c'était déjà marginal d'être là [dans les milieux cosplay du Québec]. Je pense que ça ouvrait la porte à beaucoup de marginalité! [rit] (Sage, fluide dans le genre)

Sage fait un rappel de son historique dans la communauté de cosplay qui permet de dégager une évolution de la marginalisation et de la popularisation de la pratique du cosplay au Québec. Pour les CDG, cette augmentation de cosplayeur-euses moins inclusif-ves pourrait avoir un impact sur leurs expériences du cosplay quant à leur sentiment de sécurité et d'inclusion. Toutefois, il est notable de nommer que ces

interactions entre des personnes plus cishétéronormatives avec des personnes de la DG pourraient avoir des impacts variés sur ces deux groupes.

#### 4.2.2 Présence de diversités sexuelles et de la pluralité des genres

Toutes rapportent la présence d'une pluralité des genres dans leurs espaces de cosplay. Sunshine explique avoir toujours été entouré de personnes trans dans le cadre de ses amitiés de cosplay et qu'iel a aussi vécu des coming out de ses ami-es CDG.

J'ai rencontré énormément de personnes qui étaient, on va dire, queer en général, par le cosplay tout court. Il y a plein de mes ami-es qui sont trans, soit qu'ils étaient out à l'époque ou qui sont devenus out later, plus tard, mais pleins de personnes trans que j'ai connues avec le cosplay. (Sunshine, non-binaire)

Les milieux de cosplay fréquentés par nos CDG semblent être propices et accueillants au dévoilement d'une nouvelle identité de genre. Pour la moitié de l'échantillon, un milieu de cosplay a été le premier lieu où iels se sont affiché-es comme personne de la DG. Pour Chongyun, ce fut un moment important et favorable à son parcours et cheminement comme homme trans.

J'ai fait ma première sortie sociale en tant qu'homme justement dans une convention. Donc, ça a été vraiment ça qui permettait ça. Je veux dire, ce qu'il y a de bien avec les conventions et le cosplay, c'est justement, c'est beaucoup plus ouvert, puis les gens ne vont pas te juger nécessairement sur ce que tu portes ou ce que tu décides de personnifier à ce moment-là. Il y en a beaucoup que je vois aujourd'hui qui font ce que l'on appelle du genderbending ou du crossplay ou whatever. Je le vois qu'il y en a plusieurs qui sont probablement trans, puis que c'est leur façon de réussir à avoir un moment qui vont se sentir dans un safe space où est-ce que ça va être correct, où est-ce que c'est accepté, que même s'ils n'ont pas un passing habituel, mais que c'est un moment où est-ce qu'ils vont pareil être très correct de venir peut-être en robe ou peut-être en personnage plus masculins, puis qu'ils vont être genrés par rapport à ça. (Chongyun, homme trans)

De par son témoignage et ses observations d'autres personnes possiblement trans, les espaces de cosplay permettraient d'être dans un milieu sécurisant par la présence d'attitudes inclusives à la diversité de genres. Aussi, le contexte de costumade étant festif, les attentes quant aux normes de performance de genre seraient alors moins exigeantes.

Les participant-es ont aussi nommé la possibilité d'explorer différentes facettes de leur sexualité. D'abord, on rapporte que des contenus médiatiques homosexuels créés par des fans sont populaires, et donc moins

stigmatisés que dans les médias réguliers. Dans le cadre de pratiques plus corporelles, certaines personnes ont indiqué avoir des expériences d'incarnation en cosplay ou des jeux de rôle en cosplay à connotations sexuelles. Certain-es CDG rapportent avoir eu des pratiques du cosplay dans des contextes fétiches. D'un point de vue plus identitaire, d'autres ont témoigné que les milieux de cosplay leur ont permis d'accéder à des formes d'exploration et de questionnement de leur orientation sexuelle. Comme en témoigne cet extrait, le cosplay a pu permettre de s'informer sur la diversité sexuelle et la pluralité des genres:

[Le cosplay] m'a aussi ouvert à d'autres sexualités, d'autres identités de genre, que peut-être que je connaissais, mais pas tant, j'étais pas tant au courant de ce que c'était. (Sunshine, non-binaire)

Les pratiques du cosplay peuvent alors inclure des aspects sexuels dans un cadre tolérant et acceptant de la diversité sexuelle et de genres.

#### 4.2.3 Sentiments de sécurité et d'inclusion

Les analyses montrent que le sentiment de sécurité et d'inclusion dans le cadre des activités du cosplay est un élément primordial pour les CDG interrogé-es. De façon unanime, iels ont identifié les milieux de cosplay comme étant majoritairement sécuritaires et inclusifs aux personnes de la diversité sexuelle et des genres. Un participant décrit comment il perçoit l'ouverture de la communauté de cosplay et comment elle permettrait aux individus d'avoir plus d'opportunités d'exploration de son ou ses identités de genre.

La communauté est très ouverte d'esprit en général. Il y a toujours des gens qui ne le sont pas, mais, en général, les gens sont très ouverts d'esprits. Il y en a beaucoup qui sont issus de la communauté LGBT *at large*. Donc, c'est un bon espace pour explorer le niveau social, de pouvoir expérimenté dans son identité, puis que ça part bien. Je trouve que c'est une belle place pour commencer [son exploration de genre]. (Chongyun, homme trans)

Au-delà d'être une communauté tolérante, cette ambiance d'accueil et de respect face à l'autre permettrait une cohabitation respectueuse entre les personnes cisgenres, trans et en questionnement selon plus que la moitié des participant-es. Une participante indique comment, selon elle, ce vivre ensemble est possible. Il s'articulerait dans une acceptation des autres plus passivement et sans confrontation.

Moi, je connais des cosplayeurs qui sont cisgenres et qui acceptent parfaitement comment moi je me sens ou comment d'autres personnes se sentent. Vraiment, dans le cosplay, entre nous, on regarde vraiment plus le travail de la personne. On regarde vraiment plus ce qui se

rattache au cosplay. L'identité de genre, autant que oui c'est présent, mais autant ça va pas être quelque chose que le monde va tenir compte, dans le sens que tu te sens comme ça, tu te sens comme ça, puis c'est tout. C'est correct. C'est pas un sujet qui va faire du débat ou faire énormément nécessairement de la discussion, sauf si on rentre dans le sujet évidemment. C'est une communauté relativement ouverte. (Hokzii, demi-fluide)

De façon générale, la communauté de cosplay semble entretenir une ambiance de respect quant aux identités de genre de ses membres. Puisque les cosplayeur-euses semblent aisément accepter ses membres de la DG en étant inclusif-ves et tolérent-es, iels peuvent se concentrer davantage sur des aspects esthétiques du cosplay et leurs pratiques de fans.

#### 4.2.4 Élasticité des normes de genre

Un autre élément important permettant des expériences de transition plus aisées dans les milieux de cosplay se situe dans l'élasticité des normes de genre. Plus de la moitié de l'échantillon rapporte des normes souples concernant les expressions de genre. Ceci semble faciliter la diversité de parcours de transitions de genre(s). Les participant-es nomment par exemple le fait de demander les pronoms des cosplayeur-euses et de tout simplement les utiliser et les respecter.

Je me souviens pas c'est quand que j'ai changé mon nom, comme socialement, avec mes amis, mais je sais que pendant un bout, quand je parlais de moi, je parlais de moi masculin. Donc les gens, j'imagine qu'ils ont comme *catch-on* et qu'ils ont commencé à parler de moi au masculin aussi. (Sunshine, non-binaire)

Ces normes sociales des genres étant plus permisibles et élastiques, l'adaptation à un changement de pronoms serait plus commune dans les milieux de cosplay que dans la société.

#### 4.2.5 Transitions sociales et médicales de genre

En plus d'être des milieux tolérants et sécuritaires, même dans des cas de première sortie sociale comme personne trans, les milieux de cosplay semblent être des scènes favorables aux premières expressions sociales de soi dans un genre en exploration. Ainsi, la majorité des CDG ont vécu ou observé des parcours de transition de genre(s) qui auraient été vécus avec aisance et dans le partage.

Je sais que l'inclusion, on l'a eu. On parle beaucoup d'identités de genre, mais on a aussi eu des gens qui avaient des cicatrices très apparentes sur leurs corps puis tout. C'est comme l'ouverture de comme en parler avec quelqu'un, d'en parler en groupe, que normalement, tu ne verrais jamais ça en cent ans. Comme, quelqu'un qui a eu une mastectomie, qui fait un cosplay torse nu, que tu vois les cicatrices, que tu le demandes. Tu sais, cette personne-là,

elle s'affiche. Elle est comme « Bien regarde, avant j'étais une femme, puis moi je suis trans », puis de voir la fierté qui sort de ça, moi j'ai hâte! C'est pour ça que moi j'ai vraiment hâte parce qu'une fois que je vais m'entraîner puis tout, même si je vais avoir les cicatrices, je vais pouvoir dire : « Regarde, toi aussi tu peux passer par là, puis ça va bien aller, puis je ne suis pas mort. » (Saku, homme trans)

Saku décrit des anticipations positives de sa transition sociale et médicale. Il indique aussi qu'il souhaite à son tour dans le futur, comme CDG, transmettre un message similaire de fierté à d'autres personnes souhaitant transitionner dans des espaces de cosplay. Dans le cadre d'une transition sociale, un-e participant-e non-binaire témoigne de la simplicité de cette étape dans son parcours.

Je dirais que [ma transition sociale vécue dans le cosplay] c'est allé pas mal en même temps que ma transition sociale en général. Dans le fond, un coming out avec mon cercle d'ami-es, mais en même temps, sur internet, j'ai commencé à mettre mes pronoms sur mon Twitter et tout ça. Ça s'est fait... Je n'ai pas fait de coming out en tant que tel. J'ai juste comme... ça semblait juste naturel de préciser, puis c'est ça. (Rose, non-binaire)

Les différents marqueurs de transitions sociales ou corporelles semblent être bien acceptés et accueillis dans leurs milieux de cosplay. Les deux exemples rapportés évoquent une simplicité et une certaine aisance des CDG à naviguer dans leur parcours de transition de genre, corporelles ou sociales, dans le contexte de leurs pratiques du cosplay.

#### 4.2.6 Liens interpersonnels et soutien social dans le cadre d'une transition de genre

Un autre élément relatif au soutien des CDG dans le cadre de leur transition est l'importance de leurs relations interpersonnelles. Toutes ont été en mesure d'identifier au minimum une relation interpersonnelle importante provenant de la communauté de cosplay qui soutient leur transition de genre. Sunshine décrit l'évolution d'une de ses amitiés avec un autre CDG qu'iel juge important et soutenant. Il est intéressant de remarquer que le soutien à leurs parcours d'explorations de genre est mutuel.

[Il a acheté quelque chose] pour moi et je lui ai donné l'argent quand on s'est rencontrés dans un événement relié à la série. On est devenus super amis, genre super proches. Aussi, on a développé ensemble notre identité de genre. (Sunshine, non-binaire)

#### 4.2.7 Présence de discriminations cishétérosexistes

Toutefois, malgré tous ces témoignages évoquant de la tolérance et de l'acceptation de la diversité sexuelle et de genres, une majorité de l'échantillon a aussi soulevé la présence de discriminations cishétérosexistes dans des milieux de cosplay au Québec. Cela inclut des observations ou des expériences

de transphobie, d'homophobie et de sexismes. Sage prends le temps d'expliquer en quoi des cosplayer-euses adhérant à des concepts stéréotypés de la masculinité dans la communauté de cosplay peuvent entraîner des expériences de discriminations pour les CDG.

Je vais dire un stéréotype. Il y a beaucoup de jeunes hommes qui rentrent dans l'envie d'avoir une vie qui ressemble un peu à un shonen [une catégorie éditoriale de bandes dessinées japonaises ciblant un public de jeunes hommes]. [Ils] voient toute l'intense, on va dire, la masculinité qui ressort de là, puis on dirait que des fois ça coïncide pas avec l'ouverture d'esprit sur justement l'identité de genre. Donc ça va arriver, des jeunes qui vont arriver par cette porte-là qui vont faire comme : « Non mais c'est cool c'est extrêmement masculin comme milieu le cosplay. Les filles sont à moitié déshabillées, les hommes sont très forts, très puissants. » Et là, il y arrive et c'est une communauté qui est super ouverte, alors ça *clash*. [...] Moi-même j'arrive d'un milieu qui n'était pas ouvert du tout, alors je me dis c'est de l'éducation et toutes les sphères qu'il y a autour, mais il reste que ces personnes-là leurs mots ont autant d'impact que les autres quand ils disent un commentaire qui est blessant ou quelque chose qui est blessant. (Sage, fluide dans le genre)

La moitié de l'échantillon souligne toutefois que les milieux de cosplay du Québec permettent aussi une forme d'éducation à la diversité de genres par des CDG. Martin témoigne de sa propre éducation à la DG par son ami CDG.

J'avais rencontré quelqu'un [...]. Il n'y avait pas de transition hormonale, mais la personne avait des pronoms masculins. Moi, je ne savais pas c'était quoi. Alors, j'ai été voir mon ami, puis là j'ai dit « Comment ça cette personne-là dit que c'est un garçon? » et là mon ami m'a dit « C'est parce que telle personne est trans puis dans le fond, c'est parce que la personne s'identifie en tant qu'homme ». La personne m'explique ça puis ma réaction ça l'a été « On a le droit de faire ça? » J'étais comme « *No fucking way!* Pendant tout ce temps, j'avais le droit de faire ça, puis genre, je ne pouvais pas. » Puis là, c'est là que la porte a été ouverte. Mon ami [CDG] m'a vraiment expliqué les choses de manière que comme « C'est un safe space, *non judgmental* » vu que je ne connaissais pas ça. Puis ça a été vraiment la première fois que j'ai été en contact conscient peut-être, que j'ai appris c'était quoi ce terme-là [trans], puis que j'ai pu m'identifier à ce terme-là. (Martin, s'identifiant comme homme)

Avec le vécu de Martin, on peut observer l'impact de l'éducation par des personnes concernées et comment celle-ci peut mener à des apprentissages clés. Pour Martin, avoir été en contact avec une personne trans et être ami avec une CDG lui a permis de s'éduquer et de faire son propre cheminement quant à son identité de genre.

#### 4.3 Le cosplay, une opportunité d'exploration de soi

La majorité de l'échantillon souligne avoir vécu une ou des formes d'exploration de soi dans le contexte du cosplay. Ces expériences semblent être des opportunités d'explorer des facettes de leur personnalité différentes de celle de leur vie quotidienne. Pour Hokzii par exemple, le cosplay a été une façon d'accéder et d'incarner durant ses pratiques du cosplay à de différentes expressions de genre, identités de genre, orientations sexuelles et traits de personnalité qu'elle n'exprime pas dans sa vie régulière.

Il y a des journées où je vais me sentir plus mignonne, des journées où je vais me sentir plus masculine. Ça dépend. Il y a des facettes que je représente moins que d'autres, que je ne vais pas me permettre. Pour l'instant, parce que vu que c'est relativement nouveau, il y a encore certaines facettes que je ne sais pas comment les représenter ou que j'ai encore un peu peur de les représenter. Le cosplay me permet de le faire d'une façon comme détournée un peu. Vu que c'est comme pas « moi », je sais qu'éventuellement ça va me permettre de pouvoir accepter ces facettes-là et de pouvoir commencer à les afficher plus au quotidien. Le cosplay me permet de beaucoup expérimenter par sa façon d'être et de pouvoir me découvrir plus aussi. (Hokzii, demi-fluide)

Le cosplay est pour certain-es un moyen pour explorer et exprimer différentes expressions de genre en ayant la possibilité de vivre ce que celles-ci leur font ressentir. Il s'agit ici d'expérimenter la diversité des genres. Hokzii ici signifie aussi que le cosplay peut être un moyen plus ludique et plus fluide de l'exploration de différentes facettes de soi. De plus, il est présent dans son discours d'une possibilité d'habituation à certaines expressions d'identités dans sa vie quotidienne.

Dans le cadre des vécus des CDG de l'échantillon, l'exploration de genre est un thème qui est revenu beaucoup. Pour toutes, iels ont utilisé des pratiques du cosplay pour explorer leur(s) genre(s).

Je pense que pour beaucoup de monde, puis je veux dire pour moi même aussi dans mes tout débuts [de transition], c'est que ça permet d'essayer. [...] Même si c'est au travers du cosplay, mais c'est quand même une belle opportunité de l'expérimenter. (Chongyun, homme trans)

Cette opportunité d'expérimentation peut être particulièrement utile au début d'un parcours de transition ou si quelqu'un se questionne qu'en à son ou ses expressions de genre ou son ou ses identités de genre. Lorsque les CDG discutent plus en profondeur de leurs expériences d'exploration de genre ou lorsqu'iels observent d'autres CDG, une grande majorité décrivent vivre ou percevoir des pratiques du cosplay créatives d'exploration de genre, tel que le genderbending et le crossplay. Pour sa part, Martin explique

son vécu d'exploration de genre dans ses pratiques du cosplay et comment il apprécie cette possibilité d'être multiple dans les genres tout en étant créatif.

J'ai commencé à me percevoir moi comme un canevas genre vide, blanc. Un canevas avec rien que tu peux faire tout avec. Donc, le fait de pouvoir me masculiniser au maximum et me féminiser au maximum, ça m'a fait apprécier mon moi dans la vraie vie parce que je me suis dit c'est grâce au fait que j'ai de l'air de ça que je suis capable d'avoir de l'air de ça et ça. Sans cette base de canevas qui est complètement unique, bien je n'aurais pas pu faire ça. De ce qu'on se dit comme un canvas vide, c'est une vision androgyne de soi-même un peu. C'est une vision comme qui transcende un peu le concept de genre, je trouve. C'est vraiment le fun de pouvoir se percevoir comme plus complexe que le genre lui-même parce que ça te limite tellement comme entité de te dire que tu es balisé par le genre. Tu t'empêches de faire des choses. Tu t'empêches de voir et d'expérimenter des choses. C'est une manière visuelle d'exprimer ma liberté identitaire. (Martin, s'identifiant comme homme)

Donc, l'exploration de soi et de genres par les CDG semble être présente dans leurs pratiques du cosplay dans une atmosphère de découverte et de créativité.

#### 4.3.1 Le cosplay pour incarner des genres précis

Toutes les personnes interrogées ont choisi un ou plusieurs personnage(s) pour leur(s) genre(s) exprimé(s) dans leur pratique du cosplay. Ce choix semble être aussi en lien avec leur vécu personnel de leur(s) genre(s). Saku témoigne comment ce besoin de choisir des personnages masculins a été important pour lui dans son parcours de vie comme CDG.

Dans le fond, ce que j'ai commencé à faire tout de suite, moi j'ai demandé des personnages masculins. Je m'identifiais plus à eux. [...] Après ça, moi j'ai remarqué que j'aimais beaucoup ça, à un tel point qu'à un moment donné, c'était que j'allais dans les salles de bains des hommes. Comme, c'était vraiment plus que juste un déguisement. C'était carrément un film. Je devenais le personnage de A à Z. Ça, moi ça me permettait d'esquiver un peu la réalité. (Saku, homme trans)

Avant même l'expérience d'incarnation en cosplay, Saku décrit déjà s'identifier plus à des personnages ayant une expression de genre masculine. Ces moments où il pouvait être dans un cosplay d'un personnage masculin semblent lui avoir permis de se sentir et se vivre comme homme. Astouna explique comment, dans son parcours de transition, une connexion s'est produite entre ses vécus émotionnels, corporels et identitaires durant une expérience en cosplay.

[Cette expérience] était plus significative au sens où l'émotion que j'ai ressentie a été beaucoup plus forte et franche. J'ai l'impression qu'il y avait quelque chose qui avait transcendé si tu veux la barrière du costume. Dans ce cas-ci, là, il y avait toujours évidemment le costume. C'est pas ça là, il n'y a pas de flou entre le personnage et qui je suis. Ceci dit, le fait d'incarner un personnage féminin à ce moment-là, c'est-à-dire que le costume [...]. Le costume, ce n'était pas moi comme femme. Ça, c'était pas le costume. Ça, c'était moi, c'est qui j'étais. Alors ça, ça a vraiment été clair à ce moment-là. (Astouna, transféminine non-binaire)

Les pratiques du cosplay pour les CDG semblent permettre d'incarner des identités ou expressions de genre à l'aide du choix de personnages en fonction de leur(s) genre(s) exprimé(s). De là, dans l'incarnation et leurs pratiques du cosplay, les CDG semblent identifier des ressentis émotifs et corporels les aidant à se diriger dans leurs préférences quant à leurs parcours de transition.

Une forme d'exploration de genre dans le cadre du cosplay nommée par toustes est la possibilité d'expérimenter avec son expression de genre avec des techniques ou des moyens non-permanents. Ceux-ci peuvent être plus sociaux, comme l'utilisation de pronoms ou nom différents, ou bien plus esthétiques, comme les vêtements, le maquillage ou bien des effets spéciaux. Sunshine décrit les moyens non-permanents d'exploration de genre du cosplay :

C'est correct d'expérimenter, d'explorer que ce soit n'importe quoi, que ce soit juste comment tu t'habilles, que ce soit tu veux changer de pronoms, tu veux essayer un nouveau nom, whatever. C'est correct. Puis, si à la fin de ton expérience [du cosplay], tu te rends compte que t'es cis, puis que tu es correct avec ton nom et tes pronoms, c'est super correct. C'est ça qui est important, c'est que tu as pris la peine de l'explorer et d'essayer. Puis, si ça ne marche pas pour toi, ça ne marche pas pour toi, mais au pire, tu vas trouver quelque chose qui fait avec toi mieux que ce que tu avais avant. (Sunshine, non-binaire)

Ces expériences non-permanentes connexes à des parcours de transitions de genres pourraient être facilitées à l'aide d'apprentissage de compétences de cosplay. Ces compétences apprises et maîtrisées dans le cadre de pratiques du cosplay peuvent alors devenir utiles dans l'exploration de genre et l'affirmation de genre en milieux de cosplay. Par la suite, ces compétences pourraient devenir utiles dans la vie quotidienne de CDG (ex. : maquillage, coiffure, couture, etc.).

De base, j'aurais des traits plus féminins, mais là, je peux utiliser du make-up. J'ai pleins de cosplays où j'ai fait des fausses barbes en maquillage, mais justement, de pouvoir exploiter ça, que je ne pourrais pas forcément dans la vie de tous les jours, ça serait bizarre. Je pouvais me sentir bien pendant cette période-là, de pouvoir comme pass si on veut dire? De pouvoir me promener entre les genres via le cosplay. (Rose, non-binaire)

Ces moyens d'explorations de genre non permanents semblent permettre d'explorer fluidement différentes expressions de genre et ressentis concernant les genres.

#### 4.3.2 Un espace plus souple sur les normes de genre pour explorer des genres et prendre confiance en soi

Toustes ont nommé un élément important leur permettant d'accéder à des expériences d'exploration de genre dans le cadre de leurs pratiques du cosplay. C'est que les normes de performance de genre sont plus souples par rapport aux normes de genre habituelles. Hokzii en entrevue donne en exemple un personnage qu'elle a sélectionné pour un cosplay éventuel qui ne respecte pas les normes de genre cishétéronormatives, mais qui répond à son besoin d'exploration de genre : « [Sélectionne son support visuel] Ça, c'est le personnage masculin que je veux faire. Il est masculin, mais il est un peu efféminé sur à la base aussi. Donc, il va aller chercher un peu mon côté un peu plus efféminé aussi. » (Hokzii, demi-fluide) En grande majorité, les participant-es ont jugé que les espaces de cosplay québécois étaient plus tolérants et permissifs quant à la diversité d'expressions de genre que le reste de la société. Pour elleux, il est normalisé de porter un costume, un déguisement, d'incarner un personnage, donc de faire du cosplay dans des espaces spécifiques ou s'entourer d'autres personnes en grands nombres qui font la même chose. En d'autres mots, le pouvoir du nombre normalise la pratique du cosplay entre elleux. C'est cette idée de se retrouver en communauté en cosplay et d'avoir un sentiment d'appartenance commun à cette communauté. Astouna explique en quoi, pour elle, l'aspect costume du cosplay est un moyen de ne pas ressentir du jugement ou d'être confronté concernant son identité de genre.

On dirait que le fait d'être dans un événement où c'est le costume qui est mis de l'avant et tout, que personne ne va te poser de questions par rapport à ça, personne ne va te remettre en question. Je n'ai jamais senti de jugement, en ce moment-là. Donc, c'est un espace de liberté pour explorer effectivement les questions relatives à mon identité de genre. (Astouna, transféminine non-binaire)

Cette flexibilité des genres est favorisée, voire une conséquence des pratiques de costumade du cosplay. Modifier son apparence est au centre des pratiques de cosplay et cela s'accorde avec les explorations de genre.

Je te dirais que ça là sa place [la transidentité dans les milieux de cosplay] dans le sens que c'est convénient. C'a fait du sens que ça l'ait fleuri dans ces endroits-là à cause qu'il y a une grosse partie de la transidentité qui est visuelle, puis le cosplay, veux, veux pas, c'est de modifier ton apparence visuelle et de le faire dans un milieu sans jugement parce que tout le monde est en train de le faire en même temps et que c'est correct, ça va faire en sorte que

les gens vont vouloir aller là. Ils vont en apprendre plus sur eux-mêmes dans des milieux comme ça. (Martin, s'identifiant comme homme)

Les pratiques du cosplay et leurs événements en présentiel semblent répondre au besoin des CDG de s'explorer dans les genres dans un contexte social de costumade. Dans un autre angle, la pratique du cosplay pourrait permettre, si désirez, d'acquérir une identité dissimulée, secrète ou anonyme à l'aide du port d'un costume. Aussi, cela pourrait donner l'occasion à des CDG de vivre une exploration de genre sans que leur identité publique ou usuelle y soit facilement rattachée ou reconnue. Martin explique cet aspect du cosplay.

Tu explores des manières visuelles de te présenter. Donc, tu as une perruque, c'est pas tes vrais cheveux. Ça te permet pour les gens qui ont des parents qui sont très à cheval sur leur apparence, bien la perruque, c'est une excuse. Tu te dis « Bien là, c'est juste une perruque. Tu enlèves, c'est correct! » Ton costume, tu peux l'enlever, tu peux le cacher. Vu que c'est un costume, les gens vont moins te poser de questions. » (Martin, s'identifiant comme homme)

D'abord, il illustre comment un aspect costumade du cosplay, comme la perruque, qui peut être rattachée à une exploration de genre, permet la mise en place de cette excuse. Le cosplay, étant une excuse, permet pour certain-e de l'utiliser comme moyen pour vivre des expériences d'exploration de genre avec des articles de cosplay, ici la perruque.

#### 4.3.3 Difficultés dans l'exploration de genre en contexte du cosplay : fluidité de genres et féminités

Il existe aussi des réalités spécifiques d'exploration de genre concernant certaines identités trans. Deux participant-es s'identifiant dans le spectre de la non-binarité ont soulevé des enjeux spécifiques à leur genre fluide concernant leur exploration de genre en cosplay. Pour Sage, le fait d'être fluide dans le genre complexifie ses choix de cosplay tant dans sa préparation que le jour même d'une activité de cosplay.

Je ne sais jamais à quoi m'attendre le matin. Donc, c'est en ce qui, j'explore un petit peu les personnages où est-ce que je me dis « Qu'est-ce que je pourrais faire qui neutre, mais que c'est assez lousse pour que je n'ai plus besoin de porter des camisoles si je le fais l'été? » [...] Je pense que c'est la chose qui me fait le plus réfléchir avant une convention puis avant de choisir un cosplay parce que c'est dur de pas savoir à quoi s'attendre. (Sage, fluide dans le genre)

Selon certain-es, il serait plus difficile pour les personnes assignées *homme* à la naissance d'explorer des identités ou expressions de genre dites féminines dans des espaces de cosplay en raison de discriminations spécifiques à leur égard. Sage raconte avoir été témoin de ce genre d'expériences de discrimination.

C'est sûr que j'en ai vu une ou deux [expériences de discriminations dans les activités de cosplay] que j'ai trouvé tristes. [...] Je ne pourrais pas dire comment la personne s'est sentie, mais c'est sûr que c'est arrivé des gens qui n'avaient pas l'air d'être en train d'explorer, mais que finalement, iels exploraient. Surtout du côté des hommes, je pense. Deux personnes nées hommes en particulier que je connais. Ce n'était peut-être pas dans un bon timing ou un bon moment, je ne sais pas exactement. Iels se sont fait un peu traiter de *creep* pour avoir exploré des choses qui étaient typiquement féminines. Par la suite, il y en a une qui est sortie transgenre, il y en a un qui sortit... pas genderfluide, mais ça s'en rapproche. Puis en fait, iels ont fini par s'affirmer comme ça deux ans ou trois ans après. Mais il y a eu des moments en convention, justement, des gens qui ont fait comme « Ah, mais ces hommes-là, ils sont *creeps*. » La communauté à ce moment-là pendant la convention, a un peu mélangé le pervers avec l'exploration. C'est arrivé deux fois dans le passé, tu sais, deux fois dans 13 ans de cosplay c'est quand même pas si mal contrairement à ce qui se passe en extérieur des conventions. Mais effectivement, ça peut être plus difficile. Je pense que pour les personnes nées hommes, c'est peut-être plus difficile à certains endroits, à certains moments parce que les pervers sexuels en convention, on a tendance à mettre des grosses pancartes, à dire qu'il y en a beaucoup parce qu'à cause du *hentai* [caractère pornographique] dans les animés ou à cause du *ecchi* [animés à connotation sexuelle], il y en a qui ont cette orientation-là dans les animés. Ça peut être positif, mais ça peut être aussi négatif quand que des jeunes femmes sont en cosplay. Donc, c'est dur parfois de voir la ligne entre les deux. Je pense que ça peut apporter des expériences qui sont plus difficiles pour certaines de ces personnes-là. (Sage, fluide dans le genre)

Sage explique comment l'exploration de genre de personne assignée *homme* à la naissance peut être vue comme des comportements à caractères sexuels, et donc être discriminé-es et jugé-es dans le cadre de leurs pratiques du cosplay. Dans son témoignage, l'exploration de formes de fémininités dans le cosplay pour ceux-ci semblent être plus rapidement être connoté comme sexuelle. Cela pourrait créer de fausses perceptions d'intentions sexuelles à ces cosplayeur-euses, ce qui pourrait être confrontant pour de jeunes femmes cosplayeuses. Toutefois, Sage souligne que ce type d'événements discriminatoires sont rares selon ses observations.

#### 4.3.4 Validation par les pairs

Dans une sphère plus sociale de l'exploration de genre, une majorité des CDG soutiennent avoir vécu une ou des formes de validation de son ou ses expressions ou identités de genre par les autres dans des milieux de socialisation du cosplay. Pour Chongyun, même si ces interactions ne sont pas directement en lien avec son identité de genre, il souligne que le cosplay lui permet d'avoir des contacts sociaux qui le valorisent sur son travail comme cosplayeur tout en utilisant du langage qui concorde avec son identité de genre.

C'est validant aussi parce que justement, il y a du monde qui va te féliciter sur ton costume puis sans nécessairement dire qu'ils savent que tu es trans ou pas. [...] Ça fait du bien pendant

cette fin de semaine là de se faire genrer de la bonne façon, comme on aimerait, puis d'être perçu dans le genre que l'on voudrait être. (Chongyun, homme trans)

Ce moment dans l'année d'un-e CDG où iel peut vivre des expériences sociales qui concordent avec son ou ses identités de genre pourrait être bénéfique à son sentiment de validité dans son ou ses identités de genre. Plus spécifiquement, la moitié des participant-es soulignent avoir ressenti de la reconnaissance de leur exploration de genre par un-e autre CDG. Hokzii indique avoir reçu du soutien de d'autres CDG dans son parcours d'exploration de genre dans le cosplay.

[Le cosplay] c'est quelque chose qui m'a permis de m'afficher, qui m'a permis de rencontrer des gens qui m'aident à m'épanouir, qui m'aident à me découvrir. Des personnes qui sont issues de communautés de diversités de genres depuis plus longtemps que moi qui m'aident à chercher l'information ou qui répondent à mes questions quand j'en ai. Ça m'a ouvert à des nouvelles portes. Ça m'a permis d'expérimenter des choses. (Hokzii, demi-fluide)

Ce contact avec d'autres CDG semble être bénéfique à l'exploration de genre des CDG qui alors ont accès à du soutien et des informations en lien avec ce besoin. De pouvoir échanger avec d'autres CDG et être reconnu-e par ses pair-es dans une expérience commune pourraient être source de validation de son parcours d'exploration de genre.

#### 4.3.5 Actualisation de l'exploration de genre dans la vie régulière

Certaines personnes ont fait des liens entre leur vécu dans leurs pratiques du cosplay et les impacts dans leur vie quotidienne. Pour la moitié de l'échantillon, iels ont évoqué des impacts de leurs explorations de genre du cosplay sur son ou ses identités de genre exprimées et affichées dans des sphères de leur vie régulière. Cette forme d'actualisation de leur(s) identité(s) de genre(s) dans leurs activités publiques aurait été rendue possible par l'exploration de genre antérieure avec leurs pratiques du cosplay. Sage mentionne cet effet d'actualisation de son identité de genre : « Je découvre qui je suis en convention, puis je suis capable de l'intégrer un petit peu à ma vie tous les jours » (Sage, fluide dans le genre). Rose décrit plus en détail comment son exploration de genre dans le cadre de ses pratiques du cosplay l'a aidé à pouvoir vivre des genres de façons plus fluides.

Comme je disais, j'ai commencé autant à faire dans mes débuts des cosplays plus féminins et plus masculin. C'est sûr qu'en n'en faisant plus masculins, c'est un peu là que j'ai commencé à me questionner aussi. C'est sûr que j'ai eu une période où je me demandais si j'étais trans masculin. Puis plus j'y pensais, je suis comme « Pas vraiment. Je suis correct avec le féminin aussi. » Alors ça s'est placé, mais c'est sûr que le fait de pouvoir changer le genre,

justement, via le cosplay. Je remarquais que mettons je faisais un cosplay masculin et que je me sentais bien justement. Ça m'a gros aidé à comme m'orienter dans ça. (Rose, non-binaire)

Cette fluidité de l'exploration de genre pour Rose semble lui avoir permis de mieux se situer dans son identité de genre au quotidien. Donc, les participant-es ont donc trouvé-es utilités à leurs explorations de genre dans les milieux de cosplay pour réussir à s'affirmer dans un ou des identités de genre explorées différentes de celle assignée à leur naissance.

Dans un contexte plus spécifique, trois participant-es ont souligné que l'absence de conventions durant la pandémie de la COVID-19 a induit une profonde réflexion sur leur identité de genre. Cette absence d'espaces physiques permettant leur exploration de genre leur a fait vivre une introspection sur leur identité de genre dans la vie quotidienne. Iels ont compris-es être des personnes trans. Pour Saku, cet événement contextuel semble avoir été pour lui un moment déclencheur dans son parcours de transition.

En période de Covid, ça faisait deux semaines que j'étais en vacances. J'ai écrit toutes sur une feuille c'est quoi que je n'aime pas, comment je me sens, pourquoi je suis comme ça... Là, un moment donné j'ai dit « C'est vrai, je ne me suis pas cosplay cette année-là. Je n'ai pas eu le feedback comme d'habitude. » C'est là que j'ai remarqué que finalement, ce n'était pas juste pour avoir des praises et des « Oh wow! Beau cosplay! », c'était vraiment parce que je voulais me sentir comme un homme. C'était ça depuis le début. [...] J'ai aussi vu des femmes trans faire leur transition à cause du cosplay, pas parce qu'elles veulent faire un bon personnage, mais parce qu'elles se sont rendu compte que même une fois à la maison, elles se sentent encore femmes. Donc, ce n'est pas ton personnage que tu as fait, ce n'est pas ton costume, c'est juste la personne que tu es. (Saku, homme trans)

La présence d'autres CDG, d'explorations de genre dans un contexte de costumade festif, la présence d'espaces de cosplays et moments spécifiques durant le cosplay et à l'extérieur du cosplay, semblent avoir permis des événements d'introspections importants pour des CDG.

#### 4.4 Ressentis de bien-être

Les entrevues ont permis de faire ressortir de quelles façons le bien-être peut être présent, optimisé et affecté dans le cadre du cosplay pour les CDG. Des ressentis, tel que l'euphorie de genre, l'empouvoirement (empowerment), du support et d'avoir du plaisir sont mis de l'avant. Le cosplay a été identifiant comme pouvant produire des ressentis de bien-être dans des contextes comme l'évasion à la vie régulière, avec sa famille et dans la communauté de cosplay. Enfin, des expériences en lien avec le bien-être ont été retrouvées dans les sphères corporelles et sociales des CDG.

#### 4.4.1 Des expériences d'euphorie de genres

Dans le cadre des entrevues, les CDG interviewé-es ont plusieurs fois décrit, de différentes façons, des sentiments de bien-être, dans différents contextes de leurs pratiques du cosplay. Un extrait marquant des échanges avec Hokzii introduit de différents ressentis de bien-être dans ses expériences du cosplay.

Personnellement, pour moi, le cosplay, c'est vraiment une source de découverte, une source d'acceptation. Ça m'a vraiment beaucoup aidé à m'accepter moi-même. C'est quelque chose qui me permet de m'évader. C'est quelque chose qui me permet d'aller mieux. C'est quelque chose qui a son importance parce que, justement, ça me permet d'ajouter du changement à ma vie, de briser un peu la routine, de m'affirmer plus aussi. C'est quelque chose qui m'a permis de m'afficher, qui m'a permis de rencontrer des gens qui m'aident à m'épanouir, qui m'aident à me découvrir. (Hokzii, demi-fluide)

Hokzii mentionne plusieurs sentiments pouvant lui apporter différentes formes de bien-être : se découvrir, l'acceptation de soi et des autres, s'évader, aller mieux, du changement, s'affirmer, s'afficher et s'épanouir. C'est à travers ses sentiments de bien-être communs, mais aussi divergents, que le bien-être ressenti par les CDG de l'étude est apparu central à leurs vécus. Ces sentiments de bien-être amènent à présenter des résultats concernant les expériences de bien-être dans les espaces de cosplay au Québec par les participant-es. Pour Chongyun, il est très clair pour lui que de se faire genrer correctement lui fait vivre de l'euphorie de genre :

Ça peut être un moment euphorique de se faire se faire genrer comme on voudrait. C'est un moment qui peut être très euphorique. Puis, en tant que personne trans, on les cherche ces moments-là. Donc, si le cosplay peut nous offrir cette opportunité-là, je comprends qu'il y en ait beaucoup qui vont l'a prendre. (Chongyun, homme trans)

Il souligne en quoi le cosplay peut être très attrayant pour des CDG car, ça lui apporte beaucoup de bien-être par des événements d'euphorie de genre quand il se fait genrer correctement. Quant à Saku, il explique comment il peut produire des événements d'euphorie de genre dans ses pratiques du cosplay :

Si j'ai besoin, on va dire, d'une euphorie de genre, bien j'ai juste à mettre un cosplay, je me prends en photo, paf! Je post ça puis, et voilà! [...] L'euphorie de genre ça me permet d'être heureux, d'être satisfait de ce que je peux faire de mes mains, de ce que je peux construire. (Saku, homme trans)

Saku indique un moyen clair comme la photographie en cosplay pour aller combler des besoins d'euphorie de genre. Cela semble le faire sentir mieux et lui apporter du bien-être. L'euphorie de genre comme telle

a été nommée par trois CDG. Sa présence leur a semblé importante dans leurs pratiques du cosplay. Elle aurait un grand impact sur leur bien-être.

#### 4.4.2 Empouvoirement et évasion dans le cadre d'incarnation cosplay

Premièrement, plus de la moitié de l'échantillon ont décrit pratiqué du « *roleplay* » ou son équivalent francophone de l'incarnation cosplay. De celleux-ci, la majorité ont soulignées que l'incarnation du ou de personnages leur ont donné un sentiment d'empouvoirement durant l'expérience. Au travers de ses expériences d'incarnations de cosplay, Sage témoigne avoir été à la recherche de ce sentiment précis à l'aide de l'incarnation cosplay.

Il y a des journées, justement, où je ressentais tout simplement le besoin de ressentir [plus d'empowerment] et le besoin de cet empowerment-là faisais que des fois, j'avais pu envie de le mettre de côté? C'est un peu soulageant de ce sentir solide comme ça et c'était encore un moment où j'avais besoin d'avoir un *vessel*, une enveloppe pour être capable de ressentir ça. Je n'étais pas capable de ressentir ça par moi-même en me disant « Je suis moi-même habillée dans ma façon de tous les jours, que ce soit féminin ou masculin. » Ressentir ce pouvoir-là d'être soi-même, de solidité de soi-même. Donc, oui, j'avais tendance aussi à ce moment-là d'aller chercher des personnages que je sentais qui allaient l'être par eux-mêmes, comme si j'avais besoin de ça à ce moment-là pour être capable de le ressentir. (Sage, fluide dans le genre)

Sage souligne qu'iel ne pouvait ressentir ce sentiment d'empouvoirement (empowerment) dans sa vie quotidienne et avait ce besoin de ressentir ce sentiment, ce qui l'a mené à incarner dans le cadre du cosplay des personnages qui évoque et dégage de l'empouvoirement (empowerment). Sage n'exprime pas clairement si c'est maintenant un sentiment qu'iel peut ressentir avec aisance, mais iel souligne que pour être capable de se ressentir ainsi, le cosplay était efficace, et qu'iel se sentait mieux dans ces moments d'incarnations alors qu'iel ressentait de l'empouvoirement (empowerment). Donc, l'incarnation cosplay pourrait pour certain-es CDG servir à améliorer leur bien-être en étant capable de ressentir de l'empouvoirement (empowerment) à l'aide d'incarnation cosplay.

Les espaces cosplays du Québec semblent permettre une forme d'évasion à la vie régulière et son fonctionnement social. Ce sentiment d'évasion serait ressenti comme une expérience positive de bien-être. Saku et Hokzii témoignent dans leurs propres mots de cette qualité considérable de l'évasion des milieux cosplays puisqu'ils sont des milieux inclusifs, positifs et accueillants : « [Le cosplay] C'est quelque chose qui me permet de m'évader. » (Hokzii, demi-fluide).

« Quand tu vas dans un endroit où tout le monde est ouvert, tout le monde est gentil, il n'y a pas de méchanceté, il n'y a pas... Tu vas là, on dirait que c'est un autre univers, puis c'est un peu une échappatoire. Je dirais que c'est assez important. » (Saku, homme trans)

#### 4.4.3 Support familial

La pratique du cosplay aurait permis à des CDG de recevoir du support par certains membres de leur famille proche concernant leurs pratiques du cosplay. Ces membres de leur famille ne connaissent pas nécessairement l'aspect d'exploration de genre de leurs pratiques du cosplay. Cela serait un enjeu sécurisant pour certain-es CDG pour partager leurs pratiques du cosplay. Sage raconte en entrevue des enjeux familiaux et en quoi le cosplay fut un moyen pour iel de recevoir du support de sa famille sans avoir à faire de coming out concernant son identité de genre.

Je n'ai pas fait de sortie à part aux personnes qui sont proches de moi. [...] Puis, par le cosplay, en fait, j'entre dans un milieu non seulement où c'est sans jugement, mais où est-ce que je peux partager cette expérience-là avec ma famille. Je peux discuter facilement avec mon père de mes costumes parce que, lui aussi, c'est quelqu'un de créatif, puis je peux arriver avec des photos de moi où je suis en train de m'exprimer entièrement de mon côté masculin. C'est un peu comme un pont entre ce que je suis cette journée-là, puis ce que mon père peut voir de moi, malgré le fait qu'il n'est pas au courant. (Sage, fluide dans le genre)

Sage témoigne de la complexité qu'est d'être une PDG qui souhaite conserver des liens avec sa famille sans avoir à faire un coming out, sachant qu'iel pourrait perdre le support de sa famille. Ses pratiques du cosplay semblent permettre à Sage de partager ses expériences d'explorations de genre et recevoir du support pour ses pratiques du cosplay d'exploration de genre, sans avoir à mettre en jeu ses relations familiales. Le cosplay semble pouvoir améliorer la réception du support de membres de la famille de CDG, et donc de leur bien-être.

#### 4.4.4 Bien-être corporel : ressentir son corps et comparaisons entre cosplayeur-euses

Ayant pris le temps d'observer la présence de différentes formes du bien-être de CDG et dans quels contextes celui-ci peut s'améliorer, deux facettes du bien-être semblent être importantes pour les CDG. En premier lieu, plusieurs CDG ont nommé des vécus relevant d'une facette corporelle du bien-être. D'abord, une majorité de participant-es semblent mettre de l'avant l'importance de se sentir bien corporellement dans un costume. Rose témoigne de l'impact majeur de ce sentiment de bien-être corporel dans un cosplay et comment cela semble l'avoir aider dans son parcours d'exploration de genre.

Je remarquais que mettons, je faisais un cosplay masculin, que je me sentais bien justement. Ça m'a gros aidé à comme m'orienter dans ça. Non seulement m'orienter, mais aussi de justement pouvoir me présenter comme... De base, j'aurais des traits plus féminins, mais là, je peux utiliser du make-up. J'ai plein de cosplays où j'ai fait des fausses barbes en maquillage, mais justement, de pouvoir exploiter ça, que je ne pourrais pas forcément dans la vie de tous les jours, ça serait bizarre. Je pouvais me sentir bien pendant cette période-là de pouvoir comme pass si on veut dire? De pouvoir me promener entre les genres via le cosplay. C'est sûr que ça, justement, encore là, ça me fait sentir bien, j'aime ça de pouvoir être versatile là-dedans. (Rose, non-binaire)

Rose souligne aimer ce sentiment de bien-être corporel que lui offre l'expression de genre à l'aide du cosplay. Cette possibilité d'essayer des expressions de genre, de les vivre dans son corps et d'être alerte à celles qui vont produire un sentiment positif de bien-être, semble avoir été présent dans son cheminement.

Dans un angle plus précis, certain-es CDG soulèvent des expériences de comparaisons corporelles et l'impact que cela peut avoir sur leur bien-être corporel. Moins de la moitié des participant-es mentionnent la possibilité chez iels, mais aussi chez d'autres cosplayeur-euses, de se comparer corporellement aux personnages dont iels désirent faire un cosplay, ou de se comparer corporellement avec d'autres cosplayeur-euses. Iels soulignent que ces types de comparaisons corporelles pourraient avoir des impacts négatifs ou positifs sur leur bien-être ou celui des autres. Sage explique dans ses mots comment ces comparaisons se produisent et les impacts que cela peut engendrer.

Si t'arrives malencontreusement à côté d'une autre personne qui fait le même personnage, il y a toujours l'issue de comparaison. (Sage, fluide dans le genre)

Pour Sage, les enjeux de comparaisons corporelles entre cosplayeur-euses ou envers les personnages sélectionner pour un cosplay seraient toujours présent. Pour Saku, se comparer corporellement aux personnages pour lesquels il veut faire un cosplay comme homme l'incite à changer son corps.

[Le cosplay] ça me motive à m'entraîner. Justement, parce qu'il y a de la pression chez les fans qui font des cosplays, parce que l'on s'entend que des fois il y a des animés, dans mangas, c'est vraiment disproportionnel, mais j'ai découvert que chez les hommes aussi. C'est très sous-représenté comme un homme avec des formes ou pas en top shape comme avec des espèces de planches à vaisselle au lieu d'abdominaux, mais ça suscite beaucoup de réactions. (Saku, homme trans)

Saku soulève des impacts de comparaisons corporelles que des hommes peuvent vivre dans le cadre du cosplay. D'une part, il souligne que l'interprétation des corps humains dans des contenus fictifs est

exagérée et inatteignable, et que des corps moins musclés sortant des normes de genre binaires pour les hommes sont plus absents des contenus médiatiques. Aussi, certain-es de ces CDG ont soulevé des expériences de grossophobies envers soi-même, tels que choisir de ne pas faire un personnage parce qu'iels n'ont pas le même corps que celui-ci ou parce que d'autres personnes ont émis des commentaires négatifs concernant leur corps. Chongyun exprime un vécu similaire de ne pas vouloir faire de cosplay de personnage qui corporellement ne lui ressemble pas beaucoup, en plus de souligner ses craintes à l'idée d'incarner publiquement ces personnages.

[...] je n'ose pas cosplayer mon personnage préféré parce que justement, je sais que je suis très loin de sa shape. J'ai pas nécessairement envie de me faire *shamer*. Je pense que ça, ça vient impacter parce que je suis conscient que je suis quand même un peu fragile dans cet aspect-là. Je sais que, comme beaucoup d'autre monde, je vais aller chercher de la validation, puis me faire dénigrer ou de recevoir des commentaires négatifs, je sais que ça va avoir un impact négatif sur moi. (Chongyun, homme trans)

Chongyon exprime en quoi le cosplay pour lui est un moyen de ressentir du bien-être, et que même s'il a un personnage préféré ayant un attachement particulier, il préfère ne pas l'incarner, car il craint de vivre des expériences négatives de comparaisons corporelles par des personnes extérieures. Il prend le temps aussi dans son témoignage de se comparer corporellement au personnage. Ces limitations que ces CDG se mettent quant au choix de personnages pour leurs cosplays leur sont très personnelles. Elles semblent rattachées, entre autres, à leur ressenti de bien-être corporel. Toutefois, iels ont insisté-es sur l'impact des autres où celleux-ci peuvent participer aux expériences de comparaisons corporelles de CDG.

#### 4.4.5 Bien-être social et communautaire : confiance en soi et relations interpersonnelles

S'étant penchée sur les témoignages concernant des expériences de bien-être corporels, la dernière facette du bien-être qui a été relevé dans cette étude est le bien-être social. Une grande majorité des CDG soulève que le fait d'avoir des intérêts communs avec d'autres personnes dans des espaces de cosplay leur permettrait de plus facilement entrer en contact avec d'autres personnes. Chongyun raconte son expérience dans le cadre d'un rassemblement de cosplay d'un contenu médiatique précis. Ce rapport de similarité avec les autres étant pré-déterminé, dans un contexte social du cosplay festif, dont la durée est statuée, semblent avoir facilité ses interactions sociales.

Comme je dis, je suis quelqu'un d'introverti et je suis quand même relativement très timide. Je m'exprime beaucoup plus depuis ma transition, mais ça reste que ma nature est quand même plus introvertie. Je ne suis pas nécessairement du genre à être à l'aise de parler avec

des inconnus ou autres. De faire les premiers contacts aussi et le fait d'avoir un cosplay, je pense d'être entouré d'autres personnes qui ont les mêmes intérêts, qui vont te féliciter pour le costume et des choses comme ça, ça enlève un peu la timidité au travers de ça. Oui, j'étais quand même très timide [au meet de cosplay], j'étais très gêné, mais j'ai quand même pu pousser un peu mes limites, de sortir de ma zone de confort [...] d'un autre côté social. (Chongyun, homme trans)

Chongyun exprime être une personne moins à l'aise dans des contextes sociaux, mais que des activités sociales du cosplay, comme des meetups, semblent lui permettre d'entrer en relation plus facilement avec les autres. Il explique que le fait d'avoir des intérêts communs avec les autres et de vivre des interactions positives, comme se faire féliciter pour son cosplay, va lui permettre davantage de socialiser avec les autres. Cela semble lui apporter du bien-être dans cette sphère sociale du cosplay. Dans le même sens, une majorité de CDG de l'étude souligne avoir ressenti une diminution de leurs inconvénients quant à la socialisation par la présence d'un collectif de cosplayeur-euses autour d'eux. Pour Hokzii, ça s'explique par le fait que, si tout le monde est en costume ensemble, elle se sent alors plus incluse.

J'arrive beaucoup plus facilement à passer outre mon anxiété sociale quand je suis dans un espace cosplay quand je suis costumé parce que tout le monde l'est. Tout le monde l'est ou presque tout le monde du moins. Ça fait que je me sens plus incluse que si je me pointais dans une place où le monde ne se cosplay pas. (Hokzii, demi-fluide)

Dans le témoignage d'Hokzii, elle mentionne qu'elle réussit à dépasser son anxiété sociale dans le cadre d'activités du cosplay parce qu'il y a d'autres personnes en costume en même temps qu'elle. Cette diminution de stress sociaux additionnés à ce sentiment d'inclusivité et de communauté peut expliquer en quoi le bien-être social peut être favorisé dans des pratiques du cosplay en présentiel. Pour Martin et Saku, il y a une reconnaissance plus claire d'expériences personnelles négatives dans les milieux de cosplay, mais que celles-ci ne font pas le poids face à leurs expériences positives : « Oui, il y a des choses poches dans le cosplay, mais pour moi ça a été tellement des belles choses. » (Martin, s'identifiant comme homme)

Mais [des émotions] négatives en tant que tel, oui il y a un dark side du cosplay. [...] quand les filles me lâchaient pu, ça me touchait partout, un petit peu moins aimé [rit], mais en général, je dirais qu'il y a plus de positifs que de négatifs. (Saku, homme trans)

Donc, pour les CDG de l'étude, malgré la possibilité de vivre des expériences sociales négatives, cela en vaut la peine parce que le bien-être qui est produit en participant au cosplay est largement plus présent et donc prédomine sur ces expériences moins plaisantes.

## CHAPITRE 5

### DISCUSSION

Ce chapitre a pour objectif de mettre en communs les résultats avec la recension des écrits et le cadre conceptuel présentés en amont. L'objectif est de mettre de l'avant certains constats sur l'expérience du cosplay des CDG, de souligner l'apparition de nouvelles connaissances sur leurs réalités et de souligner les divergences avec les travaux précédents. D'abord est discutée une compréhension de ce qu'est le cosplay, en mettant à l'avant-plan l'importance de son cadre communautaire ainsi que celle d'avoir du plaisir. Ensuite sera aborder les thèmes de la sécurité, de l'inclusion, du soutien social et de la popularisation de la pratique du cosplay. Puis, les questions relatives aux identités de genre dans la pratique du cosplay seront développées. Le chapitre se termine avec les limites méthodologies, les réflexions quant à la positionnalité du chercheur et des considérations spécifiques pour les sexologues et professionnel-les en contact avec des CDG.

#### 5.1 Le cosplay comme une pratique éclatée et personnalisée

Le cosplay est définie par l'échantillon comme une pratique multiple personnalisable qui considère plusieurs éléments. D'abord, un moyen d'expression de soi, où l'on peut alors exprimer son individualité de façon créative (Haborak, 2020; Leyman, 2022; Rosenberg et Letamendi, 2018). La présence de la bulle cosplay de Winge (2018) dans leur définition est reconnaissable. Iels vont naturellement s'investir dans leur expérience du cosplay d'expression de soi, demandant une suspension du scepticisme pour jouer le jeu. Les CDG y trouvent aussi une diversité de types d'expressions à explorer dans le cadre de cosplay ou crossplay (Clyde, 2021).

Ensuite, le cosplay permet de ressentir des émotions plaisantes, telles que la fierté, le bien-être et l'évasion de la vie usuelle. Certain-es CDG rapportent des sentiments de fierté et d'accomplissement suite à la compléction d'un costume ou la participation à des compétitions de cosplays (Guo, 2022; King, 2016). D'autres CDG mentionnent ressentir ce sentiment d'évasion à l'aide du costume de cosplay tel que dans l'étude de Casanova et ses collègues (2020) et de Lemmons (2019).

Un troisième élément, celui de l'ancrage communautaire apporté par Syphirt-Kingston (2015) se retrouve également dans les témoignages. De multiples espaces de cosplay ont été évoqués : des plateformes en ligne (réseaux sociaux, site web et forums) et des lieux physiques (espace public, résidences privées, des

clubs, événements de cosplay et fétiches). Les CDG de l'étude utilisent tout autant les événements en présentiel qu'en ligne pour échanger et se raccrocher à une communauté de cosplay (Burke, 2020). La diversité de milieux de pratiques est aussi présentes dans la littérature (Clyde, 2021). L'importance des lieux physiques a été largement soulignée par une majorité de l'échantillon tout comme l'identifient Syprit-Kingston (2015) et Hutabarat-Nelson (2017). Les plateformes en ligne ont aussi été identifiées par certain-es comme moyen de maintenir le contact avec la communauté de cosplay (Guo, 2022; Haborak, 2020). Les CDG évoquent cette même importance du besoin de se rassembler, entrer en contact et se coordonner avec d'autres cosplayeur-euses dans un contexte communautaire social plutôt que de faire du cosplay exclusivement seul-e (Haborak, 2020; Hutabarat-Nelson, 2017; Lemmons, 2019; Leyman, 2022; Rosenberg et Letamendi, 2018; Syprit-Kingston, 2015). La présente étude a été en mesure de mettre de l'avant que l'absence d'événement en présentiel, telles les conventions, durant la COVID-19, a fait vivre des ressentis négatifs important pour certain-es CDG. Ces expériences difficiles sont caractérisées par une impossibilité de répondre à ce besoin de se rassembler entre cosplayeur-euses. Puisqu'une majorité de CDG indique avoir ressenti une diminution d'inconforts dans le cadre d'une socialisation dans un rassemblement avec d'autres cosplayeur-euses, le contexte de socialisation du cosplay pourrait potentiellement renforcer et améliorer la confiance en soi de CDG (Leyman, 2022; Lome, 2016; Petrovic, 2019). La majorité des cosplayeur-euses veulent faire partie d'une communauté et ressentir un sentiment d'appartenance (Leyman, 2022; Winge, 2018). Aussi, cela rejoint les recommandations de Pullen Sansfaçon et ses collègues (2018) qui identifient l'accès à une communauté pour des jeunes TNB comme étant un facteur de protection particulièrement important. Le rejet social pouvant entraîner une augmentation de la vulnérabilité sociale, psychologique et économique des personnes de la DG (Medico et Pullen Sansfaçon, 2017), le cosplay aurait le potentiel de tempérer ce phénomène transphobe (Clair, 2012; Davidson, 2015; Enriquez, 2013). Donc, l'accès à une communauté soutenante comme celle du cosplay pourrait potentiellement encourager une personne qui le souhaite à explorer des identités de genre.

Un quatrième élément, une pratique artistique créative et incarnée, est également présent. Les trois processus de la production matérielle du costume de cosplay de Guo (2022), soit la préparation du cosplay (incluant l'apprentissage et la pratique de confection), la réalisation du cosplay (incluant l'acte de mettre le cosplay) et la post-performance de cosplay sont présents dans les récits des CDG (Dyer, 2021; Haborak, 2020; Winge, 2006). D'autre part, le cosplay est aussi considérée comme un art de performance, tout comme Burke (2020), Mountfort et ses collègues (2019). Certain-es CDG mentionnent que, lorsqu'ils

portent un costume de cosplay, iels vont agir comme elleux-même ou sinon vont incarner à leur façon le personnage ou le concept comme l'avaient décrit-es De Casanova et ses collègues pour les cosplayeur-euses (2020). À travers ses différents éléments artistiques, la définition commune du cosplay rejoint l'idée d'un nouvel art hybride de Guo (2022), intégrant harmonieusement la mode, le jeu d'incarnation et la photographie, en plus d'être dans un contexte ressenti comme libre et autodéterminé par elleux (Dyer, 2021; Haborak, 2020; Winge, 2006).

Enfin, le dernier élément définissant leur cosplay selon elleux est celui de participer à une sous-culture ayant des pratiques de fans. Les pratiques de fans pouvant se traduire par faire des cosplays ou accessoires de personnages de la culture populaire ou non, tout comme le souligne Guo (2022). Certain-es CDG évoquent un attachement envers des personnages, rejoignant les conclusions de plusieurs auteurices (Glasspool, 2023; Gn, 2011; Lamerichs, 2011; Rosenberg et Letamendi, 2018). Tout comme d'autres auteurices, les cosplayeur-euses ne se limitent pas dans leurs pratiques du cosplay, comme ne faire que de l'incarnation de personnages fictifs (Glasspool, 2023). Le cosplay peut être synonyme de plusieurs éléments où chacun-e est unique dans son amalgame de pratiques du cosplay (Kirkpatrick, 2015). Cette définition du cosplay rejoint aussi les concepts de nomadisme et de subjectivité incarnée de Braidotti (1994), et du jeu identitaire de Kirkpatrick (2015), où les CDG s'affichent comme fan à l'aide du cosplay (Lamerichs, 2011). Cette identité de fan peut se modifier dans une atmosphère de curiosité et de découvertes envers d'autres contenus et de façons de faire du cosplay. Plusieurs ont rapporté faire du closet cosplay ou du casual cosplay afin de rendre leurs pratiques du cosplay plus accessibles, simples et moins dispendieuses. Ces pratiques du cosplay plus décontractées sont tout autant reconnues comme une pratique du cosplay pour s'identifier fan (King, 2016). Toutefois, l'échantillon n'a pas inclus le concept de cosplay trans de Glasspool (2023). Plutôt, iels se sont simplement identifié-es comme des personnes de la diversité des genres, cosplayeur-euses et parfois comme fans de contenus spécifiques (Dyer, 2021; Kirkpatrick, 2015).

## 5.2 Inclusion de la diversité sexuelle et de genres dans les espaces de cosplay

Toutes ont indiqué-es l'existence et la présence d'une importante diversité sexuelle et de genres dans leurs espaces de cosplay, rejoignant les statistiques sociodémographiques de personnes non cisgenres et non hétérosexuelles de Syphrit-Kingston (2015) et l'idée que les cosplayeur-euses sont issu-es de diverses intersections (Dyer 2021; Kirkpatrick, 2015). Les CDG soulignent la présence de diverses pratiques du cosplay ou d'activités de fans dans les milieux de cosplay qui explorent des aspects sexuels inclusifs de la

diversité sexuelle. Cette caractérisation de la communauté de cosplay comme étant tolérante de la diversité sexuelle et de genres est expliquée par l'échantillon, étant donné le contexte festif et de costumes où les performances de genre sont accueilli avec moins d'attentes normatives et exigeantes.

En réponse à l'hypothèse de Glasspool (2023) se questionnant sur la capacité d'accueil positif des milieux de cosplay de coming out d'une nouvelle identité de genre, l'échantillon semble indiquer que leurs milieux de cosplay fréquentés sont propices et ouverts à ce type de dévoilement. De plus, accueillir positivement un coming out ou sa discontinuité dans le ou les genres pourrait permettre d'avoir une expérience plus positive d'exploration de genre (Peiyu Savard *et al.*, 2023). Il est important de noter que, pour la moitié de l'échantillon, un milieu de cosplay a été le premier lieu où iels se sont affiché-es comme une personne de la DG. Les espaces de cosplay pourraient donc être caractérisés comme étant transaffirmatifs.

En ce sens, la présente étude et celle de Syphrit-Kingston (2015) arrivent à ce même résultat où des cosplayeur-euses trouvent important que les espaces de socialisation du cosplay soit sécurisants. Plus précisément, les CDG ont toutes identifié-es les milieux de cosplay comme sécuritaires dans l'ensemble pour la diversité sexuelle et de genres. Particulièrement pour les jeunes TNB, les milieux de cosplay pourraient potentiellement répondre à deux de leurs besoins fondamentaux : de la sécurité et de l'affirmation (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2021).

En suivant l'hypothèse de Okabe (2012) où la communauté de cosplay aurait comme objectif social de rendre accessible à toutes la pratique sociale du cosplay, plus de la moitié des CDG soulignent que cette ambiance de respect envers les divers-es cosplayeur-euses entraîne alors une cohabitation plutôt harmonieuse non-confrontationnelle concernant la sexualité, les expressions et les identités de genre. Puisque cette ambiance tolérante et sécuritaire est présente, une majorité de l'échantillon rapporte avoir vécu ou observé des parcours de transition de genre(s) qui se déroulent avec une simplicité agréable. Sachant que l'accessibilité à du soutien à la transition médicale désirée pour des personnes de la DG peut permettre une expérience plus positive de l'exploration de genre (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021), la présence visible d'autres CDG ayant eu accès à ce type de soin semble avoir un impact positif. S'ajoute en plus que toutes ont pu identifier au moins une relation interpersonnelle importante de la communauté de cosplay soutenant leur transition de genre(s), pour certain-es étant un-e autre CDG, et donc un soutien mutuel entre CDG. Sachant qu'une diversité d'identités de genre dans l'entourage peut soutenir une

personne à vivre une exploration de genre de façon plus positive (Pullen Sansfaçon et Medico, 2021), le cosplay semble répondre à ce besoin.

### 5.2.1 Popularisation d'un milieu communautaire sous-culturel

L'échantillon identifie le cosplay comme un contexte communautaire sous-culturel et comme une pratique marginale non-normative de fans. Lemmons (2019) soutient aussi la présence et l'inclusion de groupes sociaux marginalisés dans le cosplay. Toutefois, plus de la moitié des CDG soulignent une diminution de cette marginalisation, entre autres causée par la popularisation du cosplay (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019). Mountfort et ses collègues (2019) adhèrent à cette lecture, puisque le cosplay était antérieurement souvent reçue avec plus de mépris et de jugements pouvant faire référence à de la pathologisation de la diversité sexuelle et de genres. Toutefois se trouve un désaccord, puisqu'il est estimé par les écrits antérieurs que le fait que le cosplay entre de plus en plus dans les sphères sociales dominantes ferait en sorte que ces préjugés seraient moins présents (Burke, 2020; Mountfort *et al.*, 2019), mais n'est pas pris en considération l'impact de ces nouvelles personnes dans la communauté de cosplay sur le sentiment de sécurité et d'inclusion de cosplayeur-euses de la diversité sexuelle et de genres. La caractéristique transaffirmative des milieux de cosplay pourrait donc être moins importante (Medico et Pullen Sansfaçon, 2024; Pullen Sansfaçon, 2015). Ayant conscience que, de nos jours, les personnes TNB ont plus de visibilité dans les médias, cela ne veut pas dire qu'els sont accepté-es et respecté-es par la société québécoise (CSDM, 2016; Ministère de la Justice, 2017; Table nationale de lutte contre l'homophobie et la transphobie des réseaux de l'éducation, 2017).

### 5.3 Possibilités de s'imaginer en coexistence avec les normes de genre

Les CDG interviewé-es attestent pour la plupart que les normes de genre sont plus souples et tolérantes dans leurs milieux de cosplay, facilitant leur différent parcours de transition(s) de genre(s). Dans ce contexte où la majorité de l'échantillon indique avoir eu l'opportunité d'avoir vécu une ou des formes d'exploration de soi à l'aide du cosplay, cela fait écho aux travaux d'Hutabarat-Nelson (2017) identifiant le cosplay comme un moyen pour explorer de nouvelles possibilités d'expression de soi, ainsi que l'étude de Rosenberg et Letamendi (2018) qui affirment que le cosplay peut permettre aux cosplayeur-euses d'expérimenter son identité, son corps, sa sexualité. On retrouve une exploration corpopro-affective que l'on pourrait comprendre avec le concept de la matérialisation des affects (Braidotti, 1994). En concordance avec le reste de l'échantillon, tous ont utilisé leurs pratiques du cosplay pour explorer leur(s) genre(s), se sentant suffisamment en sécurité pour le faire (Hutabarat-Nelson, 2017). Une grande

majorité a vécu ou vu des pratiques du cosplay créatives dans les genre(s) comme le genderbending ou le crossplay, des pratiques documentées dans la littérature (Clyde, 2021; Gackstetter Nichols, 2019; Glasspool, 2023; King, 2023; Lemmons, 2019). Plusieurs témoignages de CDG pratiquant du crossplay se retrouvent dans son utilisation pour, entre autres, les aider à se genrer authentiquement soi-même ou par les autres (Glasspool, 2023). Toutefois, l'échantillon n'a pas été précis dans son choix de faire du crossplay dans le but de recréer le plus fidèlement possible un personnage qu'ils apprécient (Glasspool, 2023). On retrouve cette motivation dans un contexte plus général de faire du cosplay, et pas précisément du crossplay pour les CDG de l'étude. Certain-es CDG ont mentionné-es brièvement des personnages dans le cadre de leurs cosplays ayant des qualités androgynes ou n'ayant pas de phénotypes corporels sexuels identifiables (Clyde, 2021; Glasspool, 2023), mais encore une fois, sans spécifier si c'était un crossplay ou un cosplay pour elleux. Aussi, il n'a pas été central dans les propos des CDG que leurs performances de genre dans le cadre du crossplay sont plus souvent binaires dans les genres, contrairement à King (2023).

Selon Winge (2018), les CDG choisissent leur cosplay et sa construction librement et s'autodéterminant (Dyer, 2021; Haborak, 2020), ce que nous retrouvons dans nos données où les CDG ont des préférences personnelles et que, le cosplay serait plus permissif pour être multiple dans les genres sans se limiter exclusivement par sa corporalité (Winge, 2018). Il se retrouve une complexification des normes cishétéronormatives dans le cosplay, affichant donc la présence et l'utilisation du jeu créatif (creative play) de Hutabarat-Nelson (2017) pour explorer une pluralité d'expressions de genre.

Toustes ont choisi au moins un personnage pour le cosplay en raison de son genre exprimé. Ce choix semble avoir été motivé afin d'être mieux compris-es et vu-es dans une expression ou identité de genre (Sacredflamingheart, 2010). Avec une lecture corpopro-affective de Braidotti (1994), ce type d'expérience semble favoriser le ressenti d'une connexion entre son corps, ses émotions et son identité durant l'expérience du cosplay. Cela ramène aussi au concept traduction incarnée de Kirkpatrick (2015) où la performance de cosplay est corporelle, personnelle, réelle et authentique. Tout comme Glasspool (2023) l'avait noté, les CDG à l'étude ne vont pas automatiquement avoir comme objectif de transcender, défaire ou déconstruire la binarité des genres femme et homme dans le cadre du cosplay. Toutefois, il est bel et bien possible pour elleux de se détacher du cadre hégémonique de leur genre assigné à la naissance.

Dans le contexte d'exploration relative aux genres, toustes ont nommé l'existence ou leur utilisation de techniques ou de moyens non-permanents du cosplay. Tout comme De Casanova et ses collègues (2020),

des éléments comme le maquillage ou les vêtements sont explicités. Ils seraient des outils permettant des expériences d'explorations identitaires dites plaisantes et joueuses. Ce qui ressort des témoignages de la présente étude est que ces nouvelles compétences acquises dans le cadre du cosplay (comme la coiffure ou la pose de fausse barbe) pourraient se transférer dans la vie régulière de CDG et leur être bénéfiques dans leur expression de genre hors du cosplay.

### 5.3.1 Sentiment de sécurité

Toutes indiquent que le fait que les normes de performance de genre plus souples dans les milieux de cosplay leur a permis de se sentir en sécurité à d'accéder à des formes d'explorations de genre. L'étude se trouve en concordance avec plusieurs auteurices identifiant le cosplay comme un espace sécuritaire pour explorer les genres (De Casanova *et al.*, 2020; Descheneaux, 2016; Hutabarat-Nelson, 2017; Gackstetter Nichols, 2019; Lemmons, 2019; Sacredflamingheart, 2010; Tompkins, 2019). Tout comme King (2023) auprès de cosplayeur-euses trans, les milieux de cosplay pourraient être des lieux où les CDG peuvent essayer, vivre ou perfectionner un ou des expressions ou identités de genre. Il est notable que la moitié de l'échantillon indique que les milieux de cosplay ont été leur premier lieu d'exploration de genre. Dans un contexte où les personnes de la DG vivent différentes formes de discrimination (Davidson, 2015; Enriquez, 2013; Spade, 2011) qui affectent leur exploration de genre (Medico, 2020; Winter *et al.*, 2009), le cosplay semble avoir le potentiel d'offrir un espace d'exploration de genre enthousiaste (plaisante, participative, actualisée, active, de l'ordre de sentiments positifs liés au genre). En ce sens, la grande majorité de l'échantillon est d'avis que les espaces de cosplay du Québec sont mieux avisés que la société québécoise générale, qui serait moins tolérante et permissive concernant la DG. Dans la même idée que Chen (2007), les milieux de cosplay pourraient être compris comme des espaces de vie plus humains et démocratiques pour les CDG. Être en mesure d'offrir des contextes sociaux et des attitudes permissives face à l'exploration de genre à l'aide du cosplay possède un potentiel de diminuer les inconvénients potentiels et promeut le bien-être des CDG. En lien avec l'inclusion de personnes marginalisées dans les milieux de cosplay, les expériences des CDG à l'étude se rattachent aux témoignages de l'étude Gackstetter Nichols (2019) soulignant qu'il serait possible aux personnes marginalisées d'explorer des genres à l'aide de ces milieux.

Un autre élément sécurisant pour certain-es CDG est la présence du costume dans un contexte du cosplay où se trouvent beaucoup d'autres cosplayeur-euses en même temps, l'idée d'un art communautaire (Haborak, 2020). D'une part, la présence importante de CDG diminue des inconvénients quant à l'exploration de genre dans le cadre du cosplay, et d'autre part, le costume est parfois décrit comme un bouclier, ce

qu'évoque Leyman (2022) avec la fonction matérielle métaphorique du costume, dont le but est d'entrer en contact avec les autres. Ce bouclier pour des CDG pourrait donc avoir plus qu'une utilité.

Cependant, il n'est pas à écarter que la majorité de l'échantillon a vu ou vécu des formes de discriminations cishétérosexistes dans des milieux de cosplay au Québec, tels que de la transphobie, de l'homophobie ou du sexe. Cela pourrait être expliqué par les réflexions de Winge (2018) qui soutient que, si les attentes de genres binaires femme et hommes des personnes observant les CDG ne sont pas atteintes ou défiées, des tensions pouvant mener à de la discrimination pourraient en découler. Toutefois, il est apparu qu'une fois dans les différents témoignages des événements de transphobie systémique qui ont exclu d'espaces de socialisation des CDG (Clair, 2012). Il n'a pas été spécifié si ce type d'acte est plus souvent commis par des personnes non cosplayeur-euses ou si cela a affecté l'atmosphère amicale de la communauté de cosplay (Syphrit-Kingston, 2015; Winge, 2018). Il a été rapporté par des CDG, tout comme dans l'étude de Lemmons sur des cosplayeur-euses cis et non cis (2019), qu'avoir une expression de genre féminine peut exposer à des événements de harcèlement sexuel dans le cadre d'activités du cosplay.

D'un autre côté, la moitié de l'échantillon a trouvé que les milieux de cosplay du Québec leur ont permis de s'éduquer concernant la DG. Lorsqu'il est possible de parler de ses biais transphobes et de s'éduquer, cela pourrait mener à des expériences plus positives d'exploration de genre (Enriquez, 2013). Aussi, avoir accès à des modèles CDG a pu être un point tournant pour certain-es, pouvant mener à une clarification d'un ressenti identitaire, tout comme dans l'étude de Plante (2024). De plus, pour un peu moins que la moitié, l'impact des expériences sociales du cosplay positives sur leur bien-être est estimé comme majoritairement plus important que l'impact des expériences jugées négatives. D'une certaine façon, ces éléments se ralliés à l'objectif social de la communauté de cosplay énoncé par Okabe (2012) où le cosplay devrait être une activité sociale et inclusive.

#### 5.4 Support à l'habituat d'identités de genre

Pour faire suite aux questionnements de Hutabarat-Nelson (2017) sur l'impact de la performance dans le contexte du cosplay concernant la ou les identités de genre exprimé à l'extérieur des milieux et pratiques du cosplay, la présente étude indique que, pour la moitié de l'échantillon, leur exploration de genre en cosplay a eu un impact sur le ou les genre(s) qu'ils affichent dans leur vie quotidienne. Le fait de pouvoir s'explorer et trouver une ou des expressions de genre et une ou des identités de genre qui leur convient est en quelque sorte une forme d'habituat à une identité de genre, comme l'avait soulevé Hutabarat-

Nelson (2017). Les témoignages ne semblent pas soutenir l'idée de Guo (2022) où des cosplayeur-euses vont porter comme tel des cosplays dans leur vie quotidienne. La référence se situe plutôt avec la pensée de King (2023), qui remarque que le cosplay peut être utile à des cosplayeur-euses trans à rendre des acquis du cosplay dans leur vie hors du cosplay (2023). Une observation très spécifique pour trois des CDG est que l'absence de convention de cosplay durant la COVID-19 semble leur avoir permis d'avoir une introspection quant à leur(s) identité(s) de genre.

## 5.5 Impacts multiples de bien-être

Plusieurs ressentis de bien-être ont été décrit par l'échantillon, tel que d'avoir du plaisir, se sentir à l'aise, être fier-ères ou bien être validé-es dans son identité par des pairs. Le fait d'éprouver du bien-être dans les pratiques du cosplay des CDG semble donc être majeur pour elleux, s'ancrant dans une lecture des ressentis corpopro-affectifs de la subjectivité incarnée de Braidotti (1994).

### 5.5.1 Développement personnel

Des ressentis d'euphorie de genres sont peu documentés dans la littérature actuelle à notre connaissance, alors que trois CDG ont souligné avoir vécu de l'euphorie de genre dans le cadre du cosplay. L'euphorie de genre étant définie ici comme étant un sentiment positif où est ressentie une plus grande congruence entre son ou ses identités de genre et son corps ou son ou ses expressions de genre, iels ont nommé des réactions positives concernant leur cosplay alors qu'iels exploraient leur(s) genre(s), une incarnation genrée plaisante ou le fait de trouver du bien-être dans le fait d'être nommé-e ou genré-e authentiquement. Il est notable ici d'y voir la présence des concepts de Braidotti (1994) la subjectivité incarnée des CDG les aide à mieux traduire leur ressenti corpopro-affectif durant leur performance de cosplay qui les mènent à se comprendre plus authentiquement dans leur(s) genre(s). Ces expériences concordent aussi avec l'approche transaffirmative où le développement identitaire d'un-e personne doit être reconnu dans sa subjectivité (Medico et Pullen Sansfaçon, 2024; Sansfaçon et Medico, 2021; Spivey et Edwards-Leeper, 2019; Susset et Rabiau, 2021).

Un autre ressenti de CDG en lien avec leur développement personnel identitaire est l'impact de la pratique du jeu de rôles ou de l'incarnation du cosplay, où ceux-ci leur ont fait vivre un sentiment d'empouvoirement (empowerment). Certain-es CDG sont à la recherche de ce sentiment, où iels se sentirraient mieux dans ces moments d'incarnation dans le cadre du cosplay, car il est peu ressenti dans leurs sphères de vie hors du cosplay. Ce résultat peut être mis en lien avec l'un des facteurs de protection

fondamentaux des jeunes TNB qu'est le développement de résilience et de formes de bien-être (Pullen Sansfacon *et al.*, 2018; Travers *et al.*, 2012).

Enfin, les milieux de cosplay pour certain-es CDG à l'étude peuvent être synonymes d'évasion face à leur vie quotidienne qui leur apporte du bien-être par leur caractère inclusif et accueillant comme mentionné par plusieurs auteurices (Burke, 2020; Guo, 2022; Mountfort *et al.*, 2019). Cette motivation à faire du cosplay n'étant ni la seule ni partagée par toutes, ceci rejoint les conclusions de Rahman et ses collègues (2012) où les cosplayeur-euses trans ne font pas nécessairement du cosplay pour s'évader de leur vie quotidienne. Les espaces de cosplay des CDG à l'étude semblent aussi être des milieux de vie réelle et publique pour y vivre dans son ou ses identités de genre authentiques ressenties (Glasspool, 2023).

### 5.5.2 En regard au corps

S'intéressant maintenant au bien-être corporel vécu par les CDG, ils ont majoritairement indiqué qu'il est important pour eux de se sentir bien corporellement dans un costume de cosplay. Ce besoin d'avoir un ressenti positif recoupe les vécus de personnes crossplayeuses d'autres études qui retrouvent dans le coplay une façon de revendiquer leur corps, leur(s) genre(s) ou leur féminité (Clyde, 2021; Gackstetter Nichols, 2019; Lemmons, 2019). Il est en quelque sorte possible de faire un lien avec un résultat de Lome (2016) qui suggère que le cosplay peut rendre possible une amélioration de sa confiance en soi corporelle.

Cependant, la moitié soulignent la présence chez eux ou chez les autres de comparaisons corporelles, ce qui peut avoir un impact, tout autant positif que négatif, sur leur bien-être corporel. Il est retrouvé dans certains témoignages des thèmes en lien avec le bodyshaming (dénigrement corporel) et l'objectification (Winge, 2018). Certain-es mentionnent l'impact des idéaux corporels de genres normatifs lors de comparaison entre cosplayeur-euses, ce qui pourrait se rapprocher d'une amplification de stéréotype de genres dans les milieux de cosplay (Tompkins, 2019). Contrairement à la littérature, il est peu rapporté que des normes de genre corporelles sont binaires et restrictives. Certain-es dénotent qu'elles peuvent être plus sévères pour des personnes assignées au genre masculin à la naissance explorant des formes de fémininités (Gackstetter Nichols, 2019; Gioia *et al.*, 2020; Lemmons, 2019; Rosenberg *et al.*, 2018; Tompkins, 2019; Winge, 2018). Toutefois, des événements discriminatoires en découlant sont plutôt rares. L'hégémonie masculine n'a pas été dépeinte de façon importante par l'échantillon, contrairement à d'autres auteurices (Gackstetter Nichols, 2019; Lemmons, 2019). Plutôt, sortir des codes corporels de genres normatifs sont plutôt courants dans leurs espaces de cosplay. Cependant, il ne faut pas exclure la

possibilité que cela puisse entraîner des situations d'inconforts sociaux (Winge, 2018). L'exagération d'expressions des genres femme et homme sont présents dans les milieux de cosplay CDG (Hutabarat-Nelson, 2017; Tompkins, 2019). Celle-ci pourrait aussi inspirer d'autres formes d'expressions de genre. Enfin, certain-es CDG confirment avoir vécu de la grossophobie envers soi-même ou par d'autres personnes dans le contexte du cosplay (Lome, 2016; Mountfort *et al.*, 2019; Winge, 2018).

### 5.5.3 Soutien social

La présente étude soutient que des contextes de socialisation de la communauté sous-culturelle du cosplay entraînent l'expérience de bien-être social selon des CDG (Burke, 2020; Haborak, 2020; Leyman, 2022; Mountfort *et al.*, 2019). D'abord, pour la grande majorité, les espaces de cosplay permettent de mettre ensemble des personnes qui ont des intérêts communs, facilitant alors le premier contact et la socialisation. Tout comme dans l'étude de Syphrit-Kingston (2015), le cosplay représente un contexte qui permet aussi de faire la rencontre de personnes ayant des intérêts communs (Leyman, 2022; Lome, 2016; Petrovic, 2019). Il est donc possible de comprendre le cosplay comme une pratique sociale collaborative où des personnes ont des intérêts communs, ce qui crée, développe et permet de maintenir des liens entre des CDG et la communauté de cosplay (Hutabarat-Nelson, 2017; Kirkpatrick, 2015; Winge, 2018). Toustes soulignent que leurs pratiques du cosplay les ont mené-es à créer ou renforcer des relations interpersonnelles qu'iels jugent importantes pour elleux. Le cosplay pourrait venir aider le développement d'un réseau social qui a un impact important sur le développement de résilience et du bien-être de CDG.

Un autre élément du support social dans le cadre du cosplay qui apporte du bien-être à tout l'échantillon, est le fait d'avoir vécu une ou des formes de validation par d'autres cosplayer-euses. Les milieux de cosplay pourraient potentiellement répondre au besoin fondamental d'affirmation de jeunes TNB (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2021). Plus spécifiquement, la moitié de l'échantillon indique avoir ressenti de la reconnaissance de leur exploration de genre par une autre CDG, ce qui pourrait avoir eu un impact positif sur leur expérience d'exploration de genre. Puisque la santé mentale des jeunes TNB affirmé-es dans leur(s) identité(s) de genre est évalué généralement comme aussi bonne que les jeunes cisgenres (Durwood *et al.*, 2017; Olson, *et al.*, 2016), iels pourraient trouver dans le cosplay de la validation de leur(s) identité(s) de genre par d'autres personnes de la DG, améliorant potentiellement leur bien-être mental.

## 5.6 Limites méthodologiques

Il faut d'abord souligner que l'échantillon est très petit, soit huit CDG. L'absence de saturation de l'échantillon du présent projet a comme impact de ne pas refléter d'autres vécus potentiellement importants et communs de d'autres CDG du Québec. L'absence de personne s'identifiant strictement comme femme trans est une limite dans le cadre de ce projet. Elle pourrait être un signe d'un plus grand besoin de recrutement ou de la perte de confiance de ces populations envers la recherche (Bauer *et al.*, 2019). Elle pourrait aussi signifier une moins grande popularité de la pratique du cosplay auprès de ces populations ou bien un moins grand sentiment de sécurité pour elles dans les milieux de cosplay. Gackstetter Nichols (2019) souligne aussi cette limite où les expériences des femmes et hommes trans cosplayeur-euses sont quasiment absente de la littérature. Toutefois, en réponse au constat de Gackstetter Nichols (2019), il a été possible d'accéder à trois CDG s'identifiant au vécu d'homme trans et une personne s'identifiant à un parcours de transféminin, s'identifiant comme transféminine non-binaire. Concernant l'origine ethnique, deux personnes se sont identifié Autochtone et Africaine. Dans l'étude TransPulse (2020), les identités ethniques les plus présentes sont des personnes noires, latino-américaines, sud-asiatiques et chinoises. Ces identités ethniques sont absentes de l'échantillon. Pour de futurs échantillons plus volumineux, il faudrait porter attention à recruter des CDG s'identifiant à différentes identités ethniques. Des auteurices ont souligné la présence de structures systémiques d'oppressions dans le cadre du cosplay, telles que le racisme et le colorisme (Lome, 2016; Mountfort *et al.*, 2019; Rosenberg et Letamendi, 2018; Winge, 2018). Les futurs projets touchant les CDG devront donc leur apporter une soigneuse attention dans leur méthode de recrutement, ressources offertes et compensation pour recruter une plus grande diversité ethnique. Le cosplay pourrait aussi ne pas être accueillant pour des personnes en situation de handicap, cette dimension devrait être prise en compte (Haborak, 2020; Jenkins, 2012). Ces angles morts méritent donc d'être étudiés davantage. Avec les écrits scientifiques actuels, il ne semble pas y avoir de banques de données sociodémographiques précises sur les CDG du Québec. Il est donc difficile de statuer sur une taille d'échantillon idéal pour ceux-ci. Pour solutionner cet enjeu, il faudrait que des données sociodémographiques précises soient publiées sur les CDG du Québec. Ces données pourraient servir à de futures recherches sur les CDG du Québec d'évaluer plus précisément leur objectif de saturation. Il serait ensuite intéressant de mettre en relation les résultats du présent échantillon et ceux de futurs échantillons.

## 5.7 Piste de réflexion sur la positionnalité du chercheur

La littérature actuelle est plutôt divisée concernant la positionnalité d'une personne chercheuse et les impacts que celle-ci peut avoir (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025). Je suis membre de la communauté de cosplay au Québec depuis plus de 15 ans en plus d'être une personne de la DG. Je me situe à la fois comme un *insider* et un *outsider* pour les CDG interviewé-es (Kamlongera, 2023). D'une part, être insider a certains avantages, tels que faciliter l'accès à la population l'étude. J'ai un sentiment d'appartenance avec la communauté de cosplay. J'ai une compréhension plus incarnée et située de l'expérience d'être un CDG contrairement à une personne non-initiée (Holmes, 2020). Toutefois, le fait d'être près du groupe étudié pourrait entraîner une confusion entre l'objet de recherche et la subjectivité de la personne chercheuse (Dwyer et Buckle, 2009). Un-e insider serait plus biaisé-e et moins légitime qu'un-e outsider perçu comme plus neutre (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025). Il serait recommandé d'entretenir une distance avec sa population étudiée pour être plus objectif-ve. Cette idée ne prend pas du tout en considération les biais internes de chaque personne chercheuse (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025). Je me suis concentré à reconnaître mes limites quant à mes perceptions, mes expériences et mon identité comme CDG. Je me suis ancré dans une curiosité respectueuse en tentant de m'éloigner de mes idées préconçues. Pour ma part, je me retrouve dans l'idée d'une fluidité de la positionnalité qui évolue dans le temps (Kamlongera, 2023). Je me comprends comme une personne qui se développe dans mes identités et mes inégalités sociales (Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025). Tout au long de ma maîtrise, je suis passé à travers différentes réalisations et de difficiles processus d'acceptation concernant mon intersection et les inégalités sociales que je vis et subi au quotidien. Comme l'indiquent Pullen Sansfaçon et ses collègues (2025) : « avoir une identité commune ne prévient pas la reproduction des dynamiques de pouvoir ». Je juge donc que ma positionnalité dans le cadre de ce mémoire se situe comme *in-out-sider* (Bayeck, 2022).

Le choix de l'utilisation de la méthode d'analyse de la réflexivité de Braun et Clark (2019) pour cette étude était encore plus avisé. Elle est identifiée comme une piste de solution à ma positionnalité de in-out-sider (Bayeck, 2022; Jamieson *et al.*, 2023; Johansson, 2022; Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025; von Unger *et al.*, 2022). L'utilisation d'un journal de bord m'a été très utile pour laisser mes idées et réflexions exister sans qu'elle prenne toute la place. De plus, m'éloigner de mon matériel de travail temporairement m'a été très utile pour éviter de tomber dans des réflexions très profondes et moins accessibles. J'ai espérance que ce mémoire pourra encourager la valorisation des savoirs expérientiels des CDG, la positionnalité in-out-sider de personnes chercheuses et la reconnaissance d'identités marginalisées, afin de contrer le phénomène d'injustice épistémique (Charlebois, 2017; Pullen Sansfaçon *et al.*, 2025).

## CONCLUSION

À l'aide d'une approche qualitative exploratoire, ce mémoire a eu comme objectif général de mieux connaître et comprendre les expériences des CDG. L'analyse des données recueillies auprès d'un échantillon de huit CDG à l'aide de l'analyse thématique réflexive de Braun et Clarke (2019; 2006), permettant de mieux comprendre le cosplay comme un contexte communautaire sous-culturel de fans de contenus médiatiques divers. À l'aide de costumes de cosplay et d'incarnations en cosplay, iels semblaient pouvoir exprimer librement leur créativité et leur identité de fan (Lamerichs, 2021). D'autant plus, iels semblaient être auto-déterminé-es dans leurs décisions et préférences dans leurs performances de cosplay.

Les CDG ont toutes été invité-es à discuter de l'existence, ou de l'absence, d'exploration de genre dans le cosplay pour soi-même ou pour d'autres cosplayeur-euses. Il est apparu central aux vécus des CDG interviewé-es qu'iels ont toutes vécu-es au moins une forme d'exploration de genre au sein d'une pratique du cosplay. Iels peuvent utiliser des techniques non-permanentes (ex. : nouveaux pronoms, maquillage ou prothèse mammaires) et peuvent aussi choisir un personnage d'un genre en particulier pour pouvoir l'explorer au travers des ressentis corpopro-affectifs (Braidotti, 1996). Iels indiquent qu'il serait possible de s'explorer, d'explorer des expressions de genre et des identités de genre dans le cadre du cosplay. Cela semblerait être possible pour elleux car, entre autres, il y a une perception d'une présence importante de personnes de la DG dans la communauté de cosplay. S'y ajoute une ambiance inclusive où les normes de genre semblent plus souples et permissives. Il y aurait alors un contexte pouvant appuyer l'existence d'exploration de genre. Les CDG pourraient à la fois socialiser, se découvrir, avoir du plaisir, essayer, s'accepter et s'habituer à un ou des genres qu'iels pourraient ressentir authentiquement par la pratique du cosplay.

Malgré le contexte sociopolitique exacerbant des attitudes transphobes en Amérique du Nord, les espaces de cosplay sont identifiés par l'échantillon comme sécuritaires pour la DG. Ils sont d'autant plus identifiés comme sécuritaires pour l'exploration de genre. Il y a là l'existence d'espaces plus accessibles pour les personnes de la DG. Les CDG identifient des ressentis de bien-être comme un profond plaisir, de l'empouvoirement (empowerment), de l'euphorie de genre et de la validation par les pairs. Le cosplay semble aussi être un milieu de socialisation très important pour leur bien-être. Iels ont toutes créé et renforcé des relations interpersonnelles dans le cadre du cosplay qu'iels jugent importantes pour elleux.

De plus, iels ont toutes nommé avoir reçu du support concernant leur transition sociale ou physique de genre de la part d'au moins un-e cosplayeur-euse important-e pour elleux.

D'autres intersections doivent être étudiées chez les CDG pour être en mesure de mieux connaître leurs expériences, telles que les cosplayeur-euses racisées ou en situation de handicap (Bornstein, 2022; Leyman, 2022; Lome, 2016; Mountfort *et al.*, 2019; Rosenberg et Letamendi, 2018; Winge, 2018). Également, l'étude est imprégnée de l'intention du chercheur à énoncer sa positionnalité de in-out-sider. Il est recommandé que de futurs chercheur-euses se questionnent sur leur positionnalité et l'impact que celle-ci peut avoir sur la production de nouveau savoir sur les CDG.

À considérer pour les sexologues et les personnes intervenant avec des personnes de la DG, que la pratique du cosplay et des espaces de cosplay, tels que les conventions, pourraient être proposés comme des outils d'exploration de genre, dans le but de trouver des moyens d'explorer le genre et de le ressentir, de briser l'isolement social ou bien d'explorer des espaces d'évasion à d'autres milieux moins bien adaptés pour leur bien-être. D'autre part, plusieurs CDG ont indiqué qu'il est possible d'explorer différentes facettes de leur sexualité dans les milieux de cosplay. Plus particulièrement, les milieux de cosplay ont permis à certain-es de s'éduquer sur la diversité sexuelle et des genres. Pour les sexologues, ce moyen d'éducation à la diversité sexuelle et la pluralité des genres peut être intéressant à explorer. Il semble être connoté par l'échantillon comme étant un moyen d'éducation plus ludique et décontracté. Au-delà de s'informer, il a aussi servi à certain-es de mieux se comprendre soi-même dans sa ou ses sexualités, expressions de genre et identités de genre. Étant en mesure de mettre des mots là où il n'y en avait pas, cela peut avoir eu un impact sur leur vie à l'extérieur de leurs milieux de cosplay.

Ce mémoire se conclut avec un extrait d'entrevue avec Astouna (transféminine non-binaire) :

C'est une expérience très enrichissante, que toute personne qui a mon sens fait partie de la diversité des genres, qui ont envie d'une part explorée, ou même des gens en questionnement, qui veulent explorer. Pour moi, c'est une des plus belles portes d'entrée pour ça, surtout au niveau de la validation sociale, d'avoir un regard extérieur sur soi. Ça peut quand même avoir son importance dans le développement de son identité, de son identité de genre et de son expression. D'autre part, pour des gens qui sont juste bien à l'aise dans leur(s) genre(s) qui font partie de la diversité, c'est beaucoup de fun. C'est vraiment une occasion très festive, très agréable. Donc, tant pour ceux qui se questionnent, qui veulent explorer, que ceux qui sont solides dans leur identité, c'est un beau terrain de jeu.

ANNEXE A  
AFFICHE DE RECRUTEMENT

**PARTICIPANT·E·S RECHERCHÉ·E·S!**

**DU COSTUME À L'IDENTITÉ :  
L'EXPLORATION DE GENRES DES  
PERSONNES DE LA DIVERSITÉ DE GENRES  
À TRAVERS LE COSPLAY**

**Tu dois :**

- Être un·e **cosplayeur·euse**
- Être une personnes issues de la **diversité de genres**
- Avoir 18 ans et +

**Ta participation implique :**

- Une **entrevue en ligne** d'environ 1h30
- Nous parlerons de **ton expérience cosplay et de l'exploration de genres dans le cosplay**

**Pour participer, écrire à**  
**Laroche-Tanguay.Sei @courrier.uqam.ca**



CE PROJET EST RÉALISÉ PAR SEI LAROCHE-TANGUAY (IL, REDACTED, CAUCASIEN) SOUS LA DIRECTION DE DENISE MÉDICO DANS LE CADRE DE LA MAÎTRISE EN SEXOLOGIE RECHERCHE-INTERVENTION UQAM

## ANNEXE B

### CANEVAS D'ENTREVUE

#### PRÉAMBULE

##### Accueil

- Salutations
- Remercier le-la participant-e.
- « Est-ce que c'est la première fois que tu participes à une étude qui explore ton expérience sur le cosplay? »
- Vérifier si le-la participant-e est à l'aise avec Zoom

##### Présentation de soi

- « Je m'appelle Sei, j'utilise il en français avec des accords masculins. J'étudie en sexologie et je suis ici aujourd'hui à titre d'étudiant pour mon projet de maîtrise auquel tu as accepté de participer. »
- « Je t'invite à changer ton nom si tu le souhaites pour y écrire ton **pseudonyme** que tu as choisi pour la diffusion des résultats, et ajoute ton ou tes **pronoms et accords**. »

##### Rappel des objectifs du projet

- « À titre de rappel, dans cette recherche nous allons receuillir ton expérience par une entrevue avec moi. L'objectif de cette entrevue est de mieux connaître et comprendre les expériences des personnes de la diversité de genres (incluant toutes identités de genre non cisgenre) pratiquant le cosplay. »

#### CADRE DE L'ENTREVUE

- Rappel des points principaux du formulaire de consentement
- Confirmer que le **formulaire de consentement** a été lu et signé : « As-tu des questions? »
- « L'entrevue devrait durer entre 1h et 2h dépendamment de ce que tu veux me partager aujourd'hui. »
- « On va parler de ton point de vue situé comme cosplayeur-euse, comme personne de la diversité de genre et les aspects communautaires du cosplay. »
- « Je rappelle que l'entrevue est confidentielle, je verrouille l'accès au zoom, et les données vont être anonymisées, ce qui veut dire que toute information permettant de t'identifier,

comme le nom de l'établissement ou même la ville, va être remplacée par un terme générique lors de la transcription de l'entrevue. »

- « Je rappelle aussi qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses : on cherche à connaître ton expérience. Aussi, n'oublie pas que tu peux arrêter l'entrevue à tout moment, prendre une pause, on peut arrêter l'enregistrement temporairement, n'hésite pas à me le dire. »
- « S'il y a un problème avec la plateforme, on essaie de se reconnecter via courriel ou téléphone. »
- « Pour éviter les distractions et une plus grande impression d'être ensemble, je vais désactiver la vue de moi et je t'invite à faire de même. »
- « As-tu choisi une photo que tu aimerais que l'on utilise pour l'entrevue? Je rappelle qu'elle sera strictement qu'utiliser dans le cadre de nos échanges aujourd'hui, qu'elle ne sera pas conservée et ne sera pas utilisée dans le cadre des analyses du projet. »
- « Est-ce que tu as des questions avant de commencer? »

## DÉBUT DE L'ENREGISTREMENT

- « Entrevue avec [pseudonyme], [date]. »
- Compléter le questionnaire sociodémographique avec le-la participant-e et répondre à ses questions au besoin

Thèmes	Question non-dirigés	Sous-questions et relances
<b>Introduction au cosplay</b>	Peux-tu me parler de comment tu as découvert le cosplay?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Par quel(s) moyen(s) de contacts?</li> <li>○ Quels ont été tes premières expériences du cosplay ? Comment ça c'est passé?</li> <li>○ Quels ont été tes premiers contacts avec les communautés de cosplay? Comment ça s'est déroulé?</li> </ul>
<b>Importance du cosplay dans leur vie</b>	Maintenant, on va parler un peu de ton point de vue situé comme cosplayeur-euse. Peux-tu me parler de ton expérience comme cosplayeur-euse?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Peux-tu me définir le cosplay selon toi? Comment décrirais-tu le cosplay?</li> <li>○ Quels sont tes intérêt(s) à faire du cosplay?</li> <li>○ Quel importance à le cosplay dans ta vie?</li> <li>○ Quelles émotions négatives évoquent le cosplay pour toi?</li> <li>○ Quelles émotions positives évoquent le cosplay pour toi?</li> </ul>

<b>Cosplay et expression de genre</b>	<p>À présent, on va discuter du cosplay en relation avec ton point de vue situé comme personne de la diversité de genres. Peux-tu me parler de ton expérience de cosplayeur-euse comme personne de la diversité de genre?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Y a-t-il des formes de diversité de genres dans le cosplay? Si oui, lesquelles? Comment s'affiche-t-elle? Si non, comment sont-elles absentes?</li> <li>○ Quel place à la transidentité dans le cosplay? Si c'est le cas, peux-tu me parler de ton expérience transidentitaire dans le cosplay?</li> <li>○ Y a-t-il des formes d'exploration d'expressions de genre dans le cadre du cosplay? Si oui, lesquelles? Si non, peux-tu m'expliquer en quoi il n'est pas possible d'explorer des expressions de genre dans le cosplay?</li> <li>○ Y a-t-il d'autres espaces d'exploration de genre dans ta vie? Y a-t-il d'autres espaces d'explorations de genre qui croisement l'espace du cosplay?</li> <li>○ Si tu as des expériences de transitions dans le cadre du cosplay, quels sont telles? Quel impact le cosplay a eu sur ta transition?</li> </ul>
	<p>Je t'inviterais à me partager ta photo de toi en cosplay. Peux-tu me décrire ton cosplay? Comme s'articule l'expression de genre dans le cadre de ce cosplay?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comment te sentais-tu dans ce cosplay?</li> <li>○ Comment te sentais-tu en lien avec ton expression de genre dans ce cosplay?</li> <li>○ Comment te sentais-tu en lien avec ton identité de genre dans ce cosplay?</li> <li>○ Quelles sont les réactions que les autres ont de toi quand tu es dans ce cosplay?</li> <li>○ Y a-t-ils des référents à des genres dans ce cosplay? Si oui, lesquelles? Si non, en quoi?</li> <li>○ Y a-t-il une ou des composante(s) plus corporelle(s) à ton expérience dans ce cosplay? Si oui, la(les) quelle(s)?</li> <li>○ Y a-t-il une ou des composante(s) plus sexuelle(s) à ton expérience dans ce cosplay? Si oui, la(les) quelle(s)?</li> <li>○ Ce cosplay a-t-il eu un impact sur ton identité? Si oui, quelles facettes de ton identité? En quoi ce cosplay a-t-il eu un(des) impact(s)?</li> <li>○ En quoi ce cosplay est important ou non pour toi?</li> </ul>

<p><b>Les aspects communautaires du cosplay</b></p>	<p>On va maintenant échanger sur les aspects communautaires du cosplay. Peux-tu me parler de tes expériences avec les communautés de cosplay?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Y a-t-il de différentes communautés de cosplay avec qui tu as été en contact? Lesquelles? Peux-tu me les décrire? En quoi sont-elles différentes?</li> <li>○ Y a-t-il de différents espaces de communautés cosplay (en ligne, en personne, en convention, etc.)? Lesquels fréquentes-tu? Pourquoi? Quels sont les avantages et désavantages de chacun?</li> <li>○ Quelles sont les émotions négatives qu'évoquent les communautés de cosplay pour toi?</li> <li>○ Quelles sont les émotions positives qu'évoques les communautés de cosplay pour toi ?</li> <li>○ As-tu des relations interpersonnelles importantes relatives aux communautés de cosplay? Si oui, en quoi sont-elles importantes pour toi? Qu'apporte-t-elle dans ta vie?</li> <li>○ En quoi les communautés de cosplay sont importantes pour toi ou en quoi une communauté de cosplay en particulier est importante pour toi?</li> <li>○ Comment décrirais-tu ton sentiment de sécurité dans les communautés et espaces de cosplay?</li> <li>○ As-tu vécu des expériences de discriminations dans le cadre de tes activités du cosplay? Si oui, comment est-ce que ça c'est dérouler? Quels impact cela a eu sur ton expérience du cosplay?</li> <li>○ As-tu vécu des expériences d'inclusions dans le cadre de tes activités du cosplay? Si oui, comment est-ce que ça c'est dérouler? Quels impact cela a eu sur ton expérience du cosplay?</li> <li>○ Est-ce que la Covid 19 a eu un impact sur l'accès aux communautés de cosplay? Est-ce que cela a eu un impact sur ton expérience comme cosplayeur-euse issue de la diversité de genres?</li> </ul>
---	---	--

<b>Réflexions finales</b>	<p>Que souhaites-tu que l'on retienne de ton expérience comme de cosplayeur-euse-s issue de la diversité de genres?</p> <p>Est-ce qu'il y a d'autres éléments dont tu aimerais discuter?</p> <p>Qu'est ce qui t'a motivé à participer ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Quels sont les éléments négatifs?</li> <li>○ Quels sont les éléments positifs?</li> </ul>
---------------------------	---	--

## CONCLUSION

- Arrêter l'enregistrement
- Remercier le-la participant-e : « Avez-vous des questions, commentaires, autre chose que vous aimeriez partager? »
- « Les entrevues individuelles vont mener à l'élaboration d'un article de recherche et une présentation des résultats dans un panel lors d'une convention au Québec. Les résultats devraient être disponible d'ici un an. »
- « Si vous connaissez d'autres cosplayeur-euse-s issue de la diversité des genres qui pourrait être intéressé à participer, je t'invite à leur partager notre affiche. »

**ANNEXE C**  
**QUESTIONNAIRE SOCIODÉMOGRAPHIQUE**

1. Quel est le pseudo souhaitez-vous utiliser pour le projet?

---

2. Quelle est votre identité de genre?

---

3. Quels sont vos pronoms et vos accords?

---

4. Quel âge avez-vous?

---

5. Quelle est votre origine ethnique et géographique?

---

6. Depuis combien d'années faites-vous du cosplay?

---

7. Avez-vous vécu une transition sociale?

(Ce qu'on entend par transition sociale est une transition de genre qui s'est affiché socialement.  
Ex.: Changer les pronoms ou changer de nom.)

---

8. Avez-vous vécu une transition physique?

(Ce qu'on entend par transition physique c'est une transition de genre qui s'est affiché physiquement. Ex.: La prise d'hormones ou des chirurgies d'affirmation de genre.)

---

## ANNEXE D

### FORMULAIRE D'INFORMATIONS ET DE CONSENTEMENT



### FORMULAIRE D'INFORMATIONS ET DE CONSENTEMENT

**Titre du projet de recherche :** Du costume à l'identité : L'exploration de genres des personnes de la diversité de genres qui pratiquent le cosplay.

**Directrice :** Denise Médico, Ph.D., Professeure au département de sexologie, UQAM

**Étudiant chercheur :** Sei Laroche-Tanguay, candidat à la maîtrise recherche-intervention en sexologie, UQAM

#### **Préambule**

Vous êtes invité à participer à une entrevue de recherche, réalisée dans le cadre d'une maîtrise en sexologie. La réalisation d'entrevues s'inscrit dans le cheminement pédagogique des étudiant.e.s inscrit.e.s à la maîtrise recherche-intervention en sexologie (UQAM). Avant d'accepter d'y participer et de signer ce formulaire, il est important de prendre le temps de lire et de bien comprendre les renseignements ci-dessous. S'il y a des mots ou des sections que vous ne comprenez pas ou qui ne semblent pas clairs, n'hésitez pas à poser des questions.

#### **Objectifs de l'entrevue**

Le présent projet de recherche vise à mieux connaître et comprendre les expériences des personnes de la diversité de genres (incluant toutes identités de genre non cisgenre) pratiquant le cosplay. Le projet de recherche se questionne aussi sur l'impact de la pratique du cosplay sur la perception de bien-être mental et social vécu par les personnes de la diversité de genres, sur comment elles ont découvert le cosplay, ce qu'elles y vivent et comment. Nous sommes intéressés à votre point de vue situé et à votre expérience personnelle.

#### **Nature de la participation**

Votre participation consiste à accorder une entrevue individuelle. Les entrevues se font via la plateforme zoom sécurisée de l'UQAM. Vous serez aussi invité à apporter un support visuel de votre choix et qui représente le rapport que vous avez au genre dans le cosplay. Le support visuel sert à favoriser la discussion et n'est pas en soi du matériel de recherche. Le support visuel sera conservé et inclus dans la publication seulement si vous le souhaitez et que vous y consentez explicitement. Si vous refusez le support visuel ne sera pas conservé. L'entrevue prendra environ 1h à 2h de votre temps. Elle sera enregistrée numériquement, mais seul l'audio sera conservé. Votre entrevue sera retranscrite sous forme verbatim à des fins d'analyses, toutes les informations pouvant vous identifier seront effacées. La transcription de votre entrevue ne permettra pas de vous identifier.

#### **Confidentialité**

Il est entendu que tous les renseignements recueillis sont confidentiels. L'étudiant chercheur ainsi que sa directrice y auront accès. Vos données de recherche, ainsi que votre formulaire de consentement seront conservé séparément pour la durée de la maîtrise et supprimé au terme de

celle-ci. Lors de la transcription de votre entrevue, l'étudiant modifiera ou retirera les informations permettant de vous identifier. L'enregistrement de l'entrevue sera par ailleurs effacé de façon sécuritaire suite à sa transcription. Aucune publication ou communication sur la recherche ne contiendra de renseignements permettant de vous identifier, à l'exception du support visuel si vous consentez à ce qu'il soit utilisé dans les publications.

Dans le cas où l'entrevue se produira en ligne, nous utiliserons la plateforme Zoom, qui est sécurisée et encryptée selon les plus hauts standards de l'industrie, de manière à protéger vos informations personnelles, dans les limites des risques identifiés plus bas. Avant votre entrevue, l'étudiant vous communiquera (par courriel ou téléphone) un mot de passe individualisé qui vous permettra d'accéder à la plateforme Zoom lors de l'entrevue. Pour le bon déroulement de la rencontre, il est essentiel de choisir un endroit privé, où vous serez confortable et à l'aise de discuter librement et confidentiellement.

### **Procédure en cas d'interruption de signal dans la communication audio-vidéo**

En cas d'interruption de signal dans la communication audio-vidéo lors de la rencontre virtuelle, veuillez quitter la plateforme Zoom et vous y reconnecter immédiatement. Si nous ne réussissons pas à rétablir la communication en ligne, nous vous proposons par courriel de poursuivre l'entrevue par téléphone.

### **Avantages**

Votre participation permettra de documenter les expériences des personnes de la diversité de genres qui sont actuellement peu étudiées dans le cosplay. Elle permettra ainsi à faire connaître aux sexologues l'influence du cosplay sur le bien-être des personnes de la diversité de genres et développer une meilleure sensibilité et connaissances envers cette sous-culture en développement.

### **Risques et inconvénients**

Plusieurs questions abordent votre expérience personnelle, il est possible que celles-ci puissent raviver des souvenirs ou émotions désagréables. Vous êtes en tout temps libre de ne pas répondre à toutes questions. Vous pouvez également demander de suspendre l'entrevue momentanément, ou vous pouvez vous retirer de l'entrevue à tout moment sans conséquences pour vous. Une liste de personnes-ressources est disponible à la page 3. Des ressources d'aide appropriées vous seront proposées si désirez afin d'obtenir du soutien après l'entrevue.

### **Risques associés à l'utilisation d'un moyen de communication électronique**

L'étudiant utilisera des moyens raisonnables en vue de protéger la sécurité et la confidentialité des informations envoyées et reçues au moyen des modalités de communication. Cependant, en raison des risques mentionnés ci-dessous, l'étudiant ne peut garantir hors de tout risque la sécurité et la confidentialité des communications électroniques. Par exemple, les communications électroniques peuvent introduire un logiciel malveillant dans le système informatique risquant ainsi d'endommager l'ordinateur, le réseau informatique ou les systèmes de sécurité, ou d'en perturber le fonctionnement. Les communications électroniques peuvent être réacheminées, interceptées, diffusées, mises en mémoire ou même modifiées sans que l'étudiant ou les participant.e.s ne le sachent ou ne l'aient autorisé. Même si l'expéditeur et le destinataire ont supprimé les messages électroniques, il peut y avoir des copies de sauvegarde sur un système informatique.

En nous retournant le présent formulaire signé, vous indiquez que vous en comprenez et acceptez les termes et que vous autorisez l'étudiant à conduire l'entrevue selon ces termes. Sachez que vous pouvez en tout temps cesser de participer à l'entrevue, sans toutefois que cela modifie les termes du présent formulaire.

### **Participation volontaire et droit de retrait**

Votre participation à ce projet est volontaire. Cela signifie que vous acceptez de participer à cette entrevue sans aucune contrainte ou pression extérieure. Cela signifie également que vous êtes libre de mettre fin à votre participation en tout temps au cours de cette recherche, sans préjudice de quelque nature que ce soit, et sans avoir à vous justifier. Dans ce cas, et à moins d'une directive verbale ou écrite contraire de votre part, les documents, renseignements et données vous concernant seront détruits.

L'étudiant peut mettre fin à votre participation, sans votre consentement, s'il ou elle estime que votre bien-être est compromis.

### **Responsabilité**

En acceptant de participer à cette entrevue, vous ne renoncez à aucun de vos droits ni ne libérez l'étudiant, la directrice ou l'institution impliquée (Université du Québec à Montréal) de leurs obligations civiles et professionnelles.

### **Compensation**

Aucune rémunération ni compensation n'est offerte au terme de la participation à cette entrevue.

### **Personnes-ressources**

#### Aide aux trans du Québec (ligne d'écoute)

Organisme soutenant le développement personnel, professionnel et psychologique avant, pendant, et après les parcours transitoires des personnes issues des communautés de la pluralité des genres.

Ligne d'écoute (sans-frais) : 1 855 909-9038 #1 (24h/7jours)

Courriel : [ecoute@atq1980.org](mailto:ecoute@atq1980.org) Site Web : [www.atq1980.org/](http://www.atq1980.org/)

#### AlterHéros

Organisme communautaire desservant principalement les jeunes de 14 à 30 ans, incluant les personnes neurodivergentes dans le cadre de leur projet par et pour Neuro/Diversité, qui a le but de favoriser l'épanouissement et de briser l'isolement des individus concernant leur orientation sexuelle, identité de genre, expression de genre et leur sexualité entre autres à l'aide d'une plateforme de questions en ligne.

Téléphone : 438-830-HERO #4376. Courriel : [intervention@alterheros.com](mailto:intervention@alterheros.com)

Site Web : [www.alterheros.com/](http://www.alterheros.com/)

#### Conseil Québécois LGBT

Regroupement des organismes LGBTQ+ au Québec.

Téléphone : 514 759-6844. Courriel : [info@conseil-lgbt.ca](mailto:info@conseil-lgbt.ca). Site Web : [www.conseil-lgbt.ca](http://www.conseil-lgbt.ca)

**Interligne (ligne d'écoute)**

Organisme de première ligne pour la diversité sexuelle et la pluralité de genre offrant des services d'écoute, d'intervention et de sensibilisation.

Ligne d'écoute et texto (partout au Québec) : 1 888 505-1010 (24h/7jours)

Téléphone pour des questions juridiques (sans frais) : 1 888 970-2720 (mardi de 17h à 20h)

Courriel : aide@interligne.co. Site Web : [www.interligne.co/](http://www.interligne.co/)

**CERPE-FSH (vos droits en recherche)**

Pour toute question concernant vos droits en tant que participant.e à cette recherche ou si vous avez des plaintes à formuler, vous pouvez communiquer avec le bureau de l'ombudsman de l'UQAM (Courriel: cerpe.fsh@uqam.ca; Téléphone: 514-987-3000 poste 3642).

**Remerciements**

Votre collaboration est importante à la réalisation du projet et nous tenons à vous remercier.

**Consentement du/de la participant.e**

Par la présente, je reconnais avoir lu le présent formulaire d'information et de consentement. Je comprends les objectifs de cette entrevue et ce que ma participation implique. Je confirme avoir disposé du temps nécessaire pour réfléchir à ma décision d'y participer. Je reconnais avoir eu la possibilité de contacter l'étudiant afin de poser toutes les questions concernant ma participation et que l'on m'a répondu de manière satisfaisante. Je comprends que je peux me retirer du projet en tout temps, sans pénalité d'aucune forme, ni justification à donner. Je consens volontairement à participer à cette entrevue de recherche.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

**Consentement concernant l'utilisation du support visuel**

Par la présente, je consens à ce que l'on conserve et utilise dans les publications du projet de recherche le support visuel que j'ai fourni à l'étudiant. Je me suis assuré que j'ai les droits d'auteurs du support visuel et par la présente signature, je renonce à mes droits d'auteurs. Je comprends que l'on pourrait me reconnaître dans le cadre de mon support visuel et potentiellement être identifier par autrui comme participant-e au projet de recherche.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

**Déclaration de l'étudiant**

Je, soussigné, déclare avoir expliqué les objectifs, la nature, les avantages, les risques du projet et autres dispositions du formulaire d'information et de consentement et avoir répondu au meilleur de ma connaissance aux questions posées.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

**Un exemplaire de ce document signé doit être remis au/à la participant.e**

APPENDICE A  
CERTIFICAT DE COMPLÉTION DU DIDACTICIEL DE L'EPTC 2 : FER



## APPENDICE B

### CERTIFICATS D'APPROBATION ÉTHIQUE

**UQÀM** | Comités d'éthique de la recherche  
avec des êtres humains

No. de certificat : 2023-4926  
Date : 2023-05-04

#### CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE FSH) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (avril 2020) de l'UQAM.

Titre du projet : Du costume à l'identité : l'exploration de genres des personnes de la diversité de genres qui pratiquent le cosplay.

Nom de l'étudiant : Sei Laroche-Tanguay

Programme d'études : Maîtrise en sexologie (recherche-intervention - avec mémoire)

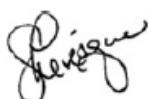
Direction(s) de recherche : Denise Medico

#### Modalités d'application

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

**Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission.** Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année au plus tard un mois avant la date d'échéance (**2024-05-04**) de votre certificat. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.



Sylvie Lévesque  
Professeure, Département de sexologie  
Présidente du CERPE FSH

## **CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE RENOUVELLEMENT**

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE FSH) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (avril 2020) de l'UQAM.

Titre du projet : Du costume à l'identité : l'exploration de genres des personnes de la diversité de genres qui pratiquent le cosplay.

Nom de l'étudiant : Sei Laroche-Tanguay

Programme d'études : Maîtrise en sexologie (recherche-intervention - avec mémoire)

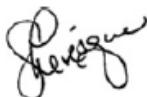
Direction(s) de recherche : Denise Medico

### **Modalités d'application**

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

**Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission.** Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année au plus tard un mois avant la date d'échéance (**2025-05-04**) de votre certificat. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.



Sylvie Lévesque  
Professeure, Département de sexologie  
Présidente du CERPE FSH

## BIBLIOGRAPHIE

- AnimeCons. (2024). Otakuthon informations. Animecons.  
<https://animecons.com/events/info/7589/otakuthon/>
- Baril, A. (2015). Sexe et genre sous le bistouri (analytique) : interprétations féministes des transidentités. *Recherches féministes*, 28(2), 121–141. <https://doi.org/10.7202/1034178ar>.
- Beauchesne Lévesque, S. G., Labelle, S. et Chenel F. (2024). Introduction aux concepts liés à la diversité des corps sexués, des genres et des sexualités. Dans J.-C. Cotton, A. Pullen Sansfaçon et N. Courcy (dir.), *Pratiques psychoéducatives auprès des jeunes trans et non-binaires : enjeux contemporains et approches innovantes* (p. 13-43). Presse de l'Université du Québec.
- Bauer, G., Devor, A., heinz, m., Marshall, Z., Pullen Sansfaçon, A., Pyne, J, pour le comité de recherche de la CPATH. (2019). *Code d'éthique de la CPATH en matière de recherche concernant les personnes trans et les communautés*. Canada: Association professionnelle canadienne pour la santé transgenre. <http://cpath.ca/fr/resources/>
- Bauer, G. R. et Scheim, A. I. pour l'équipe de recherche Trans PULSE. (2015). *Transgender people in Ontario, Canada statistics from the Trans PULSE project to inform human rights policy prepared by for the Trans PULSE project team*. <https://transpulseproject.ca/wp-content/uploads/2015/06/Trans-PULSE-Statistics-Relevant-for-Human-Rights-Policy-June-2015.pdf>
- Bayeck, R. Y. (2022). Positionality : The interplay of space, context and identity. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 16094069221114745. <https://doi.org/10.1177/16094069221114745>
- Bergeron, M., Goyer, M-F., Després, L., Carignan-Allard, M., St Hilaire, M., Blais, M., Dubuc, D., Kirouac, E., Martin-Storey, A., Pagé, G., Paquette, G., Conseil québécois LGBT, Diversité 02, Fédération des cégeps, Billat-Robin, E., Dalpé, M-L., Desjardins, S., Paquet-Letellier, N. et Prud'homme, M. (2023). *Portrait des violences sexuelles subies par les personnes étudiantes 2SLGBTQIA+ en milieu collégial et expériences de signalement à l'établissement - rapport de recherche du projet Alliance 2SLGBTQIA+*. Montréal (QC), Canada : Chaire de recherche sur les violences sexistes et sexuelles en milieu d'enseignement supérieur, Université du Québec à Montréal.
- Birkedal, K. H. S. (2019). "Closing traps: Emotional attachment, intervention and juxtaposition in cosplay and international relations." *Journal of International Political Theory* 15(2):188–209.
- Boynton, S. (2023, 8 janvier). As anti-LGBTQ2 hate grows in Canada, advocates say it's 'never been as scary'. *Global News*. <https://globalnews.ca/news/9393280/canada-lgbtq-hate-trans-west-block/>
- Braidotti, R. (1994). *Nomadic subjects: Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory*. Cambridge University Press.
- Braun, V. et Clarke, V. (2006). Utilisation de l'analyse thématique en psychologie. *Recherche qualitative en psychologie*. 3(2): 77-101.  
10.1191/1478088706qp063oa.hdl:2027.42/138221.S2CID10075179.

- Braun, V. et Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Burke, L. (2020). Review of planet Cosplay: Costume play, identity and global fandom by Paul Mountfort, Anne Peirson-Smith and Adam Geczy (2019). *Journal of European Popular Culture*, 11. DOI:10.1386/jepc\_00015\_5
- Bastien Charlebois, J. (2017). Les sujets intersexes peuvent-ils (se) penser? Les empiètements de l'injustice épistémique sur la subjectivation politique des personnes intersex(ué)es. *Socio*, (9), 143–162. <http://dx.doi.org/10.4000/socio.2945>
- Butler, J. (1990) *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Bornstein, N. (2022). 'There is No Cause, There is No Effect': Experiences at the Intersection of Transgender and Neurodivergent Identities [Mémoire de maîtrise, Université du Sud du Maine]. USM Digital Commons
- C. Chih, J. Q. Wilson-Yang, K. Dhaliwal, M. Khatoon, N. Redman, R. Malone, S. Islam, et Persad Y. pour l'équipe de Trans PULSE Canada. (2020, 2 novembre). Health and well-being among racialized trans and non-binary people in Canada [Rapport]. <https://transpulsecanada.ca/results/report-health-and-well-being-among-racialized-trans-and-non-binary-people-in-canada/>
- Chen, J.-S. (2007). A study of fan culture: Adolescent experiences with anime/manga doujinshi and cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research*, 33(1), 14–24. <http://www.jstor.org/stable/20715430>
- Clair, I. (2012). *Sociologie du genre*. Armand Colin.
- Clyde, D. (2021). Flying on borrowed feathers: Identity formation among gender-variant anime fans in the U.S. *Feminist Media Studies*, 21, 1050-1053. 10.1080/14680777.2021.1959371
- Commission scolaire de Montréal (CSDM). (2016, 23 mars). *Lignes directrices relatives aux élèves transgenres de la Commission scolaire de Montréal*. <https://www.cssdm.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/lignes-directrices-transgenres.pdf>
- Cotton, J.-C., Pullen Sansfaçon, A. et Courcy N. (2024). Aller de l'avant dans les connaissances et les politiques transaffirmatives au Québec et ailleurs. Dans J.-C. Cotton, A. Pullen Sansfaçon et N. Courcy (dir.), *Pratiques psychoéducatives auprès des jeunes trans et non-binaires : Enjeux contemporains et approches innovantes* (p. 355-360). Presse de l'Université du Québec.
- Courcy, N., Gervais, M.-J., Shareck, O., Pullen Sansfaçon, A. et Cotton, J.-C. (2024). Avancement des droits des personnes trans et non-binaires au Québec. Dans J.-C. Cotton, A. Pullen Sansfaçon et N. Courcy (dir.), *Pratiques psychoéducatives auprès des jeunes trans et non-binaires : Enjeux contemporains et approches innovantes* (p. 45-68). Presse de l'Université du Québec.
- Davidson, T. W. (2015). A review of transgender health in Canada. *University of Ottawa Journal of Medicine*, 5(2), 40-45. <https://doi.org/10.18192/uojm.v5i2.1280>
- De Casanova, E., Brenner-Levoy, J. et Weirich, C. (2020). All the world's a con: Frontstage, backstage, and the blurred boundaries of cosplay. *Symbolic Interaction*, 44. <https://doi.org/10.1002/symb.533>

- Descheneaux, J. (2016). *Réflexion queer sur les communautés furry et cosplay : enjeux de l'identité sexuelle dans le jeu vidéo*. Implications philosophiques. <http://www.implications-hilosohiues.or/actualite/une/reflexion-ueer-sur-les-communautes-furr-et-cosla/>
- Durwood, L., McLaughlin, K. A., et Olson, K. R. (2017). Mental health and self-worth in socially transitioned transgender youth. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 56(2), 116-123.e2. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2016.10.016>
- Dwyer, S. C., et Buckle, J. L. (2009). The space between : On being an insider-outsider in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(1), 54-63. <https://doi.org/10.1177/160940690900800105>
- Dyer, C. (2021). Critical pedagogy and visual culture art education in a cosplay-based curriculum. *Transformative Works and Cultures*, 35. <https://doi.org/10.3983/twc.2021.1987>
- Enriquez, M. C. (2013). La contestation des politiques de changement d'identité de genre par les militantes et militants trans québécois. *Lien social et politiques*, 69, 181-196.
- Fortin, M- F. et Gagnon, J. (2016). *Fondements et étapes du processus de recherche : méthodes quantitatives et qualitatives* (3e éd.). Montréal, Québec : Chenelière éducation.
- Gackstetter Nichols, E. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum*, 33(2), 270-282. [10.1080/10304312.2019.1569410](https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569410)
- Gioia, F., De Clemente, M., Parrello, S., Boursier, V. (2020). Vulnerable narcissism and body image centrality in cosplay practice: A sequential mediation model. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 8(3). <https://doi.org/10.6092/2282-1619/mjcp-2556>
- Glasspool, L. (2023). Engagements with gender, sexuality, and authenticity in cosplay. Dans S. Salenius (éditrice), *Gender in japanese popular culture : Rethinking masculinities and femininities* (p. 241 - 270). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-12942-1>
- Gn, J. (2011) Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum*, 25(4), 583-593. [10.1080/10304312.2011.582937](https://doi.org/10.1080/10304312.2011.582937)
- Grant, J. M., Mottet, L. A., Tanis, J., Harrison, J., Herman, J. L., et Keisling, M. (2011). *Injustice at every turn a report of the national transgender discrimination survey*. [https://transequality.org/sites/default/files/docs/resources/NTDS\\_Report.pdf](https://transequality.org/sites/default/files/docs/resources/NTDS_Report.pdf)
- Guo, Y. (2022). The esthetics of cosplay. *Fashion Theory*, 26(6). <https://doi.org/10.1080/1362704X.2022.2065783>
- Haborak, F. K. (2020). Identity, curated branding, and the star cosplayer's pursuit of instagram fame. *Transformative Works and Cultures*, 34. <https://doi.org/10.3983/twc.2020.1949>
- Hale, M. (2014). Cosplay : Intertextuality, public texts, and the body fantastic. *Western Folklore*, 73(1), 5-37.

- Harper, A., et Singh, A. (2014). Supporting ally development with families of trans and gender nonconforming (TGNC) youth. *Journal of LGBT Issues in Counseling*, 8(4), 376–388. <https://doi.org/10.1080/15538605.2014.960127>
- Hillock, S. et Mulé, N. (2016). *Queering social work education*. Colombie-Britanique : UBC Press.
- Holmes, A. G. D. (2020). Researcher positionality—A consideration of its influence and place in qualitative research—A new researcher guide. *Shanlax International Journal of Education*, 8(4), 1-10.
- Hutabarat-Nelson, T.M. (2017). *Fantastical body narratives : Cosplay, performance, and gender diversity* [Thèse de doctorat, Université de Louisville]. <https://doi.org/10.18297/etd/266>
- Jamieson, M. K., Govaart, G. H., et Pownall, M. (2023). Reflexivity in quantitative research : A rationale and beginner's guide. *Social and Personality Psychology Compass*, 17(4), e12735. <https://doi.org/10.1111/spc3.12735>
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. (Édition 20e anniversaire). New York: Routledge.
- Johansson, L., Moe, M., et Nissen, K. (2022). Researching research affects : In-between different research positions. *Qualitative Research*, 22(3), 436-451. <https://doi.org/10.1177/1468794120985683>
- Kamlongera, M. I. (2023). 'So what's arts got to do with it?' : An autoethnography of navigating researcher positionality while co-creating knowledge. *Qualitative Research*, 23(3), 651-667. <https://doi.org/10.1177/14687941211045611>
- King, E. L. (2016). Tailored translations : Translating and transporting cosplay costumes. *Signata*, 7. <https://doi.org/10.4000/signata.1243>
- King, E.L. (2023). Creating the body beautiful cosplay: Crossdressing, cosplay, and hyper femininity/hyper masculinity. Dans S. Salenius (éditrice), *Gender in Japanese Popular Culture : Rethinking Masculinities and Femininities* (p. 209 - 240). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-12942-1>
- Kirkpatrick, E. (2015). Toward new horizons : Cosplay (re)imagined through the superhero genre, authenticity, and transformation. *Transformative Works and Cultures*, 18. <https://doi.org/10.3983/twc.2015.0613>
- Ladry, N.-J., Pullen Sansfaçon, A., Chadi, N., London-Nadeau, K., Taylor, A. B., Chan, A., Chiniara, L. et Saewyc, E. M. (2023). Abus et violence vécus par les jeunes trans et non binaires au Québec. *Criminologie*, 56(2), 295–322. <https://doi.org/10.7202/1107607ar>
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay | Lamerichs | transformative works and cultures. *Transformative Works & Cultures*, 7(3). <https://doi.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.3983/twc.2011.0246>
- Lamerichs, N. (2013). Cosplay - Material and Transmedial Culture in Play. *DIGRA Conference*.

- Lamerichs, N. (2014a). Cosplay: The affective mediation of fictional bodies. Fan Communities & Fandom Conference.  
[https://www.academia.edu/3298866/Cosplay\\_The\\_Affective\\_Mediation\\_of\\_Fictional\\_Bodies](https://www.academia.edu/3298866/Cosplay_The_Affective_Mediation_of_Fictional_Bodies)
- Lamerichs, N. (2014b). Costuming as subculture: The multiple bodies of cosplay. *Scene*, 2(1).  
[https://doi.org/10.1386/scene.2.1-2.113\\_1](https://doi.org/10.1386/scene.2.1-2.113_1)
- Lamerichs, N. (2015). Express yourself: An affective analysis of game cosplayers. Dans J. Enevold et E. MacCallum-Stewart (dir.), *Game Love* (p. 125-154). McFarland.
- Lamerichs, N. (2018a). *Productive fandom: Intermediality and affective reception in fan cultures*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv65svxz>
- Lamerichs, N. (2018b). Cosplay and conventions: Exporting the digital. Dans J. Banks (dir.), *Avatar, assembled : the sociotechnical anatomy of digital bodies* (p. 199-230). Peter Lang Publishing.
- LeBel, J. (2023, 20 septembre). Anti-trans rallies met with counter-protests across Ontario. *Global News*.  
<https://globalnews.ca/news/9973504/anti-trans-rallies-met-with-counter-protests-across-ontario/>
- Lemmons, V.E. (2019). *Cosplaying with gender : Freedoms and limitations to gender exploration at canadian anime conventions* [Mémoire de maîtrise, Université de Carleton].
- Leyman, A. (2022). Use of digital platforms by autistic children and young people for creative dress-up play (cosplay) to facilitate and support social interaction. *Digital Geography and Society*, 3.  
<https://doi.org/10.1016/j.diggeo.2022.100039>.
- Lome, J. K. (2016). The creative empowerment of body positivity in the cosplay community. *Transformative Works and Cultures*, 22. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2016.0712>
- Medico, D. (2020). Quelques considérations critiques et cliniques sur le genre et ses dissident.e.s. *In Analysis*, 4(3), 374-382. <https://doi.org/10.1016/j.inan.2020.10.006>
- Medico, D. (2021). Que comprendre de l'expérience des jeunes trans pour favoriser la résilience ? Un modèle basé sur la reconnaissance. *RIREA*, vol. 8. <https://doi.org/10.7202/1082073ar>
- Medico, D., et Pullen-Sansfaçon, A. (2017). Pour des interventions anti-oppressives auprès des jeunes trans : nécessités sociales, évidences scientifiques et recommandations issues de la pratique. *Service Social*, 63(2), 21–34. <https://doi.org/10.7202/1046497ar>
- Medico, D. et Pullen Sansfaçon, A. (2024). Contexte et fondements des interventions transaffirmatives en santé mentale. Dans J.-C. Cotton, A. Pullen Sansfaçon et N. Courcy (dir.), *Pratiques psychoéducatives auprès des jeunes trans et non-binaires : Enjeux contemporains et approches innovantes* (p. 69-88). Presse de l'Université du Québec.
- Ministère de la Justice. (2017). *Le plan d'action gouvernemental de lutte contre l'homophobie et la transphobie 2017-2022*. Gouvernement du Québec. [https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/gouv/homophobie-transphobie/PL\\_action\\_PLCHT\\_2017-2022\\_MJQ.pdf](https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/gouv/homophobie-transphobie/PL_action_PLCHT_2017-2022_MJQ.pdf)

Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS). (2023). *Santé et bien-être des personnes de la diversité sexuelle et de la pluralité de genre : lignes directrices*. Direction des communications du ministère de la Santé et des Services sociaux.  
<https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/2023/23-302-01W.pdf>

Mountfort, P. (2023). Cosplay: The fictional mode of existence by Frenchy Lunning (Review). *Journal of Asia-Pacific Pop Culture* 8(1):138–49.

Mountfort, P., Escurignan, J., Lamerichs, N., et Scott, S. (2023). Cosplay roundtable. *Journal of Asia-Pacific Pop Culture*, 8(1), 127–137. <https://doi.org/10.5325/jasiapacipopcult.8.1.0127>

Mountfort, P., Peirson-Smith, A., et Geczy, A. (2019). *Planet cosplay: Costume play, identity and global fandom*. Intellect. <https://doi.org/10.2307/j.ctv36xvxb4>

Okabe, D. (2012). Cosplay, learning, and cultural practice. Dans M. Ito, D. Okabe et I. Tsuji (éds.), *Fandom unbound : otaku culture in a connected world* (p. 225-249). New Haven: Yale University Press.

Olson, K. R., Durwood, L., DeMeules, M., et McLaughlin, K. A. (2016). Mental health of transgender children who are supported in their identities. *Pediatrics*, 137(3).  
<https://doi.org/10.1542/peds.2015-3223>

Olson-Kennedy, J., Chan, Y.-M., Garofalo, R., Spack, N., Chen, D., Clark, L., Ehrensaft, D., Hidalgo, M., Tishelman, A., et Rosenthal, S. (2019). Impact of early medical treatment for transgender youth: Protocol for the longitudinal, observational trans youth care study. *JMIR Research Protocols*, 8(7). <https://doi.org/10.2196/14434>

Peiyu Savard, M.-C., Pullen Sansfaçon, A. et Gelly, M. (2022). Regards sur les difficultés vécues lors de la transition chez les jeunes ayant détransitionné. *Revue jeunes et société*, 7(1), 92–117.  
<https://doi.org/10.7202/1108237ar>

Petrovic, M. (2019). *Cosplay crash course*. Ohio: Impact Books.

Plante, M. (2024). *Jeunes adultes non-binaires : expériences ayant influencé la construction et l'affirmation de leur identité de genre*. [Mémoire de maîtrise, Université Laval]

Pullen Sansfaçon, A. (2015). Parentalité et jeunes transgenres : un survol des enjeux vécus et des interventions à privilégier pour le développement de pratiques transaffirmatives. *Santé Mentale Au Québec*, 40(3), 93–107. <https://doi.org/10.7202/1034913ar>

Pullen Sansfaçon, A., Blanchet Garneau, A., Gosselin-Lavoie, C., Agostini Marchese, E., Rahm, J., Gelly, M.A., Koubeissy, R., Planchat, T. (2025) *La positionnalité de la personne chercheuse : rapport de synthèse du projet de mobilisation des connaissances*. CRI-JaDE. <https://crcrepares.ca/wp-content/uploads/2025/04/Rapport-cdp-positionnalite-version-finale-.pdf>

Pullen Sansfaçon, A., Dionne, N., Planchat, T., Dyer, J., Picket, S., Temple-Newhook, J., Manning, K., James, J., et Davis, J. (2022). Expérience et vécu des parents d'enfants trans et de la diversité de genre vivant en région. *Service Social*, 68(2), 107–124. <https://doi.org/10.7202/1101459ar>

- Pullen Sansfaçon, A, Hébert, W., Lee, E. O. J., Faddoul, M., Tourki, D., et Bellot, C. (2018). Digging beneath the surface: Results from stage one of a qualitative analysis of factors influencing the well-being of trans youth in Quebec. *International Journal of Transgenderism*, 19(2), 184–202. <https://doi.org/10.1080/15532739.2018.1446066>
- Pullen Sansfaçon, A. et Medico D. (dir.). (2021). *Jeunes trans et non binaires : de l'accompagnement à l'affirmation*. Remue-ménage.
- Pullen Sansfaçon, A., Medico, D., Riggs, D., Carlile, A., et Suerich-Gulick, F. (2021). Growing up trans in Canada, Switzerland, England, and Australia: Access to and impacts of gender-affirming medical care. *Journal of LGBT Youth*, 20(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/19361653.2021.1924918>
- Rahman, O., Wing-Sun, L. et Hei-man Cheung, B. (2012) "Cosplay": Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341. [2752/175174112X13340749707204](https://doi.org/10.175174112X13340749707204)
- Riggs, D. (2019). *Working with transgender young people and their families : A critical developmental approach*. Palgrave.
- Rosenberg, R. S., et Letamendi, A. M. (2018). Personality, behavioral, and social heterogeneity within the cosplay community. *The Future of Fandom*, 28. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2018.1535>.
- Rouse, L. et Salter, A. (2021). Cosplay on demand? Instagram, OnlyFans, and the gendered fantrepreneur. *Social Media + Society*, 7(3). [1177/20563051211042397](https://doi.org/10.1177/20563051211042397)
- Russell, S.T., Pollitt, A. M., Li, G. et Grossman, A. H. (2018). Chosen name use is linked to reduced depressive symptoms, suicidal ideation, and suicidal behavior among transgender youth. *Journal of Adolescent Health*, 6, 503-505.
- Sacredflamingheart. (2010, 11 août). Misperceptions - Cosplaying and gender Identity. *Trans-Cosplayers*. <https://www.deviantart.com/trans-cosplayers/journal/Misperceptions-Cosplaying-and-Gender-Identity-224772738>
- Salkowitz, R. (2012). *Comic-Con and the business of pop culture: What the world's wildest trade show can tell us about the future of entertainment*. New York: McGraw Hill.
- Scott, S. (2015). "Cosplay is serious business": Gendering material fan labor on Heroes of cosplay. *Cinema Journal*, 54(3), 146-154. [1353/cj.2015.0029](https://doi.org/10.1353/cj.2015.0029)
- Shuster, S.M. (2021). *Trans medicine*. NYU Press.
- Sorbara, J. C., Chiniara, L. N., Thompson, S. et Palmert, M. R. (2020). Mental health and timing of gender-affirming care. *Pediatrics*, 146(4). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-3600>
- Spade, D. (2011). *Normal life : Administrative violence, critical trans politics and the limits of law*. South End Press.
- Spivey, L. et Edwards-Leeper, L. (2019). Future directions in affirmative psychological interventions with transgender children and adolescents. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 48(2), 343-356. <https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1534207>

Susset, F. et Rabiau, M. (2021). L'accompagnement thérapeutique des adolescent.e.s en transition. Dans A. Pullen Sansfaçon et D. Medico (dir.), *Jeunes trans et non binaires : de l'accompagnement à l'affirmation* (p. 287-305). Remue-ménage.

Syphrit Kingston, C. (2015). Con culture: A survey of fans and fandom. *Journal of Fandom Studies*, 3(2). 1386/jfs.3.2.211\_1

Table nationale de lutte contre l'homophobie et la transphobie des réseaux de l'éducation. (2017).

*Mesures d'ouverture et de soutien envers les jeunes trans et les jeunes non binaires – Guide pour les établissements d'enseignement*. Gouvernement du Québec.  
<https://tablehomophobietransphobie.org/wp-content/uploads/2018/01/Brochure-Jeunes-Trans-Web.pdf>

Taylor, A.B., Chan, A., Hall, S.L., Pullen Sansfaçon, A., Saewyc, E. M., et l'équipe de recherche de l'enquête canadienne sur la santé des jeunes trans. (2020). *Être en sécurité, être soi-même 2019 : résultats de l'enquête canadienne sur la santé des jeunes trans et non-binaires*. [Rapport]. Vancouver, Canada : Stigma and Resilience Among Vulnerable Youth Centre, Université de la Colombie-Britannique. <https://www.saravyc.ubc.ca/2020/03/31/etre-en-securite-etre-soi-meme-2019/>

Telfer, M.M., Tollit, M.A., Pace, C.C. et Pang K.C. (2018) Australian standards of care and treatment guidelines for transgender and gender diverse children and adolescents. *The Medical Journal of Australia*, 209(3), 132–6. doi:10.5694/ mja17.01044

The Trevor Project. (2020). *2020 National survey on LGBTQ youth mental health*. New York, New York: The Trevor Project. <https://www.thetrevorproject.org/wp-content/uploads/2020/07/The-Trevor-Project-National-Survey-Results-2020.pdf>

Tidwell, J. T. (2017). *Attitudes, knowledge, and skills among nurse practitioners providing care to transgender patients*. (Thèse de doctorat). Université d'Arizona. Récupéré de ProQuest Dissertation & Theses. (10275173)

Tompkins, J. E. (2019). Is gender just a costume? An exploratory study of crossplay. *Transformative Works & Cultures*, 30(7).

Travers, R., Bauer, G., Pyne, J., Bradley, K. Gale, L. et Papadimitriou M. (2012, 2 octobre). *Impacts of strong parental support for trans youth: A report prepared for Children's aid society of Toronto and Delisle youth services*. [Rapport TransPulse]. <https://transpulseproject.ca/wp-content/uploads/2012/10/Impacts-of-Strong-Parental-Support-for-Trans-Youth-vFINAL.pdf>

Trudel, L., Simard, C. et Vonarx N. (2007). La recherche qualitative est-elle nécessairement exploratoire? *Recherches qualitatives*, 5, 38-45. [https://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/hors\\_serie/hors\\_serie\\_v5/trudel.pdf](https://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/hors_serie/hors_serie_v5/trudel.pdf)

Tunney, C. (2024, 15 février). CSIS warns that the 'anti-gender movement' poses a threat of 'extreme violence'. *CBC News*. <https://www.cbc.ca/news/politics/csis-lgbtq-warning-violence-1.7114801>

Turban, J. L, King, D. Carswells, J. M. et Keuroghlian, A. S. (2020). Pubertal suppression for transgender youth and risk of suicidal ideation. *Pediatrics*, 145(2). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-1725>

- von Unger, H., Huber, A., Kühner, A., Odukoya, D., et Reiter, H. (2022). Reflection labs : A space for researcher reflexivity in participatory collaborations. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 16094069221142460. <https://doi.org/10.1177/16094069221142460>
- Vardell, E., Wang, T., et Thomas, P. A. (2022). "I found what I needed, which was a supportive community": An ethnographic study of shared information practices in an online cosplay community. *Journal of Documentation*, 78(3), 564–579. <https://doi.org/10.1108/JD-02-2021-0034>
- Veale J, Saewyc E, Frohard-Dourlent H, Dobson S, Clark B et la Canadian Trans Youth Health Survey Research Group. (2015). *Being safe, being me: Results of the canadian Trans youth health survey*. [Rapport]. Vancouver, BC: Stigma and Resilience Among Vulnerable Youth Centre, School of Nursing, University of British Columbia. <https://eduq.info/xmlui/bitstream/handle/11515/37848/results-canadian-trans-youth-health-survey-saravyc-ubc-2015.pdf>
- Winge, T.M. (2018). *Costuming cosplay : Dressing the imagination* (1<sup>ère</sup> éd.). Bloomsbury Visual Arts.
- Winter, S., Chalungsooth, P., Teh, Y. K., Rojanalert, N., Maneerat, K., Wong, Y. W., Beaumont, A., Wah Ho, L. M., Gomez, F. "Chuck", & Macapagal, R. A. (2009). Transpeople, transprejudice and pathologization: A seven-country factor analytic study. *International Journal of Sexual Health*, 21(2), 96–118. <https://doi.org/10.1080/19317610902922537>