

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Suomalainen otaku

anime ja manga suomalaisessa nuorisokulttuurissa

Pekka Koukkula

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

05/2012

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Pekka Koukkula	Sivumäärä 47 ja 2 liitesivua
Työn nimi Suomalainen otaku – anime ja manga suomalaisessa nuorisokulttuurissa	
Ohjaava(t) opettaja(t) Maria Kontinen, Regina Pesonen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Humanistinen ammattikorkeakoulu	
Tiivistelmä <p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, kuinka japanilainen manga- ja animekulttuuri on saapunut suomalaiseen nuorisokulttuuriin. Tutkimalla uutta trendi-ilmiötä suomalaisessa nuorisokulttuurissa, tämä opinnäytetyö lisää ymmärrystä kasvattajille ja kouluttajille. Tätä opinnäytetyötä voidaan hyödyntää myös nuorten kiusaamisen ymmärtämiseen ja nuorten animeharrastusten tukemiseen.</p> <p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli ottaa kontaktia nuoriin. Haastattelemalla nuoria saatiin suoraa tietoa, kuinka paljon tämä uusi kulttuurivirtaus vaikuttaa heidän elämäänsä. Opinnäytetyössä myös tarkastellaan haastatteluista tukevaa uutisointia japanilaisesta kulttuurista ja minkälainen kuva nuorista on heitä ympäröivällä yhteiskunnalla. Tämä opinnäytetyö sopii kaikille animesta ja mangasta kiinnostuneille, nuorille, nuorten huoltajille ja kaikille kasvatusaloille. Myös koulut ja koulutushenkilökunta voivat hyötyä ottaessaan kontaktia nuoriin ja ohjatessa nuorten innostusta kehittävään suuntaan.</p> <p>Tutkimuksen aineiston keruu toteutettiin pääosin vuoden 2011 aikana, mutta mukana on myös muutamia uutisia aikaisemmilta vuosilta ja vuodelta 2012. Haastatteluista kerättiin vuoden 2011 heinäkuussa järjestetyssä Animecon 2011 tapahtumassa sekä syksyllä Vihdissä Nummelanharjun koulussa yläaste- ja nuorilta.</p> <p>Tutkimusmateriaalia kertyi 15 haastattelua ja kaksi sähköpostikyselyä. Aineistossa on myös seitsemän uutisartikkelia Internetistä, jotka tukevat haastatteluista sekä kaksi lehtiartikkelia. Tutkimuksen tulokset voidaan jaotella neljään pääaiheeseen, jotka ovat harrastuksen avoimuus ja näkyvyys ulospäin, nuoren elämän vaikuttajana, japaniharrastuksen tulevaisuus Suomessa sekä Suomen suhtautuminen sarjakuviin ja piirrettyihin. Näissä aihealueissa käsitellään eri asioita, jotka liittyvät harrastuksen eri puoliin sekä hyviin että huonoihin.</p> <p>Näistä pääryhmistä ilmenee, että nuoret harrastavat japanilaista sarjakuvakulttuuria monipuolisesti ja he käyttävät viikossa hyvin paljon aikaa siihen. Tutkimuksessa ilmenee myös harrastuksen haittapuolia, joiden vuoksi jotkut nuoret ovat joutuneet kokemaan kiusaamista elämässään. Vaikka japanilaista kulttuuria tulee Suomeen valtavasti, ilmenee myös, etteivät manga ja anime käy minkään virallisen sisällön arvioinnin seulan lävitse. Japanilaisen mangan ja animen harrastus ei näytä loppumisen merkkejä, vaan haastatteluissa käy ilmi, että materiaalia harrastukseen tulee vain lisää kokoajan.</p> <p>Johtopäätöksenä voidaan tutkimuksesta todeta, että suomalaiset nuoret ovat saaneet Japanilaisesta kulttuurista uuden harrastuksen joka on tullut jäädäkseen. Tutkimuksessa on tullut esiin selkeästi nuorten mielipide harrastukseen ja heidän kokemuksensa ulkopuolisten kohtelusta. Opinnäytetyön tuloksia voidaan käyttää ymmärtämään paremmin japanilaisesta kulttuurista kiinnostuneita nuoria, ohjaamaan heitä ja hyödyntää heidän mielenkiintoaan tukemaan nuorten elämää.</p>	
Asiasanat animet, mangat, nuoret, nuorisokulttuuri, Japani	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Civic Activities and Youth Work

ABSTRACT

Author Pekka Koukkula	Number of Pages 49
Title Finnish otaku – anime and manga in Finnish youth culture.	
Supervisor(s) Maria Kontinen, Regina Pesonen	
Subscriber and/or Mentor HUMAK University of applied sciences	
Abstract <p>The goal of this thesis was to research how Japanese manga and animeculture has arrived to Finnish youth culture. By studying this new trend phenomenon in Finnish youth culture, this thesis increases understanding for pedagogue and educators. This thesis can also be used to understand youth bullying and supporting their anime hobbies.</p> <p>Purpose of this thesis was to take contact with youth. By interviewing youth, information was received how much this new culture affects their lives. In this thesis we also examine news about Japanese culture which supports interviews, and what kind of picture is given of youth to society around them. This thesis is good for anyone interested about anime and manga, youth, parents and all fields of education. Also schools and training personnel can benefit from taking contact with the young and guide their enthusiasm to improving direction.</p> <p>Gathering of material for this research was done mainly during the year 2011, but there is also few news from earlier years and from year 2012. Interviews were gathered at the Animecon 2011, which was organized during July of 2011, and from the youth at Nummelanharju's school at Vihti.</p> <p>Research material included 15 interviews and two email inquiries. Also included in the material is news articles from the Internet, which supports the interviews and two magazine articles. Results of the research can be divided to four main topic groups, which are openness of the hobby and visibility, influence in youth's life, future of Japanese hobby at Finland and Finland's attitude towards cartoons and animation. In these topic groups are dealt with different things which concerns different sides of the hobby, in good and bad.</p> <p>It turns out from these main groups that youth are engaged in the Japanese comic culture hobby very diverse and they use a lot of time per week to it. In the research is also shown the downsides of the hobby, by which the youth have had to suffer bullying in their lives. Even though Japanese culture arrives to Finland in huge amounts, it doesn't go through any official checking for prohibited content. Pursuit of Japanese anime and manga hobby doesn't show any signs of ending, but instead it just keeps on growing.</p> <p>As a conclusion we can point out that Finnish youth have take Japanese culture as their new hobby and it has come to stay. In the research are clearly stated opinions of youth to the hobby and their experiences from outsider treatment. Results of this thesis can be used to understand youth interested in Japanese culture better, guide them and use their interests to support their lives.</p>	
Keywords anime, manga, youth, youth culture, Japan	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 JAPANILAISEN KULTTUURIN HISTORIAA LYHYESTI	7
2.1 Japanilaisen sarjakuvan ja animaation historiaa	9
2.2 Japanilaisen kulttuurin rantautuminen Suomeen	12
2.3 Japanilaisten nuorten elämä	13
3 ANIMAATIO JA SARJAKUVA JAPANILAISESSA JA SUOMALAISESSA POPULAARIKULTTUURISSA	15
3.1 Japanilainen populaarikulttuuri	15
3.2 Japanilaista sarjakuvatarjontaa Suomessa	16
4 OPINNÄYTETYÖTUTKIMUKSEN TOTEUTUS	17
4.1 Opinnäytteen tutkimuskysymykset ja hyödyllisyys.	19
4.2 Aineiston hankinta ja opinnäytetyön toteutus	20
4.3 Opinnäytetyön luotettavuus	22
5 TUTKIMUKSEN TULOKSET	22
5.1 Harrastuksen avoimuus ja näkyvyys ulospäin	23
5.2 Nuoren elämän vaikuttajana	27
5.3 Japaniharrastuksen tulevaisuus Suomessa	32
5.4 Suomen suhtautuminen sarjakuviin ja piirrettyihin	36
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	39
LÄHTEET	46
LIITTEET	48

1 JOHDANTO

Suomalainen katukuva on varsin omanlainen siinä mielessä, että kun sitä katsoo, niin näkee samalla sekä oman vahvan suomalaisen kulttuurin että myös pienen pieniä vivahteikkaita pilkkuja muista kulttuureista. Myös suomalaisessa nuorisokulttuurissa pätee tämä sama asia, kun katsomme nuorisokerhojen kävijöitä. Aina kuitenkin jokaisella nuorella on oma elämänsä ja identiteettinsä pintaa syvemmillä. Tässä opin- näytetyössäni tahdon syventyä erityiseen nuorisokulttuuriin, joka on saapunut suomalaisten nuorten sydämiin Japanista.

Suomalaiset ovat olleet omalla tavallaan kovia kuluttamaan sarjakuvia aina Tex Wil- leristä Aku Ankkaan, ja Hesarin sivuilta luetaan päivän uusi Viivi ja Wagner sekä muut. Sarjakuvia lukevat sekä nuoret että aikuiset, mutta aikuiset koko ajan vähem- män kuin ennen. Kuitenkin Suomeen on saapunut uusi erittäin suosittu kulttuuri, joka toi mukanaan uuden tyyppisen sarjakuvan. Tämän uuden sarjakuvakulttuurin nimi on manga ja sen animaatioversion nimi anime. Maailmassa on miljoonia ja taas miljoo- nia erilaisten mangasarjojen seuraajia ja fanikuntia, joita löytyy myös Suomesta, eri- tyisesti nuorten parista. Joka vuosi järjestetään erilaisia tapahtumia, yleisnimeiltään Coneja, joissa saman harrastuksen ihmiset kerääntyvät pitämään hauskaa yhdessä.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tuoda nuorisotyöntekijöille esiin uusi maail- ma, jota nuoret yhä kasvavassa määrin seuraavat, kokevat sen harrastuksena ja jo- pa elämäntyylinä. Monet nuorisotyöntekijät (erityisesti vanhempi sukupolvi) eivät tie- dä japanilaisesta sarjakuvakulttuurista paljoakaan. Yritän kuitenkin tuoda ydinasioita esiin opinnäytetyössäni, jotta tämän opinnäytetyön lukijat ymmärtäisivät edes vähän monille nuorille tärkeästä asiasta. Mangalla ja animella on pitkät perinteet Japanissa ja se on siellä yhtä suuri kulttuuri kuin länsimaissa elokuvat ellei jopa suurempikin. Japanin katukuvassa animetytöt kertovat ohjeita ohjekylteissä, esiintyvät mainoksis- sa ja vastaan voi tulla animehahmoiksi pukeutuneita japanilaisia arkipäiväisessä elämässä, koska siellä se on ihan normaalia.

Kuinka japanilainen populaarikulttuuri näkyy Suomessa? Entä kuinka paljon se vaikuttaa meidän suomalaiseen nuorisoon? Näiden tutkimuskysymyksien avulla aloin selvittämään tätä erilaista maailmaa.

Käyn tässä opinnäytetyössäni läpi muun muassa myös japanilaisen kulttuurin taustaa sekä mangan taustaa lyhyesti. Kuitenkin edes perusfaktojen ymmärtäminen auttaa ymmärtämään koko mangakulttuurin ydinasioita ja miksi asiat ovat niin kuin ovat. Keskeisin osa opinnäytetyötäni on kuitenkin tutkimusosio, jossa käyn läpi eri asioita, jotka koskevat nuoren elämää ja heidän intohimoaan mangan maailmaan.

Haastattelin jonkin verran nuoria eri paikoissa, muun muassa aiheeseen liittyvässä tapahtumassa ja yläastenuoria Nummelanharjun koulussa. Analysoin nämä haastattelut ja käyn läpi eri uutisaiheita, jotka liittyivät näihin samoihin asioihin. Tutkimuksessani ilmenee nuorten ajankäyttö animen ja mangan maailmassa, sekä kuinka syväälle he oikeastaan sinne menevät. Joidenkin nuorten elämään kuuluu pukeutuminen suosikkihahmoikseen, joillakuilla pelkästään tapahtumissa, mutta vähän jokapäiväisessä elämässä. Käsittelen myös nuorten ympärillä olevaa mangakulttuuria ja siihen suhtautumista. Nykypäivän Suomesta löytyy pelkästään mangaa ja animeen keskittyviä kauppoja ja jopa yksi kahvilakin Japanin malliin. Vaikka tämä kulttuuri kasvaa ja vahvistuu, nuoret joutuvat kokemaan kuitenkin syrjintää ja vaikeita tilanteita heidän harrastuksensa myötä.

Toivon, että opinnäytetyöstäni on lukijalle hyötyä kasvatukseen tai opetukseen, sekä kriittistä tietoa myös kyseisen kulttuurin ikärajoista ja mihin ne perustuvat. On tärkeää, että nuoret löytävät uusia kiinnostuksen kohteita, jotka siivittävät heidän elämänsä eteenpäin. On myös tärkeää, että nuorison kanssa työtä tekevät tietävät että on myös korkean ikäsuosituksen merkitsemiä sarjoja jotka voivat olla nuorelle haitallisia. Tällöin he voivat kohdata nuori halutulla tavalla sekä mahdollisesti päästä keskustelemaan nuoren kanssa helpommin, jos keskustelija tietää edes hieman, mistä puhutaan.

2 JAPANILAISEN KULTTUURIN HISTORIAA LYHYESTI

Japanilaisella kulttuurilla on ehkäpä yksi maailman värikkäimmistä historioista. Se on ollut eristäytyneenä omalla saarellaan, jota on suojannut myrskyisät meret. Se on suojannut mantereelta tulleet valloitusyritykset ja samalla myös hyökyaallonomaiset kulttuurivaikutteet. Ehkäpä sen vuoksi japanilainen kulttuuri on voinut kehittyä omanlaisekseen sekä sulatella hitaasti muista kulttuureista tulleita vaikutteita. Varsinainen japanilaisten alkuperä on vaipunut historian hämääriin, mutta on turvallista olettaa, että nykyjapanilaiset ovat sekoitus sekä mantereelta tulleista että etelämpää Malaijin suunnalta tulleesta väestöstä. (Fält 2002, 9.)

Japanilainen kulttuuri oli kehittynyt kaikessa rauhassa täysin ilman länsimaisia vaikutteita aina 1200-luvulle saakka, jolloin venetsialainen tutkimusmatkailija Marco Polo, hänen isänsä Niccolo ja isänsä veli Maffeo, viettivät yli 20 vuotta Kiinassa. Tuona aikana Marco Polo hankki tietoja Japanista. Hänen välittämänsä kokonaiskuva Japanista oli erittäin myönteinen. Hän korosti japanilaisten vaurautta ja sitä kuinka heillä oli niin paljon vaurautta, ettei kukaan voinut laskea sen rikkautta. Hän myös kuvasi myös japanilaisia ihmisiä hyväluontoisiksi, hyvännäköisiksi ja hyvätapaisiksi. Tämä kuvaus herätti siinä määrin huomiota, että muun muassa Kolumbus halusi löytää tämän tarunomaisen Japanin saaren matkallaan Intiaan. (Fält 2002, 72–73.)

Ensimmäiset eurooppalaiset, portugalilaiset, saapuivat Japaniin 25. elokuuta vuonna 1543, kun myrsky ajoi heidän laivansa kohti Tanegashiman saarelle. Merkittävin länsimaisen kulttuurin vaikuttaja oli kristinusko, ja Japaniin saapuikin paljon jesuiittoja vuonna 1549 Francis Xavierin johdolla. Kristinuskon leviämistä edisti tuolloin poliittinen ja henkinen hajaannus, joka oli seurausta sata vuotta kestäneestä sisällissodasta. Kuitenkaan kristinusko ei saavuttanut suurta suosiota Japanissa vaikka ihmiset siellä olivat hyvin suvaitsevia eri uskontoja kohtaan. Parhaimmillaankin kristinusko levisi vain noin kahteen prosenttiin koko väestöstä, joka sittemmin on pienentynyt väestömäärän kasvettua. (Fält 2002, 73–75.) Nykyään noin alle prosentti on enää kristinuskossa, joten kristinusko ei ole koskaan saanut kovin suurta otetta väestöstä. Silti kristinuskosta otetaan paljon vaikutteita eri tarinoihin raamatun tarinoiden kiinnostavuuden takia.

Japanilaiset omaksuivat heidän elämäänsä paljon eri asioita länsimaisesta kulttuurista kaupankäynnin kautta. Vaikka kristinuskon leviäminen ei edistynytkään halutulla tavalla, kaupankäynti kukoisti aikansa. Japanilaiset omaksuivat länsimaisista tekniikoista muun muassa aseidenvalmistusta, laivanrakennusta, kaivostoimintaa, metallurgiaa sekä kuvataidetta. Kaupankäynnin myötä japanilaisten elämään tuli myös arkipäivän esineitä ja luksustuotteita kuten villa, sametti, tupakka, peruna, vesimeloni sekä moskiittoverkot. Tosin niiden käyttö japanilaistettiin hyvin pian jolloin niiden alkuperä unohtui. (Fält 2002, 77–79.)

Japani on sotinut erittäin paljon historiansa aikana, ja varsinkin sisällissodat ovat muokanneet Japanin maan politiikkaa ja asenteita. Kautta tunnetun historian Japania ovat hallinneet eri klaanien johtajat, hallitsijat, daimyot, shogunit sekä myöhemmin yhtenäisempää Japania keisari. Vuonna 1868 opposition joukot valtasivat Kioton keisarillisen palatsin ja julistivat keisarillisen uudistuksen nuoren keisari Meijin nimissä. Tämän jälkeen käytiin vielä sisällissota Boshin, jonka jälkeen uusi keisarillinen valta oli lujittanut asemansa. Keisariuteen liittynyt poliittinen ajattelu sai 1800-luvulla uutta tulta ulkovaltojen uhasta Japanin koskemattomuudelle. Ajateltiin, että ainoastaan torjumalla muun maailman ”barbaarit”, shogun saattoi kunnioittaa keisaria. Keisariutta oli helppo käyttää symbolina, koska se perinteisesti oli ollut hyvin vähän sidoksissa käytännön politiikkaan ja koska se oli ollut aina moraalisen auktoriteetin riippumaton symboli, johon hallitsevat piirit olivat saattaneet vedota valtansa puolustamiseksi. Tahdottiin kuitenkin vahvistaa keisarin asemaa politiikassa, sillä sotilaallinen hallinto oli osoittanut aikaisempaan vuosisatana tehottomuutensa erityisesti taloudenpidossa. (Fält 2002, 83–89, 99–102.) Olen aina pitänyt japanilaista mentaliteettia kadehdittavana. Militaristinen isänmaallisuus oli pitkään japanilaisten sydämissä, aina toiseen maailmansodan loppuun saakka. Oli kunniallista taistella Japanin joukoissa ja häviämistä ei sallittu. Jopa kotirintamalla toisinajatteliijoita ei sallittu ja omaan ylivoimaiseen voittoon uskottiin loppuun saakka. Ehkä tämä ajattelutapa on vieläkin japanilaisten ajatusten takana, uskollisuus loppuun saakka. Valitettavasti tämä on johtanut monenlaisiin sosiaalisiin ongelmiin Japanissa.

Rekonstruktio toisen maailmansodan jälkeen oli japanilaisille uuden aikakauden alkua. Amerikkalaisen miehityksen alla Japani jälleenrakensi, mutta vieraan vallan vaikutukset näkyivät selkeästi lähes kaikessa. Vaikka amerikkalaiset miehittäjät olivat

vain seitsemän vuotta Japanissa, oli se muuttava tekijä Japanin historiassa. Japanilaisten asenteet olivat muuttuneet positiivisempaan suuntaan heidän huomattessaan, että vieras valta ei ollutkaan sellainen hirviö kuin oltiin sodan aikana kuviteltu. Japani riisuttiin aseista, demilitarisoitiin ja Japania kiellettiin hankkimasta armeijaa, joten se ei muodostaisi uutta uhkaa maailmanrauhalle. Miehistystä ei juurikaan vastustettu ja velvollisuudentunto, joka oli auttanut japanilaisia kestämään sodan vaikeudet, muuttui positiiviseksi asenteeksi ja jopa innostuneeksi yhteistyöksi uusien vallanpitäjien kanssa. Vaikuttava tekijä oli myös miehityksen johtaja, kenraali Douglas MacArthurin persoona. Hän oli omaksunut japanilaiseen kulttuuriin sopivan isällisen asenteen, ja itseensä luottavaisena hän innosti japanilaisia sodanjälkeisinä ankeina vuosina antaen heille toivoa paremmasta tulevaisuudesta. Miehittäjien kansallisuudella oli demokratian muodostumiselle suuri vaikutus. On jopa arveltu, että jos Neuvostoliitto olisi miehittänyt Japanin, japanilaisten kyvyt kansalliseen suunnitteluun ja kollektiiviseen ponnisteluun olisivat epäilemättä tehneet maasta kommunistisen mallivaltion. Koska miehitystä johti Yhdysvallat, suuntautui Japani kohti demokratiaa. (Fält 2002, 146–151.)

Nykypäivän Japanin kuva on edelleen kuitenkin omanlaisensa maailmassa. Vaikka se on sulauttanut itseensä varsinkin amerikkalaista kulttuuria hyvin paljon, ei se silti ole muuttunut amerikkalaisen oloiseksi, vaan se on ”japanilaistanut” muun muassa McDonald’sin hampurilaisketjun omannäköisekseen. Länsimaalainen rakennussuunnittelunkin se on omaksunut, mutta muokannut niin, että se näyttää japanilaiselta. ”Uudenlainen japanilaisuus” on vedonnut moniin omiin ja ulkomaisiin tarkkailijoihin siinä määrin, että japanilaista kulttuuria on alettu pitää ainutlaatuisena, muista poikkeavana ja ulkopuolisille vaikeasti avautuvana, mikä heijastaa jopa aiempien keisari- ja nationalistien ajatuksia, tiedottomasti tai tietoisesti. Menneisyys antaa avaimen japanilaisen nykykulttuurin ymmärtämiseen. (Fält 2002, 153–155.)

2.1 Japanilaisen sarjakuvan ja animaation historiaa

Japanilaisessa visuaalisessa maailmassa kuva ja merkki ovat niin yhtä, että edes kuvan tekemistä ja kirjoittamista ei voi käsitteellisesti täysin erottaa (Tuovinen 2002, 172). Japanilaista sarjakuvaa ilmentämään on käytetty sanaa manga, joka kirjaimelli-

sesti käännettynä tarkoittaa ”sutaistuja kuvia”, karkeasti käännettynä se taas tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa. Suomalaisissa sanakirjoissa mangaa ei tunneta. (Gravett 2005, 9.) Japanilaisella sarjakuvalla on pitkä historia ja sen alkua ei voida määrittellä mitenkään tietylle vuosisadalle. Sanan manga keksi japanilainen puupiirtäjä Katsuhiko Hokusai (1760–1849), joka jo silloin piirsi riemastuttavia pilakuvia ympäristönsä arkipäiväisistä tapahtumista. (Fält 2002, 188.)

Missä hyvänsä ihminen eläikin, ennakkoluulo tuntuu olevan välttämätön seuralainen käsitteelle sarjakuva. Mangaan pätee sama kuin mihin tahansa muuhun suosittuun julkaisumuotoon: tarkempi tutustuminen paljastaa yllättäviä ja odottamattomia syvyyksiä ja totuuksia ylikuohuvien sivujen valtamerestä. Menneisyyden haamu, joka yhdisti sarjakuvan ja heikon lukutaidon, elvytettiin New York Timesissa 10. tammikuuta vuonna 2002. Sen artikkelissa kerrottiin, että japanilaisten heikko lukutaito johtuu siitä, että he lukevat kulttuurillisesti ala-arvoista mangaa sen sijaan, että painaisivat mieleensä niitä tuhansia merkkejä, joita tarvitaan painetun japanin kielen ymmärtämiseen. Myöhemmin lehden oli julkaistava oikaisu, jossa kerrottiin japanilaisten lukutaidon olevan paljon amerikkalaisia edellä. (Gravett 2005, 8-9.) Itse ajattelen asian niin, että on huomioitava sarjakuvakirjan lukemiseen kuluva aika. Aikaa ei kulu yhtä paljon mangapokkariin kuin kirjaan, joten japanilaiset kuluttavatkin niitä huomattavasti nopeammin kuin tavallisia kirjoja.

Japanilaiset ottivat amerikkalaisesta sarjakuvasta perusteet, kuvan, ruudun ja sanan väliset suhteet, ja japanilaistivat ne yhdistämällä ne viihteelliseen ja omaleimaiseen populaaritaiteeseensa. Sanomalehtisarjakuvien kulta-aikana 1900-luvun ensimmäisinä vuosikymmeninä sarjakuva hallitsi Yhdysvalloissa yhtä suurta osaa mediavallasta kuin nykyään Japanissa. Nämä päivittäiset seikkailut viehättivät niin vanhoja kuin nuoriakin. Huhuttiin jopa, että itse presidentti oli soittanut Dick Tracyn piirtäjälle tietääkseen, mitä seuraavana päivänä tapahtuisi. Sarjakuvat inspiroivat ja valloittivat ihmisiä ja niistä tehtiin radio-ohjelmia, tv-sarjoja ja kokoillan elokuvia. Sarjakuvat olivat yhtä suuria amerikkalaisia symboleja kuin Hollywood elokuvatkin. Mutta amerikkalaiset sarjakuvat alkoivat kärsiä, kun ne alkoivat käsitellä tosielämän aiheita ja saavuttaa varttunuttakin lukijakuntaa, koska kylmän sodan juuri alkaessa sarjakuviin kiinnitettiin moralistinen huomio. Niitä syytettiin nuorisoväkivallan lisääntymisestä, eivätkä kustantajat enää uskaltaneet vapaasti antaa piirtäjien tehdä sarjakuviaan.

Niiden julkaisua rajoitettiin kommunistivainojen vallitessa ja sarjakuvia syytettiin kommunismin tukemisesta. Samaan aikaan, kun Yhdysvalloissa sarjakuvien kulta-aika alkoi hiipua, Japanissa se vasta käynnistyi. Juuri sotien jälkeen amerikkalaisten miehittäjien kautta sarjakuvat saavuttivat japanilaisetkin. Värikkäät ja kuvalliset kertomukset tekivät niin suuren vaikutuksen japanilaisiin lapsiin ja nuoriin, että se jäi kiinni kuin purukumi. (Gravett 2005, 10–13.)

Japanilaiset alkoivat tehdä omia sarjakuviaan käyttäen samaa sivukokoa kuin amerikkalaiset, mutta heidän sarjakuvansa olivat halvempia mustavalkoisina sekä huonolaatuiselle paperille painettuna. Tämän kuitenkin korvattiin sillä, että sarjakuvat olivat monipuolisempia ja monisivuisempia. Aiheiden kirjo laajentui pikkuhiljaa lukijakunnan kasvaessa, mutta jostain syystä sarjakuvat aina törmäivät vastarintaan alkaessa käsitellä haastavia ja vakavia aiheita. Japanilaisilla on vapautuneempi suhtautuminen sukupuolisuuden ja ruumiintoimintojen esittämiseen kuin eurooppalaisilla ja amerikkalaisilla. Ei siis ihme, että länsimaalaiset aikoinaan närkästyivät painokuvien suorasukaisuudesta. (Gravett 2005, 13.)

Mangan menestys osoittaa, että koolla on merkitystä. Alkuperäiset amerikkalaiset 1930-luvun sarjakuvalehdet olivat 64-sivuisia neliväripainettuja kokoelmia erilaisia tarinoita. Kun tuotantokustannukset nousivat, kustantajat vähensivät pikkuhiljaa sivujen määrää. Nykypäivän 32-sivuiset sarjakuvat ovat olleet sellaisia 1950-luvulta lähtien, mutta hinta nousi. Alkuperäiset sarjakuvalehdet maksoivat vain 10 senttiä, mutta jo 1960-luvulla niiden hinta alkoi nousta ja 70- ja 80-luvuille päästessä hinnat nousivat pilviin. Nykyään 32-sivuiset sarjakuvalehdet maksavat keskimäärin kolme dollaria ja sisältävät noin 20 sivua sarjakuvia sekä niiden lisäksi mainoksia. Sitä vastoin japanilaiset sarjakuvat myyvät niiden tarinoillansa sekä tarinoiden määrällä. Suurin osa tarinoista on jatkosarjoja, muistuttaen alkuperäisiä amerikkalaisia sarjakuvia. Japanilaiset sarjakuvalehdet voivat olla jopa puhelinluettelon paksuisia, sillä niissä voi olla jopa yli 1000 sivua, mutta useimmat ovat 200–400 -sivuisia nidottuja lehtiä. (Gravett 2005, 13–14.)

Lehtien hinnat pidetään kuitenkin alhaisina, jotta japanilaiset voivat joka päivä ostaa uuden lehden ja tutustua uusiin tarinoihin ja sarjoihin. Mangat ovat niin halpoja, että ihmisillä on varaa ostaa joka päivä uusi ja heittää se sitten pois. Lehtiä jätetään ju-

niin, kahviloihin tai nuudelibaareihin. Niitä kierrätetään töissä ja kouluissa sekä ystävien ja suvun kesken, niitä poimitaan roskiksista ja kierrätyspisteistä ja myydään kirpputoreilla. ”Kasaa keoksi ja myy halvalla” tuntuu olevan toimiva filosofia. Kilpailu kustantamoiden välillä on kovaa, mutta niin on myös menekki. Japanissa muun muassa poikien lehdellä Shounen Jumpilla on viikoittain yli 3 miljoonan levikki. Ihmiset kuluttavat päivittäin mangaa samaan tapaan kuin lempi tv-sarjaa tai lempikirjailijan töitä. (Gravett 2005, 13–14.)

2.2 Japanilaisen kulttuurin rantautuminen Suomeen

Me suomalaiset olemme jo yli vuosisadan ajan olleet kiinnostuneita Japanista ja japanilaisesta kulttuurista. Ensimmäinen suomalainen Japanista kertova yleisteos ilmestyi vuonna 1896 ja vuonna 1904 julkaistiin parikin laajahkoa suomenkielistä Japania esittelevää teosta. Venäjän-Japanin sota herätti epäilemättä tsaarinvallan vastustajien parissa myönteistä kiinnostusta silloista vihollisvaltiota kohtaan. Seuranneina vuosikymmeninä julkaistiin useita sekä suomalaisten kirjoittamia että muista kielistä käännettyjä Japania käsitteleviä kirjoja. Japanilainen kirjallisuus on 1950-luvulta lähtien tavoittanut maassamme laajan arvostuksen ja lukijakunnan. Niin Japanin klassinen runous kuin nykyproosakin tuntuu herättävän suomalaisessa lukijassa läheisiä, ellei jopa tuttuja tuntemuksia. Viime vuosina kiinnostus Japaniin on entisestään kasvanut Suomessa, kuten muuallakin länsimaissa. Yksi syy on varmastikin Japanin kasvu taloudelliseksi mahdiksi, mutta myös lisääntyneet kulttuuri- ja matkailukontaktit ovat laajentaneet ja syventäneet viehtymystä japanilaiseen kulttuuriin. (Fält, Nieminen, Tuovinen, Vesterinen 2002, 567–568.) Japanilaisuus ja Japanilainen kulttuuri ovat nousseet trendinomaisiksi ilmiöiksi Euroopassa ja Yhdysvalloissa 1800-luvun puolivälistä lähtien. Nämä trendit ovat näkyneet enemmän tai vähemmän myös Suomessa. (Valaskivi 2009, 9.)

1980-luvulla Sony Walkmanin vanavedessä tulivat tietokone- ja videopelit, kuten Super Mario. Erilainen pelielektroniikka onkin ollut merkittävä japanilaiseen animaatiokuvastoon tutustuttaja länsimaissa. Vuonna 1997 Japanissa hittimenestykseksi noussut Pokemon nousi myös sensaatioksi länsimaissa vuonna 1998. Pokemonista

on pelejä, animaatioita, sarjakuvia ja loputtomasti varioituva joukko leluja ja tavaroita. Vaikka Pokemon tuotiin länsimarkkinoille aktiivisesti japanilaispiirteitä häivyttäen, se on silti ilmiö, joka lopullisesti avasi länsimaiden lelu, peli ja animaatiokuvastojen maailman japanilaiselle tyylille. Hiukan myöhemmin länsimarkkinoille tuli Suomessakin tuttu Tamagochi. (Valaskivi 2009, 11–12.) Tamagochi nousi valtavan suureksi suosiksi, sillä jos kysyy lähes keneltä tahansa 20–30-vuotiaalta niin lähes kaikki muistavat pienen virtuaalilemmikin. Aina silloin tällöin nousee jokin uusi tuote lasten ja nuorten suosikiksi ja hyvin monissa tapauksissa kyseiset tuotteet on alun perin lähtöisin Japanista. Itse ihmettelenkin usein, että mikä onkaan seuraava villitys.

Ensimmäiset Suomen televisiossa esitetyt varsinaiset animesarjat olivat Pokemon MTV3:lla 1990-luvun lopulta lukien ja Sailor Moon SubTV:llä vuonna 2002 alkaen. Ensimmäinen suomeksi julkaistu manga oli vuonna 1985 Hiroshiman poika, jonka julkaisi Jalava. Like aloitti Akiran julkaisemisen vuonna 1995, mutta aluksi sitä käännettiin yksi albumi vuodessa. Kuitenkin vasta vuonna 2003 Kolibrin ja myöhemmin Sangatsu Mangan julkaisema Dragon Ball sekä heti perään julkaistu, Egmontin kustantama Ranma ½ aloittivat nykyisen manga-buumin Suomessa. Julkaistavien nimikkeiden määrä on sen jälkeen kasvanut tasaisesti ja nykyisin Egmont ja Sangatsu Manga julkaisevat molemmat noin 60–70 nimikettä vuosittain. (Valaskivi 2009, 13–14.)

2.3 Japanilaisten nuorten elämä

Japanilaislapsen koulumisesta ihanteelliseksi aikuiseksi japanilaiseksi huolehtivat yhdessä perhe ja yhdenmukaiseen opetukseen pyrkivä, vaativa koululaitos. Sekä kotona että koulussa korostetaan erityisesti, että yhteiskunta ja ryhmä ovat aina yksilöä tärkeämpiä. (Japani: Kansojen kirjasto 1987, 133.) Lapsi saa elää noin viisivuotiaaksi niin kuin haluaa, ja vanhemmat noudattavat parhaansa mukaan hänen toivomuksiaan. Lapsia hemmotellaan ja rangaistaan hyvin harvoin. Japanilaiset lapset saattavat käyttäytyä huonosti julkisilla paikoilla, huutaa ja vaatia vanhemmiltaan kaikenlaista. Vanhemmat antavat kaiken myöten sillä he tietävät, että pian ovat edessä rankat rajoitukset, joten he antavat lastensa elää lapsuutensa kulta-aikaa niin kuin haluavat. Koulun alkaessa vapaus katkeaa äkisti, ja yhteiskunnan rautakoura ottaa otteen lap-

sesta ja sen jälkeen alkaa japanilaisten kurinalainen kouluelämä. (Jussila 2010, 58–59.) Lapset joutuvat osallistumaan pääsykokeisiin pyrkiessään parhaisiin peruskouluhin ja myöhemmin parhaisiin lukioihin. Lukion päättyessä he suorittavat joukon loppututkintoja, joiden tulos ratkaisee, pääsevätkö he johonkin Japanin valtion yliopistoon tai ylipäätään johonkin hyvämaineiseen yliopistoon. Kokeiden lähestyessä oppilaisiin kohdistuu valtavia paineita. Japanilaisen nuoren tulevaisuudelle on ratkaiseva merkitys sillä, kuinka arvovaltaiseen ja maineikkaaseen yliopistoon hän pääsee opiskelemaan. (Japani: Kansojen kirjasto 1987, 136.) Valitettavasti Japanilaisen koulumenestyksen aiheuttamat paineet ovat kokoajan kasvavia, ja niiden seurauksena on myös Japanin itsemurhatilasto maailman huippuluokkaa. Mielestäni on surullista, että maa, jonka populaarikulttuuria nuoret ihannoivat länsimaissa, painii kuitenkin vakavien nuoriso-ongelmien kanssa.

Japani lienee koulutussuuntautunein yhteiskunta koko maailmassa. 1990-luvulla alkoi tulla vaikeuksia, koska yliopistosta työelämään pääsy on alkanut olla vaikeampaa kuin ennen. Normaalina on ollut se, että parhaiksi luokitelluista yliopistoista valmistuneet pääsevät automaattisesti suurimpiin ja arvostetuimpiin yrityksiin, joissa heitä odottaa yrityksen sisäinen koulutus- ja uraputki. (Koskiaho 1995, 85.)

Japanilaisten nuorten aikuisten elämän raameja säätelevät kriittiset yhteiskunnalliset tekijät uhkaavat jäädä länsimaisessa mediassa pimentoon. Japanissa terveiksi katsotut nuoret ovat toimeentulotuen ja työttömyysturvan ulkopuolella. ”Epätyypilliseksi” katsotuissa työsuhteissa työskentelevien nuorten elinikäiset ansiot ovat jäämässä kolme tai neljä kertaa heidän isiensä tuloja laihemmiksi, sekä harvalla on myöskään käsitystä nuorten kehoista työoloista autoritäärisissä työpaikoissa, joista suuri osa jättää ylityökorvaukset maksamatta ja evää työntekijöiltään laissa säädetyt vapaapäivät. Myös useimmat huippusuosittuja animeja työstävät nuoret japanilaiset työntekijät kituuttavat köyhyysrajalla mitättömine palkkoineen ja ympäröivine työpäivineen. Köyhiksi luettujen kotitalouksien osuus on noussut viidentoista prosentin tuntumaan, ja näissä kodeissa kasvaa samansuuruinen osuus japanilaisista lapsista. (Toivonen 2008, 22.)

3 ANIMAATIO JA SARJAKUVA JAPANILAISESSA JA SUOMALAISESSA POPULAARIKULTTUURISSA

Käyn tässä läpi hieman sekä Japanissa että Suomessa ollutta ja olevaa aiheeseen liittyvää populaarikulttuuria, erityisesti sarjakuvia sekä animaatiota.

3.1 Japanilainen populaarikulttuuri

Osa japanilaisen populaarikulttuurin viehätys on sen ”erilaisuus” suhteessa länsimaiseen kulttuuriin. (Valaskivi 2009, 19.) Japanilainen nuorisokulttuuri Dragon Ball-mangoista ja Miyazaki Hayaon anime-elokuvista räväkkään Cosplay-pukeutumiseen on nykyään kovassa suosiossa niin Suomessa kuin monessa muussakin länsimaassa. Hello Kitty ja Doraemon ovat vähintäänkin yhtä tuttuja nuorimmille sukupolville siinä, missä Disneyn perinteisemmät ankat ja hiiret taikka kotimaiset suosikit. (Toivonen 2008, 22.)

Japanilainen populaarikulttuuri, erityisesti manga ja anime, sisältävät kaikki meidän tuntemamme kirjallisuuden lajityypit, ja lisäksi runsaan joukon sellaisia, jotka ovat meille uusia. Kulutustavaratuotanto ja – markkinointi on voimakkaasti jaoteltu sukupuolen ja iän mukaan. Siksi ei olekaan yllättävää, että myös populaarikulttuurin sisällöissä tarjonta jakautuu sekä miehille (seinen) ja naisille (josei). Seinen-manga on suunnattu 18–30-vuotiaille aikuisille miehille, ja vaikka sen alalajit ovat samantyyppisiä kuin pojille suunnatussa mangassa, se on yleensä realistisävyisempää tai synkempää kuin nuoremmille tarkoitettu manga. Naisille suunnattua josei-mangaa tunnetaan länsimaissa vielä seinen-mangaa vähemmän. Ne kertovat nuoren perheen tai opiskelijanaisen elämästä, mutta suurin osa josei-mangasta on homoeroottista yaoi-mangaa. Lännessä tunnetuin jako mangassa ja animessa tehdään poikien ja tyttöjen sarjojen välillä. Shonen on suunnattu pojille ja Shojo tytöille. Vaikka japanilaisessa populaarikulttuurissa sukupuoli ero piirretään sangen terävästi ja markkinat suuntaavat tuotteet selkeästi segmentoidulle yleisölle, tarjonnassa on toisaalta länsimaista populaarikulttuuria moninaisempia rooleja ja sukupuolia. Ehkäpä tästä syystä Suo-

messa jako poikien ja tyttöjen mangaan ei ole ollut yhtä selvä kuin Japanissa. (Valaskivi 2009, 22–25.)

Musiikin saralla lähes kaikki populaarimusiikki luokitellaan J-rock genren alaiseksi. Ensimmäisen kerran rock-musiikki ilmestyi Japaniin 1960-luvun puolivälissä, jolloin psykedeelisen rockin aalto sai japanilaiset muusikot nostamaan päätään. Kuten länsimaissa, myös Japanissa musiikki tuolloin otti vahvasti kantaa politiikkaan ja oli linkittynyt erilaisiin poliittisiin liikkeisiin, erityisesti opiskelijoiden keskuudessa. Toisin kuin länsivaltioissa, niin huumeet eivät kuuluneet japanilaiseen rock-kulttuuriin. Itse asiassa sitä vastustettiin äärimmäisen voimakkaasti. Esimerkiksi bändi nimeltä Psychedelic Speed Freaks joutui vaihtamaan nimensä High Riseksi, jotta auktoriteetit eivät olisi hengittämässä jatkuvasti niskaan ja samalla lyriikat muuttuivat huumeiden vastaiseksi. (Enqvist & Maukonen 2010. 8-9.)

Kun Japaniin saapui populaarimusiikki amerikkalaisten miehittäjien mukana, oli olennaista, että se kävi tietynlaisen japanilaistumisen. Populaarimusiikki otettiin kuitenkin vastaan verrattain innokkaasti, sillä jazz-musiikki oli saapunut jo ennen sotia ja saavuttanut suosiota pienissä piireissä.

3.2 Japanilaista sarjakuvatarjontaa Suomessa

Japanilaisen sarjakuvan eli mangan markkinat Suomessa ovat kehittyneet nopeasti vuoden 2003 jälkeen, jolloin Tammi ja Egmont Kustannus aloittivat säännöllisen suomenkielisen mangan julkaisemisen. Tätä nykyä molemmat julkaisevat 60–70 nimikettä vuosittain. Myös englanninkielisen mangan saatavuus on hyvä paitsi kansainvälisten Internet-kauppojen kautta, myös muutaman suomalaisen maahantuojan vuoksi. Vaikka ensimmäinen manga suomennettiin jo 1980-luvulla, mangan suomenkielinen kustantaminen on vakiintunut vasta vuoden 2003 jälkeen. Harrastajayhteisö Kupolin ylläpitämän luettelon mukaan Suomessa on tähän mennessä julkaistu 68 mangasarjaa, yhteensä kuudelta kustantajalta. Karkea arvio on, että Suomessa on tähän mennessä myyty noin 4,2 miljoonaa manga-albumia. Kun albumien vähittäismyyntihinta vaihtelee 5,5 eurosta noin kahdeksaan euroon, on tähänastisen mangamyynnin tuotto siis noin 23,1–33,6 miljoonaa euroa. (Valaskivi 2009. 40–42.)

Mangaan ja animeen liittyvä oheistuotekauppa on Suomessa vielä pientä lukuun ottamatta Pokemon ja Hello Kitty-ilmiötä. Useat yritykset myyvät tuotteitaan vain verkossa ja tapahtumissa, joskaan eivät kaikki. Japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvät harrastukset ovat vilkastuttaneet kauppaa eri aloilla. Vuonna 2009 toteutuneessa Tracon IV – tapahtumassa myyntipöytiä oli varattu ennätysmäärä, noin viisikymmentä. Joukossa oli mangakustantajia ja – jälleenmyyjiä sekä oheistuotteita kauppaavia yrityksiä, mutta myös ompelu- ja askartelutarvikeliikkeitä, jotka ovat saaneet japanilaisen populaarikulttuurin harrastajista uudenlaisen asiakaskunnan. Lisäksi on syntynyt myös japanilaiseen musiikkiin erikoistunut liike Mirri Music, jonka myynti tapahtuu verkossa sekä tapahtumissa. Mirri Music on sittemmin lopettanut toimintansa huhtikuussa vuonna 2010. (Valaskivi 2009. 44–45; Kämäri 2010.)

4 OPINNÄYTETYÖTUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Suoritin opinnäytetyötäni tehdessä useampia tutkimuksia, jotta saisin edes suhteellisen laajaa käsitystä, siitä minkälaista kulttuuritarjontaa Suomessa on mahdollista saada käsiinsä ja kuinka se näkyy. Tein tutkimuksissani kyselyjä yhdessä Euroopan suurimmassa tapahtumassa nimeltä Finncon-Animecon 2011. Kyseisessä tapahtumassa kiersin tutustumassa eri ohjelmaan sekä haastattelin kävijöitä, erityisesti Animecon puolella olevia nuoria. Kaikkein perimmäinen tavoitteeni opinnäytetyölläni on saada laajennettua ihmisten ymmärrystä kyseisestä harrastuksesta. Halusin valistaa myös suomalaisia vanhempia, että animaatio ja sarjakuvat eivät ole tänä päivänä vain pelkästään lapsille. Suomessa on nopeaa vauhtia kasvava harrastajakunta, jonka japanilainen populaarikulttuuri on onnistunut tempaamaan mukaansa.

Opinnäytetyössäni pohdin kysymyksiä, miten japanilainen kulttuuri on saapunut suomalaiseen nuorisokulttuuriin ja miten se näkyy nuorisosta. Käyn hieman läpi ikärajoja, mitä Suomeen tuodussa populaarikulttuurissa on, keskittyen sarjakuvien ja animaatiotarjontaan ikärajoihin sekä hieman vertailen niitä muuhun Suomessa ilmestyvään sarjakuva- ja animaatiokulttuuriin. Olen itse harrastanut näitä samoja populaarikulttuurin aloja jo vuosia, joten olen ollut niin sanotusti etupenkillä seuraamassa ja-

panilaisen kulttuurin hyökyaaltomaista virtausta Suomeen. Samalla olen opinnäytetyössäni laajentanut myös omaa näkemystäni nuoremman sukupolven kokemuksista.

Tutkimusaineistoni on hyvin laajaa ja monesta eri lähteestä. Tutkimukseni on kvalitatiivinen. Aineisto on kerätty monesta eri lähteestä, keräys- ja tutkimusmenetelmät on valittu teeman mukaisesti sisällöstä riippuen. Se sisältää haastatteluita alan suuren tapahtuman kävijöiltä, haastatteluita Vihdin paikallisilta yläastenuorilta, joitain haastatteluita eri mangasarjakuvien kustantajilta ja Japanpop lehden toimituksen väeltä. Eri uutiset nettisivuilta tukevat tutkimustuloksia sekä vertailen kaupoissa näkyviä sarjakuvia että niiden sisältöä. Olen tässä tutkimuksessa halunnut keskittyä vain sarjakuvan ja animaation alueisiin sekä olen vielä tarkemmin keskittänyt tutkimukseni erityisesti japanilaiseen sarjakuvakulttuuriin, vaikka samanlaista kulttuuria virtaa Suomeen myös muista Aasian maista.

Analysoin tutkimuskohteistani tiettyjä piirteitä, esimerkiksi mitä Yle on uutisoinut aiheesta, keskittyen yleiseen uutisoinnin sävyyn sekä aiheisisältöön. Erottelan sisällöstä mahdolliset asenteiden muovaamat näkemykset sekä hieman tarkastelen kommenttien sävyä. Olen tutkimusta tehdessäni huomannut, että suomalaiset ovat hyvin voimakkaita persoonia, kun he voivat tuoda mielipiteensä julki nimimerkin takaa. Olen seurannut manga-lehtisten kauppaan saapumista ja seurannut niiden ikärajoja sekä miten nämä kyseiset ikärajat poikkeavat Japanissa totuttuihin ikärajoihin ja miksi. Haastattelin tutkimukseen myös nuoria ja muutamaa hieman vanhempaakin ihmistä. Koska tutkimukseni kuitenkin keskittyy lähinnä nuoriin, lapset olen jättänyt tutkimuksen ulkopuolelle vaikkakin he kasvavat myös tämän saman kulttuurin myllerryksessä.

Opinnäytetyöni tutkimus oli omasta mielestäni erittäin haasteellista, sillä tämänkaltaista tutkimusta tai opinnäytetyötä ei varsinaisesti ole Suomessa tehty, tai ainakaan en ole löytänyt vastaavaa. Joitain hieman samankaltaisia opinnäytetöitä on kyllä tehty, mutta nuoret ovat jääneet lähes täysin huomiotta kyseisissä tutkimuksissa.

4.1 Opinnäytteen tutkimuskysymykset ja hyödyllisyys.

Opinnäytetyöni voi hyödyttää kaikkein parhaiten nuorten kanssa tekemisissä olevia henkilöitä sekä ammattinsa puolesta että kasvattajia yleensä. Nuorten nykykulttuurin muovautuessa jatkuvasti eri trendien mukaan, tämä opinnäytetyö voi antaa vanhemmille ymmärrystä nuortensa harrastukseen sekä siihen kohdistuvia paineita. Nuorisotyöntekijät voivat laajentaa näkemystään kulttuurista tämän opinnäytetyön kautta, jolloin he osaisivat ehkä paremmin kohdata nuori, joka on kiinnostunut japanilaisesta kulttuurista, erityisesti nuorten suosiossa olevasta anime- ja mangakulttuurista. Oma henkilökohtainen kiinnostukseni myös tähän aiheeseen on vaikuttanut aiheen valintaan.

Opinnäytetyöni tutkimuskysymyksiä keksiminen ei ollut loppujen lopuksi niin helppoa kuin olin aikaisemmin luullut. Aihe vaikuttaa sikäli yksinkertaiselta, mutta kun kaivetaan pintaa syvemmälle, niin tullaankin sellaisiin kysymyksiin, joita ei välttämättä osata suomalaisessa yhteiskunnassa edes arvata. Keskustelin joidenkin hieman vanhempien henkilöiden kanssa (ikähaitariltaan noin 20–30 -vuotiaiden) juuri tästä nimenomaisesta aiheesta ja moni on ollut samaa mieltä kanssani tutkimuksen tarpeellisuudesta. Suomalaisessa kulttuurissa on jo pitkään totuttauduttu siihen käsitykseen, että piirretyt kuuluvat arkipäivien aamuohjelmiin televisiokanavilla, ja kaikki sarjakuvat ovat lasten kulutettavissa olevia tuotteita. Kuitenkaan maailmalla ei ole samanlainen käsitys sarjakuvista tai animaatioista kuin meillä täällä Suomessa. Juuri nimenomaan Japanissa sarjakuvia ja animaatioita kuluttavat kaikenikäiset lukutaitoiset esikouluikäisistä vanhuksiin. Sarjakuvia käytetään jopa virallisten asioiden esittämiseen.

Tätä käsitystä olen halunnut jo pitkään itse muuttaa. Tämä ajatus lähti liikkeelle, kun huomasin kaupan lehtihyllyllä Hellsing -sarjakuvakirjan. Tästä pääsemmekin ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni eli kuinka japanilainen populaarikulttuuri näkyy Suomessa. Kyseinen Hellsing sarjakuva sisältää voimakkaita kohtauksia sekä väkivaltaa hyvinkin peittelemättömästi. Suomeen saapuvat sarjakuvat eivät koe sensuuria, mitä ne ovat saattaneet joutua kokemaan USA:ssa. Kuitenkin kyseisen sarjakuvalehden ikäraja oli aluksi huomattavasti alhaisempi, kuin mitä sen pitäisi olla Suomen lain mukaan. Sittemmin näitä ikärajoja on tarkastettu ja säädetty uudestaan. Silti joitain sar-

jakuvakirjoja saapuu kauppojen hyllyille, joissa ikäraja on määritetty kielletyksi alle 15-vuotiailla, mutta kuitenkin sarjakuvakirja sisältää verta, väkivaltaa sekä joissain tapauksissa jopa pornografista materiaalia. Nämä samaiset sarjakuvakirjat ovat lapsille suunnattujen lehtien vieressä tai jopa samalla hyllyllä.

Toinen tutkimuskysymykseni on, kuinka tämä kulttuuri vaikuttaa nuorisoon. Suomessa nuoret ovat manga -sarjakuvien suurkuluttajia ja he seuraavat tv-sarjoja netin välityksellä hyvinkin ahkerasti. Suomeen on tullut hyvin paljon erilaisia kirjoja samanlaisen piirustustyylin opettamisesta sekä japanilainen kulttuuri puskee itseään esille vähän väliä joka paikasta. Tämä ei sikäli ole huono asia, vaan päinvastoin rikastuttaa meidän suomalaisten ehkä hieman jämähtänyttä kulttuuria. Japanilainen populaarikulttuuri on pääasiassa hyvin iloista, pirteää sekä hyvin värikästä. Erityisesti nuoret juuri ovat ottaneet omakseen tämän erilaisen kulttuurin ja imevät siitä vaikutteita itseensä ja omaan elämäänsä. Tahdoin tietää ja tutkia, kuinka vaikuttavaa se loppujen lopuksi sitten oikein on. Olen tätä tarkoitusta varten haastatellut nuoria, jotka ovat kertoneet omia mielipiteitensä ja hieman kertoneet, miten japanilainen kulttuuri on heidän elämäänsä vaikuttanut.

4.2 Aineiston hankinta ja opinnäytetyön toteutus

Aivan ensimmäiseksi aloin hankkia aineistoa Internetistä. Etsin mahdollisia artikkeleita ja uutisia japanilaisesta kulttuurista, mutta Suomessa. Löysinkin joitain artikkeleita, joita olen tässä opinnäytetyössäni analysoinut ja käyttänyt omien tutkimusteni tukemiseksi. Löysin valtavan paljon aineistoa erityisesti tapahtumiin liittyvinä uutisartikkeleina, sillä anime ja manga tapahtumat hyvin usein herättävät mielenkiintoa jo kävijöiden värikkäillä ja erikoisilla asusteillaan. Samalla, kun etsin aineistoa, löysin myös yliopistotason tutkimuksenkin, sillä Valaskivi Katja Tampereen yliopistolta on tehnyt tutkimuskirjallisuuden teoksen ”Pokemonin perilliset, Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa”. Tätä teosta olenkin käyttänyt paljon hyväkseni opinnäytetyötäni kirjoittaessa, sillä se käsittelee monia samoja asioita, mitä itse tutkin omassa opinnäytetyössäni.

Internetin lisäksi olen tehnyt haastatteluja eri paikoissa ja erityisesti nuorille. Haastattelin kolmea eri ryhmää Finncon-Animecon 2011 tapahtumassa heidän mielipiteistään. Olin itse mukana tapahtumassa ja pystyin hyvin kiertämään haastattelemassa eri harrastajia. Samassa tapahtumassa haastattelin myös Anime-lehden toimittajaa, joka esitteli omaa lehteään tapahtumassa. Heidän pöytänsä vieressä oli myös JapanPOP lehden toimituksen väkeä. Haastattelin heidän toimitustaan sähköpostin välityksellä. Samassa tapahtumassa oli myös erittäin paljon harrastelijapiirtäjiä, jotka myivät omia piirustuksiaan eri sarjojen hahmoista eri tilanteissa ja erinäköisinä. Näistä haastattelin kahta piirtäjää, joilla oli oma nurkkaus. Nauhoitettujen haastatteluiden lisäksi tein pienimuotoisen haastattelun sekä paperilla että vapaana keskusteluna Vihdissä asuvien yläastenuorten kanssa. Haastattelut ovat tehty teemakysymyksiksi sillä kaikkien kanssa en voinut käyttää samoja kysymyksiä.

Jonkin verran olen saanut myös materiaalia omasta kokoelmastani, sillä olen kerännyt itse myös japanilaista sarjakuvaa, mangaa jo vuosien ajan. Olen myös ollut aitiopaikalla seuraamassa japanilaisen kulttuurin maihinnousua, joten senkin vuoksi aiheeseen kiinnostuminen oli helppoa. Taustamateriaalin hankinta vain oli erittäin vaikeaa sen puutteen vuoksi. Tutkimuksen ajankohdaksi olen valinnut koko vuoden 2011 ja joitakin aihetta tukevia lehtiartikkeleita vuodelta 2012. Tämä johtuen siitä, että olen kerännyt materiaalia sekä keväällä, kesällä että alkusyksystäkin. Keväällä vuonna 2011 aineistoni keruu koostui pääasiassa haastatteluista sekä Internetissä olevasta aineistosta, sekä jonkin verran lehtiä ja foorumeita seuraamalla. Onnistuinkin keräämään oikein hyvin jo menneistä tapahtumista tehtyjä lehtijuttuja, sekä mielipidekirjoituksia. Löysin myös erään helsinkiläisen kahvilan nettisivutkin netistä, joka on kuin suoraan Japanin katukuvasta lainattu. Kesällä vuonna 2011 keräsin tutkimusaineistoa lähinnä Finncon-Animecon 2011-tapahtumassa haastattelujen muodossa ja tutustumalla harrastuksen eri tahoihin. Syksyllä vuonna 2011 tutustuin yläkouluikäisiin nuoriin, jotka tahtoivat mielellään osallistua haastatteluun, josta sain myös materiaalia tutkimukseen.

4.3 Opinnäytetyön luotettavuus

Olen jäsenellyt opinnäytetyöni mahdollisimman selkeäksi kokonaisuudeksi ja pyrkinyt asettelemaan sen eri kohdat loogiseksi koko opinnäytetyössä. Aineiston luotettavuus on mielestäni hyvä, sillä olen etsinyt haastateltavakseni sekä alan ammattilaisia että harrastajia ja käyttänyt haastatteluissani selkeitä linjoja, mutta myös keskustelemaa tyyliä, jolloin varsinkin nuorten on helpompi esittää kantansa. Haastattelut ovat muokkaamattomia ja selkeitä mielipiteitä. Haittapuolena haastattelut esittävät usein yhden kannan asiasta, mutta vastapainona haastatteluita on monipuolisesti. Internetissä olevat uutiset ovat myös kaikkien saatavilla ja olen käyttänyt niitä tukemaan tutkimustani.

Olen sikäli asiassa puolueellinen oman harrastuslähtökohtani vuoksi, mutta pyrin siitä huolimatta katsomaan asioita puolueettomasta näkökulmasta. Kuitenkin pystyn ja osaan ymmärtää haastateltavia sekä heidän mielipiteitään omien kokemusten kautta. Tahdoin tehdä tutkimukseni ketään loukkaamatta tai vetämättä suoria johtopäätöksiä kenenkään sanomisista. Käsittelin kaikkien haastatelluiden henkilöiden mielipiteitä tasavertaisina keskenään.

Internetistä löytyvät artikkelit ovat hieman lyhyitä kunnolla analysoitaviksi, mutta olen pyrkinyt tutkimaan ne läpikotaisin ja mahdollisimman tarkasti. Tasapainottavana tekijänä artikkeleita on kuitenkin monia ja monesta eri aihealueesta.

5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tutkimukseni aineistomateriaali sisältää kaiken kaikkiaan 15 henkilön haastattelua ja kaksi sähköpostikyselyä. Lisäksi aineistossani on seitsemän uutisartikkelia, jotka tukevat tuloksiani, vuonna 2009 ilmestyneen Katja Valaskiven tutkimuskirjallisuuden teos ”Pokemonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa”, sekä kaksi lehtiartikkelia. Epävirallisena (hieman epäluotettavampana) lähteenä olen myös ottanut huomioon eri Suomen kansalaisten keskusteluissa ilmenneet mielipiteet sekä Internetin keskustelufoorumeilla ilmenneet mielipiteet, mutta näitä en ole käyttänyt luotettavina lähteinä.

Olen jakanut tutkimuksen pääasiassa neljään aiheryhmään: Harrastuksen avoimuus ja näkyvyys ulospäin, nuoren elämän vaikuttajana, Japaniharrastuksen tulevaisuus Suomessa sekä Suomen suhtautuminen sarjakuviin ja piirrettyihin. Minun oli erittäin vaikea rajoittaa tutkimusta vain näihinkin tiettyihin alueisiin, sillä aiheesta saisi huomattavasti suuremman kokonaisuuden kuin mihin opinnäytteeni pystyy. Aihealueita on myös niin suuri määrä, että minulla oli vaikeuksia valita vain tietyt alueet. Keskustellessani erityisesti harrastajien kanssa olisin halunnut tutkimuksessani käydä kaikkia osa-alueita läpi.

5.1 Harrastuksen avoimuus ja näkyvyys ulospäin

Tässä aiheryhmässä tahdoin syventyä japanilaisen kulttuurin näkymiseen Suomen kaduilla ja nuorissa. Erityisesti tahdoin keskittyä tutkimuksessa kahteen asiaan. Ensinnä, miten haastattelemani kokevat heitä ja heidän harrastustaan koettelevat ennakkoluulot. Toiseksi, vaikuttavatko ennakkoluulot siihen, että he voisivat näyttää ulospäin oman innostuksensa.

Suomessa olemme tottuneet tiettyihin normeihin, joiden kanssa elämme päivittäin. Aina välillä saamme kuitenkin lukea lehdistä ja kuulla uutisista jostain jotenkin erikoisesta asiasta, jota ehkä käytetään MTV3:n Kymmenen uutisten kevennyksenä. Oma henkilökohtainen näkemykseni on suomalaisten olevan aika varautuneita kaikkea erilaista kohtaan yleisellä tasolla ja tähän olen joutunut törmäämään omassakin elämässäni. Jos otan sarjakuvakirjan esiin ja alan lukemaan sitä kadulla, niin saan oudoksuvia katseita, sillä sehän on varsin outoa, että aikuinen ihminen olisi millään tavalla tekemisissä minkään sarjakuvamaisen kanssa, vai onko.

Harrastuksen suosion kasvun myötä on myös jouduttu kestäämään sen haittapuolet. Haastatteluista ilmeni, että erityisesti nuorilla on vaikeuksia tuoda esiin omia intressejään harrastuksesta siitä tietämättömille ihmisille ennakkoluulojen vuoksi. Nuoret kokevat, että Suomessa sarjakuvia ja piirrettyjä pidetään lasten juttuna, joten japanilainen sarjakuva ja animaatio ovat joutuneet samanlaisen kohtelun alle. Jotkut muut nuoret kyllä ymmärtävät, mutta silti katsovat hieman kieron animen harrastajia. Harrastusta ei pääasiassa näytetä avoimesti ja muiden kuin kaveriporukkaan kuuluvien

on vaikea päästä mukaan juttuihin. Jonkin verran nuoret arvailevat haastatteluissa, että ulospäin annetaan pieniä merkkejä kiinnostuksestaan japanilaista animaatiota kohtaan. Monesti laukussa voi olla hakaneulalla kiinni nappi jostain suositusta animaatiosarjasta, tai kenties hiusten väreissä näkyy joitain erikoisempia värejä, mitä harva välttämättä käyttäisi normaalisti. Eräs haastateltu mangapiirtäjä kertoo asiasta näin:

”Värikkäällä pukeutumisella, ehkä ihmiset ovat värjänneet tukkaansa ehkä enemmän, että voi olla omaa hahmoa. Pukeutumisesta on tullut vapaampaa. Mä opiskelen muotoiluinstituutissa tuolla vaatepuolella ja sinne tulee paljon enemmän sellaisia ihmisiä, jotka piirtää. Ihmiset käyttävät enemmän eri asusteita ja pukeutuu värikkäämmiin, niinku persoonallisen pukeutumisen näyttäminen koulussa ei ole enää niin tabu. Ehkä enemmän mä näen kuitenkin J-Rock pukeutumisen vaikutusta, kun se on ehkä helpompaa lisätä pukeutumiseen.”

Haastatteluissa ilmeni, että useimmat olivat samaa mieltä hiusten väristä, vaikka erityisesti naisten hiusten väreissä näkyy myös muitakin eri värejä. Yhdellä haastateltavista oli punainen tukka siksi, että kyseinen henkilö oli cosplayannut Gaaraa Naruto nimisestä sarjasta edelliskesänä animetapahtumassa. Erilaisten vaatteiden suhteen haastateltavat olivat hieman eri mieltä keskenään, mutta uskovat sen myös olevan muuttunut. Myöhemmin tavatessani haastateltavat uudestaan kuulin Helsingissä sijaitsevasta vaateliikkeestä, joka myy eri muodin mukaisia vaatteita. Kyseiset vaatteet ovat joko enemmän tai vähemmän erilaisia kuin mitä katukuvassa normaalisti totutaan näkemään, mutta ei kuitenkaan selkeästi mitään huomiota herättäviä.

Erilaisten pienten esineiden hankinta on kuitenkin yhä vaikeampaa Suomessa vähenevien myyntipaikkojen myötä. Silti harrastajat keksivät aina vain enemmän tapoja osoittaa ulospäin jollain tavalla harrastuksestaan. Itse uskonkin, että harrastus on edelleen hyvin alakulttuurimaista, ihmiset tahtovat viestittää vain toisten harrastajien tiedostamalla tavalla, jolloin samankaltaiset ihmiset voisivat tavata toisia harrastajia. Kuudes haastateltu yläasteikäinen tyttö huomauttaa:

”Se just et joillakin on tämmöisiä (haastateltu henkilö osoittaa repussa roikkuvaa pientä animehahmo nukkea). Niin ja vähän erilainen pukeutuminen”

Haastattelemani yläkouluikäiset nuoret paljastivat haastatteluissa kaikki, että heitä on jollain tavalla kiusattu tai katsottu muuten oudosti. Ala-asteelta alkanut kiusaaminen johtui heidän mielestään siitä, että oli jotenkin erikoinen tai poikkesi jollain tavalla joukosta. Yläasteella kiusaaminen japanilaisen animaation harrastuksen vuoksi on nuorten mielestä vähentynyt, mutta silti välillä toiset nuoret katsovat oudosti tai vieroksuksen. Haastattelemani nuoret ovat olleet sitä mieltä, että suomalaiseen kulttuuriin sulautumaan pyrkivä kulttuuri on vielä suurelle yleisölle aika outoa. Tämä ilmiö on monille hyvin tuttu kouluajoilta. Jos harrasti jotain erilaista, niin oli lähes automaattisesti joukon ulkopuolella. Myös jotkut haastattelemani vanhemmat ihmiset (jo työelämässä vaikuttavat henkilöt) kertoivat, että nuorempana heillä oli vaikeampaa, mutta iän myötä ihmiset suhtautuvat eri lailla.

”Aika monet kiusaa siitä itse asiassa, mut mua ei kiinnosta. Mua on kiusattu just sen takii koko ala-asteen ja seiskalla vähän aikaa kiusattiin, mut sit se loppu.” Viides haastateltava kertoo.

Haastattelemieni yläkouluikäisten vanhempien suhtautuminen vaihtelee kuitenkin, sillä parin nuoren vanhemmat suhtautuvat heidän harrastukseensa avoimesti ja mielenkiinnolla. Nuoret hyvin selkeästi ilmaisivat, että heidän vanhemmillaan ei ole ongelmaa nuoren harrastuksesta, vaan osoittavat jopa hieman kiinnostusta erikoisen näköiseen harrastukseen. Eräs nuori kertoi, että hänen vanhempansa ovat vain tyytyväisiä, että hän saa samanhenkisiä kavereita harrastuksensa kautta. Eräs haastatelluista kertoi kuitenkin toista tarinaa, joka vastaa hyvin muitakin vanhemmilta kysytyjä kysymyksiä.

”Mä oon vähän perheen musta lammas, kukaan ei ymmärrä mua. Aina kysellään, et mitä sie nyt sitten teet. Ootko sä taas menossa niihin tapahtumiin ja miksi sie käytät niin paljon rahaa niihin.” Seitsemäs haastateltu nuori vastaa.

Keskustelin opinnäytetyöni alkuvaiheilla eri ihmisten kanssa suomalaisten yleisestä mielipiteestä sarjakuvaan ja piirrettyihin. Tällöin jo tuli ilmi, että monet pitivät suomalaisten asennetta sarjakuviin ja piirrettyihin vähän lapsellisena. Jotkut haastattelemistani nuorista sanoivatkin, että heidän vanhemmiltaan tulee jonkin verran palautetta harrastuksen ”hyödyllisyydestä”. Sarjakuviin, peleihin, elokuviin tai tv-sarjoihin perustuvat harrastukset ovat monesti monien mielestä lapsellista, eikä sellaisia saisi enää

vanhempana harrastaa. Henkilökohtaisesti olen eri mieltä. Aikakautena, jolloin nuoriso saa entistä enemmän erilaisia virikkeitä ja he kasvavat siinä, aikuisten pitäisi pyrkiä ymmärtämään lapsia ja nuoria enemmän.

Todettakoon, että tänä päivänä nuoret uskaltavat paljon enemmän puhua asioistaan, ja myös ilmaista itseään paremmin. Kun olen ollut työssäni mukana nuorten koulunkäynnissä, niin olen henkilökohtaisesti huomannut niitä samoja asioita, joista nuoret puhuvat haastatteluissa. Siellä täällä näkyy välillä pieniä merkkejä, että nuori voi olla kiinnostunut japanilaisesta sarjakuvakulttuurista. Ehkä kuitenkin ihmiset arastelevat näyttämästä liikaa ulospäin harrastavansa sarjakuvaa tai animaatioita. Sanaa nörtti käytetään vähemmän, eikä sillä ole enää yhtä tietokonepainotteista kaikua kuin oman yläasteaikani aikoihin. Seuraan itse Internetissä eläviä niin sanottuja meemi-ilmiöitä, joita ei voisi edes tietää, ellei käyttäisi jotain Internetissä olevaa sosiaalista mediaa. Kuitenkin nämä meemit elävät nuorten jokapäiväisessä elämässä, ja klassisia meemejä käytetään jopa normaalissa nuorten puhekielessä. En usko, että on kulunut yhtään päivää kouluohjaajan työssäni, jolloin en ole kuullut sanaa rage, lol, trolli tai jotain niistä tuhansista akronyymeistä, jotka elävät nuorten kulttuurissa. Nuorisokulttuuri elää ja muovautuu jatkuvasti, joten on varmasti vaikea tietää, mikä on milloinkin in ja mikä out.



Kuva 1. Alan tapahtumissa näkee kaikenikäisiä kävijöitä. Turussa Animecon 2011.

5.2 Nuoren elämän vaikuttajana

Tämän aiheryhmän tarkoitus on selvittää, miten paljon nuoret haastattelemi henkilöt ja mahdollisesti muut harrastajat käyttävät aikaansa harrastuksen parissa. Lisäksi selvitan heidän muita harrastukseen liittyvää toimintaa.

”Tavattiin täällä suurin osa. Tavattiin kaikki toisemme Conien kautta.”
(Haastateltu nuorisoporukka Animeconissa 2011.)

Haastatteluista käy ilmi, kuinka monelle nuorelle anime ja manga antaa elämään monipuolisen harrastuksen lisäksi myös sosiaalisia piirejä ja kavereita harrastuksen parista. Japanilainen kulttuuri on Suomessa yksi nopeimmista kasvavista harrastuslajeista, erityisesti animaatio sekä sarjakuvat. Kulttuurin harrastajien määrä on viime vuosikymmeninä kasvanut niin paljon, että nykyään monissa yliopistoissa ja lukioissa

järjestetään japaninkielen kursseja kiinnostuneille. Näiden kurssien lisäksi harrastajat järjestävät isoja sekä pieniä tapahtumia Suomessa. Tapahtumien koko vaihtelee pienten, alle kymmenen henkilön kaveripiirien yhteiskokouksista aina valtaviin valtakunnallisiin tapahtumiin. Vuonna 2010 yksistään järjestettiin noin 8 suurta Conia. Con on etuliitteinen lyhenne sanasta convention, joka tarkoittaa kokousta. Suurimpiin ja tunnetuimpiin nimiin kuuluu muun muassa Turussa järjestettävä Animecon, Tampereella järjestettävä Tracon sekä Lahdessa järjestettävä Desucon.

”Animeconin ohjelmaan kuuluu muun muassa näyttävä Cosplay-pukukilpailun ja Mangakirppis, tapaamisia, anime- ja fandomluentoja sekä animekustantajien vinkkejä. Kävijöitä houkuttavat myös lukuisat myyntipöydät.” (Yle Uutiset 2009c.)

Tutkimuksessa huomasin, että jokainen näistä suurista tapahtumista vetää paikalle jopa tuhansia kävijöitä. Eräs haastattelemani kaveriporukka Finncon-Animecon tapahtumassa olivat kaikki pukeutuneet suosittuun One Piece -sarjan hahmoiksi, ja kertoivat, että he eivät varsinaisesti tunne toisiaan, mutta ovat nähneet monta kertaa toisensa aikaisemmissa vastaavanlaisissa con tapahtumissa. Sitä kautta heille oli muodostunut eräänlainen con -ystävyyttä.

”Conissa olen tutustunut ihmisiin ympäri Suomea. Ystäväpiirini on kasvanut ainakin potenssiin 15.” (Emmi Nissi haastatellut Sanna Savolaista. Yhteishyvä 2012.)

Kyseinen haastattelemani nuorisoporukka oli siis pukeutunut suosikkisarjansa hahmoiksi, eli kuten nuoret sanovat, ”cossanneet”. Cossaaminen, eli cosplayaaminen on varsin erikoinen tapa olla mukana kyseisessä kulttuurissa. Cosplay on lyhenne sanoista Costume play eli pukuleikki. Kyseessä on siis eräänlaista suosikkiahmon näyttelemistä luonnetta, ilmeitä ja eleitä myöten. Cosplayaaminen on erityisesti nuorten naisten suosiossa olevaa toimintaa, ja varsinkin isoissa tapahtumissa fanit pukeutuvat erittäin värikkäästi eri hahmoiksi. Syksyllä haastattelemistani nuorista yksi nuori neiti kertoi suunnittelevansa Inuyasha -sarjasta päähenkilöksi pukeutumista. Kyseisen puvun hankkiminen oli kuitenkin melkoinen suunnitelma. Hän näytti listaa, jossa pukuun kuuluu japanilainen kimono, vyö, korut, peruukki, johon on liitettyä kissankorvat sekä muut pienet esineet. Hän myös näytti toisenlaista pukuvalintaa, joka sisältäisi melkein ainoastaan japanilaisesta koulupuvusta. Hän kertoi myös,

että puvuilla on hintaeroja, sillä pelkän koulupuvun hankkiminen maksaisi vain muutamana kymppinä ja olisi sikäli halpa vaihtoehto, mutta tylsä. Kyseinen Inuyasha -sarjaan kuuluvan cosplay puvun hankkiminen maksaisi yli sata euroa. Nuoret kuitenkin monesti hankkivat tarvikkeet siten, että voivat käyttää samoja tarvikkeita mahdollisesti muissakin tulevilla puvuilla.

”Tintistä tuttu Kapteeni Haddock leikkaa pöydän äärellä mustaa partaansa. Vastapuolelle istahtaa japanilaisen Bleach-sarjakuvan hahmo Kuchiki Byakuya. Ovatko nämä naamiaiset? Se tulee ensimmäisenä mieleen, kun saapuu Helsingin Sörnäisissä sijaitsevaan nuorisokeskuksen huoneeseen. Mutta nyt ei olla naamiaisissa vaan Cosplay-harrastajien tapaamisessa.” (Nissi, 2012.)

Nuoret pukuilijat eivät harrasta ainoastaan hahmoon pukeutumista, mutta myös niin kutsuttua Lolita -tyyliä, joka sekin johtaa juurensa Japanista. Asialla ei ole mitään tekemistä Vladimir Nabokovin *Lolita*-romaanin kanssa. Lolita pukutyylissä henkilöt ovat yhä oma itsensä, mutta ovat muuttuneet olemuksiltaan posliininukeiksi. Lolitat monesti myös kulkevat ympäriinsä puvuissaan, jolloin he joskus kokevat negatiivistakin palautetta. Emmi Nissi oli haastatellut Yhteishyvä-lehteen (2012) neljän hengen nuorisoporukkaa, joka harrastaa Lolita-pukeutumista. Lehden haastattelussa ilmeni, että hekin saavat kuulla negatiivista palautetta pukuharrastuksestaan. Tämä vastaa haastattelemani henkilöiden kokemuksia.

”Lolitat ovat tottuneet saamaan pukeutumisestaan ilkeitä kommentteja. Siksi he odottavat usein pahinta jo etukäteen.” (Nissi, 2012.)

Kuitenkaan pukeutuminen ja pukeutumisen muuttuminen ei ole ainoa asia nuorien elämässä harrastuksen myötä tai jopa elämäntyylin myötä. Myös kotona nuoret käyttävät arviolta noin 10–25 tuntia viikossa aikaa eri japanilaisten asioiden seuraamiseen tai tekemiseen. Se on jopa 2-3 tuntia päivässä, viikonloppuisin enemmänkin eli suuri osa nuoren vapaa-ajasta viikossa. He seuraavat noin kymmentä eri suosikkisarjaa viikoittain sekä sarjakuvaa että animaatiota. Haastatteluista tuli ilmi, että pari nuorta jopa ihanoi sarjojen keksittyjä henkilöitä. Tämä voi hyvinkin olla monessa tapauksessa aivan hyvä, sillä monissa japanilaisissa sarjoissa ihannoidaan sitkeyttä, rohkeutta sekä hyviä tekoja. Nuoret saavat vaikutteita heitä ympäröivästä maailmasta ja tässä tapauksessa he saavat japanilaisesta kulttuurista.

”Animeen liittyviin asioihin menee 2 tuntia päivässä. Animea tulee katsottua viikoittain. About 10 tuntia päivässä! No kolme tuntii päivässä on ehkä semmonen. Emmä tiiä, ku animeen liittyviin asioihin menee kaks tuntii päivässä. Sit kun tulee koulusta niin loppupäivä. Jos on lomapäivä kotona, niin menee koko päivä. Itse animeen ja mangaan ei niin suoranaisesti mene, mut jos käy esim fanisivuilla niin sinne menee. Kyl animeeki voi kattoo päivässä semmonen viistoist tuntii. Mut kyl animee tulee katottua viikottain ja silleen.” Haastatteleman One Piece nuorisoporukka kertoo.

Mikä siinä oikein viehättää? Japanilainen populaarikulttuuri tuntuu olevan loputonta, ikuisesti jatkuvaa ja sitä on kaikkialla tavalla tai toisella. Kun yksi tuote alkaa kiinnostaa suurta yleisöä, otetaan siitä kaikki irti. Hyvänä esimerkkinä toimii muun muassa One Piece sarja, jota olen itse henkilökohtaisesti seurannut lähes alusta alkaen. Sarjaa on nykyään tullut kirjoitushetkellä jo 630 lukua, ja se on ilmestynyt vuodesta 1997 alkaen. Kyseisestä sarjasta on tullut animaationsarjana jo noin 340 jaksoa ja sarja jatkuu edelleen. Animesarja on ilmestynyt vuodesta 1999 alkaen. Elokuvia kyseisestä sarjasta on tullut jo 10 kappaletta, jokainen joko sarjaa tukien tai täysin irrallisena osana animaationsarjasta. Lukuisia videopelejä eri konsoleille, taidekirjoja sarjan piirtäjän tyylistä, kaikenlaisia eri tuotteita pehmoleluista cosplayasusteisiin.

Tämä jatkuva variaatio saa aikaan sen, että fanit kuluttavat enemmän ja enemmän sarjan tuotteisiin rahaa, jolloin on aivan luonnollista, että tuotantoyhtiöt haluavatkin sarjan jatkuvan niin kauan kuin vain mahdollista.

”Monet haastattelemistani harrastajista kertovat, että japanilaisissa sarjakuvissa, animaatioissa ja peleissä viehättää hahmojen erilaisuus suhteessa aiemmin nähtyyn. Nimenomaan visuaalisuus, piirrosjälki ja uudenlainen kuvasto sekä tarinoiden yllättävyys vetävät puoleensa. Sarjat viihdyttävät, hauskuttavat ja ajatteluttavat.” (Valaskivi 2009, 15.)

Kiinnitin huomiota siihen, että nuoren elämässä japanilainen anime- ja mangakulttuuri voi vaikuttaa eri tasoilla, mutta joissain tapauksissa se ei välttämättä vaikuta ollenkaan. Haastattelemistani nuorista selkeästi erottui tiettyjä yksilöitä, joilla anime ja manga on suuri elämänalue, ja se halutaan pitää sellaisena. Joidenkin nuorien piirtämisenostus on alkanut juuri näistä sarjoista ja se näkyy erityisen hyvin esimerkiksi koulujen kuvaamataidon tunneilla. Joskus nuoret jatkavat piirustusharrastustaan pidemmälle, jolloin heistä voi kehkeytyä fanipiirtäjiä tai jopa omien sarjakuvien piirtäjiä.

Tämä on hyvä uutinen suomalaiselle sarjakuvalle, vaikkakin se olisi saanut vahvoja vaikutteita japanilaisesta kulttuurista. Haastattelin Animecon 2011:ssä kahta fanipiirtäjää, jotka myös myivät omia tuotoksiaan kyseisessä tapahtumassa. He itse olivat jo aikuisia ja kehittyneitä piirtäjiä. Piirtämisenostus oli heilläkin alkanut varsinaisesti kukkimaan, kun he tutustuivat japanilaiseen sarjakuvaan.

”Mulla on lähinnä se että mul on enemmän lähtenyt enemmän nuista vanhoista klassisista mangasarjoista liikkeelle, perinteisistä tyttöman-goista aikanaan 80- ja 90 -luvun ja niistä sitten pikkuhiljaa kehittynyt oma tyyli mut olen samalla lukenut aika paljon länsimaalaista sarjakuvaa, että sekoittunu siinä aika pitkälti.” Haastatelluista piirtäjistä vanhempi toteaa.

Nykypäivänä on helpompi levittää omia tuotoksiaan, ja erityisesti nettisivulla nimeltä DeviantART monet esittelevätkin omia tuotoksiaan ja saavat palautetta omista töistään toisilta artisteilta. Tutkimuksia tehdessäni tutustuin DeviantARTin sivuston mahdollisiin manga- ja animevaikutteita saatuihin töihin, mutta valtava tuotosten määrä yllätti minut. Mangakat, eli japanilaisen sarjakuvan piirtäjät eivät ole enää pelkästään japanilaisia. Suomalaisia löytyi nimittäin huomattava määrä.

”Se on tietenkin tavallaan ikävää että ei kehitä alusta alkaen omaa tyyliä, mutta kaikillahan tulee se pikkuhiljaa, elikkä lähtee eka jostain omasta suosikkisarjastaan. Kopioidaan siksi, että opitaan nopeammin. Siitä sitten pikkuhiljaa jossakin vaiheessa uskon, että kaikille tulee oma tyyli. Positiivista tietenkin on se, että ihmiset on alkaneet piirtää enemmän, kun on tullut tyyli, mikä on ehkä helpompaa kaikkien piirtää. Enemmän muistan, että ne oli vaan pojat, jotka piirsi pienenä eli se oli enemmän poikien juttu piirtää sarjakuvia, mutta voihan tytötkin. Se on minusta positiivista. Se (anime) on tehnyt piirtämisestä varmaan helpommin lähestyttävää.” Toinen haastateltu piirtäjä kertoo.

Jos tänä päivänä menee käymään kirjakaupassa piirustusvälinehyllyillä, ei voi olla huomaamatta erilaisia tuotteita, jotka on tarkoitettu nimenomaan mangatyylin piirtämiselle. On kirjoja, jotka opettavat piirtämään mangaa, rajauskyniä, lehtiöitä ja niin edelleen. Eri firmat ovat huomanneet huomattavan tuottavan markkinaraon juuri näissä välineissä, koska nimenomaan kyseinen piirustustyyli vetoaa nuoriin ja innostaa kokeilemaan omia siipiään piirtämisessä.

”Suomalaisen sarjakuvan alalla japanilainen hahmosuunnittelu on jättänyt jo jäljen, jota ei voi enää pyyhkiä pois. Oriveden opiston sarjakuva-

kurssilla kaksi vuotta sitten joukossa oli kaksi oppilasta, jotka eivät piirtäneet mangavaikutteisesti. Tämän vuoden kurssilla kaikki piirtävät mangavaikutteisesti ja 7/8 ovat Deviantartissa. Sitä paitsi ne kaikki ovat tyttöjä.” Jari Lehtinen, JapanPOP.

Yksi erikoinen piirre animen ja mangan harrastajissa Suomessa on se, että suurin osa on tyttöjä. Jostain syystä japanilaisen sarjakuvien vetovoima vetoaa tyttöihin enemmän kuin poikiin. Samankaltainen ilmiö näkyy myös suurten tapahtumien kävijöissäkin, jotka ovat paljolti tyttövoittoisia.



Kuva 2. Cosplaytaistelu kahden sarjan hahmojen välillä. Turussa Animecon 2011.

5.3 Japaniharrastuksen tulevaisuus Suomessa

Kun japanilainen sarjakuva ja muu kulttuuri on alkanut pikkuhiljaa saapua Suomeen 1980-luvulta lähtien, ovat ennakoasenteet vaihdelleet ja muuttuneet huomattavasti. Monet suomalaiset ovat suhtautuneet japanilaisiin ja japanilaiseen kulttuuriin suhteel-

lisen hyvin, ja monilta kuuleekin ihan hyvää sanottavaa asiasta. Tähän on aikain saatossa vaikuttanut monia asioita, mutta en käsittele niitä tässä tutkimuksessa. Japanilaisen kulttuurin harrastajien määrä on kasvanut valtavasti 1980-luvun jälkeen, ja erityisesti 2000-luvun vaihteen jälkeen. Tähän on todennäköisesti vaikuttanut valtavasti se fakta, että 2000-luvun alkupuolella alkoi japanilaisen sarjakuvan maahantuonti ja suomennokset valtaamaan omaa osastoaan kauppojen sarjakuvahyllyltä.

”Suomessa japanilaisen populaarikulttuurin laajeneminen alkoi kompuroiden. Alan harrastajat puhuvat tämän yhteydessä niin sanotusta *Dragon Ball* -traumasta. Tällä viitataan 2000-luvun alussa julkaistuun *Dragon Ball* -sarjaan, jossa tulkittiin olevan rivouksia ja viitteitä pedofiliaan.

Kohuun otti kantaa muun muassa eduskunnan naisasiaverkosto. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastukseen jäi kohun jälkeen leima, joka ei ole edelleenkään haalistunut pois.” (YLE Uutiset 2009a.)

Uuden ilmiön käynnistymisellä olikin omat vaikeutensa, eivätkä nämä leimat ole lähteneet niin helposti. Japanilaisen kulttuurin harrastajat käyvät läpi hyvin tutut vastoinkäymiset. Uuden harrastuksen harrastajien kunniaksi on kuitenkin todettava, että vaikka vastoinkäymiset ovat jatkuvaa, eivät he ole lannistuneet. Tämä periksi antamattomuus on saanut aikaan sen, että harrastus on voinut kasvaa myös Suomessa.

Näistä haastatteluista käy ilmi, että harrastuksen tulevaisuuden näkymät Suomessa ovat kuitenkin hyvin epävarmat. Haastattelemani nuoret ovat sitä mieltä, että Japanin populaarikulttuurin harrastusten määrä vain kasvaa tulevaisuudessa, mutta *Anime*-lehden toimittaja oli taas päinvastaista mieltä. Nuoret kertoivat, että heidän elämäänsä tulee entistä enemmän sarjoja ja tapahtumia. Tutkimani tapahtumien määrä tukee näitä mielipiteitä. Nuorten mielestä japanilainen populaarikulttuuri saa tulevaisuudessa suurempaakin jalansijaa erityisesti suomalaisessa nuorisokulttuurissa. Myös anime ja manga tapahtumien määrä kasvaa kokoajan, suunniteltujen ja toteutettujen tapahtumien määrä vuonna 2011 on suurempi kuin vuonna 2010. Lisäksi cosplay eli pukukilpailuja järjestetään entistä enemmän sekä kaikki muukin japanilainen kulttuuri näkyy vähän siellä täällä.

”Japanilaisen popkulttuurin tapahtumia järjestetään vuosittain kymmenkunta eri puolilla Suomea. Ne vetävät edelleen väkeä, vaikka aktiiviharrastaja Kyuu Eturautin mukaan japanilaisen kulttuurin suosio onkin taantunut muutaman vuoden takaisesta.

2000-luvun alkupuolella yhdistyksiä alkoi syntyä myös Helsingin ulkopuolelle, voimia yhdistettiin ja Animecon-tapahtumat toivat japanilaisen popkulttuurin suuren yleisön tietoisuuteen, kertoo Eturautti.” (YLE Uutiset 2010a.)

Haastattelin yhtä Anime-lehden toimittajista ja hänen mielestään buumi on kuitenkin ehkä rauhoittumassa. Harrastajien määrä on kyllä kasvamassa, mutta se on kokemassa eräänlaista murroskautta. Suomessa on entistä vähemmän myyntiä japanilaiselle tavaralle, ja tästä parhaimpina esimerkkeinä toimivat eri yritykset. Blippo on toiminut Suomessa Helsingin Kampissa jo monta vuotta, mutta vuonna 2011 se sulki liikkeensä ja siirtyi täysin verkkokaupaksi sekä tapahtumamyymäksi. Japanilaisen musiikin liike Mirri Music myös lopetti toimintansa verkkomyyntikauppana vuonna 2010. Monet muutkin japanilaisten tuotteiden myyjät ovat joko ainoastaan verkkomyyntiä suorittavia tai käyvät myös tapahtumissa myymässä. Anime ja manga on valtavirtaistumassa.

”Koska japanilaisen kulttuurin kuluttamisesta tuli helpompaa, se ei enää kelvannut. Kuinka moni onkaan joskus tolkuttanut ostaneensa jonkin levyn *ennen* kuin se oli suosittu! Mirri Musicin kohtalona oli siis sama valtavirtaistuminen, jonka se laittoi itse alulle. Mutta näinhän tämä toimii.” (Kämäri, 2010.)

Valtavirtaistuminen on tuonut japanilaista kulttuuria hyvin paljon Suomeen, mutta se aiheuttaa myös muutoksia. Japanilaisen musiikin myynti kärsii samoista asioista kuin suomalainenkin eli piratismista. Samoin on myös käynyt osittain sarjakuvien myynnille sekä sarjojen myynnille dvd -muodossa. Internet on monille huomattavasti halvempi väylä eri sarjojen seuraamiseen sekä musiikin kuunteluun.

Haastatteluista käy ilmi, että Suomessa on varsin erikoinen tilanne japanilaisen kulttuurin harrastajien kannalta. Materiaalia on tarjolla enemmän kuin ennen, mutta samalla vaikeammin saatavilla. Verkkokauppamyynti on kasvanut valtavasti ja monille se onkin huomattavasti parempi tapa myydä ja ostaa tavaraa kuin kävellä kauppaan.

Muistan itse erään tapauksen, missä seurasin kahden henkilön keskustelua siitä, milaista oli mennä Blippon kauppaan Helsingin Kamppiin. He vertasivat kyseistä kokemusta erotiikkaliikkeeseen menemiseen, sillä Blippo oli erittäin vaaleanpunaisen sävyinen liike. Lisäksi erityisesti haastattelemani nuoret henkilöt kertoivat, että heidän on vaikea näyttää liikaa ulospäin harrastuksestaan, joten jos he kävivät Blipossa ostamassa jotain, se piti tiukkaan laittaa muovipussiin ja kaikkien silmiltä suojassa.

Kuitenkin harrastus on alkanut näkyä valtamediassa enemmän kuin ennen ja uskonkin, että kehitys vain jatkuu positiivisempänä. Vaikka myyntiluvut eivät välttämättä ole ehkä enää niin suuria kuin suurien villitysten aikana, saa harrastus kokoajan kasvavaa fanikuntaa, jolloin kuluttajien määrä kasvaa. Ehkä Suomessakin voidaan tulevaisuudessa näyttää television tv-sarjojen seassa japanilaisia suosikkisarjoja ilman dubbausta. Tällaisesta leviämisestä on alkanut jo näkymään erilaisia merkkejä, joskin varsin erikoisesta suunnasta.

”Raamattuja kustantava Suomen Pipliaseura on suomentanut ja julkaisut japanilaisen *Manga Messias* -sarjakuvan. Pipliaseuran talousjohtaja Eeva Vuorinen kertoo, että kustannuspäätöksen taustalla on huoli siitä, että nuoret eivät tunnu avaavan rippiraamattujaan vaikka mitä tekisi.” (YLE Uutiset 2009b.)

Suomen Pipliaseura on tehnyt omalta osaltaan nuorekkaan version raamatusta. Tarkoitus nimenomaan on saada nuoret innostumaan raamatusta. Ennen tätä on myös ilmestynyt joitain suomalaisia sarjakuvia, jotka on tehty mangatyylisiin. Kalevalasta on myös tehty oma sarjakuvansa, nimeltään *Vesi oli mustaa*. On hyvin mahdollista, että muitakin mangaversioita tullaan vielä tekemään.

”Ongelmana tällä hetkellä se, mistä saa tietoa ja taitoa, missä voisi opiskella mangaa, ja voisiko siitä jopa tienata leivän Suomessa, samalla tavalla kuin moni tekee Japanissa.” (YLE Uutiset 2010b.)

Suomalaisella sarjakuvalla on mielestäni vielä varsin suuria ongelmia uskottavuudessa, jota japanilaisella sarjakuvalla ei ole. Näiden kahden risteämä kuitenkin voi olla jotain ennennäkemätöntä Suomalaisessa sarjakuvakulttuurissa.

5.4 Suomen suhtautuminen sarjakuviin ja piirrettyihin

Otsikko voi saattaa lukijan luulemaan, että olen kirjoittanut sen väärin, mutta olen tarkoituksella kirjoittanut sanaksi ”Suomen”. Syy tähän johtuu siitä, että tutkittuani aihetta enemmän en voi enää sanoa, että suomalaisten suhtautuminen, vaan myös Suomen lainsäädännön ja poliittisten päättäjien suhtautuminen.

Suomessa monet animen ja mangan harrastajat kertovat samaa tarinaa. Suomessa valtaväestö on tottunut siihen ajatukseen, että sarjakuvat sekä piirretyt ovat lapsille tarkoitettua viihdettä. Vuonna 2003 sarjakuvasarja nimeltä Dragon Ball sai aikaan suuren kohun pedofiliaan vihjaavalla kontekstillaan. Kyseinen kohu sai aikaan suurta väittelyä sarjan sopivuudesta lapsille ja kohun vuoksi kustantaja joutui laittamaan sarjakuvaan merkinnän sopivuudesta yli 13-vuotiaille. Vahinko oli kuitenkin jo käynyt ja asiasta uutisoitiin paljon sekä kohun myötä ennakoasenteet japanilaista sarjakuvaa kohtaan olivat muuttuneet huonompaan suuntaan. Nuoret erityisesti joutuvat kokemaan tätä vanhemmiltaan, koska vanhemmat muistavat lähinnä tämän kohun kaiken sen syvällisen keskustelun keskeltä.

”Lainsäädäntöä ollaan muuttamassa, mutta vielä tällä hetkellä jokainen julkaistava kuvaohjelma on käytettävä Suomen Elokuvatarkastamossa, jos sille halutaan jokin muu ikäraja kuin K-18. Asiassa ei ole muuta ongelmaa kuin se, että tämä maksaa. Jos levittäjä ei halua maksaa, julkaisulle käy niin kuin Eminan levittämelle neliosaisen Macross Plusin osille 1–2: aika vähän verta ja vielä vähemmän paljasta pintaa sisältänyt huipputuotteen tuotiin tarjolle tarkastamattomana ikärajalla K-18, mikä sulki automaattisesti pois sen parhaan asiakaskunnan, teinipojat.” Jari Lehtinen, JapanPOP.

Kyseinen Dragon Ball sarja ei ole kuitenkaan ainoa esimerkki. Yksi räikeä esimerkki suomalaisten tietämättömyydestä sekä suhtautumisesta piirrettyihin löytyy nykyään jo urbaanista legendasta. Erään suuren kauppaketjun työntekijät olivat lajitelleet tuotteitaan hyllyyn ja siinä sitten eräs asioista tietävä asiakas oli bongannut eroottisen animaatio-sarjan lasten elokuvien hyllyltä Nalle Puhin vierestä. Toinen on tapaus sattunut Turussa. Eräs hyvä ystäväni oli löytänyt lasten lehtihyllyltä värityskirjojen vierestä Battle Angel Alita sarjakuvakirjan, joka ei todellakaan kuulu edes lasten hyllylle tai sen lähettyville väkivaltaisuuksensa ja teemansa vuoksi. Itselläni on myös henkilökohtainen kokemus vastaavanlaisesta sarjasta, jossa sarjakuvan ideana ovat enkelit ja

demonit, järjetön verenvuodatus, kärsimystarina sekä henkinen ahdistus. Kuitenkaan kioskin sarjakuvahyllyllä sarjakuvakirjaa pyöritellessä en löytänyt minkäänlaista suositusta tai rajoitusmerkintää.

”Ikäsuositukset eivät perustu mihinkään lakiin, sillä sarjakuville ja kirjoille ei ole määrätty ennakkotarkistusta. Käytännössä suositusiästä päättää toimitus. Koska suositukset eivät ole lain vaatimia, niillä ei myöskään ole lainvoimaa. Esimerkiksi sarjaa, jossa ikäsuositus on 16, ei ole laitonta myydä 12-vuotiaalle. Ensisijaisesti ikäsuositukset onkin tarkoitettu vanhemmille, jotka eivät ole sisällä mangan maailmassa.” Antti Valkama, Sangatsu Mangan päätoimittaja.

Tapauksia tapahtuu Suomessa edelleenkin hyvin useasti, mutta syy tähän on varsin yksinkertainen. Suomen lainsäädännössä ei nimittäin ole minkäänlaista ohjeistusta tai lainsäädäntöä sarjakuvista tai piirrettyjen ikärajoista. Näin ollen ei tietenkään kustantajienkaan tarvitse japanilaisiin sarjakuviin ikärajaa laittaa. Kun aikoinaan muun muassa Helsingin -sarjakuva saapui Suomeen, ei siinä ollut ikäsuositusta tai rajoitusta ollenkaan. Nykyään siitä löytyy teksti takakannesta ”suositellaan yli 15-vuotiaille”. Tämäkin on vain suositus, eikä mikään rajoitus, kuten elokuvissa on esimerkiksi ikärajoitukset. Kyseessä on kuitenkin vampyyreistä kertova sarjakuva sekä hahmot suhteellisen sympaattisen näköisiä, eihän silloin tarvitse rajoittaa levikkiä. Kyseinen sarjakuva on voimakas esimerkki, sillä se sisältää erittäin voimakkaita väkivaltakohtauksia, verellä mässäilyä sekä irtoraajoja. Yhdysvalloissa kyseinen sarjakuva sai suoraan kustantajalta K18 leiman ja Saksassakin kyseinen sarjakuva on kielletty alle 16-vuotiailta.

Tämänkaltaiset tapaukset aiheuttavat suuria keskusteluja länsimaissa, mutta suurin syy tähän on kulttuurierot. Suomessa sarjakuvat sekä animaatiot on mielletty lapsille ja nuorille, mutta Japanissa mangalla ja animella esitellään lähes kaikkea mahdollista. Ero on suhtautumisessa. Kuten jo taustatiedoissa kirjoitin, Japanissa on aina suhtauduttu eri tavalla kuolemaan, väkivaltaan sekä seksuaalisuuteen. Seksuaalisuus erityisesti on hyvin vapaa aihealue Japanissa, joten ei ole ihme, että pornografiseksi laskettavaa materiaalia tehdään piirrettyssä muodossa melkein mistä vain. Tämä kuitenkin johtuu vain kulttuurisesti erilaisesta kehityksestä kuin mihin länsimaissa on totuttauduttu. Aikuisille tehtyä viihdettä löytyy sarjakuvien sekä animaation muodossa Japanissa täysin samalla tavalla kuin länsimaissa kirjojen ja elokuvien muodossa.

”Britannian elokuvatarkastamo ei ole koskaan syytetty liiasta vapaamielisyydestä, mutta se on katsonut useimmat Miyazakin elokuvat ja taikatyttösarjat lapsille sallituiksi. Näitä maailman parhaiden lastenelokuvien ja -tv-sarjojen Britanniassa tarkastettuja brittijulkaisuja on meillä ollut tarjolla sarjakuvaliikkeissä, mutta niitä ei saa Suomessa myydä alaikäisille, koska näitä nimenomaisia julkaisuja ei ole tarkastettu juuri Suomen Elokuvatarkastamossa.” (Jari Lehtinen, JapanPOP.)

Ei siis mikään ihme, että jotkut nuoret voivat kokea harrastuksensa häpeälliseksi, eikä siitä uskalleta välttämättä puhua esimerkiksi omien vanhempien kanssa. Vastavuo-roisesti vanhemmat voivat kokea harrastuksen olevan lapsellista, eikä niinkään nuorelle sopivaksi harrastukseksi. Myös vanhempien sekä nuorisotyöntekijöiden on erittäin hankalaa ottaa kantaa nuoren harrastukseen, kun nuori tuskin on kertomassa, että luinpas tuossa juuri äsken hyvän sarjakuvakirjan, jossa teurastettiin iso joukko ihmisiä, tai että on lukenut juuri kirjan, jossa oli sellainen kohta, mikä sisälsi alastomuutta.

Erityisesti nuorisotyöntekijöiden olisi hyvä tietää, minkä kaltaisesta sisällöstä puhutaan tai kysellä hieman minkälaiset sarjat saattavat olla nuorison suosiossa juuri nyt. Tiedän, että tämä on lähes mahdoton tehtävä, ellei nuorisotyöntekijä perehdytä itseään kyseisen kulttuurin suureen tarjontaan. Kuitenkin vastuu on nuorilla itsellään, minkälaista sarjakuvaa lukee. Olipa kyseessä amerikkalaiset supersankarisarjakuvat, suomalaista satiirisarjakuvat tai japanilainen manga.

En tahdo tietenkään rajoittaa Suomen nuorison mahdollisuuksia lukea mangaa tai katsoa animea, mutta kuten kaikessa viihteessä pitäisi suomalaisessa yhteiskunnassa pystyä tietämään, minkälaista kulttuuria maahamme tulee ulkomailta. Ennen kuin asiasta nostetaan kohu ja sen jälkeen saamme jälleen kuulla syyttelevien kukkahattutäiden moitteita.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli saada selvää, miten japanilainen kulttuuri, erityisesti japanilainen sarjakuvakulttuuri ja animaatiokulttuuri, ovat siirtyneet meidän suomalaisten nuorten kulttuuriin. Tarkoituksena oli tutkia, miten paljon mangaa ja animea on nykyään Suomessa saatavilla, miten paljon nuoret niin sanotusti kuluttavat sitä sekä miten paljon se oikeastaan vaikuttaa heidän elämäänsä. Nykypäivänä lähes jokainen nuorisotyöntekijä kohtaa varmasti nuoria, jotka ovat kiinnostuneita sarjakuvakulttuurista ja vielä tarkemmin japanilaisesta sarjakuvakulttuurista. Kyseessä on kuitenkin valtava maailmanlaajuinen ilmiö, jota ei pääse kukaan enää karkuun, kun japanilaiset tuotteet ovat vallanneet oman hyllynsä jokaisessa kioskissa ja kaupassa.

Kun aloin tekemään opinnäytetyötä, niin aivan ensimmäisenä jouduin törmäämään kylmään faktaan. Samaisesta aiheesta on erittäin niukasti pohjatietoa Suomessa ja suomalaisessa kirjallisuudessa. Jouduin siis aloittamaan lähes nollatilanteesta. Kuitenkaan en antanut tämän masentaa, vaan kokosin kaiken mahdollisen aiheeseen liittyvän tiedon yhdeksi nipuksi ja aloin yhdistämään tiedonmurusia toimivaksi kokonaisuudeksi. Aihetta tutkiessani ja taustamateriaalia etsiessäni, löysin yhden opinnäytetyön, jota käytin hieman apuna. Löysin myös yhden kirjan, joka koski vallan paljon myös omaa opinnäytetyötäni. Tämä kyseinen kirja inspiroi minua tutkimaan tiettyjä alueita ja ohjasi minua oikeaan suuntaan.

Tutkimusta tehdessäni nousi esiin monenlaisia kysymyksiä, joita kysyin itseltäni. Kuinka paljon haastatteluita saisin kerättyä, olisivatko haastattelut käyttökelpoisia ja kuinka paljon variaatiota saan? Taustamateriaalin puutteen vuoksi olin jo joutunut kovaan paikkaan, joten samanlaisen työn tekeminen tuntui minusta turhauttavalta. Onneksi kuitenkin näin ei ollut. Kun aloin tekemään haastatteluita kesällä vuonna 2011, niin huomasin, että nuoret eivät olleetkaan kovin sisäänpäin kääntyneitä. He kertoivat mielellään heille rakkaasta harrastuksestaan ja vastasivat kysymyksiini mielellään. Huomasin kuitenkin itsestäni, että kokemattomuuteni vei voiton monta kertaa kysymyksiä esittäessäni. Kun kokenut ja asiansa osaava toimittaja keksii kysymyksiä keskustelun edetessä, huomasin itse jäätyväni, kun vastaus olikin huomattavasti erilainen kuin olin sen kuvitellut. Näin ollen lankesin siis ansaan, josta olen itsekin kuul-

lut puhuttavan, ja joskus aloittelevien toimittajien myös kertoneen. Onneksi olin kuitenkin valmistautunut edes kohtuullisesti ja kirjoittanut pääkysymykset paperille. Haastatteluita tehdessäni minulla oli käytössä puhelimeni nauhoituslaite, jota pidin haastattelutilanteessa huomaamattomasti niin, ettei se häirinnyt keskustelua. Laitteiston ollessa kuitenkin vain se puhelin, pieni muistivihko sekä oma muistini, sain kuunnella haastattelut monta kertaa läpi, että sain kaikki vastaukset talteen paperille.

Omia havaintoja minulla oli jonkin verran aiheista, koska olen itsekin harrastanut japanilaista sarjakuvaa 15-vuotiaasta lähtien. Osasin jo lähteä siltä pohjalta etsimään tiettyjä aiheita sekä osasin ennakoivasti varautua tietynlaisella arkaluontaisuudella. Kuitenkaan itse en ole ollut nuorena kovin sosiaalinen, enkä olisi todennäköisesti osannut vastata aivan yhtä hyvin kuin haastatteleman nuoret vastasivat. Tämänkaltaista opinnäytetyötä tehdessä olisi tietysti mahdollisesti hyvä, jos ei olisi koko harrastukseen törmännyt aiemmin, jolloin voisi tehdä tutkimuksen aiheesta ulkopuolisen silmin. Siinä mielessä opinnäytetyöni on hieman puolueellinen, mutta pyrin kuitenkin asialliseen tutkimukseen, enkä anna henkilökohtaisten mieltymysten häiritä. Huomasin kirjoittaessani tiettyjä asioita itsestäni, että tekisi mieli kirjoittaa hieman positiivisemmin tai asiaa paremmassa valossa tehden. Näin en kuitenkaan voinut tehdä, koska pidin mielessäni tutkimuksen tärkeyden.

Oletuksena minulla oli samat kuin miten itse koin harrastuksen näkymisen ulospäin. Olen itse saanut kokea paljon syrjintää omalla kohdallani omien harrastusteni vuoksi, ja koen sitä vielä nykyäänkin. Oletuksena lähdin tutkimaan, olivatko asiat samalla tolalla nykypäivän nuorilla vai ovatko asiat muuttuneet yli kymmenessä vuodessa. Olen saanut paljon kommenttia harrastusteni lapsellisuudesta sekä seurannut minun sukupolveni vanhempien reaktioita sarjakuviin. Kun myös monissa muissakin erikoisemmissa harrastuksissa, myös mangan ja animen seuraajat joutuvat pitämään harrastuksensa omana tietonaan. Vanhemmat eivät ole vielä tänäkään päivänä täysin tietoisia nuorten tekemisistä ja sarjoista mitä he seuraavat. Harrastusten kirjo on kuitenkin tänä päivänä muuttunut niin paljon, että perinteiset liikunta-, metsästys- ja kalastusharrastukset ovat saaneet siirtyä taiteellisempienkin harrastusten tieltä.

Käytin myös tutkimusta tukemaan mediassa ilmestyviä uutisia, mutta niistä en saanut irti kovin paljon. Kun luin hieman rivien välistä uutissivuilta löytyneitä juttuja japani-

laista sarjakuvaa harrastavista, oli tekstit kirjoitettu joko ironiseen tai humoristiseen sävyyn. Tällä en tarkoita, että aiheelle olisi suoranaisesti naurettu, mutta kuitenkin esitettiin asioita kärkkäällä tavalla.

Tahdoin vastata tutkimuskysymyksiini mahdollisimman laajasti, ja tämän vuoksi valitsin neljä mielestäni tarpeeksi laajaa aihealuetta. Kuitenkin pyrin pysymään asiassa jokaisen alueen sisällä. Pääaiheiksi valitsin mielestäni tärkeät kohdat. Ensimmäisenä aiheena valitsin ”Harrastuksen avoimuus ja näkyvyys ulospäin”. Tahdoin tätä valitesani tietoisesti tietää, vaikuttaako manga ja anime niin paljoa nuoren elämään, että se näkyisi ulospäin. Kuitenkin monissa tyyliuuntauksissa, esimerkiksi punk rockissa, näkyy sen vaikutus ulospäin pukeutumisessa. Entä, kun kyseessä on sarjakuva, jonka aiheina voi olla mitä tahansa. Itse olen myös tavallaan antanut hieman ulospäin kuvan, että saatan pitää kyseisestä harrastuksesta, esimerkiksi talvitakkini hihasta roikkuvalla pienellä pehmonukkeksella. Tahdoin kuitenkin tietää, mitä nuoret ajattelevat asiasta. Yllättäen nuorilla oli samanlaisia ajatuksia kuin minullakin. Monien mielestä hiusten värjääminen on saanut myös voimakkaita vaikutteita ja on vaikuttanut osaltaan erittäin räikeiden värien valintaan. Olen samaa mieltä, sillä en usko, että näkisin joka vuosi kirkkaasti erikoisia hiusvärejä, kuten vaaleansinistä tai vaaleanvihreitä hiuksia kävelevän vastaan kadulla, jollei japanilainen äärimuoti kulkeutuisi myös meille Suomeenkin sarjakuvien mukana. Japanissa manga on kuitenkin yhtä suuri kulttuuri- ja muotivaikuttaja kuin elokuvat meillä täällä länsimaissa. Kuitenkaan nuoret eivät usko, että animen ja mangan harrastaminen näkyy suoranaan ulospäin, tai ainakin harva näyttää rohkeasti harrastavansa animea. Tämä voi johtua myös siitä, että lähes kaikkia nuoria on kiusattu harrastuksensa takia. Tämä paljastui haastattelussa myös oleelliseksi asiaksi ulospäin näkyvyyden kannalta. Tutkimuksessa ilmeni myös haastateltavien kotioloja, joissa ilmeni ristiriitaisia tuloksia. Jotkut nuoret kertoivat, ettei heidän vanhemmillaan ole mitään harrastusta vastaan. Toiset taas kertoivat, että heidän vanhempansa eivät ymmärrä nuoren harrastusta ollenkaan.

Toisena pääaiheena otin ”Nuoren elämän vaikuttajana”. Tässä aiheessa tahdoin syventyä nuoren ajankäyttöön ja miten syvälle he oikein ovat uppoutuneet mangan ja animen maailmaan. Haastattelukysymyksenikin oli muodostettu sen mukaan ja asiassa selvisi aika paljon. Itse olen aikoinani harrastanut valtavan paljon samaa harrastusta, joten lähtökohtanani olivat omat nuoruusvuosieni tavat. Olin kuitenkin oikeas-

sa. Nuoret, jotka katsovat animea ja lukevat mangaa käyttävät siihen valtavasti aikaa ja rahaa. Suomessa hyvin vahva mangakirjojen kulttuuri on kasvanut pikkuhiljaa, mutta animen myynti ei ole niinkään suuressa osassa. Nuoret katsovat animea lähinnä Internetin kautta, koska siellä ei tarvitse kenellekään todistella ikäänsä tai ei tarvitse häpeillä myyjän edessä. Animejakso kestää noin keskivertona 25 minuuttia, ja jotkut katsovat jopa kokonaisia sarjoja yhtämittaa. Eli käytetty aika vaihtelee 24 jakson mittaisista sarjoista jopa 50 tai pidempiinkin sarjoihin.

Nuoret saavat myös valtavasti muutakin kyseisestä harrastuksestaan. Koska Suomessa on niin vahva anime ja mangakulttuuri kasvanut, ovat nuoret hyvin uskaliaita kulkemaan muiden harrastajien luokse ja Internetin foorumeilla keskustelemaan sarjoista hyvin vapaasti. Suomessa järjestetään noin kymmenen animetapahtumaa vuosittain, ja monet nuoret käyvät jopa useammassa joka vuosi. Kyseisistä haastattelemista nuorista yksi oli käynyt vuoden lähes jokaisessa animetapahtumassa, mitä oli vain järjestetty vuonna 2011. Conit ovat nuorille animeharrastajille yhtä tärkeitä kuin monille musiikin ystäville festarit kesällä. Niissä tavataan vanhoja tuttuja ja pukeudutaan omaksi suosikkiahmoksi. Monesti tapahtumissa suosikkisarjoihinsa pukeutuneet cosplayaajat tutustuvat toisiinsa ja heistä voi muodostua myös ystävyksiä. Cosplay on sen harrastajille varsin erikoinen kulutuksen kohde. Harrastajat hankkivat eri asusteita ja tekevät itse mahdollisimman paljon. Rahaa voi kulua yhteen pukukokonaisuuteen jopa satoja euroja. On myös olemassa toisenlainen pukeutumisinnostus, joka myös johtaa juurensa Japaniin, eli Lolita-pukeutuminen. Kyseinen tyttöjen pukutyylillä on Suomessa varsin oudoksuttu ja opinnäytteeseen otettu lehtiartikkelin tyttöjen haastattelussa ilmeni myös, että he saavat paljon negatiivista palautetta.

"Japaniharrastuksen tulevaisuus Suomessa" on myös yksi tärkeitä pääaiheita. Tutkimuksessa ilmeni, että 2000-luvulla japaniharrastajien määrä on räjähdysmäisesti kasvanut ja määrä jatkaa kasvuaan, sillä vanhatkaan harrastajat eivät välttämättä hylkää harrastustaan koskaan, vaan seuraavat jotain sarjaa aina silloin tällöin. Voidaan hyvin olettaa, että koska mangan ja animen materiaalin määrä kasvaa ja Suomeen saapuvia tuotteita on vain enemmän ja enemmän, tulee myös mangasta ja animesta innostuneita nuoria lisää.

Suomessa on myös piirtämiskulttuuri saanut uutta ponnistusvoimaa mangaharrastajista. Nuoret piirtävät kuvaamataidon tunneilla mangatyyleillä, sekä kuvataidekouluissa monet ovat harrastaneet enemmän tai vähemmän mangatyylin piirtämistä. Suomessa on aloitettu jo julkaisemaan joitain suomalaisia mangatyylin sarjakuvia, kuten *vartijat*, *vesi oli mustaa* ja jopa raamatun tarinoitakin on päätynt mangamuotoon kirjassa *Mangamessias*.

Itse japanilaisen materiaalin ostaminen on kuitenkin laantunut, sillä harrastuksen valtavirtaistumisessa on myös huono puoli. Sarjakuvia ja animaatiota katsotaan Internetistä eikä sitä osteta enää samalla tavalla kaupasta. Kun haastattelin eri lehtien toimittajia, niin he kertoivat, että usein ne, jotka animea seuraavat osaavat englantia ja katsovat animea netistä.

Viimeisimpänä tutkimuksen pääaiheena valitsin ”Suomen suhtautuminen sarjakuviin ja piirrettyihin”. Tässä kappaleessa kävin läpi mangan tietä valtakulttuuriin, sillä se ei ole ollut koskaan kovin helppo. Suomalaisessa yhteiskunnassa käydään kovaa kamppailua siitä, mikä on hyväksyttävä missäkin ikäluokassa ja mikä ei. Siinä missä mangan alkuperämaassa Japanissa kaikenikäiset ihmiset lukevat sarjakuvia aina vauvoista vaareihin, meillä Suomessa kaikenlainen sarjakuvat ja piirretyt pidetään automaattisesti lasten juttuina. Kuitenkaan näin ei ole, ja monet sarjakuvat ja animaatiot ovat tarkoitettu täysi-ikäiselle yleisölle niiden sisällön vuoksi. Olen itse harmitellut monesti kuinka vähän Suomessa oikein kiinnitetään huomiota sarjakuvien sisältöön, ja kuinka helposti ne heitetään automaattisesti samaan hyllyyn kuin Aku Ankka pokkarit. Tutkimukseni mukaan Suomessa ei ole sarjakuville minkäänlaisia pakottavia ikärajoja. Kustantajat ovat kuitenkin laittaneet ikäsuosituksen kirjoihin, mutta se ei varsinaisesti estä ketään ostamasta kirjoja. Tämänkin suositusmerkinnän laittamisen sai alulle Dragon Ball kohu 2000-luvun alkupuolella, kun kyseinen sarja tuli tv:stä ja sen luultiin sisältävän vihjauksia pedofiiliasta.

Uskon, että näitä tutkimukseenkin haastateltuja nuoria löytyy jokaisesta kaupungista, sillä tutkimusta tehdessäni seurasin eri medialähteitä aina kun vain oli mahdollista. YLE näytti kesällä vuonna 2011, nuorten ohjelma Summerissa pätkän minkälaisia harrastajia animesocplayaajat ovat ja haastatteli näitä samoja nuoria. Samassa nämä nuoret myös kertoivat osallistuvansa tapahtumaan, jossa myös itse kävin. Olen

henkilökohtaisesti sitä mieltä, että näistä japaniharrastaja nuorista pitäisi uutisoida enemmänkin. Kun tutustuin uutisartikkeleihin eri uutiskanavien sivuilla, niin niistä sain enemmän sen käsityksen, että harrastajat ovat jonkin sortin hörhöjä ja omituisia.

Sain kuin sainkin siis vastaukset tutkimuskysymyksiini. Ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni, eli kuinka japanilainen populaarikulttuuri näkyy Suomessa, sain huomattavan suuren määrän erilaista haastattelumateriaalia, sekä muuta materiaalia. Tutkimuksessa selvisi, että haastatelluista henkilöistä ei ulospäin näy heidän harrastuksensa. Eivätkä he uskoneet itsekkään, että kovin moni näyttäisi ulospäin harrastuksestansa. Eli henkilötasolla emme näe harrastajia. Kuitenkin kansallisella tasolla näemme, kuinka Suomessa on alkanut järjestäytyä useita eri tapahtumia, jotka ovat erittäin näkyviä aina siellä missä kyseiset tapahtumat järjestetään. Lisäksi kauppoihin on tullut näkyviin myös japanilaiseen kulttuuriin viittaavia tuotteita, parhaimpana esimerkkinä mangapokkarit kauppojen hyllyillä.

Toinen tutkimuskysymykseni oli, kuinka japanilainen kulttuuri vaikuttaa suomalaiseen nuorisoon. Tähän kysymykseen sain myös varsin hyviä vastauksia haastatteluista. Haastatellut henkilöt kertoivat käyttävänsä erittäin paljon aikaa viikossa animeen ja mangaan sekä niihin liittyviin oheistoimintaan. Erityistä huomiota nuorilta saa cospilayaaminen eli oman lempihahmon näytteleminen puvun kanssa. Kyseisten pukujen suunnittelu ja teko voi vaatia jopa satoja euroja ja valtavasti myös aikaa. Japanilaisen mangan piirustustyyli sekä hahmojen monipuolisuus on myös innoittanut monia nuoria piirtäjiä. Hyvin moni harrastaja myös piirtää jonkin verran mangatyylisiä hahmoja ja siihen tarkoitukseen olevaa myyntimateriaalia löytyy kaupoista suuria määriä.

Minusta oli erittäin mielenkiintoista tehdä tätä opinnäytetyötä, sillä olen kuitenkin itse saanut seurata tämän kyseisen aiheen kehitystä aitiopaikalta. Pystyin helposti ottamaan yhteyttä eri kontakteihin ja luomaan niitä. Myös nuorten kohtaaminen oli mukavaa, koska anime-tapahtumassa haastateltavien löytäminen oli varsin helppoa ja yläasteella olin jo ehtinyt hieman tutustua haastateltaviin nuoriin, joten osasin varautua erilaisilla kysymyksillä. Asiaa tutkiessani ja materiaalia kerätessäni huomasin senkin, että kyseisestä aiheesta ei ole vastaavanlaista tutkimusta juuri paljoa olemassa. Jos joku muu haluaa jatkaa tästä samasta aiheesta toivon, että hän käyttäisi opinnäyte-

työtäni apuna siinä sillä aihe on niin laaja. Tästä samasta aiheesta voisi kirjoittaa paljon enemmän sekä tutkia paljon syvemmin.

Tässä vaiheessa tahdon kiittää lukijaa opinnäytteeseeni tutustumisesta sekä kiinnostuksesta aiheeseen. Toivon, että opinnäytetyöni innoitti lukijaa vähintäänkin yhtä paljon kuin, mitä itse olen innostunut sen tekemisessä.

LÄHTEET

- Fält Olavi, Nieminen Kai, Tuovinen Anna, Vesterinen Ilmari 2002. Jälkisanat. Teoksessa Olavi K. Fält. & Kai Nieminen. & Anna Tuovinen. & Ilmari Vesterinen (toim.) Japanin kulttuuri (3. painos). Keuruu: Otava, 567-568.
- Fält Olavi K. 2002. Japani kulttuurivirtojen suvantona. Teoksessa Olavi K. Fält, Kai Nieminen, Anna Tuovinen & Ilmari Vesterinen (toim.) Japanin kulttuuri (3. painos). Keuruu: Otava, 9-158.
- Galbraith Patrick W. 2009. The otaku encyclopedia : an insider's guide to the subculture of cool Japan. Kodansa International Ltd.
- Gravett Paul 2005. Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Suom. Juhani Tolvanen. Helsinki: Otava.
- Japani: Kansojen kirjasto 1987. Käännös Don Engström. Koko Kansan Kirjakerho.
- Jussila Tapani 2010. Tokio Passi. Kanki Press.
- Koskiahho Briitta 1995. Japani – Yhteiskunta murroksessa. Kleio ja nykypäivä.
- Nieminen Kai 2002. Japanilainen kuva ja tila. Teoksessa Olavi K. Fält. & Kai Nieminen. & Anna Tuovinen. & Ilmari Vesterinen (toim.) Japanin kulttuuri (3. painos). Keuruu: Otava, 159–285.
- Nissi Emmi 2012. Pukuleikki. Yhteishyvä-lehti 3/2012, 18–24.
- Toivonen Tuukka 2008. Lolitat Lujilla. Nuorisotyö-lehti 2/2008, 22–30.
- Tuovinen Anna 2002. Japanin kieli ja kirjallisuus. Teoksessa Olavi K. Fält. & Kai Nieminen. & Anna Tuovinen. & Ilmari Vesterinen (toim.) Japanin kulttuuri (3. painos). Keuruu: Otava, 286–424.
- Valaskivi Katja 2009, Pokemonin perilliset - Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa. Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen Yliopisto.
- Vesterinen Ilmari 2002. Japanin aineellinen ja sosiaalinen kulttuuri. Teoksessa Olavi K. Fält. & Kai Nieminen. & Anna Tuovinen. & Ilmari Vesterinen (toim.) Japanin kulttuuri (3. painos). Keuruu: Otava, 425–566.
- Kämäri Jenni, 2010. Viitattu 15.09.2011. <http://www.rumba.fi/j-rock-levykauppa-lopettaa-%E2%80%9Dmirri-musicin-kohtalona-oli-valtavirtaistuminen-jonka-se-laittoi-itse-alulle-6178/>
- MTV3 Uutiset 2008. Japanilaisen populaarikulttuurin fanitus kasvussa Suomessa. Viitattu 12.4.2011. <http://www.mtv3.fi/uutiset/kulttuuri.shtml/2008/10/733762/japanilaisen-populaarikulttuurin-fanitus-kasvussa-suomessa>
- YLE Uutiset 2009a. Ennakkoluulot värittävät japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista Suomessa. Viitattu 12.4.2011. http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2009/03/ennakkoluulot_varittavat_japanilaisen_populaarikulttuurin_harrastamista_suomessa_600383.html
- YLE Uutiset 2009b. Jeesuksesta tehtiin manga-sarjakuva. Viitattu 12.4.2011. http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2009/07/jeesuksesta_tehtiin_manga-sarjakuva_857695.html

- YLE Uutiset 2009c. Anime valtasi scifitapahtuman Kaapelilla. Viitattu 12.4.2011.
http://yle.fi/alueet/helsinki/helsinki/2009/07/anime_valtasi_scifitapahtuman_kaapelilla_858272.html
- YLE Uutiset 2010a. Japanilaisen pop-kulttuurin harrastaminen kannustaa tekemään itse. Viitattu 12.4.2011.
http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2010/11/japanilaisen_popkulttuurin_harrastaminen_innosta_tekemaan_itse_2149503.html
- YLE Uutiset 2010b. Kotimainen manga lepää nuorten naisten harteilla. Viitattu 12.4.2011.
http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2010/02/kotimainen_manga_lepaa_nuorten_naisten_harteilla_1433196.html

LIITTEET

Liite 1.

Teemakysymykset nuorille:

- Mistäpäin olette kotoisin?
- Paljonko te kuluttatte animea tai mangaa tuntimääräisesti viikossa?
- Näkyykö japanilaisen kulttuurin harrastuksenne ulospäin?
- Mitä ajattelette anime- ja mangakulttuurista Suomessa?
- Oletteko käynyt aikaisemmin coneissa?
- Seuraatteko jotain anime- tai mangasarjaa?
- Miten koette ulkopuolisten suhtautuvan teihin?
- Miten paljon Suomessa on saatavana japanilaista kulttuuria?
- Onko teitä kiusattu harrastuksenne vuoksi?
- Ovatko piirretyt mielestänne lasten juttuja?
- Miten huoltajanne ovat suhtautuneet?

Liite 2.

Teemakysymykset piirtäjille:

- Missä piirrätte tai julkaisette piirroksianne?
- Miten olette nähneet piirtotylien muuttuvan animetyyliksi?
- Miten teidän mielestä manga ja anime näkyy nuorissa?
- Seuraatteko itse jotain animea tai mangaa?

Liite 3.

Teemakysymykset lehtien toimittajille ja toimitukselle:

- Minkä verran teidän mielestänne on animea ja mangaa saapunut Suomeen tai käännetty suomeksi viime vuosikymmenen aikana?

- Miten mielestänne cosplayaaminen on lisääntynyt viime vuosikymmenen aikana sekä näkykö japanilainen muoti tai anime&mangafanitus jokapäiväisessä ihmisten pukeutumisessa?
- Miten japanilainen kulttuuri on teidän mielestänne sulautunut suomalaiseen väestöön? Onko kulttuureiden kohtaamisessa tullut sulautumista jollain tapaa?
- Manga- ja animesarjat sisältävät ikärajoja, mutta miten niiden käytännön taso toimii mielestänne Suomessa?