

Olli Heikkinen

P702SN

Japanilainen populaarikulttuuri suomalaisena  
alakulttuurina

Opinnäytetyö  
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

Marraskuu 2015




MAMK

University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

	<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b> 19.11.2015
<b>Tekijä(t)</b> Olli Heikkinen	<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b> Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko.
<b>Nimeke</b> Nuorisokulttuuri idästä	
<b>Tiivistelmä</b>  Suomalaiset japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat ovat muodostaneet oman joukkonsa, joka elää, viestii ja harrastaa siinä missä minkä tahansa muunkin populaarikulttuurin ilmiön edustajat. Heillä on omanlaisensa ulkoinen tyyli, kieli, harrastukset ja sosiaaliset verkostonsa. Suomessa ilmiön huippuhetket koettiin 2000-luvun alkupuoliskolla, mutta silti japanilaiset populaarikulttuurin ystävät toimivat aktiivisesti omalla kentällään.  Ilmiöön vahvasti kuuluvat japanilainen sarjakuva ( <i>manga</i> ) ja piirrosanimaatio ( <i>anime</i> ) ovat olleet mukana monen suomalaisen nuoren elämää. Myös japanilaisen populaarikulttuurin muut muodot vaikuttavat edelleen esimerkiksi harrastuksiin, sosiaalisiin suhteisiin ja jopa yhdistystoimintaan.  Laadullisessa tutkimuksessa perehdytään suomalaisten harrastajien kokemuksiin ja tottumuksiin. Tutkimuksessa tutustutaan siihen kuinka harrastajat ovat aloittaneet ilmiöön liittyviä harrastuksia ja millainen on japanilaisen populaarikulttuurin harrastusten merkitys nuorille. Ilmiön edustajien lisäksi tutkimuksessa perehdytään myös siihen, kuinka japanilainen populaarikulttuuri toteutuu suomalaisten harrastajiensa keskuudessa. Tutkimus keskittyy harrastajien omiin kokemuksiin ja näkökulmiin.  Tutkimuksessa käy ilmi, että japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen on monipuolinen ilmiö, joka sisältää erilaisia harrastamisen muotoja. Harrastaminen tapahtuu myös eri voimakkuudella, joka on riippuvainen harrastajan motivaatiosta. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen on moderni ilmiö, joka käsittää värikkään harrastajakunnan.	
<b>Asiasanat (avainsanat)</b> Populaarikulttuuri, Japani, harrastaja, fani, anime, manga, cosplay, yhteisö	
<b>Sivumäärä</b> 40	<b>Kieli</b> Suomi
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b> Yksisivuinen liite: haastattelurunko	
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b> Sari Miettinen	<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b> Nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia

## DESCRIPTION

	<b>Date of the master's thesis</b> 19.11.2015
<b>Author(s)</b> Olli Heikkinen	<b>Degree programme and option</b> Civic activities and youth work
<b>Name of the master's thesis</b> Youth culture from the East – Japanese popular culture as Finnish subculture.	
<b>Abstract</b> <p>Finnish enthusiasts of Japanese popular culture have formed their own crowd that lives, communicates and practise just as much as proponents of any other phenomenon of popular culture. They have their own style, language, avocations and social networks. In Finland the climax of interest of the phenomenon was experienced at the beginning of 2000's but still the friends of Japanese popular culture continue to work actively on their own field.</p> <p>Japanese comic book (<i>manga</i>) and animation (<i>anime</i>) industry that are closely attached to the phenomenon have had a great effect on the lives of Finnish youth. Other forms of Japanese popular culture have also affected hobbies, social relations and even voluntary activities.</p> <p>In this qualitative research I have studied experiences and habits of the Finnish Japanese popular culture enthusiasts. In this research I have explored how enthusiasts have begun hobbies related to phenomenon and what kind of meanings the avocation of Japanese popular culture has. Besides studying the enthusiasts of the phenomenon the research explores how Japanese popular culture is practised among the Finnish youth today. This research focuses on the experiences and perspectives of the enthusiasts themselves.</p> <p>This research shows that practising Japanese popular culture is a versatile phenomenon that includes various forms of avocation. Enthusiasm also appears in different intensity which depends on the motivation of the enthusiast. Avocation of Japanese popular culture is a modern phenomenon that includes a colourful cast of enthusiasts.</p>	
<b>Subject headings, (keywords)</b> Popular culture, Japan, fan, anime, manga, cosplay, community	
<b>Pages</b> 40	<b>Language</b> Finnish
<b>Remarks, notes on appendices</b> Interview plan	
<b>Tutor</b> Sari Miettinen	<b>Master's thesis assigned by</b> Nuorisolaan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia

## SISÄLTÖ

1	Johdanto .....	1
2	Käsitteitä .....	2
3	Perinteiset ja modernit yhteisöt .....	4
4	Alakulttuurit ja niiden merkitys nykypäivänä .....	5
5	Populaarikulttuuri ja fanit .....	6
6	JAPANILAINEN POPULAARIKULTTUURI .....	7
6.1	Japanilaisen populaarikulttuurin leviäminen lännessä.....	7
6.2	Japanilainen populaarikulttuuri alakulttuurina .....	7
6.3	Markkinoiden vaikutus.....	9
7	TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSONGELMAT .....	10
8	TUTKIMUSMENETELMÄ, AINEISTO ja analyysi.....	11
9	Tutkimuksen toteutus .....	13
10	Tutkimuksen toteutus ja tulokset .....	14
10.1	Harrastamisen alku .....	14
10.2	Japanilainen populaarikulttuuri käytännössä.....	15
10.3	Erilaiset yhteisöt.....	20
10.4	Ulkopuolinen suhtautuminen japanilaiseen populaarikulttuuriin .....	23
10.5	Suomalaisuuden merkitys harrastamiseen .....	26
10.6	Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen merkitys.....	28
10.7	Erilaiset harrastajat .....	31
10.8	Harrastamisen voimakkuus .....	31
10.9	Erilaiset harrastamisen muodot .....	33
11	Pohdinta .....	36
	LÄHTEET .....	39

## LIITE 1 Haastattelurunko

## 1 JOHDANTO

Japanilainen populaarikulttuuri nousi suomalaisten valtavirtakuluttajien maailmaan 2000-luvun alussa. Siitä lähtien arkipuheessa ovat toistuneet sanat manga, anime, cosplay, jne. Japanilaisen populaarikulttuurin ryntäys Suomeen tapahtui vain parin vuoden aikana (Valaskivi 2009) ja on siitä lähtien saavuttanut satojen tuhansien aktiivisten seuraajien maineen.

Japanilainen populaarikulttuuri on viimeisen kahden vuosikymmenen aikana muodostanut myös oman, näyttävän alakulttuurinsa. Alakulttuuriin kuuluu omakohtainen, erotuva pukeutumistyyli, tietynlaisen kirjallisuuden, musiikin ja elokuvien seuraaminen sekä sille ominainen kulttuurikäyttäytyminen ja harrastukset. Kulttuuri on niin vahva, että sillä on jopa oma termistönsä, joka lainaa vahvasti japanin kielestä (kosupure = cosplay, ”kossaus”). Ja kuten muillakin populaarikulttuurin ilmiöissä ei yksilön tarvitse olla osana jokaista ilmiöön kuuluvaa elementtiä.

Suomessa japanilaisen populaarikulttuurin suosio näkyy monella tavalla. Ympäri Suomea järjestetään vuosittain lukuisia suuria tapahtumia, joihin lukeutuu mm. Kuopion Animecon, Lahden Desucon sekä paikkakuntia kiertävä Finncon. Suomessa on tällä hetkellä 8 aktiivisesti toimivaa yhdistystä, jotka toimivat omalla tavallaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastustoiminnan edistämiseksi.

Suomessa japanilaisen populaarikulttuuri on kokenut nousu- ja laskukautensa. Siitä huolimatta japanilaisella populaarikulttuurilla näyttää olevan Suomessa kannattajia enemmän kuin koskaan. Ilmiö on saanut mediahuomiota ”oudoista pukutyypeistä” suurkokoontumisien aikoihin. Muuten japanilainen populaarikulttuuria koskevat ajan-kohtaisasiat ovat pysyneet harrastajiensa huulilla.

## 2 KÄSITTEITÄ

Harrastajien keskuudessa oman japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen lähtökohtana on usein kiinnostus japanilaiseen piirrosanimaatioon tai sarjakuvaan, *animeen* tai *mangaan*. Sana *anime* juontuu japanilaisesta mukaielmasta englannin kielen *animation*-sanasta (suom. *animaatio*) ja sillä viitataan länsimaissa usein vain japanilaiseen animaatioon. Japanissa puolestaan sana tarkoittaa yleisesti piirrosanimaatiota.

Sana *manga* tarkoittaa perinteisesti japanilaista sarjakuvaa. Manga-nimitystä käytetään usein myös Japanin ulkopuolella julkaistusta sarjakuvasta. Japanilaista manga-tyyliä jäljittelevästä sarjakuvasta voidaan käyttää esimerkiksi nimitystä *pseudomanga* tai *World manga*. (Anime News Network 2007, Valaskivi 2006.)

Yleisestä käsityksestä poiketen anime ja manga eivät ole omia tyyli-suuntauksia tai kategorioita animaatiolle tai sarjakuvalle, vaan se jakautuu useaan osa-alueeseen ja tyyli-suuntaukseen muiden viihdemuotojen tavoin. Länsimaisesta viihdeteollisuudesta poiketen anime ja manga suunnataan tarkasti yhdelle rajatulle kohderyhmälle. Anime- ja manga-sarjat voidaan jakaa tyyli-lajin lisäksi usein myös kohderyhmän sukupuolen ja iän perusteella. Lisäksi japanilainen animaatio usein tuotteistetaan erilaisilla oheistuotteilla, kuten keräilyesineillä. Vuonna 2014 Japanilaisen animaation osuus on arvioitu olevan 60 prosenttia Japanin elokuvatuotannosta. (Kehr 2002.)

*Cosplay* (englannin kielen sanasta *costume play*, suom. *naamiaiset*) on harrastus, jossa pukeudutaan esimerkiksi joksikin elokuvan, sarjakuvan, tv-sarjan tai videopelin hahmoksi. Sanaa *cosplay* ja sanan japanilaista muotoa *cosupure* käytti ensimmäistä kertaa japanilainen toimittaja Takahashi Nobuyuki vuonna 1984 kirjoittaessaan Los Angelesin World-con science fiction-tapahtuman fantasia-asuisista faneista. Myöhemmin Nobuyukin rohkaisemana cosplay-harrastuksesta tuli osa myös japanilaista populaarikulttuuria. (Wigne 2006, 65 – 66.)

Cosplay tai puhekielessä ”*kossaaminen*” mielletään japanilaislähtöiseksi harrastukseksi sen siellä saaman suuren kannattajakunnan ja mediahuomion vuoksi. Erityisen suurta huomiota se on saanut con-tapahtumissa ympäri maailmaa. Cosplay on suomalaisten japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien keskuudessa hyvin suosittu harrastus ja sen

vuoksi suomalaisissa con-tapahtumissakin järjestetään vuosittain Cosplay-kilpailuja. Suomessa löytyy myös cosplay-harrastavia henkilöitä, joilla on oma aktiivinen ihailijakunta. Sosiaalisen median aikakautena suomalaisissa tapahtumissakin esiintyneet asut voivat saada huomiota jopa toisella puolella maailmaa. (Rauhala 2015.)



*Kuva 1: Copslay-harrastaja Henniina Isoaho pukeutuneena Final Fantasy 10- videopelin Lulu-hahmoksi. Kuva: Miika Ojamo (2010)*

*Con* (eng. *Convention*, suom. kokous) tarkoittaa japanilaisen populaarikulttuurin piireissä kokoontumista, joiden pääpainona on japanilaiseen populaarikulttuuri. Con-tapahtumien tai *conien* vierailijat ovat usein anime- tai manga-harrastajia tai muuten japanilaiseen populaarikulttuurista kiinnostuneita. Suomessa Con-tapahtumat sisältävät aktiviteetteja, kuten keskustelupaneeleja, tuotemarkkinointia, karaokea ja cosplay-kilpailuja.

### 3 PERINTEISET JA MODERNIT YHTEISÖT

Salasuo mukaan nuorten yhteisöllisyydessä on kiinnitettävä huomiota yhteisöllisyyteen, perinteiseen, nykyiseen, hedonistiseen ja imaginaariseen näkökulmaan. Kysymys on uuden tyylin syntymisestä, jonka seurausta ovat sellaiset asiat kuin heimollistuminen, elämän estetisoituminen ja arkielämän merkityksen kasvaminen kaikkein suurimmaksi. Esimerkkinä tästä ovat nuorisokulttuurit, kun ne käsitetään yksilöllisyyden ilmaisun sijasta heimohedonismien ilmenemismuodoksi. Alakulttuuriin kuulumisen syynä on merkittävänä osana myös yhteenkuuluvuuden tunne ja siitä kumpuava mielihyvä. (Salasuo 2006.)

Yhteisön tyyli on siis eräänlainen yhteinen kieli, joka synnyttää alakulttuurikohtaisen elämäntyylin ja siihen liittyvän yhteisöllisyyden haasteen. Uudenlainen yhteisöllisyys voi tuoda mukanaan myös ulospäin fyysisen muutoksen, esimerkiksi yksilön vaatetuksessa tai muissa ulkoisissa tekijöissä. Tällaisen tyylin syntymisen kautta yhteisöllisyys voi saavuttaa sosiaalisen siteen myöhäismodernin muodon, joka voi ilmetä esimerkiksi harrastustoimintaan liittyvänä seurallisuutena, ystävyytenä, muodin ja tyylin kehollisena eleellisenä ja kielellisenä yhteenkuuluvuutena. Ainutkertainen ideologinen identiteetti syrjäytyy perättäisten uudelleen identifikaatioiden sarjalla. (Salasuo 2006, 82.)

Internetin ja sosiaalisen median aikakautena fyysiset, toisia kasvokkain tapaavat yhteisöt ovat vähenevä luonnonvara. Tämä ei kuitenkaan tarkoita kommunikaation vähenemistä vaan päinvastoin. Ihminen on tänä päivänä enemmän yhteydessä muihin ihmisiin kuin koskaan aikaisemmin historiassa. Tuntemattomaan ihmisen kanssa kommunikoinnista tietämättä koskaan tämän nimeä, kansalaisuutta tai edes kasvoja ei ole enää vieras käsite nykyajan muuttuvassa kommunikaation maailmassa.



#### 4 ALAKULTTUURIT JA NIIDEN MERKITYS NYKYPÄIVÄNÄ

Alakulttuurin merkityksen selittäminen mutkistuu yksilöllisyyden leimaamassa yhteiskunnassa. Jopa sanan ”alakulttuuri” määrittäminen ei ole enää itsestään selvää ja sen korvaamiseksi onkin ehdotettu vaihtoehtoisia käsitteitä, kuten esimerkiksi post-, vasta- ja myöhäisalakulttuuria tai heimoa ja vastaheimoa. Yksinkertaisimmillaan alakulttuurikäsitteellä voidaan kuitenkin tarkoittaa yhteisen kiinnostuksen kohteen ympärille muodostunutta kulttuurista ja sosiaalista verkostoa (Harinen, Kuninkaanniemi ym. 2013, 6). Silti yksilön ei tarvitse olla osana konkreettista ihmisryhmää kokeakseen olevansa osa alakulttuuria.

Klassinen käsitys alakulttuureista käsittää usein, että alakulttuurin edustajilla on yhteinen symboliikka. Dick Hebdige (1979) kuvailee tämän sisältävän alakulttuurille tyypillisten yhteisten elementtien kuten tyylin, kielen ja mieltymykset sekä myös sen, millainen käsitys valtakulttuurilla on alakulttuurista (Hebdige 1979). Yksilö ei sitoudu alakulttuuriin vaan muodostaa oman yksikkönsä. Nuoret liikkuvat laajalti omien valintojensa mukaan kulttuuriympäristössään jatkuvasti. Salasuon pääkaupunkiseudun nuorille teettämän tutkimuksen mukaan varsinaiset alakulttuurit ovat katoava ilmiö. Tutkimuksen nuoret viittasivat alakulttuureja koskevissa kysymyksissä alakulttuurien edustajiin, ei niinkään alakulttuurillisiin yhteisöihin. (Salasuo 2006.)

## 5 POPULAARIKULTTUURI JA FANIT

Sekä fanius että populaarikulttuuri ovat molemmat nuoruuteen olennaisesti yhdistettäviä elementtejä. Tämä voi johtua siitä, että nimenomaan nuoriso on aikoinaan toiminut populaarikulttuurin pioneereina luoden samalla nuorille aivan uudenlaisen maailman. Maailman, johon liittyi ennennäkemätöntä arvostusta erilaista kansanmielistä taiteen muotoa kohtaan. (Nikunen, 2006.)

Populaarikulttuuri on muokannut nuorisoa viimeisen sadan vuoden aikana huomattavasti. Vuosikymmen toisensa jälkeen se vaikuttaa yhä enemmän mm. nuorten vapaa-ajan käyttöön. Se on antanut meille mahdollisuuden tarjota musiikkia suruihimme, elokuvia jännityksen nälkään sekä videopelejä stressin purkamiseen. Sen lisäksi populaarikulttuuri on tarjonnut näistä viihdemuodoista jotain elämää suurempaa. Jotain sellaista, joka saa aikaiseksi perustaa fanikultteja, joilla on tuhansia seuraajia. Populaarikulttuurin harrastamisen merkitys ei ole ainoastaan tunne tai halu, vaan suurempi merkityksellisempi kokemus yksilölle. Faniudessa tätä kokemusta myös jaetaan. Panostus johonkin itselle tärkeään kohteeseen antaa ilmiölle ja sen ympäröivälle kontekstille syvemmän merkityksen. (Hirsjärvi 2009, 80–81.)

Fanityhteisön määrittäminen on kuitenkin hankalaa. Vaikka tiettyyn kohteeseen panostaminen voi yhdistää joukon ihmisiä tiiviiksi yhteisöksi, voi fanius olla myös henkilökohtainen kokemus tai asenne. Kokemukset faniudesta ovat hyvin yksilöllisesti ja tapauskohtaisesti määrittyviä ilmiöitä. Siksi fania ja fanittamista on vaikea määritellä objektiivisesti. Kokija saattaa siltikin kokea kuuluvansa samaan kiinnostuksen kohteen jakavaan yhteisöön, muttei ole ”samanmielinen”.

Fanius ja fanittaminen toteutuvat myös omana kulttuurisena ilmiönä, joka näkyy Clifford Geertzin määrittelemässä kulttuurisessa mallissa. Kulttuurin tarkoitus on jäsentää ja määritellä, mutta myös kuvata kokemusta; olla malli jostakin ja malli jollekin (Nikunen 2006, 74 - 75). Aika, ympäristö määrittelevät ja muokkaa kulttuuria ja siinä toteutuvia normeja, ilmiöitä ja kokemuksia jatkuvasti. Fanikulttuurissakin kokemukset ja käyttäytyminen ovat muuttuneet ja edelleen erilaisten fanikulttuurien välillä on mittavia eroja.

## 6 JAPANILAINEN POPULAARIKULTTUURI

### 6.1 Japanilaisen populaarikulttuurin leviäminen lännessä

Alkujaan japanilaisessa viennissä oli pitkään käytössä politiikka, jossa kaikki japanilaiselle kulttuurillisesti ominainen pyrittiin riisumaan pois ja tehdä tuotteista ”kulttuurittomia”. Vasta jälkeempään huomattiin, että japanilaisen viennin valttikortti oli nimenomaan japanilaisen kulttuurin eksoottisuus.

Nykyinen japanilainen populaarikulttuuri syntyi osana suurta kulttuurivaihtoa toisen maailmansodan jälkeen Yhdysvaltojen ja Japanin välillä, joka oli enemmänkin yhdysvaltalaisen osoittamaa sympatiaa ja taloudellista tukemista kuin japanilaisten tuotteiden tietoista vientiä. Vienti länteen oli pääasiassa huonolaatuisia elektroniikkaleluja. Tällä tavoin japanilainen populaarikulttuuri alkoi hitaasti luoda jalansijaa länsimaisessa yhteiskunnassa. 80–90 –luvulla amerikkalainen nuoriso (erityisesti science fiction – harrastajat) löysi japanilaisesta piirrosanimaatiosta omat mieltymyksensä ja siitä lähtien kulttiharrastuksena alkanut toiminta alkoi hitaasti muuttua valtakunnalliseksi japanilaisen kulttuurin aluevaltauksiksi lännessä. (Valaskivi 2009, 63–65).

Suomalaiset tutustuivat japanilaiseen populaarikulttuuriin 90 – luvun lopulla, kun Pokémon -televisiosarja ja – tuotteet rantautuivat Suomeen. Vaikka japanilainen animaatio oli suomalaisille tuttua mm. Muumilaakson tarinoita-tv-sarjan kautta, edusti Pokémon tyyllillään nykyistä japanilaista helposti toteutettavaa piirrostyylä ja animaation massakulttuuria. Mangaa Suomessa on julkaistu ensimmäisen kerran jo 80-luvulla, tosin vain harvoina yksittäisinä julkaisuina. Näistä tunnetuin lienee Euroopassakin manga-buumia herätellyt Keiji Nazakawan *Hiroshiman poika* 1980-luvun puolella välissä (Lehtinen ym. 2007, 14-15). Vasta 2000-luvun alussa suomalaiset julkaisijat alkoivat julkaista mangaa toistuvasti (Valaskivi 2006, 134/2009, 8-15).

### 6.2 Japanilainen populaarikulttuuri alakulttuurina

Salasuon aineistosta nousseista eri nuorisokulttuurityyleistä kiinnostavaa tekee se, että lähes kaikki mainitut nuorisokulttuurit ovat jo parin vuosikymmenen takaisia, eikä uu-

sia tyylejä ole juurikaan ilmennyt uuden vuosituhannen aikana, vaikka merkittäviä muutoksia alakulttuurien sisällä onkin tapahtunut. Japanilaislähtöisen anime- ja manga-kulttuurin katsotaan kuitenkin saapuneen Suomeen vasta viime vuosikymmenen alkuaikoihin (Mattila 2009) ja edustaakin siis muihin nuorten alakulttuureihin nähden varsin tuoretta tyyllisuuntausta.

Etäisyyksien lyheneminen ja vuorovaikutuksen laajeneminen modernien viestintävälineiden ansiosta ovat helpottaneet myös japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia. Eri-laisten televisiosarjojen seuraaminen on siirtynyt kokonaan internetiin niiden huonon saatavuuden vuoksi. Sarjojen seuraamisen lisäksi internet toimii myös alakulttuurin eriyksilöiden välisenä yhdistävänä tekijänä. Esimerkiksi monet anime- ja manga – harrastajat kerääntyvät usein internet – foorumeilla, jotka yhdistää alan suomalaisten fanien lisäksi myös maailmanlaajuiset harrastajat.

Oman japanilaiskulttuuria harrastavan yhteisön löytäminen voi olla nuoresta usein hankalaa, sillä perinteisiä yhteisöllisyysmalleja ei välttämättä löydy lähipiiristä. Samasta kaupungistakin voi olla vaikeuksia löytää tuttua, joka olisi kiinnostunut samasta aiheesta. Koska japanilainen populaarikulttuuri on rantautunut Suomeen vasta hieman yli vuosikymmen sitten, perheen vanhemmista on epätodennäköisempää löytää yhdistävää sidettä ja alakulttuurin ja sen harrastuksiin. Myöskään samantasoisia julkisia kokouksia ei järjestetä yksittäisen anime- tai manga-sarjan vuoksi. Suurin osa japanilaisen alakulttuurin edustajista onkin ajautunut etsimään omia faniyhteisöjään internetistä (Valaskivi 2006, 135–136/2009, 50.)

Internet onkin tarjonnut kanavan monelle japanilaisen populaarikulttuurin harrastajalle muodostaa oman alakulttuurinsa yhteisöjä. Samalla tapaa kuin yhä useamman muunkin alakulttuurin kanssa, kun keskustelu omasta elämäntyylistä ja mieltymyksistä siirtyy yhä enemmän verkkoon.

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat kärsivät toisinaan oman kulttuurinsa stereotyyppioista. Kulttifaniutenakin pidetty alakulttuuri ei asetu valtakulttuurin piiriin samalla tapaa kuin moni muu alakulttuuri (Valaskivi 2006, 137.) Varsinkin monissa alakulttuurin ulkopuolisissa internet-yhteisöissä anime- ja manga-harrastajia ei katsota hyvällä,

toisaalla taas japanilaisen viihteen osa-alueita arvostetaan, vaikka ei varsinaisesti japanilaisen populaarikulttuurin harrastaja olisikaan. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia ja siitä syntyneen alakulttuurin jäseniä leimaa usein kulttuurin räikeys, joka näkyy mm. pukeutumisessa ja harrastuksissa. Japanilainen populaarikulttuuri nähdään myös vieraana verrattuna muihin Suomessa näkyviin alakulttuureihin. Hevarit, räppärit, punkkarit ja muut nuorten alakulttuurit ovat kaikki saaneet vaikutteensa länsimaalaisista populaarikulttuureista. Japanilainen populaarikulttuuri puolestaan on ehkä ainoa suomessa esiintyvä nuorten alakulttuuri, joka on saanut alkunsa jostain muualta kuin Euroopasta tai Amerikoista. (Valaskivi 2009.)

### **6.3 Markkinoiden vaikutus**

Salasuo käyttäisi heimollisuuden sijasta käsitettä yhteisöllinen yhteiskunta. Yhteisöllisyydellä tässä viitattaisiin johonkin uuteen, notkean moderniin tyyliin ja median vaikuttamaan ja välittämään näennäiseen verkostoon. Median markkinoinnilla onkin suuri vaikutus nuorten alakulttuurikäytöksessä ja – tyyliissä. Niiden tarjoamat mielikuvat antavat nuorille laajan vision eri alakulttuurien sisällöstä, käytöksestä, tyylistä ja muodista. Brändin liittäminen johonkin tiettyyn nuorten alakulttuuriin on markkinoinnin tapa vedota johonkin nuorten alakulttuurin edustajiin. Samalla se on myös nuorelle oman elämäntyylin tärkein ilmaisukeino (Valaskivi 2006.)

Japanilaisessa populaarikulttuurissa brändääminen ei ole vieras käsite. Monet eri televisiosarjat saavat yhteyteensä lukuisia oheistuotteita leluista videopeleihin. Keräilyelementti esiintyy lähes jokaisessa suuren suosion saavuttaneessa japanilaisen populaarikulttuurin ilmiössä. Keräilytuotteiden määrä usein kertoo tämän alakulttuurin edustajan asemasta, mutta myös uskollisuudesta brändille (Valaskivi 2009).

Japanilaisessa populaarikulttuurissa markkinoidaan kuitenkin usein positiivisia arvoja. Koulunkäynti, vastuullisuus ja perhe ovat japanilaisille tärkeitä arvoja, vaikka uuden sukupolven kasvaessa itsekeskeisempikin elämäntapa ja roolit ovat yhä useamman japanilaisen nuoren valinta (Valaskivi 2009).

## 7 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimuksen kohteena olivat suomalaiset japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat. Tehtävänä etsin vastausta kysymykseen millä tavalla japanilaista populaarikulttuuria harrastetaan Suomessa sen harrastajien kokemuksia peilaten. Mikä on japanilaisen populaarikulttuurin sosiaalinen merkitys? Minkälaisena kokonaisuutena yksilö näkee harrastamansa ilmiön? Millaisia harrastamisen tasoja japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen kuuluu? Minkälainen kokemuksia harrastajalla on japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisesta?

Japanilaisesta populaarikulttuuriin ja sen harrastajiin kohdistuvaa aikaisempaa tutkimustietoa löytyy mm. Katja Valaskiven teoksista ”Pokemonin perilliset” (2009) ja ”Vaurauden lapset – näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin” (2006) sekä Pekka Koukkulan opinnäytetyöstä ”Suomalainen otaku: anime ja manga suomalaisessa nuorisokulttuurissa” (2012). Näissä tutkimuksissa käydään kattavasti läpi japanilaisen populaarikulttuurin tilaa ja sen harrastajia, mutta itse haluan tutkia nimenomaan harrastajien omia kokemuksia ja sitä, kuinka he itse hahmottavat harrastamaansa ilmiötä. En halunnut paneutua edellä mainittuja tutkimuksiin nähden yhtä paljoa itse japanilaiseen populaarikulttuuriin kuin sen suomalaisiin harrastajiin.

Japanilaisen populaarikulttuuri on käsitteenä laaja ja yksilökohtainen aktiivisuuden suhteen vaihteleva (mm. anime- ja manga-harrastajat, cosplay, japanilainen populaarimusiikki, pukeutuminen, kulttifanitus). Tutkimuksessani selvitän minkälaisia muotoja harrastus pitää sisällään tämän päivän Suomessa ja millaisena he kokevat sen harrastuskentän. Tämän ohella tutkimuksessa tarkastellaan, kuinka japanilainen populaarikulttuuri on aikoinaan luonut jalansijaa kannattajakuntaansa Suomessa ja näkyy ja toteutuu suomalaisten harrastajien keskuudessa nykypäivänä.

## 8 TUTKIMUSMENETELMÄ, AINEISTO JA ANALYYSI

Aineisto kerättiin teemahaastatteluiden avulla. Tarkoitukseni oli määritellä alakulttuurilla kvalitatiivisella tutkimuksella. Tuotettu tieto perustuu kerättyyn tietoon yksilön omista kokemuksista harrastamisesta ja kulttuuriin perehtymisestä. Koko Suomea kattavan tutkimustuloksen tavoittamiseksi pyrin löytämään japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia Suomen laajuisesti. Yksi tapa tavoittaa harrastajia Suomen laajuisesti oli järjestää haastatteluja Mimicon 2015-tapahtumasta, joka on vuosittain järjestettävä japanilaisen populaarikulttuurin tapahtuma Mikkelissä (Mimicon.fi).

Aihepiireinä haastattelussa olivat kysymykset japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen kokemuksista. Teemahaastattelut suoritin ryhmähaastatteluina. Valitsin ryhmähaastattelun menetelmäksi tutkimukseeni siksi, että yksittäisten kokemusten lisäksi haluan haastateltavien käyvän vuoropuhelua omista merkityksistään muiden harrastajien kanssa. Luomalla haastateltaville mielekkään ja elävän keskustelutilanteen mahdollistin sen, että jokainen haastateltava pystyi ilmaisemaan kokemuksiaan ja tuntemuksiaan. Hyvässä ryhmähaastattelutilanteessa ryhmädynamiikka saa ryhmän jäsenet tuottamaan kattavaa ja hyödynnettävää tietoa mielenkiinnon kohteena olevasta ilmiöstä (Bell 2006, 162).

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Teemahaastattelu sopi tässä yhteydessä hyvin aineistonkeruumenetelmäksi. Koska ihminen on tunteva, ajatteleva ja kieltä käyttävä yksilö, ei kyselylomakkeilla kerätty aineisto riitä kuvaamaan yksilön tuntemuksia ja kokemuksia. Kielellisessä vuorovaikutuksessa hankittu tieto on oleellista, kun pyritään tuottamaan inhimillistä ymmärrystä lisäävää tietoa (Syrjälä ym. 1994, 86.)

Perustelen päätymistäni laadulliseen tutkimukseen sillä, että laadullisen tutkimuksen menetelmillä pääsin perehtymään ilmiöön syvemmälle sekä löytämään uusia näkökulmia yksilön elämään. Lisäksi ilmiön yksityiskohtainen yleiskuvaus helpottui enkä varsinaisella matemaattisella tiedolla ole tutkimuksessa käyttöä. Haastatteluiden on myös todettu olevan menetelmänä joustavampi ja mahdollistaa erilaisten näkökohtien täsmennyksen (Hirsjärvi, Hurme 1993, 15.)

Muodostin haastattelurungon tutkimusongelmiin liittyvistä perusteemoista ja joistakin jäsentävistä kysymyksistä. Silti kuuntelin haastateltavia haastattelutilanteessa intensiivisesti ja pyrin esittämään jatkokysymykset haastateltavan sanomaan pohjaten. Haastattelu oli tällä tavoin avoin sekä puolistrukturoitu ja itselleni haastattelijana jäi vapaus muotoilla ja sovittaa kysymyksiä tilanteen mukaan (Syrjälä ym. 1994, 136–138.)

Haastattelu onnistuu, kun se on intensiivinen ja kaikki osapuolet voivat keskittyä tilanteeseen täysin. Tämä saadaan aikaan poistamalla tilasta kaikki mahdolliset häiriötekijät ja haastateltavalle tehdään selväksi mihin saatua haastattelua käytetään epäluulojen ja epäselvyyksien poistamiseksi (Syrjälä ym. 1994, 87). Haastattelutilanteen tulisi olla haastateltaville mieluisa keskustelupohjainen tilanne, jossa jokaisella haastateltavalla on mahdollisuus saada puheenvuoro.

Nauhoitin, litteroin ja koodasin haastattelut, sekä erottelin teemoittain tutkimuskysymykseen nähden. Esiin nousseista tuloksista kokosin lopullisen tuotoksen, jonka jälkeen tuhosin haastattelussa käytetyt nauhoitteet. Analysoin haastateltavia yksilöinä sekä haastattelutilanteessa pääasiassa heidän kertomansa, mutta myös sanattoman viestinnän, kuten ilmeiden, eleiden ja äänen painon perusteella. Kun haastattelut olivat suoritettu ja litteroitu analysoin haastateltavia ja heidän yksittäisiä vastauksiaan ja vertasin niitä haastattelutulosten kokonaisuuteen. Analysoin vastaukset erikseen tutkimuskysymysten teemojen mukaisesti ja kokosin ne tuloksiksi.



## 9 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimukseen osallistui 19 henkilöä, joista naisia oli 14 ja miehiä 5. Tutkimukseen osallistuneet henkilöt olivat iältään 15–28 –vuotiaita. Tutkimukseen osallistui henkilöitä mm. Tampereelta, Jyväskylästä, Mikkelistä, Helsingistä ja Oulusta. Tutkimus järjestettiin ryhmähaastatteluina, joista yksi järjestettiin internetin välityksellä. Haastattelut suoritettiin pääosin Mimicon 2015-tapahtumassa Mikkelissä. Haastatteluja tehtiin myös tapahtuman ulkopuolella Mikkelissä ja Jyväskylässä.

Mimicon 2015-tapahtumassa tavoitin haastateltavat paikan päältä. Tiedustelin heidän kiinnostustaan haastatteluun, jonka jälkeen kokosin halukkaat harrastajat samaan tilaan haastateltaviksi. Tapahtuman ulkopuoliset haastattelut suoritin joko internetin välityksellä tai haastateltavien kotona. Näihin haastatteluihin löysin aiheeseen perehtyneet haastateltavat ystäväni lähipiiristä.

Haastateltavat olivat haastatteluiden ajan hyvin avoimia ja hyvillä mielin. Haastattelut sujuivat pääosin iloisissa ja nauravaisissa merkeissä, vaikka välillä paneuduttiin syvälisiinkin aiheisiin. Itse haastateltavat kertoivat mielellään ja kattavasti omasta harrastajataustastaan.

## 10 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS JA TULOKSET

### 10.1 Harrastamisen alku

Suurin osa haastateltavista koki oman anime- ja manga-fanituksensa alkaneen ala- tai ylä-asteelta. Monet haastateltavista kokivat ensisijaiseksi kosketukseksi japanilaiseen populaarikulttuuriin japanilaiset tv-sarjat ja sarjakuvat, vaikka harva edes tiesi sarjan olevan japanilainen. Haastateltavat muistavat erityisesti tv-sarjat Pokémon ja Sailor Moon sekä Studio Ghiblin elokuvat. Monet mainitsivat kuitenkin ensi kosketuksensa japanilaiseen populaarikulttuuriin olevan myös japanilais-hollantilais-suomalaisen Muumilaakson tarinoita- tv-sarjan ja Studio Ghiblin kääntämättömät elokuvateokset, joita YLE esitti Suomessa vuodesta 1991 alkaen.

Varsinaiseen anime- ja manga-kulttuuriin haastateltavat kertoivat päässeen usein toisen ystävänsä välityksellä. Haastateltavien ystävät olivat joko suositelleet jotain anime- tai manga-sarjaa tai haastateltavat halusivat olla osana samaa ilmiötä kuin muut lähipiirin ystävät. Moni haastateltava koki aloittaneensa sarjakuvilla tai tv-sarjoilla ja elokuvilla ja siirtyneen siitä myöhemmin mm. keräilyfiguurien ja videopelien maailmaan. Innoitukseksi japanilaisen populaarikulttuurin harrastamiseen johti usein sarjakuvien ja animaation eksoottinen visuaalinen tyyli.

Suurin motivaatiopiikki monelle harrastajalle tapahtui joko oman harrastamisen alkuaikoina tai 2000-luvun alussa, jolloin ilmiön suosio oli korkeimmillaan. Lähes jokaisella haastateltavalla oma harrastaminen alkoi nimenomaan ilmiön suosion huipulla. Haastateltavat kokivat, että japanilainen populaarikulttuuri oli ilmiönä tuolloin sopivasti pinnan alla. Koska japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia ei välttämättä aina löytynyt välittömästi lähipiiristä eikä internetiä löytynyt joka taloudesta, koettiin harrastaminen toisinaan yksinäiseksi harrastamiseksi.

*”Kun mää alotin joskus aikakautena kivi ja keppi ei taas vielä ollut internettiä tai sosmediaa mistä ois löytynyt muita harrastajia. Mun tää harrastus tai fanittaminen oli sit pitkälti sitä et hengasin himassa ja luin ja katoin mitä käteen sain. Joskus olin aivan innossani ku jossain Aku Ankassa oli*

*joku manga-liite tai jotain vastaavaa. Ei mulla ollu sillei tarvetta puhua siit muille. En mä koskaan ees ajatellu sellasta.”*

*”En mä tiiä oikeen mikä mun fiilis siinä oli. Mä viihdyin aika hyvin siinä itekseni, mut kyllä mä aina mietin et vitsi mistä tätä [sarjakuvaa] sais lisää. On tää meno kyl selkeesti parantunu fanien kohalla niistä ajoista kun mä aloin harrastamaan.”*

Ennen varsinaista buumiaan Japanilainen populaarikulttuuri alkoi suomalaisten harrastajien keskuudessa eräänlaisena kultti-ilmiönä. Ilmiö oli monilta osin tuntematon monelle ja sen ulkopuolella vallitsi valtakulttuuri, jonka joukossa oli yksilöitä, jotka eivät ymmärtäneet tai hyväksyneet ilmiötä täysin. Erityisesti tietyillä internetin keskustelu- ja huumorisivustoilla oli oma anime- ja manga-harrastajia halventava ilmapiirinsä. Tällainen kielteinen lataus on yleistä kultti-ilmiöissä silloin, kun ilmiö vaikuttaa kapinoivan vastakulttuuria vastaan (Kovala, Saresma 2003, 9-10.)



*Kuva 2. Internetin huumorisivustoilla huomiota saanut ”Anime lähtee lapsesta hakkaamalla”-kuva. (Kuva: Hikipedia)*

## **10.2 Japanilainen populaarikulttuuri käytännössä**

Haastateltavien tapa harrastaa japanilaista populaarikulttuuria vaihteli huomattavasti oman kiinnostuksen tason perusteella. Haastateltavat käyttivät itsestään termejä ”true-

fani” (todellinen fani) tai ”casual-fani” (satunnainen fani) kuvaillessaan omaa kiintymystään japanilaiseen populaarikulttuuriin. Haastateltavat vertailivat omia harrastustottumuksia esimerkiksi siihen, kuinka paljon he käyttävät aikaa, rahaa ja muita resursseja harrastamiseen.

Kaikkien haastateltavien harrastamiseen kuuluu tai ainakin jossain vaiheessa on kuulunut animen tai mangan seuraaminen aktiivisesti. Lähes poikkeuksetta kaikki haastateltavat olivat ainakin jossain vaiheessa seuranneet yhtä tai useampaa anime-piirrossarjaa tai manga-sarjakuvasarjaa. Sarjakuva- tai piirrossarjan seuraaminen oli myös yksi suurimmista kipinöistä oman harrastuksen alulle. Ensimmäisen sarjan seuraajana vaikuttivat alkuvaiheessa erityisesti lähipiirin muiden ilmiöstä kiinnostuneiden tottumukset.

Jokainen haastateltavista ei kuitenkaan pitänyt cosplay-harrastusta varsinaisesti osana nimenomaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista. Monen haastateltavan mielestä cosplay-harrastuksen vaikutteet olivat niin länsimaisia, että se voisi olla pelkästään japanilaisen populaarikulttuurin ilmiö. Cosplay on alun alkaen ollut osa nimenomaan länsimaista fantasia- ja science fiction-piirejä ja monessa con-tapahtumassa voi olla yleisempää pukeutua länsimaisen populaarikulttuurin hahmoiksi.

*”Mä en sillä tavalla pidä cosplaytä pelkästään japanilaisena harrastuksena. Tai siis mun mielestä siinä on niin paljon sitä muutakin, niin ku länsimaisestakin kulttuurista. Esimerkiks ne hahmot mikskä mä oon ite pukeutunu on kaikki länsimaalaisia. Japanilaiset on tavallaan ominu sen joskus kauan sitten ja nyt sitä ollaan ottamassa takasin (naurua).”*

Internet oli erityisen olennainen osa liki jokaisen haastateltavan harrastusta. Erityisen tärkeä kanava internet oli erityisesti niille, jotka käyttivät internetiä nimenomaan animen ja mangan seuraamiseen. Moni haastateltava koki Suomessa saatavan tämänhetkisen anime- tai manga-materiaalin riittämättömäksi ja on joutunut monesti turvautumaan internetin palveluihin. Suuri osa manga- ja anime-tarjonnasta haastateltavat joutuivat etsimään sivustoilta laittomasti.

*Haastattelija: ”Nyt kysyn kysymyksen, mistä en lavertele teistä poliisille tai ym. Käsi ylös kuinka moni teistä on joutunut lataamaan laittomasti netistä animea tai mangaa.”*

*(Jokainen haastateltava nostaa käden ylös) (naurua)*

Rahan käyttö on monelle todelliselle anime- ja manga-harrastajalle lähes välttämättömyys. Enimmäkseen haastateltavista rahaa käyttivät erilaisten fanituotteiden kuten figurien keräilijät ja cosplayn harrastajat. Rahan käyttö kohdistuu suurimmalta osin oheistuotteisiin, kuten keräilyfiguureihin tai cosplay-pukujen ja asusteiden vaatimiin materiaaleihin.

*Haastattelija: ”Kuinka paljon teillä menee muita resursseja, kuinka paljon teillä on käytössä aikaa ja rahaa?”*

*”Liikaa. (naurua)”*

*”Tuntuu et cosplay vaan kallistuu mitä enemmän sitä tekee. Ku tarvii kokoajan enemmän parempia materiaaleja ja sit ku tekee aika paljon pukuja missä on paljon kangasta nii Suomen hinnoilla se on kallista aika äkkiä.”*

Haastateltavat itse kokivat japanilaisen populaarikulttuurin myös positiiviseksi vaihtoehdoksi monelle muulle elämäntyylille. Heidän kokemuksiansa mukaan harrastaminen japanilaisen populaarikulttuurin piireissä on turvallisempaa, sillä alkoholilla ja muilla päihteillä oli pieni osuus heidän harrastamisessaan.

*”Se tuntuu et hirveen moni olettaa että 8-10 ihmistä kokoontuu yhteen et siel on kaikki ryypää koko viikonlopun, mut sit kaikki istuu yhdessä nurkassa pelaamassa CS:ää.” (naurua)*

*”Joo meillä kans oltais kokoonnuttu meillä, ja äiti on kans just sitä ihmetelly et nää tulee meille ja me katotaan 6 tuntia piirrettyä ja kukaa ei juonu ku limpparia.”*

Monet haastateltavat kokivat omaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastamiseen liittyvän olennaisesti myös sisällön tuottamisen. Tuottaminen saattoi tässä yhteydessä tarkoittaa esimerkiksi manga- ja anime-hahmojen piirtelyä, kirjoittamista tai jopa runoilua. Erityisesti manga-harrastajien keskuudessa oli myös haave alkaa itse piirtämään manga-sarjakuvaa ammattilaistasolla.

Suuressa suosiossa oli myös valmiisiin ilmiöihin perustuva fanituottaminen. TV- ja sarjakuvasarjoihin perustuvan fanitaiteen (*fan art*) ja fanitarinoiden (*fan fiction*, populaarikulttuurin ilmiöön perustuvien omien fiktiivisten tekstien kirjoittaminen) tuottaminen koettiin haastateltavien keskuudessa olevan myös olennainen osa sitä kokonaisuutta, miten japanilaista populaarikulttuuria harrastetaan Suomen lisäksi myös monessa muussa länsimaassa.

Haastateltavat mielsivät myös cosplay-harrastuksen yhdeksi itsetuottamisen tavaksi. Cosplay-harrastus kuului monen haastateltavan elämään ja vaikutti esimerkiksi haastateltavien ajan ja rahan käyttöön valtavasti. Cosplay-asuihin pukeutuminen ja esiintyminen erilaisissa tapahtumissa oli haastateltaville tärkeä kanava päästä toteuttamaan omaa harrastusta myös julkisesti. Joillekin taas itse pukeutuminen ei ollut cosplay-harrastuksen tärkein anti, vaan suurimmat hyvän olon tunteen pystyi saamaan asujen suunnittelusta ja toteutuksesta.

*”Mä piirsin ennen enemmnä mut sit rupesin cossaa. Meni niin paljon aikaa pukujen tekemiseen sit enemmän niinku rupes tuomaan sitä hahmoa sillä tavalla esille eikä sillei piirtämisen kautta, mutta vieläki silloin tällöin piirtelee.”*

Japanilaisella populaarikulttuurilla on ollut myös vaikutuksia sen harrastajien ulkoiseen habitukseen ja tyyliin. Haastateltavat kertoivat esimerkiksi vaatetuksen, hiustyylin ja jopa sisustukseen liittyvien valintojen pohjautuvan nimenomaan japanilaisen populaarikulttuuriharrastuksesta.

*”Joo esim sillei et fanikrääsää alkaa olemaan siellä täällä ja tukkatyylikään ei oo mikään sellanen perus pitkät hiukset.”*

*”Pitkät hiukset ja perus jakaus ja sit sellaset blondit tai brunetet.”*

*”Joo väri on just hyppiny välillä on vaaleenpunasta ja sitte vähä eri tyylejä sillei on saanu ideaa. ”*

*”Mut sitte just näistä kausittaisista jutuista et riippuu mitä sarjaa katot nii voi olla et ”ei vitsi tossa on hieno hiustyyli” rupeet ittelles sillei mm, pakko saaha samanlaine!”*

Vaatetus ja muu ulkoisen tyylin muuttuminen saattoivat olla haastateltaville myös lyhyitä nuoruuden vaiheita, jossa haluttiin erottua massasta ikään kuin valtakulttuuria kapinoiden. Toisaalta taas osa haastateltavista kuitenkin koki, että japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen ei juurikaan näy muille ihmisille fyysisesti ulospäin. Muodin, puheen tai muun ulkoisen habituksen kautta ei pysty tällaisia ihmisiä erottamaan, vaikka mieltymykset ovatkin japanilaisessa populaarikulttuurissa.

Alakulttuureissa ja nuorisokulttuureissa olemme tottuneet näkemään erilaisia valtakulttuurin vastaisia pukeutumismormeja, jotka ovat näkyneet jokapäiväisessä arjessa. Suomessa 60- ja 70-luvun vaihteen punk-ilmio nostatti Suomessa aikoinaan samankaltaisen ilmiön, jossa haluttiin erottua ulkoisista normeista valtakulttuurin paheksunnasta huolimatta (Raippa 2000, 1). Japanilainen populaarikulttuuri ei ole poikkeus tästä säännöstä, vaikkakin haastateltavien perusteella ulkoinen tyyli ei ole merkitsevintä itse harrastamisessa. Haastateltavat kuitenkin tunnistavat esimerkiksi tavanomaisuudesta poikkeavan hiustyylin ja räikeämmän vaatetuksen, kuten japanilaisen koulupuvun, olevan tunnusomaista japanilaisen populaarikulttuurin harrastajalle, vaikka kyseinen pukeutumistyyli jopa harvinaista harrastajille.



*Kuva 3. Japanilaisesta koulupuvusta vaikutteita saanut asukokonaisuus (Kuva: Sami Rabinä 2012)*

### **10.3 Erilaiset yhteisöt**

Suomessa on kahdeksan japanilaiseen populaarikulttuuriin viittaavaa rekisteröityä yhdistystä (PRH.fi 2015). Yhdistysten toiminta keskittyy käytännössä anime- ja manga-harrastukseen. Suomessa yhdistykset toimivat vapaaehtoistoiminnalla, eikä yhdistystoiminta pyri taloudellisiin voittoihin esimerkiksi keräämällä jäsenmaksuja (MAMY.fi 2015).

Japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvän yhdistystoiminnan haastateltavat kokivat kahdella tavalla: monen mielestä faneja yhdistävät tiiviit yhteisöt ja saman mielenkiinnon omaavien ihmisten säännöllinen kasvotusten kohtaaminen tuntui hyvältä tavalta hankkia uusia ystäviä ja kokemuksia. Järjestäytynyt toiminta koettiin hyväksi vaihtoehdoksi niille, joilla ei lähipiirissä ole muita japanilaiseen populaarikulttuurin harrastajia.

Haastateltavat kokivat myös, että järjestäytynyt yhdistystoiminta voisi olla eduksi japanilaisen populaarikulttuuriin vasta tutustuneille tai siitä kiinnostuneille ihmisille. Toiminnassa kauemmin mukana olevat harrastajat voivat tarjota aloittavalle fanille uusia virikkeitä tai vaikutteita. Lisäksi yhdistystoiminnan koettiin olevan turvallinen tapa



kohdata uusia ihmisiä, sillä moni haastatteleminen tuntemista yhdistyksistä otti vastaan kaiken ikäiset jäsenet.

Japanilaisen populaarikulttuurin kentässä kauemmin aikaa viettäneille yhdistystoiminta koettiin puutteelliseksi. Kokeneempien fanien mukaan yhdistystoiminta ei tarjonnut mitään uutta, mikä rohkaisisi heitä pysymään mukana toiminnassa. Erityisesti henkilöille, jotka viettivät yhdistystoiminnan ulkopuolella jo riittävästi aikaa samanhenkisten fanien seurassa.

*”Ehkä se [yhdistystoiminta] ois enemmän uusille harrastajille. Ne sais ehkä enemmän irti siitä asiasta ne ei ehkä ite osais etiä siitä, mut ehkä vanhemmat harrastajat oo enää kiinnostuneita. Ne ei saata ehkä saada siitä ehkä uutta irti.”*

Yhdistystoiminnan haasteena on myös fanien omat mieltymykset. On vaikea luoda yhteisöä, joka miellyttäisi jokaista anime- tai manga-fania. Japanilaisella sarjakuvalla ja animaatiolla on lukuisia erilaisia kategorioita ja tyyllilajeja, joita ei voi niputtaa yhdeksi kokonaisuudeksi. Samalla tapaa kuin Aku Ankka- ja Lepakkomies-sarjakuvien voidaan määrittää sarjakuvaksi, mutta siihen näiden kahden ääripään yhtäläisyydet ovatkin. Samanlaisia ääripäitä löytyy myös japanilaisen populaarikulttuurin osalta. Tämän vuoksi erilaisten anime- tai manga-fanien voi olla haastavaa löytää itselleen vertaistoveria, jonka mieltymykset kohtaa omien fanittamisen kohteiden kanssa.

Haastateltavat olivat tietoisia oman kotikuntansa tai lähipiirinsä järjestäytyneestä toiminnasta. kertoneet ainakin jossain vaiheessa ottaneensa osaa oman lähipaikkakuntansa japanilaisen populaarikulttuuriin viittaavaan yhdistystoimintaan. Kaikki haastateltavat eivät kuitenkaan kokeneet toimintaa kovinkaan aktiiviseksi tai siitä puuttui juuri omaa kiinnostuksen kohteen käsittely.

Harrastajat eivät aina pitäneet japanilaista populaarikulttuuria kaikista sosiaalisimpana harrastuksena sen harrastajien suhteellisen pienen lukumäärän vuoksi. Eräät haastateltavat olivat harrastaneet japanilaista populaarikulttuuria vuosia tapaamatta ensimmäistäkään ilmiöön perehtynyttä vertaista. Suurin osa haastateltavista oli kuitenkin löytänyt lähipiiristään ryhmän saman mielisiä harrastajia. Harrastajat löytävät toisia harrastajia

usein koulusta, perheestä ja omista sukulaisistaan. Usein harrastus myös periytyi vanhemmalta sisarukselta nuoremmalle. Näillä tavoilla muodostuneet suhteet pitivät yhtä vielä monen vuoden jälkeen yhteisen harrastuksen alkamisesta.

Yhteisöt eivät rajoitu ainoastaan fyysisiin, kasvotusten tapaaviin yhteisöihin. Internetin merkitys oli haastateltavien keskuudessa erityisen suuri nimenomaan samojen harrastusten tai mieltymysten omaavien kanssa kommunikointi. Haastateltavat olivatkin löytäneet netissä uusia tuttavuuksia, joita ei ollut kasvokkain tavannut, mutta ystävyyskehityksessä he olivat tavanneet toisensa.

*”Muutama nettikaveri Filippiineiltä tai Teksasista tai jokainen asia mitä teen netissä niin on jotenkin tähän harrastukseen liittyvä aikalailla.”*

*”Mulla kans Tumblr:ssa sellasia kavereita mitä Saksassa ja Lontoossa kävin morjestaan.”*

Haastateltavien joukossa oli myös paljon con-tapahtumien aktiiveja, jotka olivat mukana järjestämässä tapahtumia vapaaehtois pohjalta. Näiden haastateltavien mielestä myös con-järjestäjien piireissä oli usein hyvä yhteinen henki. Heidän taustallaan oli halu luoda toimiva tapahtuma, vaikka harrastamisen tasot vaihtelivat fanittamisesta pelkkään harrasteluun.

Internetin myötä myös sosiaalinen media on vaikuttava kanava japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille. Kiistattomasti suurimman suosion sosiaalisen median palveluista sai Twitter-yhteisöpalvelu. Samalla haastateltavat kokivat, että Facebook ja erilaiset keskustelufoorumit alkavat olla fanien keskuudessa kuollut ilmiö. Twitterin tarjoaman ytimekäs ja nopea viestintä on syrjäyttänyt muut sosiaalisen median palvelut. Facebook elää kuitenkin vielä ainakin tapahtumajärjestäjien keskuudessa.

*”Jotenkin se vaan anime-skenelle sopii. Kun mä oon miettinyt että Twitterissä on journalistit, poliitikot ja anime-skene.” (naurua)*

*”Tällasena internetin suurkuluttajana mä oon ainakin huomannut, että sillä tavottaa ihmiset nopeesti. Siinä on ehkä hyvänä puolena kans se että*

*se on tosi karsittu. Mä saan siitä just sen tiedon mitä mä tarviin enkä mitään ylimääräistä.”*

#### **10.4 Ulkopuolinen suhtautuminen japanilaiseen populaarikulttuuriin**

Vaikka japanilainen populaarikulttuuri on löytänyt länsimaissa oman laajan kannattajakuntansa, on se myös kärsinyt valitettavaa outouden stigmaa tietyissä piireissä. Erityisesti 2000-luvun alussa, jolloin ilmiö oli vasta saapunut Suomeen, monet varhaisimmat fanit kertoivat joutuvansa sietämään myös epämieluisan hyökkäävää kohtelua. Haastateltavista itsestään japanilaisen populaarikulttuuri-harrastuksen vuoksi kiusatuksi tulleita ei ollut valtavasti, mutta lähes jokainen kuitenkin joko tunsi lähipiiristään jonkun kiusatun tai oli havainnut kiusaamista jollain muulla tavalla.

Anime- ja manga-fanit ovat joutuneet kohtaamaan myös negatiivista kohtelua omassa lähipiirissään. Tällainen kohtelu toteutui usein erilaisena kiusaamisena, kuten mm. nimittelyä. Haastateltavat kokivat tällaista käytöstä erityisesti joko silloin, kun japanilainen populaarikulttuuri alkoi hitaasti rantautua Suomeen 2000-luvun alussa tai oma japanilaisen populaarikulttuurin ihailu oli vasta alussa. Tällöin uuden ilmiöön oli helppo lyödä outouden stigma, sillä se poikkesi monella tapaa kaikesta muusta vastaavasta nuorten ajanvietteestä. Tällaista kiusaamista kokeneiden haastateltavien mielestä kiusaamista tapahtui pääsääntöisesti ala- ja/tai yläkoulussa tai oman harrastuksensa alkuvaiheessa. Nimenomaan massasta poikkeaminen oli monelle haastateltavalle kova pala noihin aikoihin.

*”Ainakin mun koulussa se harrastaminen oli sellasta outoa ja erilaista joidenkin mielestä”*

*”Joo määkin oon kuullu tästä että ’piirretyt on lapsille’ ja ’miksä katot animee? Se on lapsille’. Sit mä joudun selittämään että animee ja mangaa tehdään kaiken ikäisille, sillä on eri kohderyhmiä.”*

*”Se stereotyyppinen kuva animesta on se, että se on hirveen räikeää ja värikästä. Ja isosilmäistä”*

*”Isosilmäiset kauniit tytyt.”*

Nykyään suhtautuminen japanilaisen populaarikulttuurin eri muotoihin ei ole haastateltavien mukaan enää yhtä voimakasta kuin ennen, sillä sen asema on vakiintunut entistä vahvemaksi erityisesti nuorten keskuudessa. Ilmiötä on nykyään myös uskallettu tarkastella avarakatseisemmin. Lisäksi kulttuurin eri muotojen fuusioituminen yhteen länsimaisen populaarikulttuurin eri muotojen kanssa on vaikuttanut

*”Conit ja tällaset isot tapahtumat edistää tätä asiaa, et ihmiset ja asiat tulevat katukuvaan paremmin.”*

*”Se on kuitenkin edelleen se, ku on jotain coneja niin lehdessä kirjojetaan aina tyyliin ’Omituiset fanit kokoontuivat yhteen’.”*

*”Ihmiset uskaltaa jo harrastaa sitä. Avoimestikin. Ennen se on ollut vaikeempaa, ennen se on ollu sillei ’hyi, nörttiä, kamalaa’. Mut nytten aika kaikennäköset tyypit voi kasuaalisti harrasta esim. animea.”*

*”Sua ei leimata oudoksi.”*

Suhtautuminen kotona poikkesi paikoittain huomattavasti siitä, miten esimerkiksi anime- tai manga-harrastukseen suhtauduttiin koulussa ja kaveripiirissä. Ilmiön eri piirteet kuten animen tai mangan lukeminen saattoivat jopa periytyä vanhemmilta sisarusilta nuoremmille.

Vanhempien suhtautumista lapsiensa anime- tai manga-harrastamiseen oli paikoittain hyvin toisistaan poikkeavaa. Erityisesti erilaisen materiaalin, sarjakuvien, elokuvien ja keräilytavaran hankinta tuotti hintansa ja paljoutensa puolesta päänvaivaa vanhemmille. Erään haastateltavan vanhemman mielestä japanilaisessa populaarikulttuurissa oli lapsellisia piirteitä.

*”Mulla on iskä sillei et pitää sitä epäsosiaalisena harrastuksena. Ja okei, mä ymmärrän et se on epäsosiaalista jos lukittautuu kämppäänsä kaheks*

*viikoks tekemään jotain pukuu mut sit ku miettii nykyään kaikkii omia kavereita niin neki on melkein kaikki näistä piireistä. En nyt ihan epäsosiaalisiksi kutsuis.”*

*”Mun iskältä on kans tullu joskus koskas kasvat aikuiseks-komentia. Mut äiti on ollu vähän rennompi se on pitäny mun pukuu päälläkin ku meillä oli ryhmä kerran.”*

*”Meillä oli vanhemmat ennen ainaki et ’No onpa hauska villitys, kyllä se varmaan kohta menee ohi’. Sit ne alko suhtautumaan siihen positiivisemmin ku alko menestymään cosplay-kisoissa nii ’uu tää on hienojuttu!’*

*”Meillä äiti ihmetteli et minkälainen nuori ostaa sarjakuvia eikä viinaa. Et tää ei oo normaalia ollenkaan.” (naurua)*

Vaikka japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyy erilaisia stereotypioita, joista ulkopuolisen on helppo tehdä pilaa, olivat haastateltavien kokemukset pääosin positiivisia. Japanilaisen populaarikulttuurihومان laantuessa myös ilmiöön liittynyt ulkopuolisten yksilöiden harjoittama ilmiön harrastajiin kohdistunut kiusaaminen on haastateltavien mukaan vähentynyt huomattavasti. Pääsääntöisesti koettiin, että varsinkin nuoriin harrastajiin kohdistunut häirintä ei ollut yhtä räikeää kuin esimerkiksi kymmenen vuotta sitten ilmiön suosion huippuhetkinä.

Tutkin myös, minkälaisia sosiaalisia kokemuksia haastateltavilla oli oman kulttuurinsa sisällä ja minkälaisia sosiaalisia struktuureja se sisälsi. Haastateltavilla oli pitkälti vain positiivisia kokemuksia omista fani- tai harrastepiireistään. Niin manga- ja anime-piireissä kuin conien järjestäjäväen keskuudessa kanssafanien kanssa koetut hetket koettiin positiivisiksi kokemuksiksi.

Cosplay- sekä con-piireissä koettiin olevan tietynlaisia epämieluisia hierarkioita. Haastateltavat kertoivat, että joidenkin harrastajien mielestä näissä piireissä kokemus ja harrastukseen käytetty työmäärä ja muut resurssit vaikuttaisivat sosiaaliseen statukseen.

Tämä on puolestaan johtanut joidenkin harrastajien keskuudessa sanalliseen yhteenottoihin.

Lisäksi erilaisia hierarkioita aiheuttivat myös esimerkiksi mieltymykset mangan tai animen eri kategorioihin. Jakautuminen perustui esimerkiksi vanhempiin ja nuorempiin harrastajien ja heidän kiinnostuksen kohteisiin. Erimielisyyksiä syntyi myös jopa anime-sarjan seuraajien keskinäisistä käsityksistä. Haastateltavat eivät kokeneet törmänneensä harrastajien välisiin ristiriitatilanteisiin kasvotusten, mutta internetin keskustelupalstoilla keskustelu saattoi olla kiivaampaakin.

*”Kyl sitä on olemassa, että netissä erityisesti saa vähän varoa että mistä avaa suunsa. Että määhän oon kaikkiruokanen ku katon myös vähän sellaa sii lapsille suunnattuja sarjoja ja joo jos en välttämättä oo seurannu kaikkia klassikoita niin oon kai sit huonompi fani.”*

## **10.5 Suomalaisuuden merkitys harrastamiseen**

Näkökulmaa suomalaiseen harrastamiseen sekä sen eroavaisuuksiin toivat erityisesti haastateltavat, jotka olivat tutustuneet japanilaisen populaarikulttuurin muotoihin muualla maailmassa. Eduiksi suomalaiselle japanilaisen populaarikulttuurin harrastamiselle nähtiin erilaisia asioita, joita kuka tahansa voisi pitää itsestään selvyytenä. Haastateltavat olivat erityisen kiitollisia saatavissa olevalle teknologialle, kuten internet-yhteydelle, joka on mittava osa japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista.

Suomessa on vahva itsetekemisen kulttuuri ja se heijastuu erityisesti cosplay-harrastuksessa. Suomalaisten cosplay-harrastajien parissa arvostetaan suuresti itsetehtyjä asukonaisuuksia. Asun huolellinen kokoonpano onkin usein itse hahmon esittämistä tärkeämpää. Asun huomiointi poikkeaa mm. yhdysvaltalaisesta cosplay-kulttuurista, jossa haastateltavat kokivat esittämänsä hahmon roolin omaksumisen olevan etusijalla.

*”Suomessa on ehkä tosi vahva sellanen itsetekemisen kulttuuri. Mikä osaltaan on varmaan sen takia kun Kauheesti kauppoja mistä voi käydä hakee vaa... Pohjoismaiden sisälläkin Suomee pidetään niiku nimenomaan sel-lasena käsityömaana.”*

Haastateltavat olivat myös kiitollisia suomalaisten harrastajien aktiivisuudesta järjestää ja osallistua japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyviä tapahtumia. Japanilaisen populaarikulttuurin suosio on hitaasti noussut ensimmäisen anime- ja manga-buumien ajoista ja se näkyy myös con-tapahtumien kävijämäärissä.

*”Suomen melkein jokaisessa isossa kaupungissa on omat conit ja sitten löytyy niitä harrastajia tosi paljon. Ei kaikissa, mutta kävijät hipoo tuhatta lähes jokaisessa conissa.”*

*”Se jos niitä [con-tapahtumia] ois enempää niin ei riittäis rahat. Ite tulee käytyä muutamassa conissa vuodessa. Korkeintaan.”*

Con-tapahtumat nähtiin myös harrastajia yhdistävänä tekijänä. Haastateltavat kokivat, että tapahtumat olivat monelle harrastajalle harvoja kohtaamispaikkoja, jossa alan harrastajat pystyivät näkemään toisiaan. Erityisen hyödyllisiksi paikoiksi con-tapahtumat näki harrastajat, joiden kotipaikkakunnilla ei ollut minkäänlaista japanilaiseen populaarikulttuuriin viittaavaa järjestäytyntä toimintaa.

Suomalaisuudella oli haastateltavien mukaan myös negatiivisia vaikutuksia. Paheksuntaa herätti esimerkiksi erilaisten tuotteiden saatavuus Suomessa. Erilaisen japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvän materiaalin hankkiminen tuntui lähes jokaisen haastateltavan mielestä äärimmäisen hankalalta. Usein materiaalin huono saatavuus ja korkea hinta johtavat siihen, että hankinnat tehdään nettikaupoista käsin. Haastateltavien laskelmien mukaan animen, mangan sekä erityisesti oheistuotteiden kuten keräilyfiguurien hankkiminen Suomesta tulisi kalliimmaksi kuin sen tilaaminen Euroopan ulkopuolelta postitusmaksuineen.

*”Tuntuu et cosplay vaan kallistuu mitä enemmän sitä tekee. Ku tarvii kokoajan enemmän parempia materiaaleja ja sit ku tekee aika paljon pukuja missä on paljon kangasta nii Suomen hinnoilla se on kallista aika äkkiä.”*

*”En hanki, koska E-bay. Sellasta oheiskrääsää tulee tilattua verkkokaupoista kun Suomessa on niin kallista.”*

*”Harvemmin tulee ostettua mitään tavaraa esim. tapahtumista. Et mielummin mä säästän ne rahat lentolippuun jonnekin Aasiaan ja hankin sieltä sitten kolmectoista kiloa figuureja.”*



*Kuva 4. Keräilyfiguuri japanilaisesta videopelisarjasta Metal Gear Solid (Kuva: Sanna Heikkinen 2015)*

Yleisesti haastateltavat kokivat japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen Suomessa miellyttäväksi harrastusmahdollisuudeksi. Kanssaharrastajat koettiin pääosin mieluisaksi vertaisryhmäksi, jonka kohtaaminen kasvotusten tai internetin välityksellä oli yksinkertaista ja mukava sosiaalinen harrastus.

## **10.6 Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen merkitys**

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamiselle löytyi useita eri merkityksiä haastateltavasta riippuen. Yksi saattoi omaksua siitä kaiken irti aina piirtämisestä cosplayn harrastamiseen. Toiselle se oli yksittäisen anime-sarjan katselua. Japanilaiseen populaarikulttuurin eri muotoihin käytetty aika vaihteli sen mukaan, kuinka paljon erilaisia harrastuksia siitä oli omaksunut. Erilaisten merkitysten määrä vaihteli pitkälti sitä mukaa mitä enemmän ilmiöön oli paneutunut.



*”Sen kautta on tavannu läheisiä ystäviä on niinku tosi paljon ihmiset on kiinnostunu samasta asiasta on sinänsä merkittävää että on se yhdistävä tekijä.”*

*”Ois se jännää jos joku aamu vaan herää ja miettii et hei täähän onkin ihan tyhmää kattos niit kaikkii tavaroita, niitä tuhansia ja pitäis vaan kaikesta päästä eroon.”*

*”Vähä vaikee kuvitella mihin purkaa omaa luovuutta ku mä tykkään piirtää ... mä mietin et miten mä muuten saisin toteutettua itteeni.”*

Haastateltavien joukosta löytyi kuitenkin niitä, joille japanilaisen populaarikulttuurin muodot, animen ja mangan seuraaminen, pelaaminen tai cosplay eivät merkinneet sen enempää kuin mikään muukaan populaarikulttuurin ilmiö. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että haastateltavalla oli yksi tai korkeintaan muutama anime- tai manga-sarja tai –elokuva, jota hän seurasi omaan tahtiinsa. Tällaiset yksilöt kokivat japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen nimenomaan harrastuksena.

Osalla haastateltavista oli myös sosiaalinen suhde japanilaiseen populaarikulttuuriin. Monet olivat muodostaneet pitkäkestoisia ystävyys-suhteita nimenomaan japanilaisen populaarikulttuurin piireistä. Suhteita muodostetaan esimerkiksi saman sarjan ystävien kanssa. Valtioiden rajatkaan eivät olleet esteenä ystävyys-suhteiden muodostamiselle. Haastateltavat kertoivat muodostaneensa ystävyys-suhteita ulkomaille esimerkiksi con-tapahtumien yhteydessä tai internetin välityksellä. Kansainvälisen kanssafanin kanssa oli pidetty yhteyttä sekä sosiaalisessa mediassa kuin myös kasvotusten.

Populaarikulttuuriin tutustumisen jälkeen myös muu japanilainen kulttuuri innosti myös muuhun toimintaan. Esimerkiksi japanin kielen opettelu kumpusi monella suoraan aikaisemmista harrastuksista. Eräs haastateltava oli kokenut japanilaisen populaarikulttuurin kiehtovan siinä määrin, että valitsi harjoittelupaikkansakin Japanista. Mieleenpainuvien kertomusten joukosta oli erään fanin tapa sekoittaa suomen ja japanin kielen sanoja puhekieleensä.

Japanilainen populaarikulttuuri on inspiroinut monia myös luoviin harrastuksiin. Manga-harrastus oli innostanut omaan sarjakuvan piirtämisharrastukseen ja vaikuttanut esimerkiksi haastateltavien piirtotyylisiin. Eräs piirtämistä harrastanut haastateltava kertoi manga-vaikutteiden sittemmin laantuneen, mutta piirustusharrastus jäi elämään. Samalla tapaa cosplay-harrastus koettiin myös luovaksi toiminnaksi etenkin niillä, jotka itse suunnittelivat omat cosplay-asunsa raaka-aineita myöten. Piirtäminen, tv-sarjat ja sarjakuvat puolestaan koettiin myös eskapismina arjesta. Animen katselu tai mangan lukeminen oli tapa purkaa omia paineitaan ja rauhoittaa omia tunteitaan.

Kaiken kaikkiaan japanilaisen populaarikulttuuri koettiin olevan jollain tapaa suureksi osaksi elämää. Haastateltaville vapaa-ajan keskittyminen esimerkiksi anime-, manga- tai cosplay-harrastukseen merkitsi useita tunteja viikossa. Haastateltavat itse sanoivat, että eivät pystyisi keksimään mitään, millä korvaisi kaikki japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvät harrastuksen muodot, jos niistä pitäisi jollain muotoa luopua.

*”No enmä tiä ku on jotenki kiinnostunu ja pitää siitä nii jos se jotenki vaan revittäis pois millä elämästä mä täytän tän tyhjän aukon ku se on kuitenkin nii iso osa elämää. Just ku on saanu hirveesti kavereita ja muutenkin harrastusta joka on kuitenkin kestäny pidemmän aikaa.”*

*”Se on vähän sellanen elämän tapa (naurua)”*

Haastateltavien joukosta löytyi kuitenkin myös niitä, jotka eivät kokeneet japanilaisella populaarikulttuurilla olevan merkityksellistä vaikutusta omaan elämäänsä, tai edes vapaa-aikaansa. Nämä henkilöt kuvailivat omaa yhteyttään japanilaiseen populaarikulttuuriin ainoastaan viihteelliseksi ja esimerkiksi animen tai mangan seuraaminen laskettiin aivan kuin minkä tahansa muunkin viihteen muodon seuraamiseksi. Nämä haastateltavat eivät nähneet animen seuraamista sen erilaisempaan kuin esimerkiksi yhdysvaltalaisen jännityssarjan seuraaminen. Heidän linkkinsä japanilaiseen populaarikulttuuriin oli siis puhtaasti viihteellinen.

*”Ei siinä mitään eroo oo siihen katonko mä Narutoa vai Star Trekiä. Molemmat on populaarikulttuurin ilmiöitä mut vaan vähän eripuolilla maailmaa. Mulle ne on kuitenkin vaan viihdettä.”*

*”Kyllä mä silti ymmärrän sen, mitä jotkut näkee siinä. Se on kuitenkin erilainen tavallaan ja siinä on oma viehätyksensä.”*

Mielipiteistään huolimatta haastateltavat kokivat itsensä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajiksi. Heidän harrastaminen koostuu vain pienemmästä kontaktista itse ilmiöön ja toteutuu usein kuin minkä tahansa muun viihteen muodon seuraaminen.

## **10.7 Erilaiset harrastajat**

Suomalainen japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen jakautuu monenlaiseen harrastamisen muotoon. Olen jakanut Suomessa esiintyvän japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat kahdella tavalla. Jakoa varten olen analysoinut haastateltavien vastauksia yksilötasolla heidän harrastustottumusten, mieltymysten ja löydettyjen harrastuksesta merkitysten perusteella.

### **10.7.1. Harrastamisen voimakkuus**

Suomessa on selkeästi kahdella tasolla japanilaista populaarikulttuuria harrastavia ihmisiä. Ensimmäiseen joukkoon kuuluvat nk. fanaatikot, joka merkitsee sanan ”fani” varsinaista merkitystä. Haastateltavat, jotka käyttivät itsestään nimitystä *true-fani* (todellinen fani) kuvailivat nimenomaan olevansa nimenomaan japanilaisen populaarikulttuurin ihailija. Tämän joukon edustajat kokevat harrastuksensa olevan lähellä sydäntä ja kuluttavat paljon aikaa ja muita omia resurssejaan harrastuksen parissa. Harrastus voi myös näkyä harrastajasta itsestään ulkoa päin esimerkiksi pukeutumistyylistä, joka on voinut saada vaikutteita japanilaisesta katumuodista. *True fanit* ovat usein kiinnostuneita moneen eri japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen muotoon.

Toinen ryhmä puolestaan kuvastaa harrastajia, jotka suhtautuvat harrastukseen lievemällä intohimolla, *casual*-harrastajat, eli satunnaisesti harrastavat. Tämän puolen edustajat eivät tartu fanaattisesti mihinkään tiettyyn japanilaisen populaarikulttuurin ilmiöön vaan omaksuvat joitakin pieniä elementtejä ilmiöstä. Casual-harrastajalla japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen toteutuu yleensä yhden tai korkeintaan muutaman anime- tai manga-sarjan parissa satunnaisesti. Ei siis tarvitse olla animen tai mangan

suurkuluttaja nauttiakseen esimerkiksi anime-sarjasta aivan kuten mistä tahansa muus-takin tv-sarjasta.

	<b>True-fani:</b>	<b>Casual-harrastaja:</b>
<b>Harrastuksen muo-dot</b>	Omaksuu lukuisia harras-tuksen muotoja. Kaikki erilaiset harrastamisen muodot usein nivoutuvat toisiinsa.	Omaksuu vähän erilaisia harrastuksia. Usein seuraa yhtä tai useampaa anime-tai manga-sarjaa.
<b>Ajankäyttö</b>	Käyttää paljon aikaa har-rastamiseen.	Ei käytä paljoa aikaa har-rastamiseen.
<b>Rahankäyttö</b>	Rahaa kuluu harrastami-seen paljon, esim. keräi-lytavaran ja cosplay-ma-teriaalin hankintaan.	Rahaa ei kulu harrastami-seen paljoa tai ei lainkaan.
<b>Sosiaaliset suhteet</b>	Suhteita muodostetaan paljon alan harrastajien keskuudessa esim. lähi-piirissä, internetissä tai con-tapahtumissa.	Suhteiden muodostaminen muihin harrastajiin on vä-häisempää.
<b>Merkitykset</b>	Harrastaja saa harrastuk-sesta erilaisia merkityk-siä, jotka muodostuvat ajan myötä (sosiaalinen, materiaallinen ym.)	Harrastamisella on usein vain viihteellinen merki-tys.

*Taulukko 1. True-fanin ja casual-harrastajan ominaisuuksia.*

Jakautuminen perustuu siihen kuinka voimakkaasti harrastaja kokee ilmiön ja minkä-laisia merkityksiä hän löytää harrastamisestaan. Harrastaminen vaihtelee harrastajien välillä siis laadullisesti ja määrällisesti. Kevyemmin ilmiöön suhtautuvat *casual*-harras-tajat löysivät harvemmin suuria merkityksiä omaan harrastamiseensa, kun taas *true fa-nit* pystyivät perustelemaan harrastamisensa syytä esimerkiksi sosiaalisilla merkityksillä ja saattoivat pitää harrastamistaan ”elämää suurempana”.

### 10.7.2. Erilaiset harrastamisen muodot

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista ei suinkaan voi kaikkea niputtaa yhdeksi yhteiseksi kokonaisuudeksi. Sen sisälle kuuluu lukuisia eri harrastamisen muotoja, jotka eivät läheskään jokaisen harrastajan kohdalla toteudu. Harrastaja voi myös valita populaarikulttuurin eri muotoja ja harrastaa niitä valikoivasti. Analysoin haastateltavien vastauksissa kertomia kokemuksia ja harrastustottumuksia muodostaessani jokaista harrastuksen muotoa kuvaavia tyyppejä, jotka toteutuvat jokaisessa harrastajassa ainakin jollain tasolla.

**Seuraajat:** Yleisin japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen muodoista on japanilaisen animaation tai sarjakuvan seuraaminen. Animien tai mangan seuraaminen on jossain vaiheessa toteutunut jokaisen ilmiötä harrastavan kohdalla. Seuraaja seuraa usein yhtä tai useampaa anime- tai manga-sarjaa innokkaasti. Seuraamistaan sarjoista harrastaja on usein ammentanut muita harrastuksia, kuten esimerkiksi fanituotteiden keräilyä, cosplay-harrastuksen tai fanitaiteen piirtämisen. Seuraamisharrastus toteutuu usein pienissä kaveriporukoissa tai vaihtoehtoisesti yksin.

**Keräilijät:** Japanilaiseen populaarikulttuuriin tiiviisti kuuluva keräilykulttuuri toteutuu usein keräilemällä esimerkiksi anime- ja manga-sarjoihin sidottuja fanituotteita. Tämän vuoksi fanituotteita keräilevillä harrastajat ovat usein myös animien tai mangan kuluttajia. Myös esimerkiksi manga-taskukirjojen ja anime-elokuvien hankkiminen voi olla yksi keräilyharrastuksen muoto, jota harjoitetaan sarjojen ja elokuvien seuraamisen lisäksi myös omien kokoelmien täydentämisen vuoksi. Keräileminen on usein hyvin henkilökohtainen harrastus ja sitä pidettiin haastateltavien keskuudessa omakohtaisena suorittamisena.

**Tuottajat:** Tähän lukeutuu erilaisen konkreettisen aineksen kuten fanitaiteen tuottaminen. Tuottajat ovat usein myös hyvin kiinnostuneita muusta japanilaisesta populaarikulttuurista, josta he usein ammentavat inspiraatiota omiin tuotoksiinsa. Tuottajat ovat usein innokkaita luomaan itsenäisiä muista japanilaisen populaarikulttuurin ilmiöistä riippumattomia tuotoksia. Haastateltavat mielsivät tuottamiseksi myös cosplay-asujen valmistamisen, mikäli asun valmisti itse raaka-aineista. Internetillä on suuri merkitys

tuottajille, jotka jakoivat töitään ja vastaanottivat palautetta lukuisilta muilta alan harrastajilta.

Cosplay-harrastajat: Cosplay-harrastajat käyttävät aikansa cosplay-harrastukseen. Harrastukseen kuuluu asujen valmistelu, asuissa esiintyminen erilaisissa tapahtumissa ja toisinaan jopa cosplay-kilpailut. Con-tapahtumissa yleinen harrastus eroaa muista japanilaisen populaarikulttuurin harrastusmuodoista siten, että se ei varsinaisesti ainoastaan osa japanilaista populaarikulttuuria. Erityisesti cosplay-pukuja itse valmistavat harrastajilla voi olla myös suora yhteys myös itsetuottamiseen. Cosplay on harrastajien keskuudessa varsin julkinen harrastus, sillä pukuja usein esitellään suurissa con-tapahtumissa. Kilpailutasolla cosplay voi kuitenkin olla myös hyvin henkilökohtainen harrastus.

	<b>Seuraajat</b>	<b>Keräilijät</b>	<b>Toteuttajat</b>	<b>Cosplay</b>
<b>Harrastamisen toteutuminen</b>	Animen tai mangan seuraaminen	Fanituotteiden kuten figuurien keräily, anime- ja manga-sarjojen keräily	Harrastussidonnaisen materiaalin tuottaminen (fanitaide, fanitarnat, cosplay-asujen valmistus)	Cosplay-harrastus. Cosplay-asujen valmistus ja niissä esiintyminen tapahtumissa
<b>Sosiaaliset suhteiden muodot</b>	Seuraaminen tapahtuu usein pienissä lähipiirin porukoissa tai yksinään	Henkilökohtainen harrastus	Usein henkilökohtainen harrastus, vahva internetiin sidottu vuorovaikutus	Julkinen, suosittu erityisesti con-tapahtumissa, kilpailussa vahva henkilökohtainen suorittaminen
<b>Pääasiallinen merkitys</b>	Viihteellinen	Materialistinen	Ilmaisullinen	Ilmaisullinen

*Taulukko 2. Harrastamisen erilaisten muotojen analyysiä.*

Harrastajatyypin kriteerit täyttyvät kun harrastaja on jollain tapana aktiivisesti osana harrastusmuotoa. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen muodot eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia, vaan päinvastoin. Usein harrastamismuodot kulkevat käsi kädessä ja yhdistyvät toistensa kanssa helposti. Ne ruokkivat toisiaan ja elävät, ei ainoastaan ammattilaisten, mutta myös ilmiön harrastajiensa näköiseen suuntaan. Vaikka japanilaisen populaarikulttuurin harrastajan ei aina olisikaan mukana ilmiön josta harrastusmuotoa, on silti todennäköistä, että hänen harrastuksensa sivuaa useaa eri harrastamisen muotoa.

Japanilaisen monikulttuurin harrastamisen monipuolisuus voi olla osasy siihen, miksi se on niin suosittu harrastajiensa keskuudessa. Se ei myöskään velvoita harrastajiltaan omaksumaan koko kulttuurinsa kirjoja vaan antaa mahdollisuuden nauttia harrastamisen kirjosta valikoivasti.

## 11. POHDINTA

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien välillä toimiva yhteisöllisyys osoittaa väistämättä aina modernin yhteisöllisyyden merkkejä. Varsinaisia fyysisiä ryhmiä vaikuttaa olevan vähemmän ja ne ovat kooltaan pieniä. Tähän ovat vaikuttaneet mm. paikkakunnilla tapahtuvan järjestäytyneen toiminnan puute sekä harrastamisen yksilökohtainen luonne. Verkostoituminen suuriin vertaisryhmiin tapahtuu internetin välityksellä.

Sosiaalisella medially on ollut valtaisa merkitys fanien ja harrastajien välisissä sosiaalisissa suhteissa. Suuri osa sosiaalisesta kanssakäymisestä käydään internetissä sosiaalisten medioiden välityksellä. Harrastajat pysyvät jatkuvasti ajan hermoilla siirtymällä yhä uudempiin sosiaalisen median muotoihin. Älypuhelin ja tietokoneiden olemassaolo ja harrastajien sekä fanien jatkuva sosiaalisen median seuraaminen mahdollistavat sen, että he ovat jatkuvasti yhteydessä muihin ilmiön ihmisiin.

Kohtaaminen kulttuurin yksilöiden kesken ei kuitenkaan rajoitu ainoastaan nettiin. Suosituttuja kohtaamispaikkoja ovat myös suuret con-tapahtumat. Vaikka harrastus koettiin haastateltavien keskuudessa toisinaan jopa epäsosiaaliseksi harrastukseksi, on näkyvissä kuitenkin selkeitä yhteisöllisyyden merkkejä. Monella haastateltavalla japanilaista populaarikulttuuria harrastettiin usein kaveriporukoissa, joka kielii yhteisöllisyyden tarpeesta.

Yhteisöllisyyden kokemus ei kuitenkaan ole välttämättömyys japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisessa. Erityisesti ne harrastajat, jotka eivät kokeneet japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisessa syvempiä merkityksiä kokivat vähemmän tarvetta järjestäytyneelle toiminnalle tai välttämättä edes vertaisyhteisöille. Näille harrastajille japanilainen populaarikulttuuri ja sen anti ovat puhtaasti viihteellistä, eikä poikkea heidän kuluttajatottumuksista suhteessa länsimaiseen populaarikulttuuriin.

Yksi tärkeimmistä lähtökohdista, joita halusin lähteä selvittämään opinnäytetyössäni kuinka japanilainen populaarikulttuuri toteutuu Suomessa. Halusin selvittää millaisena kokonaisuutena harrastajat näkevät harrastamansa ilmiön. Merkityksellisimmän vastauksen sain kysymykseen niiden haastateltavien näkökulmasta, jotka löysivät itselleen



tärkeitä merkityksiä ilmiöstä. Haastattelujen aikana haastateltavat kuvailivat japanilaista populaarikulttuuria itselleen harrastukseksi, alakulttuuriksi ja *life-styleksi*, elämäntyyliksi. Heidä kiehdonut ilmiö on vaikuttanut lukuisalla eri tavalla heidän fyysiseen ja psyykkiseen olemukseen että myös sosiaaliseen elämään.

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien keskuudessa nousee myös alakulttuurien omaisia elementtejä. Harrastajilla on yhteinen kieli japanin kielestä lainaavine termistöineen, yhteinen ulospäin näkyvä tyyli räikeine hiusväreineen sekä animen ja mangan maailmasta vaikutteita ottava vaatetus, yhdistävä kiinnostus populaarikulttuurin eri muotoihin. Kuitenkaan ei voida puhua täysin Hebdigen kuvailemasta alakulttuurikäsituksesta. Yksilön ei tarvitse olla osana jokaista japanilaisen populaarikulttuurin ilmiötä tunteakseen olevansa osa ilmiötä. Esimerkiksi pukeutuminen täysin japanilaisen populaarikulttuurin ”normien” mukaisesti oli harvinaista jopa haastateltavien keskuudessa.

Vaikka osalla japanilaisen populaarikulttuurin harrastajilla oli Maffesolin ja Salasuon kuvailema selkeä ulospäin näkyvä yhteinen tyyli ei se kuitenkaan ole välttämättömyys jokaisen japanilaista populaarikulttuuria harrastavan yksilön kohdalla. Havaintojeni perusteella harrastajia yhdistää kiinnostus japanilaislähtöiseen materiaaliin ja harrastuksiin. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen ei kuitenkaan ole sidonnainen mihinkään yksittäiseen ikäryhmään tai ihmistyyppiin. Sen harrastajista löytyy lapsia, nuoria ja aikuisia. Tämän on mahdollistanut japanilaisen populaarikulttuurin kattava materiaali- ja mahdollisuuksien tarjonta.

Koska japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien keskuudessa on erilaisia ikäryhmiä ja ihmisiä on mahdotonta olettaa heidän kaikkien olevan yhtä suurta kokonaisuutta. Silti harrastajien keskuudessa vaikuttaa olevan pääosin yhteinen kiinnostus samoihin harrastuksiin. Kiinnostuksen kohteet voivat vaihdella myös erilaisten harrastamisen muotojen sisällä iän mukaan, mutta sillä ei ole juurikaan vaikutusta harrastajien välisiin suhteisiin.

Japanilainen populaarikulttuuri elää Suomessa vaikuttavan nousubuuminsa jälkeenkin hyvin. Se ei ole valtavirran harrastus, vaikka sen kannattajakunta onkin laaja. Laajasta kannattajakunnasta huolimatta on järjestäytyneen toiminnan vähyys vaikuttanut osaltaan myös harrastuksen yhteisölliseen toimintaan. On kuitenkin muistettava, että puhumme suhteellisen nuoresta alakulttuurisesta ilmiöstä verrattuna moneen muuhun alakulttuuriseen ilmiöön.

Tutkimuksessani teen hyvin selkeän oloisen jaon siihen, millaisia erilaisia tyyppisiä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien keskuudesta löytyy. En pyri jaolla nostamaan esiin stereotypioita vaan tuomaan esille millaisia erilaisia harrastajia ja mahdollisuuksia heidän keskuudestaan löytyy. Selkeää eroavaisuutta tuo esille myös eritasoinen harrastaminen, joka voi olla hyvin voimakasta tai vähemmän merkityksellistä. Harrastamisen merkitys perustuu loppujen lopuksi jokaisen henkilökohtaiseen kokemukseen ja siihen millaisella motivaatiolla siihen paneutuu.

Tutkimuksessani käy ilmi, että japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat eivät ole yhtä suurta massaa, jonka perusteella harrastajan voisi luokitella johonkin muottiin. Se on kirjava, monipuolinen ilmiö, joka sisältää lukuisia eri harjoittamismuotoja ja sitäkin enemmän erilaisia harrastavia ihmisiä. Japanilainen populaarikulttuuri on historiallisesti tuore ilmiö, jonka tutkiminen on osoittautunut haastavaksi mutta mielenkiintoiseksi prosessiksi. Se on valtakulttuurista hyvin paljon poikkeava ilmiö, jonka mahdollisuudet takaavat monipuolisen ja värikkään harrastuksen.

## LÄHTEET

Anime News Network 2005. World Manga <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=99> Päivitetty: 17.9.2015. Luettu: 17.9.2015

Bell, Judith 2006: Doing your Research Project. A guide for first-time researchers in education, health and social science. 4. Edition. Berkshire:Open University Press.

Harinen Päivi, Kuninkaanniemi Hanna, Liikanen Veli, Rannikko Anni, Ronkainen Jussi 2013. Nuorten liikunnalliset alakulttuurit: elämäntapaa ja erontekoa. Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry.

Goodyear, Dana 2008. I ♥ Novels. The New Yorker 12.10.2008

Hebdige. Dick 1979. Subculture: The Meaning of Style. Lontoo: Routledge.

Hirsjärvi, Irma 2009. Faniuden siirtymiä: Suomalainen science fiction- fandomin verkostot. Jyväskylä: Gummerus.

Kehr, Dave 2002. FILM; Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age, The New York Times 20.1.2002. Päivitetty Luettu 17.10.2015

Lehtinen Jari, Kemppi Janne. Vanamo, Outi 2007. Mangan mestarit. Helsinki: BTJ MAMY Mikkelin Anime ja Manga Yhdistys ry <http://mamy.animeunioni.org/> Päivitetty 22.1.2015 Luettu 21.10.2015

Mattila, Pertti 2009. Mangaa ja animea: Japanista tulee ”aidompaa” nuorisokulttuuria, internet-artikkeli, Suomen kuvalehti, <http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kulttuuri/mangaa-ja-animea-japanista-tulee-aidompaa-nuorisokulttuuria/>. Päivitetty 29.11.2013. Luettu 4.1.2015.

Mimicon-tapahtumasivusto 2015, [www.mimicon.fi](http://www.mimicon.fi) Päivitetty 21.10.2015. Luettu 22.10.2015

Nikunen, Kaarina (toim.) 2008. Fanikirja – tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöstä. Vaajakoski: Gummerus.

Raippa, Ritva 2000. Punk nuoruuden voimavarana. [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/sites/default/files/verkkojulkaisut/Raippa\\_Ritva.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/sites/default/files/verkkojulkaisut/Raippa_Ritva.pdf) Päivitetty

Rauhala, Teemu 2015 Jättisuosio yllätti suomalaisen cosplay-tähden: "Fanit parahtavat välillä itkuun, Keski-Suomalainen," <http://www.ksml.fi/uutiset/kotimaa/suosio-yl-latti-suomalaisen-cosplay-tahden-fanit-parahtavat-valilla-it-kuun/1976512?pwbi=22f1058d3f8e9d63c6f72944ba5eeb58#> Päivitetty 18.1.2015, Luettu 30.3.2015

Syrjälä, Leena ym. 1994. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä Oy

Salasuo, Mikko 2006. Atomisoitunut sukupolvi – pääkaupunkiseudu nuorisokulttuurinen maisema ja nuorisotyön haasteita 2000-luvun alussa.

Tämän päivän sankarit. 2006. YLE. WWW-dokumentti. [http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/taman\\_paivan\\_sankarit\\_11555.html#media=11561](http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/taman_paivan_sankarit_11555.html#media=11561). Päivitetty 2015. Luettu 6.1.2015.

Valaskivi, Katja 2009. Pokemonin perilliset - japanilainen populaarikulttuuri Suomessa. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Valaskivi Katja (toim.) 2006 Vaurauden lapset – näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Jyväskylä: Gummerus.

Winge, Theresa 2006 Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. Project MUSE.

Yhdistysnetti 2015 Luettelo suomalaisista anime- ja manga-yhdistyksistä. <https://www.prh.fi/fi/index.html> Päivitetty 23.9.2015 Luettu 23.9.2015

## HAASTATTELURUNKO

### Teemat:

#### Harrastus

- Mitä teet, miten harrastus ilmenee
- Mikä sai harrastamaan ja milloin (käännekohtaa, muistoa mistä kaikki lähti?)
- raha ja aika, resurssit
- Materiaali (hankinnat, keräily)
- Järjestyneisyys (yhteisöt, kaveriporukat)

#### Merkitys

- Ajankäyttö
- Miten näkyy arjessa?
- Sosiaaliset piirit (kulttuurin sisällä ja ulkopuolella)
- Harrastusyhteisöt
- Harrastuksen merkitys itselle

#### Lieveilmiöt

- Kiusaaminen kulttuurin sisällä ja ulkopuolella
- Suhtautuminen perheessä (muut harrastajat)

#### Kulttuuri

- Miten poikkeaa muista alakulttuureista?
- Miellätkö itseäsi jonkun alakulttuurin jäseneksi? (Ryhmä vai alakulttuuri?)
- Yhteenkuuluvuus