

# Suomen animeskenen nousu ja tuho

15.3.2016

[anime manga skenet](#)

**Tiina Tommila**

tiheto[a]utu.fi

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

*Sama kaava toistuu parin kuukauden välein: kokoukseen saapuu jälleen kerran vain kolme ihmistä päättämään Jinsei ry:n, Porin anime- ja mangayhdistyksen, tulevista tapahtumista. Keskustelun aiheiksi nousevat jäsenkato ja uusien jäsenten hankkimisen hankaluudet. Niin ikään tapahtumien sisällön muuttamisestakin puhutaan: tarvitaanko vielä yhteisiä anime-iltamia? Internetin yleistyttyä yhdistyksen idea vesittyi. Pitäisikö hylätä jo uppoava laiva ja jatkaa eteenpäin? Hairahdumme paasaamaan siitä, miten kymmenen vuotta sitten asiat olivat niin kovin eri tasolla verrattuna nykypäivään. Päätämme pitää vielä ainakin yhden tapahtuman, katsotaan sitten uudestaan.*

Animeskene on ottamassa harppauksia uuteen suuntaan. Tämä käy ilmi paitsi itse seitsemän vuoden aikana tekemistäni havainnoista, myös toteuttamistani haastatteluista. Haastatteluvastauksissa korostuvat conien ja internetin kasvanut merkitys harrastukselle, sekä näiden tuomat uudet ulottuvuudet. 2000-luvun puolivälissä uudet teknologiat alkoivat yleistyä, samalla elettiin harrastukset kultakauden alkua. Kehitys heijastelee niin ikään tietoyhteiskunnan yleistä voittokulkua teknisten apparaattien rinnalla. Ennen sosiaalista mediaa ja laajoja internetin keskustelupalstoja piirit olivat pieniä: omalta paikkakunnalta saatava tieto harrastuksesta oli ainoa tapa löytää esimerkiksi muita kiinnostuneita lähialueilta. Nykyisin foorumit ja sosiaalinen media tarjoavat mahdollisuuden tutustua paitsi maan toisella puolen vaikuttaviin, myös keskustelupalstasta riippuen ulkomailla asuviin harrastajiin; niin ikään animeskeneen yleisesti liittyvä pelaaminen on mahdollista pelichattien kautta. Skene eriytyy ja erikoistuu, ja pienten paikallisten yhdistysten merkitys pienenee pienenemistään.

Käyttäessäni termiä ”animeskene” viittaan anime- ja mangaharrastajien yhteisöön ja sen ilmiöihin, kuten esimerkiksi tapahtumiin ja yhdistyksiin. [Anime ja manga](#) taas ovat japanilaisen populaarikulttuurin ilmentymiä, animaatiota, sarjakuvaa ja yleisesti ottaen piirroskulttuuria nousevan auringon maasta. Itse harrastajana tiedostan eriävät mielipiteet animeskenen olemassaolosta, mutta koska sanat kuten ”harrastus” tai ”yhteisö” eivät anna kattavaa kuvaa

Suomen tilanteesta, päädyin käyttämään kyseistä termiä. Lisäksi fandomin, ”fanikunnan”, käsite tulee melko lähelle aihetta. Fanikunta on jonkin tietyn asian, kuten kirjan, televisiosarjan tai urheilujoukkueen, kannattajista tai siitä pitävistä henkilöistä muodostuva yhteisö tai ryhmä. Tampereen yliopiston tutkija Kaarina Nikunen luokittelee fanin erilaisten keskeisten piirteiden kautta: affektiivisuus, toiminta, yhteisö, fani-identiteetti sekä kytkeytyminen populaari kulttuuriin määrittelevät faniutta (Nikunen 2005, 47). Sanan merkitys ei kuitenkaan täysin vastaa skene-termin tarkoitusperiä. Tämä termi kuvaa mielestäni paremmin koko japanilaisen populaarikulttuurin harrastuneisuuden kirjoa, joka on Suomessa nykyisin hyvin laaja: itse animen ja mangan lisäksi esimerkiksi [cosplaylla](#), anime-, manga- ja pelihahmoiksi pukeutumisella, peleillä ja musiikilla on omat harrastajansa. Usein kuitenkin skenen sisällä ollaan kiinnostuneita useammasta aiheesta ristiin. Tämä paitsi luo diversiteettiä, myös vaikeuttaa koko harrastuneisuuden määrittelyä.



Kuva 1. Pelit ovat osa japanilaisen kulttuurin harrastamista. Kuva Jinsei ry:n piknikiltä.

Edellä mainittujen keskustelufoorumien kaltaiset nettiyhteisöt, kuten Aniki ja Kupoli, ovat, elleivät kuolemassa, ainakin alamässä. Vuorovaikutus on siirtymässä yhä enemmän sosiaalisen median palveluihin, kuten esimerkiksi Tumblriin ja Twitteriin (Uusitalo 12.2.2015). Näin ollen kommunikaatio perustuu pitkälti siihen, kuka seuraa ketä. Kiinnostava yksityiskohta löytyy Hampus Brynolfin koostamasta Finnish Twitter Census -kartoituksesta, jossa media- ja

uutistwiittaaajien rinnalla mainitaan myös animeharrastajat. Lisäksi 2000-luvun loppupuolellakin vielä kukoistanut, paljolti animeyhteisöjenkin käyttämä IRC-verkosto B2irc on nähdäkseni hiljentynyt vuoteen 2015 mennessä merkittävästi.

## Coniskenen kasvu ja yhdistysten kuolema

”Conit”, harrastajien valtakunnalliset tapahtumat, ovat jo pitkään näytelleet suurta roolia animeskenessä. Coneihin on helppo tulla paitsi kuuntelemaan luento-ohjelmaa, myös harrastamaan cosplayta ja ennen kaikkea tapaamaan muita harrastajia. Tapahtumia syntyy koko ajan lisää, ja suurimmat muuttavat muotoaan ensin pääsymaksullisiksi ja sittemmin jopa ikärajallisiksi, kuten Desucon Frostbite. Haastattelussa Anime-lehden päätoimittaja Petteri Uusitalo painottaa conien kävijämäärän kasvun johtuvan pääsymaksujen yleistymisestä: hänen mukaansa apurahoihin nojautuminen teki suunnittelusta ja tuotannosta hankalaa. Nykyisin pienemmätkin toimijaryhmät ovat intoutuneet järjestämään coneja, ja ilmiö on nähtävissä myös länsimaisen fanikulttuurin puolella. (Uusitalo 12.2.2015) Kuitenkin esimerkiksi vuodesta 1999 asti pääsääntöisesti vuosittain järjestetty Finncon, scifi- ja fantasiaharrastajille markkinoitu tapahtuma, on pysynyt ilmaisena tähän päivään asti.

Artikkelissaan *Animellista faniutta – Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit* Kaarina Nikunen kirjoittaa: ”Anime- ja mangaharrastuksen yksi kiinnostavin puoli on kuitenkin siihen kytkeytyvä yhteisöllisyyden muoto, joka pitää fanitoimintaa yllä.” (Nikunen 2006, 139). Virkkeessä viitataan siis paikallistoimintaa, anime- ja mangayhdistyksiin. Vuoden 2006 artikkeli kuvaa hyvin tuolloin valinnutta tilannetta, kun yhdistykset vielä olivat merkittävä osa harrastusta: esimerkiksi Jinsei ry, Porin anime- ja mangayhdistys, on kokenut jäsenkadon vuoden 2010 jälkeen. Hallituksen kesken olemme pohtineet syyksi juuri animeharrastuksen siirtymistä yhä enemmän nettiin ja tätä kautta yhteisöllisyyden tarpeettomaksi käymistä. Miksi lähteä katsomaan animea porukalla tai lukemaan mangalukupiiriin, kun kaiken tämän voit tehdä omassa rauhassasi – yksin?

Erityisesti sarjakuva-, anime- ja cosplay -tapahtumien järjestäjänä tunnettu Kyuu Eturautti toteaa haastattelussa paikallisyhdistysten roolin näivettyneen aktiivisten toimijoiden siirtyessä conien järjestäville tahoille. Hänen mukaansa harrastuksen yhteisölliset piirteet ovat kuitenkin erityisiä, sillä esimerkiksi kaveriporukat näyttävät tärkeää roolia. (Eturautti 22.2.2015.) Lisäksi harrastus on eriytyvässä ja monimuotoisuus kasvaa jatkuvasti: jokaiselle japanilaisen populaarikulttuurin osa-alueen harrastajalle löytyy omat piirinsä. Harrastus sinänsä ei ehkä ole sosiaalisuutta vaativimmasta

päästä, mutta kun reflektoin myös omiin kokemuksiini, näen yhteisöllisyyden olevan silti tärkeä osa harrastusta.

Vaikka suurimpien conien budjetit ovatkin nousseet järjestetään tapahtumat edelleen vapaaehtoisvoimin (Eturautti 22.2.2015). Coniyhdistykset, coniteista eli tapahtuman järjestäjistä koostuvat yhteisöt, ovatkin nousseet pienten paikallisyhdistysten tilalle. Tämä ei ole sinänsä ihmeellistä, kun asiaa pohditaan yhdistyksen sisällöllisistä näkökulmista: coniyhdistyksellä on selkeä tavoite – järjestää onnistunut tapahtuma. Kaikki yhdistyksen toiminta tavalla tai toisella edistää aihetta. Paikallisyhdistyksillä taas päämäärä saattaa olla jotain harrastusmahdollisuuksien edistämisen ja toisaalta ihan vain sosiaalisten virikkeiden tarjoamisen väliltä. Jo pelkkä tavoitteellisuus ajaa yhteisöllisyyden asiaa. Myös sisältö lienee erilaista: coniyhdistys konkreettisesti tekee, suunnittelee ja toteuttaa. Paikallisessa anime- ja mangayhdistyksessä kyseiset vaiheet ovat vain hallituksen vastuulla, ja rivijäsenille tarjotaan näiden tuotteita. Toki sama pätee coneihin ja niiden hallituksiin, mutta kyseisen yhdistyksen jäsenille riittää silti tekemistä – konkreettista, harrastukseen sitouttavaa puuhaa. Esimerkiksi Jinsei ry:n ongelmana on paitsi uusien jäsenien löytäminen myös niiden pitäminen.

## **Internetin mahdollisuudet**

Internetin yleistymisen toden teolla 1990-luvulla edisti myös japanilaisen populaarikulttuurin rantautumista ympäri maailman. Ensimmäiset viitteet trendistä olivat nähtävissä jo vuosikymmentä aikaisemmin, mutta todellinen läpimurto tehtiin vasta 1999 Pokémon-televisosarjan saapuessa Suomeen. Tämän jälkeen julkaisutoiminta polkaistiin käyntiin, ja jo vuonna 2003 Egmont alkoi levittää ensimmäisenä suomeksi käännettyä Dragon Ball -mangaa. Kustannustoiminta on kuitenkin 2010-luvun puolivälissä vähentynyt, vaikka uusia harrastajia löytääkin edelleen tiensä mangaan pariin. Osasyynä saattavat olla Internetin tuomat mahdollisuudet mangaan lukemiseen ja animen katseluun lähes reaaliajassa: enää harrastajat eivät joudu odottamaan kuukausia uuden jakson tai pokkarin ilmestymistä, vaan fanitekstitysten ansiosta esimerkiksi lukuisia anime-sarjoja voi seurata jopa viikoittain. Myös mangaan lukeminen samassa tahdissa Japanin julkaisujen kanssa on nykyisin pitkälti Internetin ansiosta mahdollista. (Uusitalo 12.2.2015).

Anime-lehden keväällä 2006 toteuttaman kyselyn mukaan kolmasosa vastaajista oli harrastanut animea ja mangaa vasta pari vuotta (Nikunen 2006, 143). Tähän osaan olisi allekirjoittanutkin kuulunut 2000-luvun puolivälissä. Tuolloin suuri uusien harrastajien massa koostui juuri 13–15-

vuotiaista, jotka löysivät skenen hyvin eri reittejä. Vuonna 2015 uusien harrastajien eksponentiaalinen kasvu on tyrehtynyt, ja tästä kärsivät eniten nimenomaan paikallisyhdistykset. Vuonna 2009 Yleisradion [uutisartikkelissa](#) mangakustantamossa työskennellyt Antti Grönlund kommentoi animeharrastuksen olevan vain pieni osa nuorten elämää (Yle Uutiset 9.3.2009). Itse katsoisin tämän olevan pitkälti se ongelma, jonka kanssa paikallisyhdistykset taistelevat tänä päivänä. Yhdistyksen ylläpito vaatii aina jonkin asteista sitoutumista sekä hallitukselta että rivijäseniltä. Kuitenkin animeharrastuksesta on tullut monille vain harrastus muiden joukossa, joka omalta osaltaan vaikeuttaa sitoutuneiden jäsenten löytämistä. Yhdistystoiminta lepää kuitenkin ennen kaikkea jäsenten ja harrastajien itsensä toiminnan varassa: jos tapahtumiin ei ole tulijoita eikä hallitukseen vaikuttajia, kuolee toimivinkin yhdistys ennen pitkää. Katja Valaskivi toteaa animeskenen kulttimaineen hälventyvän vähitellen, harrastuksen muuttuessa yhä enemmän valtavirraksi (Valaskivi 2009, 14). Valtavirraksi mukautuminen ja uudenlaisen harrastajasukupolven jalkautuminen skeneen tarkoittaa kuitenkin uusia haasteita paikallisyhdistyksille sekä coneille, joihin tulisi vastata ennen kuin on liian myöhäistä.

## Skenen sosiokulttuurinen muutos

Samalla kun animeskene on muuttumassa valtavirraksi, katoaa myös erityisyyden ja eksklusiivisuuden leima. Tämä näkyy niin ikään skenen sisäisten kanavien diskursseissa: esimerkiksi etenkin nuorten naisten tapana on kuvailla itseään *otakuksi*, animea ja mangaa jopa sairaalloisen intohimoisesti harrastavaksi henkilöksi. Sana juontuu japanin kielestä, eikä kyseessä ole varsinaisesti positiivinen termi; usein kyseistä sanaa on käytetty kuvaamaan omalaatuisia, jopa yhteiskunnasta syrjäytyneitä ja aiheeseensa todellisella palolla syventyviä harrastajia. Harrastukset saattavat vaihdella pienoismalleista TV-draamoihin ja käyttöjärjestelmiin, eli kyseessä ei ole vain ja ainoastaan anime- ja mangapiireihin rajoittunut ilmiö. Lisäksi vielä 1990-luvun lopullakaan termiä ei käytetty edes Japanissa koskaan itsestä, vaan aina muista. (Grassmuck 1995, 198.)

Termin lähtökohdat, merkityksen, käytön ja negatiivisen soinnun, huomioon ottaen on mielenkiintoista miksi etenkin nuoret länsimaiset, animea ja mangaa harrastavat naiset tapaavat nimittää itseään otakuksi. Kuten aikaisemmin viitattiin, anime- ja mangaharrastus on nykyisin vain pieni osa nuorten harrastajien arjesta eli harrastus muiden joukossa. Merkitykset eivät siis sanalla sanoen usein kohtaa. Kuitenkin termin merkitys on muuttumassa jatkuvasti positiivisempaan suuntaan, mitä enemmän sitä käytetään ulkomailla (Valaskivi 2009, 26). *Otaku*-sanasta on siis tullut yleisesti anime- ja mangaharrastajia kuvaava termi. Esimerkiksi Animeunionin foorumin käyttäjät



viljelevät viesteissään monenlaisia variaatioita sanasta erilaisissa muodoissa: otakuilu, otaku-harrastus ja otaku-kaverit sekä mielenkiintoisimpana ”wannabeotaku”. Termillä viitataan henkilöön, joka haluaisi olla todellinen, intohimoinen harrastaja, mutta jonka resurssit syystä tai toisesta eivät tähän riitä (ks. Kuva 2). Lisäksi esimerkiksi sanapari otaku-harrastus sisältää jo tietynlaisen, hyvin Suomen yhteisön tilannetta kuvaavan oletuksen: kärjistäen Suomen otakut ovat harrastajia, joille anime ja manga ovat vapaa-ajantoimintoja muiden joukossa, ei elämää ylläpitävä intohimo. Tietenkin poikkeuksiakin löytynee, mutta kartoitettaessa tilannetta Animeunionin foorumin perusteella, kyseinen trendi on nostettava esille. Sanan vivahteet ja tarkoitusperät ovat muuttuneet siinä missä käyttötarkoituksetkin.



Kuva 2. Ken on heistä suurin animefani? Lähde: [Gunshowcomic.com](http://Gunshowcomic.com).

## Meillä ja muualla?

[Blogikirjoituksessaan](#) Kyuu Eturautti valottaa amerikkalaista con-kulttuuria, joka eroaa melko laajasti suomalaisten käsityksistä. Esimerkiksi tapahtumat järjestetään yleensä hotelleissa tai konferenssikeskuksissa, tapahtuman koosta riippuen. Niin ikään ohjelma on usein omaa luokkaansa, yleensä huonossa merkityksessä. (Eturautti 2.1.2008) Jenkkien animeskenestä onkin kirjoitettu jonkin verran tieteellistä tekstiä, mutta vielä enemmän blogi- ja mielipidekirjoituksia. Suuri osa näistä käsittelee uusien harrastajien alta kulmain kyräilyä ja skenen sisäänpäin lämpiävyyttä, kaikista näkökulmista. Kristina Busse [kirjoittaa](#) faneja vihaavista faneista: esimerkiksi eroottista agenda sisältävät, usein teinityttöjen kiinnostuksenkohteeksi mielletyt fanfiction-tarinat erilaisista parituksista ovat yhteisöissä yleisesti ottaen vähemmän arvostettu fanituksen kohde kuin vaikkapa scifi-kirjallisuuden lukeminen. Näin fanikunnan sisällä erotellaan jyvät akanoista, ”huonot hyvistä”. (Busse 2010.)

Ilmiö on yleinen paitsi Amerikassa myös lähes kaikkialla missä fanikulttuuri kukoistaa. Samaan tapaan Suomessa ja jopa ajoittain Japanissa käydään mittelöä siitä, kuka on suurin ja mahtavin. Tämän kaltainen kilpailu on kuitenkin luonnollista kaiken tyyppisille yhteisöille, joissa harrastuneisuutta mitataan intohimon, informaation ja omistautumisen keinoin. Harrastuksissa, joissa arvostusta kerätään yksinomaan taidolla ja kokemuksella ei liene sijaa tällaiselle kansaharrastajien luokittelulle. Vai miltä kuulostaisi wannabe-uimari tai -pesäpalloilija? Harrastajien pois sulkeminen tiettyjen kiinnostuksen kohteiden takia edistää klikkien, pienten sisäpiirien, syntymistä ja näin ollen vähentää yhteisöllisyyttä. Toisaalta tunnetusti me ja he -asettelu vahvistaa ryhmähenkeä, vaikkakin yleisen konsensuksen kustannuksella.

## Eteenpäin vaikka väkisin – kuinka käy Suomen fanikunnan?

Suomalaisen animeharrastuksen tie on täynnä sudenkuoppia – etenkin paikallisyhdistysten näkökulmasta katsottuna. Toisaalta voidaanko conien jatkuvasta yleistymisestä ja animen parantuneesta saavutettavuudesta vetää johtopäätös, että harrastus voi paremmin kuin koskaan ennen? Yhteisöllisyys ei ole kadonnut vaan muuttanut paikallisyhdistyksistä coniteoihin eli conien järjestäjäpiireihin ja kaveriporukoihin. Tämän katsauksen tarkoituksena ei ollut tarjota valmista mielipidepakettia aiheesta, vaan herättää ajattelemaan asiaa laatikon rajojen ulkopuolelta. Edellä mainituista syistä voidaan pohtia, onko paikallisyhdistyksille enää sijaa harrastuksen piirissä: vastaako tarjonta kysyntää ja toisinpäin?

Skene, jos sitä edes on olemassa, kokee uusia tuulia internetin ja valtakunnallisten tapahtumien yleistymisen myötä. Jos kuitenkin anime- ja mangayhdistysten ei haluta siirtyvän historialliseksi kuriositeetiksi, on uusia toimintatapoja löydettävä niin harrastuksen sisältä kuin sen laitamiltakin. Esimerkiksi Jinsei ry:n toiminnassa tämä on käytännössä tarkoittanut sosiaalisen oheistoiminnan lisäämistä: piknikkejä mangan ja lautapeliä merkeissä kesäisin, sekä vuoden ympäri toistuvia pelipäiviä, joihin jäsenet kokoontuvat viettämään aikaa ja pelaamaan niin digitaalisia kuin perinteisempiäkin pelejä. Nähdäkseni juuri sosiaalisen toiminnan tarjoaminen anime- ja mangaharrastuksen puitteissa tulisi pitää mielessä toimintaa suunniteltaessa. Lopulta yhdistyksen tarkoituksena on ennen kaikkea ja nimenomaan yhdistää – edesauttaa uusien ihmissuhteiden syntymistä ja luoda sosiaalista maaperää. Anime- ja mangayhdistyksillä on, ainakin tähän asti, ollut tärkeä rooli faniuden kokoajana ja ihmisten yhdistäjänä. Internet on kuitenkin tuonut verkostoitumisen jokaiseen näyttöpäätteeseen, jolloin fyysisen yhdessäolon tarpeen voitaisiin kuvitella vähentyvän. Joka tapauksessa, itse argumentti ”animeskene on kuollut” on ilmiselvä olkinukke. Siitä huolimatta harrastuksen ja ennen kaikkea yhteisön tulevaisuutta saa ja pitää pohtia jatkuvuuden nimissä.

## **Lähteet**

Kaikki linkit tarkistettu 10.2.2016.

### **Haastattelut**

Petteri Uusitalo 12.2.2015.

Kyuu Eturautti 22.2.2015

Haastatteluaineisto kirjoittajan hallussa.

### **Verkkosivut ja blogit**

Busse, Kristina. Geek Hierarchies, Boundary Policing, and the Good Fan/Bad Fan Dichotomy, 13.8.2010.

<http://blog.commarts.wisc.edu/2010/08/13/geek-hierarchies-boundary-policing-and-the-good-fanbad-fan-dichotomy/>.



Eturautti, Kyuu. Valtio Con, 2.1.2008. *Otakunvirka*.  
<http://otakunvirka.fi/blogi/2008/01/valtio-con>.

Finnish Twitter Census. 2013. <http://www.finnishtwitter.com/>.

## **Lehtiartikkelit**

*Yle Uutiset*, 9.3.2009. ”Ennakkoluulot värittävät japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista Suomessa.” [http://yle.fi/uutiset/ennakkoluulot\\_varittavat\\_japanilaisen\\_populaarikulttuurin\\_harrastamista\\_suomessa/5731603](http://yle.fi/uutiset/ennakkoluulot_varittavat_japanilaisen_populaarikulttuurin_harrastamista_suomessa/5731603).

## **Tutkimuskirjallisuus**

Grasmuck, Volker. 1995. ”Otaku – japanilaiset medialapset.” Teoksessa *Sähköiho*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Martti Lahti, 177–201. Tampere: Vastapaino.

Nikunen, Kaarina. 2005. *Faniuden aika – Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhatien taitteen Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Nikunen, Kaarina. 2006. Animellista faniutta – Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit. Teoksessa *Vaurauden lapset*, toimittanut Katja Valaskivi, 133–154. Tampere: Vastapaino.

Valaskivi, Katja. 2009. *Pokémonin perilliset – japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.