

Anne Pauliina Tahvanainen

ELÄMYKSIÄ, IRTIOTTOJA

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumat Suomessa

Pro gradu-tutkielma

Itä-Suomen yliopisto

Kulttuurintutkimus

Erikoistumisala kulttuuriantropologia

toukokuu 2013

# ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO

Suomen kieli ja kulttuuritieteet

Kulttuurintutkimus, erikostumisala kulttuuriantropologia

ANNE TAHVANAINEN:

Elämyksiä, irtiottoja: Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumat Suomessa

Pro gradu-tutkielma 94 s. + liitteet 9 s.

---

## Tiivistelmä

Tutkimus käsittelee japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumia, niiden rakentumista, järjestäjiä sekä yhteisöllisyyttä ja merkityksiä kävijöille. Tarkastelen näitä seikkoja pääasiassa kahdesta Kehittyvien conien Suomi ry:n vuonna 2012 järjestämästä tapahtumasta, Desucon Frostbite ja Desucon, etnografisen kenttätyön avulla saadun aineiston kautta. Aineistoon kuuluu tapahtumissa tehdyt kenttämuistiinpanot sekä valokuvat. Lisäksi aineistoon kuuluu Desucon Frostbitessa 50:lle kävijälle tehdyt lomakehaastattelut sekä molemmissa tapahtumissa tehdyt haastattelut (yhteensä 8 kappaletta) järjestäjille, yhteistyöyhdistykselle sekä kahden KcS ry:n järjestämän pienemmän tapahtuman kävijälle ja järjestäjälle.

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumien juuret ovat science fiction harrastuksessa ja sen harrastajatapahtumissa. Suomessa tapahtumat ovat yleistyneet 2000-luvulla harrastuksen levitessä internetin avulla. Tutkimuskohteena tapahtumat ovat hyviä, sillä niitä järjestetään vuosittain useita ja niitä voi tutkia lukuisista eri näkökulmista.

Tapahtumien rakentumista tutkin tapahtuman ohjelmaa, tiloja, työvoimaa sekä internetin osallisuutta tarkastelemalla. Järjestäjien haastattelut tuovat lisäinformaatiota näihin kohtiin. Työläisten vapaaehtoisuutta ja sen merkitystä tapahtumille tutkin niinkään järjestäjien haastattelujen avulla, mutta myös tarkastelemalla tapahtumien työläisiä ja keskustelemalla heidän kanssaan. Kävijäkyselyt puolestaan ovat olleet tärkein aineisto tutkiessani tapahtumien merkityksiä kävijöille. Paljon tietoa tästä olen saanut myös havainnoistani. Tapahtumien tärkein funktio harrastajille on toimia niin ilmaisukanavana, tapaamispaikkana kuin informaation lähteenä.

Tapahtumissa on tunnistettavasti suomalaisia aspekteja japanilaiseen populaarikulttuuriin kiedottuina, mikä tekee tapahtumista lokaaleja ilmentymiä globaalista ilmiöstä, toisin sanoen glokaaleja. Tapahtumien työvoiman vapaaehtoisuuden merkitys vaikuttaa tapahtumien ilmapiiriin, sillä harrastajat eivät halua tehdä tapahtumista vakavia ja tahtovat itsekkin pystyä nauttimaan tapahtumastaan. Työvoiman vapaaehtoisuudesta huolimatta tapahtumat ovat laadukkaita ja useimmilta osa-alueilta onnistuneita. Tämän takaavat kokeneet järjestäjät, sekä toimivat toimintamallit, jotka on saatu pitkälti science fiction-harrastajatapahtumista.

Avainsanat: anime, cosplay, glokaali, harrastajuus, japani, manga, populaarikulttuuri, vapaaehtoisuus, yhteisöllisyys

# Sisällys

1. Johdanto.....	1
1.1. Tutkimuksen lähtökohdat, aihe ja tutkimuskysymykset .....	2
1.2. Tutkimusta eri rooleissa .....	5
1.3. Keskeisiä tutkimuksen käsitteitä .....	6
1.4. Eettistä pohdintaa .....	11
2. Metodologia.....	15
2.1. Aineiston keräämisen menetöt .....	15
2.2. Aineiston analyysin menetöt.....	19
3. Aineiston esittely.....	22
3.1. Havainnointiaineisto .....	22
3.2. Tutkija harrastajan kentällä .....	23
3.2.1. Desucon Frostbite, otteita muistiinpanoista .....	23
3.2.2. Desucon 2012, otteita muistiinpanoista .....	27
3.3. Haastattelut ja kyselyt.....	30
4. Suomalaiset tapahtumat ja järjestöt.....	33
4.1. Tapahtumien historiaa .....	33
4.1.1. Maailmalle levinnyt ilmiö .....	33
4.1.2. Suomen harrastajaskenen kehitys .....	42
4.2. Yhdistykset, historia ja yhteisöllisyys .....	44
4.3. Tapahtumien monimuotoinen Suomi .....	47
4.3.1. Suurtapahtumat .....	48
4.3.2. Spesiaalitapahtumat ja ”miitit” .....	49
5. Tapahtumien rakentuminen.....	53
5.1. Ohjelma.....	53
5.1.1. Cosplay, performanssi ja fanifiktioin muoto .....	59
5.2. Fyysinen tapahtuma.....	63
5.3. Työvoima ja yhteistyötoiminta .....	66
5.4. Internet tapahtumanjärjestämisessä .....	69
6. Kävijöiden kokemuksista .....	74
6.1. Kävijäkyselyiden tuloksista.....	74
6.2. Lieveilmiöt, ristiriidat, mielipidekinastelut.....	77
6.3. Harrastuksen ja tapahtumien julkisuuskuva .....	79
7. Yhteenveto .....	82
LÄHTEET .....	90
LIITELUETTELO.....	95

# 1. Johdanto

Japanilaista populaarikulttuuria on harrastettu Suomessa jo noin kolmekymmentä vuotta ja se on ollut pinnalla viimeiset kymmenisen vuotta. 2000-luvun alkuvuosina alkoi kaupoissa näkyä suomeksi käännettyä japanilaista sarjakuvaa, mangaa, ja televisiossa tunnistettavasti japanilaisia piirrettyjä, animea. Samoihin aikoihin<sup>1</sup> alkoi kerran kesässä yhden viikonlopun ajan näkyä jonkin Suomen kaupungin katukuvassa värikkäästi tai muuten vain huomiota herättävästi pukeutuneita ihmisiä kuin suuriin naamiaisiin menossa. Vuosien mittaan ihmisten määrä lisääntyi, eivätkä ”naamiaisiet” enää rajoittuneet vain yhteen viikonloppuun, vaan useampiin, eivätkä vain yhteen kaupunkiin, vaan moniin eri puolilla Suomea. Nykyisin edes vuodenaika ei pidättele japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia menemästä tapahtumiinsa. Mistä tässä on siis kyse? Aluksi voin kertoa sen, että sana ”naamiaisiet” kannattaa yksipuolisuuden välttämiseksi unohtaa, sillä nämä tapahtumat ovat kaikkea muuta, kuin vain pienen piirin pukujuhlat. Mitä kaikkea ne sitten ovatkaan, aion tässä tutkimuksessa selvittää.

Olen itse aloittanut japanilaisen populaarikulttuurin harrastukseni 2000-luvun alussa, kun sen suosio oli aluillaan. Muistan kuinka minua kiehtoi Ranma ½-sarjakuvan visuaalinen tyyli kaupan lehtihyllyllä. Ostin pokkarin itselleni ja sen jälkeen takaisin ei ollut kääntymistä. Kun sain houkuteltua vanhempani viemään minut ensimmäiseen tapahtumaani, vuonna 2005 järjestettyyn Kirsikankukkaconiin, olin niin hämmästynyt kaikesta japanilaisesta populaarikulttuurista ja sen harrastajista ympärilläni, että en silloin varmasti edes käsittänyt sitä. Siitä lähtien olen käynyt tapahtumissa vuosittain, katselemassa taidokkaasti tehtyjä pukuja, oppimassa lisää Japanista ja sen kulttuurista, sekä kehittämässä harrastamistani.

Kaikista tapahtumista muistan päällimmäisenä sen jännittävän yhteisöllisyyden tunteen, mikä tuli viimeistään siinä vaiheessa, kun junassa huomasin muita harrastajia matkalla samaan tapahtumaan. Tässä vaiheessa muistelen, että juuri tuo tunne oli kaikkein parasta koko tapahtumassa. Se on varmasti myös suurin syy siihen miksi olen palannut tapahtumiin kerta toisensa jälkeen.

---

<sup>1</sup>Animeunionin sivuilla (<http://www.animeunioni.org/>) olleesta listasta ”Menneitä tapahtumia”.

Tutkimukseni pohjautuu osittain omiin kokemuksiini harrastuksesta sekä tapahtumista, mutta en koe olevani skenen ”aktiiviharrastaja”, joten en usko omien kokemusteni riittävän kuvailemaan tutkimusaihetta. Tästä syystä olen ottanut tutkimukseen mukaan skenen harrastajia, jotka ovat jollain tavalla mukana tapahtumissa, joko järjestäjinä tai kävijöinä. Näiltä informanteilta katson saavani riittävästi aineistoa luodakseni japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumista ja niiden merkityksistä hyvän ja informatiivisen kokonaiskuvan sekä skenen harrastajille, että sen ulkopuolisille.

### **1.1. Tutkimuksen lähtökohdat, aihe ja tutkimuskysymykset**

Tutkimukseni aiheena on Suomessa järjestettävät anime- ja mangatapahtumat eli *conit* (eng. convention). Lähtökohtana toimii tutkimus, jonka tein Mari Pikkaraisen kanssa kandidaatintutkinnon lopputyöksi japanilaisesta katumuodista ja populaarimusiikista Suomessa. Kandidaatintutkielmassamme pyrimme ottamaan selvää, minkälaisia japanilaisen populaarikulttuurin tiettyjen osa-alueiden harrastajat ovat ja miksi ne osa-alueet kiinnostavat heitä. Tutkimuksen kirjoittamisen aikana esille tuli harrastuksen ”turvallisuus”, jonka tulkitsimme tarkoittamaan suurta harrastajamäärää näillä osa-alueilla ja siten harrastajien kokeman syrjäytyneisyyden vähäisyyttä. Esiin nousivat myös erilaiset harrastajayhteisöt, jotka osaltaan vaikuttivat siihen miksi harrastajat kokivat harrastuksensa ”turvalliseksi”. Tässä tutkimuksessa nuo yhteisöt ovatkin nousseet päärooliin. Tutkin niitä yhteisöllisyyden luojina ja toiminta-/ilmaisukanavina harrastajille. Tämän tutkimuksen aihe tuntuu luonnolliselta jatkolta edelliselle, koska siinä keskeisenä olivat harrastajat ja nyt puolestaan paikka tai sijainti, jossa harrastajat toimivat ja saavat vapaasti ilmaista harrastajuuttaan.

Aihe tuntui hyvältä myös sen vuoksi, että huomasin prosessin alkuvaiheessa tällaiselle tutkimukselle olevan sijaa japanilaisesta populaarikulttuurista kirjoitetussa tutkimuskirjallisuudessa, joka ei Suomessa ole vielä kovin laaja. Tutkimuksen kahden kenttätöyön aikana kuulin monelta taholta, että tutkimusaiheena nämä tapahtumat ovat mielenkiintoinen ja todellakin harvaan tutkittu. Yhdessäkään löytämässäni tutkimuksessa ei ole käsitelty pelkästään *conejia* ja niiden merkityksiä skenelle. Aihetta on kylläkin sivuttu muun muassa Katja Valaskiven tutkimuksessa ”Pokemonin perilliset” (2009). Myös Kaarina Nikunen on kirjoittanut japanilaisesta

populaarikulttuurista väitöskirjassaan ”Fanikirja” (2008) sekä monissa artikkeleissa kuten ”Animellista faniutta” Katja Valaskiven toimittamassa teoksessa ”Vaurauden lapset” (2006), joka käsittelee japanilaisen ja suomalaisen yhteiskunnan eroja ja samankaltaisuuksia. Harrastajayhteisöjen tutkimusta Suomessa on kyllä tehty japanilaisen populaarikulttuurin skenen ulkopuolella. Muun muassa Irma Hirsjärvi (2009) on tutkinut science fiction-fandomia Suomen harrastaja yhteisöissä. Tämän jälkeen aiheesta kirjoitettu tutkimuskirjallisuus on suureksi osaksi ulkomaista. Tämän tutkimuksen kannalta tärkeänä teoksena toimii myös Roland Keltsin ”Japanamerica” (2006). Teos käsittelee Japanilaisen populaarikulttuurin Amerikan-valloitusta etsien vastausta samaan kysymykseen, joka itseänikin on askarruttanut: ”Miksi juuri Japani?”.

Tutkimukseni kohteena ovat Kehittyvien conien Suomi ry:n järjestämät Desu-tapahtumat. Valitsin nämä tapahtumat, sillä ne on kaikki järjestetty saman yhdistyksen alla. Lisäksi ne edustavat monipuolisuudellaan hyvin japanilaisen populaarikulttuurin skeneä Suomessa. Kyseessä on yhteensä neljä tapahtumaa, joista kaksi, Desucon sekä Desucon Frostbite, on niin sanottuja suurtapahtumia, joiden teemana on yksinomaan japanilainen animaatio sekä sarjakuva, ja kaksi pienempiä eriluontoisia tapahtumia. Toinen näistä pienemmistä tapahtumista, DesuTalks, on seminaari, jossa kuunnellaan suomalaisia puhujia eri aloilta ja keskustellaan japanilaisen populaarikulttuurin asemasta Suomessa ja toinen taas on Ruotsin-risteily, DesuCruise, jolla on tarkoitus pitää hauskaa merellä muiden harrastajien kanssa (Pjh). Kahta suurtapahtumaa olen tutkinut etnografisen kenttätöön keinoin ja ne muodostavatkin tutkimukseni pääaineiston. Kaksi pienempää tapahtumaa edustavat tässä työssä lähinnä suomalaisen tapahtumajärjestämisen monimuotoisuutta ja mielikuvituksellisuutta. Näistä tapahtumista olen hankkinut tietoa pääasiassa haastatteluin, mutta olen myös itse ollut ottamassa osaa vuoden 2012 DesuTalksiin puhujana.

Käytän tutkimuksessa sanaa Desu-tapahtumat kirjoittaessani kaikista neljästä tapahtumasta. Yksittäisistä tapahtumista kirjoitan niiden nimellä. Kesäkuun tapahtumasta käytän tässä tutkimuksessa nimitystä Desucon 2012, vaikka vuosiluku ei varsinaisesti sen nimeen kuulu. Näin tapahtuma, jossa olen tehnyt kenttätöitä, eroaa aiemmin järjestetyistä samannimisistä tapahtumista. Desucon Frostbite-tapahtuman nimeen en katso tarpeelliseksi liittää vuosilukua tai muutakaan tunnustetta, sillä tapahtuma jossa tein kenttätöitä oli ensimmäinen tällä nimellä järjestetty tapahtuma.

Kehittyvien conien Suomi ry on kesällä 2008 perustettu ”yleishyödyllinen ja voittoa tuottamaton yhdistys”<sup>2</sup>, jonka pääasiallinen toimi on järjestää Desu-tapahtumia (Pjh, SvH). Toinen yhdistyksen tarkoitus on hankkia tapahtumanjärjestämiseen tarvittavia laitteita, kuten radiopuhelimia (SvH). Monet Desu-tapahtumien järjestäjistä kuuluvat Kehittyvien conien Suomi ry:hyn, mutta osallisuus ei ole pakollista (TvH). Desu-tapahtumien lisäksi KcS ry on ollut pariin otteeseen järjestämässä tapahtumanjärjestäjille tarkoitettua seminaaria Conconia<sup>3</sup>.

Pidän tätä tutkimusta tapahtumatutkimuksena, sillä sen keskiössä ovat tapahtumat. Sitä voisi toisaalta ajatella myös nuorisotutkimuksena, sillä suurin osa harrastajista on nuorisoa, ja heidän äänensä kuuluvat myös tutkimuksessa. Lisäksi, koska tapahtumien järjestäjät ovat suurimmalta osin harrastajia, voisi tutkimuksen kokea eräänlaiseksi fanitutkimukseksi. Mutta koska tutkin pikemminkin itse tapahtumaa sekä sen rakentumista ja vaikutuksia, koen tapahtumatutkimuksen sopivan paremmin. Osittain tutkin myös paikallisjärjestöjä, joten tutkimus ei rajoitu vain pariin tapahtumaan, vaan siihen tulee mukaan muitakin yhteisöjä. Tapahtumiin keskittymisen lisäksi koen tärkeänä tarkastella myös tapahtumanjärjestäjiä, ja etenkin mielenkiintoista olisi selvittää, millaisia suomalaiset ovat tapahtumanjärjestäjinä, ei niinkään sitä, millaisia harrastajat ovat tässä tehtävässä. Toisaalta en aio väheksyä sitä tosiasiaa, että tapahtumanjärjestäjät ovat itsekin harrastajia (SvH), itsestäni vain olisi mielenkiintoista ottaa suomalainen kulttuuri ja suomalaisten luonne johtajina tai tapahtumanjärjestäjinä mukaan ajatteluun. Ajatus suomalaisten erilaisuudesta tapahtumanjärjestäjinä pohjautuu Richard D. Lewisin kirjaan ”When Cultures Collide: Leading Across Cultures” (2006), jonka perusajatuksena on, että erilaiset kulttuuriset lähtökohdat huomioon ottaen, kansallisen käyttäytymisen voi määrittää tarkasti. Näin ollen eri kulttuureista tulevat ovat erilaisia organisoimaan ja johtamaan työtä. Haluaisin tämän avulla osin selittää miten suomalaiset tapahtumat rakentuvat, mutta valitettavasti aihe siirtäisi suuresti tutkimukseni fokusta ja laajentaisi sitä liikaa, joten jätän kyseisen näkökulman tästä tutkimuksesta pois.

---

<sup>2</sup>Kuvaus yhdistyksen internet-sivuilta: <http://2009.desucon.fi/kcs/>

<sup>3</sup>Concon-tapahtuman sivuilta (<http://concon.nakkikone.org/>) löytyvän informaation mukaan Kehittyvien conien Suomi ry on ollut järjestämässä syksyn 2011 sekä 2012 tapahtumia

Tutkimuskysymykseni ovat, (1) kuinka nämä edellä mainitut japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumat rakentuvat ja mitä vapaaehtoisuus näiden tapahtumien yhteydessä merkitsee sekä (2) mitä tapahtumat kertovat suomalaisesta skenestä ja kuinka tämä puolestaan kytkeytyy globaaliin harrastusverkkoon. Lisäksi tarkastelen kuinka nämä tapahtumat vaikuttavat japanilaisen populaarikulttuurin harrastajiin, eli (3) millaisia merkityksiä tapahtumilla harrastajille on ja minkälaista yhteisöllisyyttä ne luovat.

## 1.2. Tutkimusta eri rooleissa

Tutkimusta tehdessäni en ollut pelkästään tutkijana kentällä, vaan olen myös käynyt monissa tapahtumissa harrastajana. Tätä pitkäaikaisen harrastajan roolia en tietenkään ole voinut unohtaa etenkin kenttätöitä tehdessäni, joten koen roolini olleen kaksinainen: toisaalta olin tutkijana ja eräänlaisena ulkopuolisena tarkkailijana tapahtumissa, ja toisaalta olin harrastajana harrastajayhteisössä ja samanlaisena ilmiöön kuuluvana henkilönä kuin muutkin kävijät. Myös Thomas Hylland Eriksen (2004, s.76-79) tuo tutkijan roolien moninaisuuden esille. Eri roolien välillä voi ja tulee liikkua. Omassa tapauksessani kokisin, että roolien välillä liikkumista ei voi välttää. Itse olen huomannut etenkin kenttätöiden aikana liukuneeni välillä innostuneesta harrastajasta kriittisesti ympäristöään tarkastelevaksi tutkijaksi. Henkilökohtaisesti koin mahdottomaksi pysyä vain toisessa roolissa ollessani kentällä.

Tämä kaksoisrooli on toisaalta auttanut minua ymmärtämään paremmin joitain tutkimuksen osia sekä myös tulkitsemaan sellaisia tapahtumien ja yleisemminkin skenen aspekteja, joita pelkästään ulkopuolisena tutkijana en ehkä olisi ymmärtänyt. Toisaalta tässä kaksoisroolissa on vaarana se mitä Eriksen (2004, s.51) kutsuu *kotisokeudeksi*. Tuolloin kenttätöissä tai muulloinkin tutkimuksen aikana saattaa tulla eteen jotain, jonka ilmiön ulkopuolinen tutkija saattaisi huomata epätavallisena tutkimuksen arvoisena asiana. Harrastaja puolestaan voi ohittaa saman normaalina harrastukseen kuuluvana seikkana, eikä näe siinä mitään tutkimuksellista. Tällöin tutkimuskohde otetaan itsestäänselvyytenä ja myönnän itsekkin sortuneeni siihen toisinaan tutkimuksen aikana. Kokemuksesta kuitenkin oppii ja itse ainakin osaan nyt katsoa tutkimuskohdettani useammasta näkökulmasta. Tästä kohdin tutkimustani



voisikin pitää Clifford Geertzin tiheän etnografian mukaisena kuvauksena. Tähän toki myös pyrin, mutta aloittelevana tutkijana, joka on kaiken lisäksi puoliksi harrastaja, en välttämättä pysty aivan samankaltaiseen kuvaukseen kohteestani.

Ensimmäisen kenttätyön aikana minulla oli myös eräänlainen rooli median edustajana, sillä sain median vip-passin käytettäväkseni tapahtuman ajaksi. Tämän vuoksi monet, jotka eivät tienneet minun olevan tutkija, varmasti kuvittelivat minun edustavan jotakin mediaa. Esittelin itseni kuitenkin pro gradu-työtään työstävänä opiskelijana, henkilöille, joiden kanssa keskustelin. Tämä opiskelijan rooli puolestaan varmasti vaikutti siihen millaisen kuvan ihmiset loivat minusta. Luulen, että pelkkänä tutkijana esittäytyminen olisi saattanut antaa itsevarmemman kuvan kuin sanan opiskelija mainitseminen, mutta toisaalta tuodessani esille opiskelija-identiteettini sain myös taustalleni auktoriteetin, yliopiston, jossa olin kirjoilla. Näin määrittelin itseni kohtaamilleni informanteille ja luultavasti toin itseäni lähemmäs heitä, sillä uskoisin myös monien heistä olevan opiskelijoita tai koululaisia.

### **1.3. Keskeisiä tutkimuksen käsitteitä**

Keskeisimmät käsitteet tämän tutkimuksen kannalta ovat *yhteisö* ja *yhteisöllisyys*, *vapaaehtoisuus*, *harrastajuus* ja *harrastaja* sekä *glokaali*. Yhteisö ja yhteisöllisyys kuuluvat käsitteinä erottamattomasti japanilaisen populaarikulttuurin harrastukseen. Harrastuksen voi katsoa levinneen alun perin internetfoorumeilta (Valaskivi 2009, s.31). Näille foorumeille perustuneet harrastajayhteisöt siirtyivät pian internetin ulkopuolelle (mt.) rekisteröidyksi yhdistyksiksi sekä tapahtumiksi. Harrastukselle tärkeitä ovat myös paikallisyhdistykset, sillä ne kokoavat yhteen saman alueen harrastajat. Nämä sosiaaliset verkot ovat pitkälti mahdollistaneet harrastuksen Suomessa ja tuoneet Japanista kiinnostuneet harrastajat yhteen (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.23). En usko, että enää kovinkaan moni, jos kukaan harrastaa japanilaista populaarikulttuuria yksin, sillä harrastus itsessään luo koko ajan uusia sosiaalisia verkkoja (mt.) erityisesti tapahtumien kautta.

Vapaaehtoisuus on tärkeä osa japanilaisen populaarikulttuurin skeneä, sillä suur tapahtumat pyörivät lähestulkoon kokonaan vapaaehtoisvoimin (Tvh). Sekä vastaavat järjestäjät, että työläiset ovat vapaaehtoisina tapahtumissa. Vapaaehtoisuus ja

palkattomuus nähdään yleensä toisiinsa liittyneinä käsitteinä (Yeung 2002, s.11). Anne Birgitte Yeung liittää näihin vielä vastavuoroisuuden, yhteisen ilon, tasa-arvoisuuden, ei-ammattimaisuuden sekä luottamuksellisuuden periaatteet (mt.). Vaikka Yeung onkin tutkinut vapaaehtoistoimintaa naapurinapuna ja lähimmäisestä huolehtimisena, nämä periaatteet eivät muutu muussakaan vapaaehtoistyössä. Japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumat noudattavat useimpia näistä periaatteista hyvin. Kaikki tapahtumat lähtevät pitkäaikaisharrastajista, jotka haluavat tehdä skeneä tutummaksi muille harrastajille, sekä heidän rakkaudestaan harrastusta kohtaan (Svh).

Vapaaehtoistyöläisiä on näiden tapahtumien yhteydessä tullut tarkoittamaan vanha suomalainen sana *vänkäri*, joka voi tarkoittaa metsurin apuvälinettä mutta myös apukuskia ([www.urbaanisanakirja.com](http://www.urbaanisanakirja.com)) tai kenties laajemminkin jonkinlaista apumiestä. Juuri näistä lähteistä ajattelenkin sanan siirtyneen japanilaisen populaarikulttuurin suurtapahtumiin, sillä apulaisiahana vänkärit niissä ovat. He tekevät suuren osan tavaroiden ja paikkojen järjestelystä sekä siivoamisesta. Sanaa vänkäri katson itsekin sopivaksi käyttää tässä tutkimuksessa kulttuurintutkimuksen emististisin perustein. Tällöin tutkimuskohteita kuvaillaan heidän itse käyttämillään termeillä.

Harrastajuuteen ja harrastajaan päädyin, koska olen huomannut niiden sopivan neutraaliudellaan tämänkaltaiseen tutkimukseen (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.5). Lisäksi ne tuovat esille kulttuurintutkimuksen emististisen näkökulman, sillä monet japanilaisen populaarikulttuurin kannattajat kutsuvat itseään harrastajiksi. Samoin perustein voisi toki käyttää termiä *otaku* (mt.), joka on japanin kieltä ja tarkoittaa kirjaimellisesti käännettynä ”talo” tai ”sinun talosi” (jap. お宅) mutta voidaan käyttää myös kunnioittavana muotona sinä-pronominista (Valaskivi 2009). Termin etymologiset eli kielentutkimukselliset juuret ovatkin ilmeisesti tässä jälkimmäisessä käyttötavassa, sillä 1970- ja 80-luvuilla, anime- ja mangatapahtumien vasta alkaessa Japanissa, harrastajat ilmeisesti kutsuivat toisiaan tällä kunnioittavalla yleisnimityksellä, mikäli eivät muistaneet puhuteltavan nimeä (Kelts 2006). Sittemmin sana on tullut Japanin kielessä tarkoittamaan kotona viihtyvää henkilöä, joka lähes pakkomielteisesti tai vähintäänkin erittäin intensiivisesti harrastaa jotakin, usein populaarikulttuuria. Tämän henkilön sosiaalinen elämä on myös suurimmilta osin tai kokonaan tietokoneen varassa

(jap. オタク<sup>4</sup>) (Valaskivi 2009). Kotimaassaan sanan kaikkein kielteisin merkitys on edelläkuvatun mukaisesti eristynyt henkilö josta tulee tappaja (mt.). Näitä tapauksia ei kuitenkaan ole montaa, mutta erään ”otakumurhaajan” nostatama mediakohu oli riittävä aiheuttamaan negatiivisen konnotaation sanaan monelle japanilaiselle (Kelts 2006).

Länsimaissa sanan merkitys on kuitenkin muuttunut vielä edelleen tarkoittamaan erityisesti japanilaisen populaarikulttuurin harrastajaa ilman sen kummempia negatiivisia miellelyhtymiä. Olen huomannut, että monet suomalaiset harrastajajärjestöt ovatkin käyttäneet otakua nimessään ilmaistakseen nimenomaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastajuuttaan. Tässä tutkimuksessa kuitenkin hylkään termin, sillä kuten jo edellä mainitsin, siihen liitetään japanissa sekä japanin kulttuuria riittävästi tuntevien mielessä usein jonkinasteinen pakkomielleisyys. Aivan samanlainen ongelma on sanassa *fani* (mt.). Vaikka nykyään sanaa voi jo ajatella neutraalina ilmaisuna harrastajalle ja sen puolestakin voisi argumentoida, sillä fanitutkimuksia on tehnyt muun muassa Kaarina Nikunen (2006, 2008), joka myös preferoi tätä sanaa. Tällä sanalla on kuitenkin niin ikään englannin kielessä pakkomielleisyyteen ja fanaattisuuteen viittaavat juuret (eng. a fan <- fanatic). Tämän seikan vuoksi en koe tätäkään termiä sopivaksi tutkimukseen. Lisäksi sana *harrastaja* tuo enemmän esille toimijuutta kuin sana *fani*. Tämä on tärkeää, sillä skenen harrastajana koen, että harrastuksena japanilainen populaarikulttuuri on monelle pikemminkin aktiivista toimijuutta ja tekemistä eikä vain passiivista ”jostakin pitämistä”.

Harrastajien keskuudessa on myös omat nimitykset skenen harrastajille, jotka vaihtelevat harrastuksen intensiteetin mukaan. Vaikka emisisisin perustein voisin näitä nimityksiä käyttää, jätän mahdollisuuden kuitenkin väliin luokittelun monimutkaisuuden vuoksi. Samanlaista jaottelua kuitenkin myös Irma Hirsjärvi on esitellyt väitöskirjassaan (2009), tosin erilaisilla nimityksillä. Hirsjärvi käyttää tutkimuksessaan Nicholas Abercrombien & Brian Longhurstin (1998) kuviota, jonka mukaan faniuden asteet lähtevät kuluttajasta. Kuluttaja on asiasta kiinnostunut, hänellä ei ole siitä spesifiä tietoa. Seuraavina ovat fani, kultisti ja entusiasti, jotka kaikki ovat

---

<sup>4</sup>kirjoitusmerkit ovat muuttuneet *hiragana-kanji*-yhdistelmästä *katakanoiksi*, jotka ovat uusimmat japanin kielessä ja kehitetty erityisesti länsimaisperäisten sanojen kirjoitukseen, tässä tapauksessa merkitsevät myös sanan merkityksen muuttumista japanin kielessä.

suuresti kiinnostuneita harrastuksestaan. Kultisti pystyy lisäksi analyttisesti tarkastelemaan kiinnostuksensa kohdetta ja entusiastia voidaan jo kutsua harrastuksensa asiantuntijaksi. Lopuksi päädytään pientuottajaan, joka ei ole ainoastaan saavuttanut asiantuntija-statusta harrastuspiirissä, vaan myös tuottaa harrastukseen liittyviä tuotteita markkinoille. Samankaltaisesti harrastajat ovat määritelleet itseään, kuten vuoden 2012 DesuTalksissa Mikko Lammin pitämässä ohjelmanumerossa ”*Otakusta metaharrastajaksi – ja miksi se on hyvä asia*” on käynyt ilmi. Satunnainen harrastaja on ”kasuaali kuluttaja”. Tämän jälkeen tulee harrastajan aste ”nyyppä”, joka on eräänlainen aloitteleva harrastaja eikä hänellä vielä ole paljon tietoa harrastuksestaan. Seuraava aste on ”nörtti”, joka tässä yhteydessä voidaan lukea positiiviseksi termiksi. Kaikkein intensiivisimmät ja aktiivisimmat harrastajat ovat ”järiä”.

Tästä harrastajista lähtöisin olevasta luokittelusta päätellen japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat eivät ilmeisesti ”alistu” harrastuksen ulkopuolisten määriteltäviksi, vaan määrittelevät itse itsensä. Jo pelkästään DesuTalks-tapahtuman olemassaolosta saa saman käsityksen. Koska kyseessä on tavallista suurtapahtumaa vakavampihenkisempi seminaaritapahtuma, voi päätellä, että ainakin aktiivisimmat harrastajat määrittelevät itsensä ja muiden ohella myös yleisesti harrastuksensa. Harrastajien itsensä määrittely sekä tapahtumat järjestäjineen ja ohjelmanpitäjineen kertovat myös tietynlaisista yhteisöhierarkioista, joista myös Kaarina Nikunen kirjoittaa artikkelissaan *Televisio ja fanius – verkon varassa* (2008). Nikunen tosin keskittyy enemmän virtuaaliyhteisöjen hierarkioihin, mutta hänen ideansa ovat sovellettavissa muihinkin yhteisöihin tai jopa kokonaiseen harrastajaskeneen. Hierarkiat saattavat syntyä Nikusen mukaan teknologisen osaamisen tai puhetaitojen perusteella. Japanilaisen populaarikulttuurin skenessä hierarkkisesti tavallisia harrastajia ylempänä ovat ne, joilla on tietoa harrastuksesta sekä ne, joilla on resursseja saada tämä tieto välitettyä muille harrastajille.

Japanilainen populaarikulttuuri ja siihen liittyvät tapahtumat ovat lähes maailmanlaajuisia, mutta tutkin niistä vain Suomessa pidettäviä tapahtumia. Tällöin tutkimaani ilmiötä voi kuvailla glokaaliksi. Glokaaliuden Thomas Hylland Eriksen (2004, s.389) määrittelee olevan jotain, mikä ei ole täysin globaalia, muttei täysin paikallistakaan vaan näiden yhdistelmä, jossa on hieman molempia. Juuri tällaiseksi itsekin näkisin japanilaisen populaarikulttuurin skenen Suomessa. Siihen yhdistyy

suomalainen tapahtumanjärjestäminen, mutta alkuperä on ulkomailla useissa muissa kulttuureissa, kaikkein vahvimmin japanilaisessa ja pohjoisamerikkalaisessa. Joskus ulkomaisista tapahtumista saatetaan myös ottaa esimerkkiä suomalaisten tapahtumien järjestämiseen (Ivh). Suomalainen skene voi yhdistyä maailmanlaajuiseen myös siten, että suomalaisiin tapahtumiin voi tulla ulkomaalaisia vieraita. Esimerkiksi Desucon Frostbitessa oli kunniavieraana japanilainen ääninäyttelijä Toshio Furukawa sekä kaksi skandinaavista vierasta jotka edustivat Ruotsin ja Tanskan tapahtumia. Yhteistyö skandinaavisten tapahtumien kanssa tuleekin ilmeisesti olemaan suuremmin suunnitelmissa suomalaisten tapahtumien tulevaisuudessa (Svh). Juuri tällaisesta globaalissa järjestelmässä tapahtuvasta vuorovaikutuksesta Eriksen kirjoittaakin mainitessaan glokaaliuden (2004, s.389).

Petri Ruuska (1999, s. 54) tuo Pertti Alasuutarin kanssa kirjoittamassaan tutkimuksessa ”POST-patria?” esiin myös mielenkiintoisen näkökulman globalisaatiosta kulttuurisena ilmiönä. Tuolloin globalisaatio nähdään kaikkien kulttuurien yhdenmukaistumisena, joka Ruuskan mielestä on kuitenkin yhden vallitsevan kulttuurin dominoitavana. Ruuska kirjoittaa, että globaalia, kaikille yhteistä kulttuuria ei itse asiassa ole olemassakaan, on vain maailmanlaajuisesti levinneitä kulttuurisia ilmiöitä, jotka useimmiten ovat lähtöisin Yhdysvalloista. Tässä yhteydessä Ruuska tuo esille kysymyksen, onko globalisaatio kuitenkin vain kulttuurien länsimaistumista, ja tuleeko siten kaikista kulttuureista lopulta länsimaisia ja tarkemmin amerikkalaisia. Tässä hän käyttää esimerkkinä amerikkalaisten mediatuotteiden ja pikaruokan saamaa suosiota maailmalla (mt.). Jo tämän tutkimuksen aihe antaa vastauksen tuohon kysymykseen, vaikka on myös mahdollista väittää, että länsimainen kulttuuri on muuttanut myös japanilaista populaarikulttuuria, mikä itse asiassa pitää niin ikään paikkansa. Vastapariksi Ruuskan ”kulttuurien länsimaistumiselle” voisi kuitenkin kehittää käsitteen ”kulttuurien itämaistuminen”, mikä alkaa nykyisin olla samoissa mittakaavoissa ”länsimaistumisen” kanssa. Siten näiden kahden vastakkaisen käsitteen voi katsoa kumoavan toisensa, joten ehkä yhden tai edes kahden kulttuurin maailmanlaajuista dominoivaa asemaa ei voi edes pitää mahdollisena mallina.

Gloaalia kulttuuria ei ehkä ole olemassa edellä mainitulla tavalla ja nykyisin myös idästä tulee niin paljon kulttuurisia vaikutteita länteen, että kulttuurien länsimaistumisen käsite on myös jäämässä unohduksiin, mutta kulttuurisia ilmiöitä voi esiintyä globaalisti

ja kulttuurien kiertoliike takaa, että ilmiöt pysyvät jatkuvasti liikkeessä edestakaisin lähtö- ja kohdemaidensa välillä ja muuttuvat kohdemaidensa mukaan. Tämän vuoksi näiden ilmiöiden kuvaaminen glokaaleiksi onkin lähempänä totuutta.

#### **1.4. Eettistä pohdintaa**

Tutkimuksen kuluessa olen pohtinut sen eettisiä ongelmia useaan otteeseen. Välillä minun oli hankala hahmottaa, mikä oikeastaan kuuluu tutkimusetiikan piiriin, toisinaan se taas oli todella helppoa nähdä. Tutkimusetiikan huomaamisen hankaluutta on kuvannut esimerkiksi Sinikka Vakimo artikkelissaan (2010). Lopulta asennoiduin siten, että tutkittaessa muita ihmisiä, eettistä pohdintaa ei voi välttää, vaan se liittyy lähes jokaiseen tutkimuksen vaiheeseen. Vakimo (mt.) viittaa Grönforsin (1982) mainitessaan tutkijan vastuun tutkittaville. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tutkittavia ei saa tahallisesti loukata tutkimuksella eikä sen teon aikana. Itsekin huomasin pohtivani tätä ensimmäisen kerran, kun tein kenttätöitä ensimmäisessä tapahtumassa. Halusin tehdä tutkimusta mahdollisimman huomaamattomasti ja olla häiritsemättä läsnäolollani ja uteluillani kiireisiä työläisiä kesken heidän töidensä, etenkin, kun en katsonut kuuluvani heidän joukkoonsa, vaan olin ulkopuolinen tutkija. Toisaalta olin myös harrastaja, ja siten sisäpiiriläinen, silloin ongelmaksi tuli esittää harrastus suotuisasta näkökulmasta, mutta todenmukaisesti ja akateemisesti aineistoon nojaten. Tämä pohdinta on jatkunut kenttätöistä aina tutkimuksen kirjoittamiseen saakka: mitä voin kirjoittaa, että tutkimus olisi sekä akateemisesti hyväksyttävä että tapahtumanjärjestäjille kiintoisaa luettavaa.

Vaikka olenkin ollut harrastaja pitkään ja jo kerran aiemmin tehnyt vastaavanlaista osallistuvaa etnografiaa, en ole koskaan käynyt tapahtumissa henkilökunnan tiloissa. Nyt vasta kun minulle annettiin rajaton pääsy tapahtuman alueelle, ja lupa kulkea missä vain, huomasin, että tällainen yhtäkkinen ”rajattomuus” sai minut tuntemaan itseni tunkeilevaksi. Tämä johtui kenties siitä, että en tuntenut tapahtumapaikalla ketään, eikä kovin moni varmaankaan tuntenut minua. Näin ollen en voinut olla varma, oliko kaikille työntekijöille edes kerrottu tutkijan läsnäolosta tapahtumassa. Tästä syystä ajattelin heidän ihmettelevän kuka oikein olin. Kenttämuistiinpanoissani (s.42) on maininta, etten haluaisi häiritä työtä tekeviä tai olla heidän tiellään. Tällainen alun vaikeus on varmasti jokaiselle aloittelevalle tutkijalle tuttua. Etenkin ensimmäisen

kenttätöyön aikana tunsin itseni jokseenkin väliinputoajaksi, eli en ollut tapahtumissa kävijänä enkä työntekijänä, ja se johtikin minua ajattelemaan, että minulle ei ehkä kuuluisi samat oikeudet kuin työntekijöille, siksi vielä toisenkin kenttätöyön aikana Greenroomissa (työväen taukokuoneessa) ja vänkärien yömajoituksessa tuntui siltä, kuin olisin viemässä heidän tilansa ja ruokansa. Minulle oli kuitenkin annettu lupa oleilla näissä tiloissa joten yritin näyttää siltä, että kuulun sinne. Tapahtumien ilmapiiri ei toisaalta liene niin virallinen, että kaikilta tarkistettaisiin henkilöllisyys työntekijöiden tiloissa.

Samankaltainen tunne minulla oli ensimmäisiä valokuvia ottaessani. Minusta tuntui, että tapahtuman työntekijät saattaisivat ajatella sitä kummallisena tai tunkeilevana. Tällainen alkuhankaluus saattoi hyvin johtua siitä, että olin henkilökohtaisesti kertonut tutkijaminästäni vain kahdelle järjestäjistä. Joten vaikka kenttätöyöni järjestänyt sidosryhmävastaava olikin välittänyt sähköpostini muille vastaaville, suurin osa tapahtuman väestä oli vänkäreitä, ohjelmanpitäjiä sekä kauppiaita ja teknikoita, ja heillä tuskin oli aavistustakaan kuka olin. Kaulassani ollut vip-passi kertoi asiasta tietämättömille, että olin median edustaja, vaikka muut olivatkin tietoisia tutkijaminästäni. Yritinkin tuoda tutkijuuttani esille mahdollisimman monelle, että heille ei syntyisi minusta harhaanjohtavaa kuvaa kun kiertelin Sibeliustaloa kysellen kysymyksiä. Toisen kenttätöyön aikana minulla ei ollut edes median vip-passia, joten muut kävijät eivät varmasti ajatelleet minua mitenkään erikoisena henkilönä. Tällä kertaa en toisaalta edes tehnyt montaa haastattelua ja niille joille tein, sanoin heti alkuun kuka olen ja mitä teen. Kertomalla olevani opiskelija tekemässä lopputyötään, pyrin tuomaan itseäni lähemmäs tapahtuman kävijöitä ja saamaan heidät vastaamaan innokkaammin kysymyksiini. Samankaltaista ongelmaa on pohtinut myös Jun Li (2008) tutkiessaan uhkapelaajia ensin piilohavainnon keinoin, sittemmin tuomalla tutkijaidentiteettinsä tiettäväksi. Toisinaan tutkijan identiteetti saattaa karkottaa mahdolliset informantit ja juuri tätä pyrin välttämään painottamalla sitä, että olen opiskelija, jollaiseksi uskoin myös monet heistä.

Valokuvien joukossa on joitain yleiskuvia, mutta myös joitain yksityiskohtia kuvaavia kuvia sekä henkilökuvia. Valokuvien käyttöön liittyvän ongelman ratkaisin siten, että henkilöitä kuvattuani näytin kohteille ottamani kuvan ja kysyin onko se heidän mielestään edustava sekä saanko käyttää sitä tutkimuksessani liitteenä tai tutkimukseen

liittyvissä esitelmissä. Tämän jälkeen pyysin heitä allekirjoittamaan kirjallisen luvan, jossa kerroin, mihin kuvaa käyttäisin. Pyysin lupiin kuvien henkilöiltä myös yhteystiedot, mikäli tarvitsisin kuvia muuhunkin kuin tähän tutkimukseen liittyen. Näin katsoin parhaaksi menetellä, koska tarvetta kuville tästä aiheesta voi tulla tutkimuksen jälkeenkin.

Tutkimuksen kuluessa minua pyydettiin pitämään puhe DesuTalks-tapahtumaan. Katsoin sopivaksi käyttää joitain ottamiani valokuvia esitelmän visuaalisena tukena. Kun minulta tapahtuman jälkeen kysyttiin, saako diaesityksen laittaa tapahtumien internetsivuille, mietin pitkään lasketaanko tämä kuvattujen henkilöiden allekirjoittamissa lupapapereissa mainituksi sallituksi käytöksi. Käytännössä diaesitykseni on erillinen osio puheesta, joten ilman tätä kontekstia esitelmää ei välttämättä voine laskea tutkimukseen liittyväksi. Samaa pohdiskelua kävin, kun kuulin, että itse puhe haluttiin julkaista internetissä. Tässä tapauksessa myöntävä päätös oli kuitenkin selvempi, sillä siinä kuvat ovat selvästi esitelmän yhteydessä eivätkä keskeisimpänä huomion kohteena.

Valokuvien kohdalla eräs toinen tutkimuseettinen seikka tuli mieleeni toisen kenttätyön lopussa, kun kuvasin ensin vastaavien yhteiskuvan ja sitten koko työvoiman yhteiskuvan. Kuvattavia henkilöitä oli paljon, etten varmasti olisi saanut kaikilta erillistä lupaa kuvien käyttöön. Pyysin siis näiden kuvien käyttöön luvan tapahtuman pääjärjestäjältä, sillä ajattelin tämän riittävän. Olin myös kuullut ensimmäisen kenttätyöni aikana, että kaikki työntekijät ovat jo työ sopimuksessaan lupautuneet kuvattaviksi. Luultavasti heitä olisi siis saanut kuvata ilman lupaakin, mutta halusin varmistaa, että toimin tutkijana oikein tutkittavia kohtaan ja pyytää henkilökuntaa esittäivistä kuvista luvat vielä erikseen.

Muita metodejani miettiessäni pohdin tutkimushaastattelujen eettisyyttä. Jo ensimmäisen kenttätyön aikana kysyin jo ennen teemahaastattelujen alkua haastateltavilta voinko nauhoittaa haastattelut. Puolistrukturoidun haastattelun hyvä puoli oli se, että pystyin itse jotenkin ohjaamaan haastattelua, mutta haastatteluja tehdessäni tunsin useasti olevani vain kuuntelijan roolissa ja kertojana sekä kontrolloijana oli haastateltava. Näin ollen toisessa kenttätyössä tekemieni haastattelujen Desutalksista sekä DesuCruisesta aikana toimin haastateltavien pyynnön



mukaisesti ja sammutin nauhurin kun he alkoivat kertoa yksityisemmistä muistoistaan näistä tapahtumista.

Tutkimusetiikan piiriin lasken senkin, että tutkimuskohteillani on varmasti ollut joitain odotuksia työn tuloksista sekä niiden merkityksellisyydestä. Koska olen tehnyt niin läheistä yhteistyötä heidän kanssaan, en haluaisi tutkimukseni olevan pettymys tai pikemminkin pelkkää itsestään selvää tekstiä heille. Mutta toisaalta en ole voinut jättää kaikkea akateemisuutta pois, sillä tutkimustulokseni saattavat hyvinkin houkutella uusia harrastajia tai jopa uusia tutkijoita tälle alueelle.

## 2. Metodologia

Metodologiassa olen suosinut Hirsjärven ja Hurmeen (2001, s.38-39) kuvailemaa monimetodisuutta, eli olen sekä kerännyt että analysoinut aineistoa usein metodein. Monen eri metodin käytöllä olen pyrkinyt saamaan mahdollisimman monipuolisen aineiston, jossa olisi monia näkökulmia yhteen asiaan. Hirsjärvi ja Hurme mainitsevat myös, että monilla menetelmillä voidaan saada tutkimukseen lisää luotettavuutta, ja että yksipuolinen metodologia voi jopa saada kritiikkiä osakseen. Itse olen samaa mieltä siinä, että jokainen metodi tuo yhden näkökulman lisää tutkimukseen ja sen vuoksi kannatankin monimetodisuutta. En kuitenkaan henkilökohtaisesti halua käyttää liikaa kovin erilaisia metodeja, sillä se voisi johtaa liian sotkuiseen lopputulokseen. Tässä tutkimuksessa olen yrittänytkin pitää huolen, että metodit ovat olleet yhteensopivia ja toisiaan tukevia.

### 2.1. Aineiston keräämisen metodit

Päämetodinani tässä tutkimuksessa olen käyttänyt osallistuvaa havainnointia. Havainnoinnilla on Martti Grönforsin (2007, s.156-157) mukaan eri asteita, jotka vaihtelevat piilohavainnoinnista osallistuvaan havainnointiin. Asteet puolestaan perustuvat tutkijan rooliin sekä mahdollisuuksiin havainnoida. Mielenosoitusten havainnointi on yleensä piilohavainnointia, sillä kohteet eivät tiedä heitä tarkkailtavan (mt.) Tältä osin omaa havainnointiani voisi pitää piilohavainnointina, sillä olen tarkkaillut suurta ihmisjoukkoa, joista monet tuskin huomasivat minun sitä tekevän. Kaikki eivät varmastikaan kiinnittäneet huomiota kaulassani olleeseen kulkupassiin, joka osoitti minun edustavan mediaa, ja vaikka olisivatkin, kukaan ei varmasti olisi arvannut minun olevan tutkija tekemässä havainnointia. Katsoisin kuitenkin oman havainnointini olevan osallistuvaa, sillä osallistuin itsekin tutkimani tapahtuman kulkuun, vaikka enemmänkin vain toisena tapahtumapäivänä, kun suurin osa kenttätyöstä oli haastattelujen myötä takana. Grönfors mainitseekin osallistuvaan havainnointiin riittävän, että välillä tutkija tarkkailee ja välillä osallistuu tutkimuskohteen aktiviteetteihin (mt.).

Osallistuvassa havainnoinnissa on viisi attribuuttia (Gobo 2008, s.4). (1) Tutkija

muodostaa suhteen itsensä ja tutkittavien välille (2) ollessaan heidän ympäristössään (3) tarkkaillakseen ja kuvaillakseen heidän käyttäytymistään (4) olemalla vuorovaikutuksessa heidän kanssaan ja osallistumalla heidän elämäänsä sekä (5) opettelemalla heidän käyttämänsä koodin ymmärtääkseen paremmin heidän käyttäytymistään. Itse olen täyttänyt kaikki nämä attribuutit kenttätyössäni, joten metodiani voitaneen hyvin kutsua osallistuvaksi havainnoinniksi.

Päädyin tähän vaihtoehtoon siksi, että hyödynsimme Mari Pikkaraisen kanssa samaa metodologia kandidaatintutkielmaa tehdessämme. Jo silloin koin, että osallistuva havainnointi on hyvä metodi tutkittaessa tätä tiettyä aihepiiriä, koska se on ensinnäkin mahdollista Suomessa järjestettävien japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumien suuren määrän vuoksi, ja toiseksi se tuottaa paljon spesifiä tietoa tutkimuskohteesta (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.6). Metodina osallistuva havainnointi on hyvä myös siksi, että tutkija itse pystyy edes hieman kontrolloimaan aineistonkeruun tilannetta ja tiedonsaantia, toisin kuin esimerkiksi kyselyissä, joita ei tehdä kasvokkain. Giampietro Gobo (2008, s.3) kertoo, että esimerkiksi kyselyillä tai haastatteluilla ei välttämättä voi saada samanlaista tietoa kuin havainnoinnilla. Tiedonsaanti, ja siten myös havainnointi, perustuu ihmisen viiteen aistiin, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään (mt., s.4). Näin muodostuu kokonaisvaltainen kuva tutkimuksen kohteesta.

Osallistuvaa havainnointia tätä tutkimusta varten olen tehnyt Lahdessa Sibeliustalolla tammikuussa 2012 ja myöhemmin kesäkuussa järjestetyissä Desucon Frostbite sekä Desucon-nimisissä anime- ja mangatapahtumassa. Havainnointia tein pääosin kirjoittamalla kenttämuistiinpanoja. Lisäksi otin tapahtumasta valokuvia visuaaliseksi havainnoinnin tueksi, valmiin tutkimuksen liitteiksi sekä mahdollisiin tutkimusta koskeviin esitelmiin.

Valokuvaamisen katsoin hyväksi havainnoinnin muodoksi, sillä kuten John ja Malcolm Collier (1986, s.5) sitä kuvailevat, se on kokonaisvaltaista sekä tarkkaa havainnointia. Valokuvaamalla saa hyvän käsityksen tarkkailun kohteesta ja se voi usein olla paljon yksityiskohtaisempaa kuin pelkästään havaintojen kirjoittaminen. Kamera saattaa myös tallentaa jotain, mitä silmä ei huomaa. Tässä mielessä koen visuaalisen havainnoinnin tavallaan toistuvaksi havainnoinniksi, sillä aina kun katson kuvia voin ikään kuin tehdä havainnointia yhä uudestaan ja huomata uusia seikkoja.

Valokuvat ovat hyvä havainnoinnin keino myös siten, että niiden avulla saa erilaisia näkökulmia tutkimukseen esimerkiksi näyttämällä valokuvia muille ja pyytää heitä analysoimaan niitä. Näin saattaa saada tietoa joka olisi saattanut itseltä jäädä huomaamatta. Tällainen on vaarana etenkin jos on liian läheinen tutkimuskohteensa kanssa. Tässä viitataan omiin kokemuksiini tämän tutkimuksen alkuvaiheista. Näytin kenttätyössä ottamani valokuvan (Liite 2), jossa oli kaksi työntekijää Desucon Frostbite-tapahtumasta pukeutuneina tarjoilijoiksi, seminaariohjaajilleni sekä muille seminaarilaisille. Monien mielestä kuvattavien asento, etenkin käsien asento, oli hieman väkinäisen oloinen. Itse en kuitenkaan nähnyt mitään huomioitavaa valokuvassa. Jouduinkin miettimään pitkään ja kysymään kokeneemman japanilaisen kulttuurin tuntijan mielipidettä asiasta. Lopulta tulin siihen tulokseen, että asento, jossa kuvattavat olivat, on täysin normaali poseeraus Japanissa, ja saattaa asiaa tuntemattomille vaikuttaa epätavalliselta. Itse tunnen japanilaista kulttuuria paljonkin, joten en edes kiinnittänyt huomiota näiden kahden valokuvattavan japanilaiseen mannerismiin, jonka he ovat omaksuneet kenties harrastuksensa mukana.

Havainnoinnin lisäksi olen käyttänyt aineistonkeruun menetelminä myös puolistrukturoituja teemahaastatteluja sekä strukturoituja lomakehaastatteluja. Havainnointitiedon ja haastattelutiedon yhdistäminen on usein hyvä keino tuottamaan syvempää ja kuvailevampaa tutkimusta (Grönfors 2007, s.155-156). Martti Grönfors tosin väittää artikkelissaan (mt.), että järkevämpää olisi ensin hankkia haastatteluilla runko ilmiön tarkasteluun ja sen jälkeen havainnoinnilla täydentää yksityiskohdat. Tämä keino on varmasti sopiva joihinkin tutkimuksiin. Itse olen toiminut tämän tutkimuksen kuluessa kuitenkin juuri päinvastoin, sillä olen haastatteluilla pyrkinyt saamaan syvyyttä havainnointiini. Tosin omassa tapauksessani, valitsin ensisijaiseksi menetelmäkseni havainnoinnin. Grönfors on puolestaan sitä mieltä, että mikäli havainnointia tarvitaan sen kohteet voi valita haastatteluista (mt.). Tässä tutkimuksessa tämä ei kuitenkaan toimi, sillä tutkimuskohteeni on niin laaja, että minun on oikeastaan helpompaa havainnoida ensin ja haastatella sitten. Käytännössä olen tehnyt niitä kuitenkin samanaikaisesti, sillä aika ei olisi riittänyt muuten molempiin. Tein siis haastatteluja kenttätyön lomassa haastateltavien aikataulujen mukaan.

Puolistrukturoidun haastattelun Sirkka Hirsjärvi ja Helena Hurme (2001, s.47-48) määrittelevät haastatteluksi, jonka yksi näkökohta on lyöty lukkoon, mutta loppu on

avoinna. Teemahaastattelu taas on yksi puolistrukturoitu haastattelutyyppe, joka tarkoittaa, että haastattelu kulkee tiettyjen teemojen mukaan (mt.). Itse näkisin, että teemat voi haastattelussa korvata kysymysrungolla, jossa on muutama pääkysymys. Nämä pääkysymykset puolestaan johtaisivat lisäkysymyksiin samasta aihepiiristä. Itse käytin teemahaastattelun ajatusta juuri näin Minulla oli valmiit kysymykset jokaiselle haastateltavalle erikseen, mutta saatoin vaihdella kysymysten paikkaa tai kysyä väliin myös sillä hetkellä mieleeni tulevia kysymyksiä. Yritin katsoa mikä sopisi haastattelun kulkuun ja tekisi siitä mahdollisimman luonnollisen keskustelunomaisen tilanteen.

Teemahaastatteluja tein Desucon Frostbiten pääjärjestäjälle, neljän eri osa-alueen vastaavalle sekä helsinkiläisen anime- ja mangayhdistys YAMA:n jäsenelle. Teemahaastattelujen tarkoituksena tässä tutkimuksessa on tuoda esiin syvemmin järjestäjien ja yhteistyöseurojen näkökulmaa, jota en olisi saanut havainnoinnin kautta.

Lomakehaastatteluihin päädyin, koska tarvitsin jonkinlaisen nopean ja strukturoidun haastattelun melko suurelle määrälle kävijöitä. Halusin myös itse pystyä kontrolloimaan haastattelutilannetta välttyäkseni mahdollisilta kysymysten väärinymmärryksiltä. Lomakehaastattelussa haastattelu etenee valmiin lomakkeen mukaan, mutta tarvittaessa haastattelija voi myös käyttää omaa harkintakykyään jouduttaakseen haastatteluun tai selittää kysymyksiä tarpeen tullen mikäli haastateltavalle jäisi jokin kohta epäselväksi (Hirsjärvi & Hurme 2001, s.44-45.)

Itse lomakkeet muotoilin Erkki Jyringin kirjan ”Kysely ja haastattelu tutkimuksessa” (1977) mukaan. Kirjassa oli hyvät selitykset, kuinka lomakkeen saa rakennettua pala palalta. Jotkin yksityiskohdat kirjassa olivat hieman vanhanaikaisia, mutta itselleni tällä ei ollut juuri merkitystä, sillä ajattelin kirjaa pikemminkin suuntaa antavana ohjenuorana.

Lomakehaastattelut suoritin valmiiksi tulostetuilla paperilomakkeilla, joihin itse kirjoitin kävijöiden vastaukset. Näin pystyin myös kirjoittamaan muita huomioita mikäli kävijöille tuli sellaisia jonkin kysymyksen kohdalta mieleen. Näillä haastatteluilla pyrin ottamaan selvää kävijöiden suhtautumisesta tapahtumiin sekä niiden eri aspekteihin, kuten ohjelmaan tai turvallisuuden, mukavuuden ja käytännöllisyyden huomiointiin.

## 2.2. Aineiston analyysin metodit

Yhtenä metodina tässä tutkimuksessa käytän autoetnografiaa, jonka Johanna Uotinen (2010, s.178) määrittelee tutkijan omista kokemuksista lähtöisin olevaksi tutkimuksen tekemiseksi sekä tutkimukselliseksi tekstiksi. Autoetnografisessa tutkimuksessa olennaista siis on, että tutkija on oma informanttinsa. Koska itse olen japanilaisen kulttuurin harrastaja siinä missä varsinaiset tutkimuskohteetkin, voin hyvin ajatella itseni kuuluvaksi heidän joukkoonsa informanttina ja siten sisällyttää omat tietoni tutkimukseen. Autoetnografiaa käyttämällä voin myös vertailla omia ennakkotietojani ja -käsityksiäni muilla metodeilla saamiini tietoihin ja siten rikastuttaa aineistoani. Näillä tavoin käytimme Pikkaraisen kanssa autoetnografiaa kandidaatintutkielmassamme ja samoilla tavoin hyödynnän metodia tässä tutkimuksessakin.

Autoetnografiaa voi käyttää myös viittaamaan valmiiseen tutkimustekstiin. Itse kuitenkin koen tälle tutkimukselle sopivammaksi tyypiksi etnografisen tekstin, jossa on hieman autoetnografisia vivahteita. Tosin Uotisen mukaan autoetnografia on alun perin ollut tutkimusteksti, johon tutkija on kirjoittanut omia kokemuksiaan esimerkiksi kenttätöistä, ja näin ollen sisällyttänyt itsensä tutkimukseen (Uotinen 2010, s.179). Mutta koska nykyään ajatellaan tämän olevan lähes normaali käytäntö etnografiaa kirjoitettaessa, ajattelen tätä tutkimusta pääasiassa etnografiana ja omiin kokemuksiini viittaavia huomioita autoetnografisina lisäyksinä.

Autoetnografiassa ajatellaan olevan myös ongelmia, mikäli sitä käyttää pääasiallisena metodina tutkimuksessa (Uotinen 2010, 180-182). Koska autoetnografian katsotaan lähtevän tutkijan omista kokemuksista, siihen ajatellaan myös olennaisesti kuuluvan tunteikas ilmaisu ja monesti liikuttavat aiheet. Oma aiheeni ei ole mitenkään päällisin puolin liikuttava, mutta jos tekisin sen kokonaan autoetnografiaa käyttäen, se saattaisi jäädä yksipuoliseksi. Sen lisäksi saattaisin itse kokea tutkimuksen liian henkilökohtaiseksi. Näitä seikkoja pyrin välttämään jättämällä autoetnografian toissijaiseksi metodiksi.

Olen luokitellut autoetnografian aineiston analyysin metodiksi, sillä koen, että autoetnografiassa ei ole tässä tutkimuksessa kyse varsinaisesta tiedonkeruusta. Tieto on jo olemassa tutkijan päässä, se vain täytyy saada analysoitua ja siirrettyä paperille. Ehkä autoetnografia ei ole puhtaasti analyysimetodikaan, mutta itselleni siitä on tämän

tutkimuksen tapauksessa kuitenkin enemmän apua aineiston analyysin vaiheessa kuin itse keräämisessä, sillä kuten jo mainitsin, tulen vertailemaan omia kokemuksiani muilla tutkimusmetodeilla saatuun tietoon. Kuten Uotinen (2010, s.178) artikkelissaan huomauttaa: autoetnografia tapahtuu tekijänsä pään sisällä, joten tutkijasta riippuen sitä lienee mahdollista ajatella joko tiedonkeruuna tai analyysin apuvälineenä. On tietysti myös mahdollista ajatella autoetnografiaa tutkimusaineistona, jota voi analysoida. Mutta itse koen, että siinä tapauksessa autoetnografisen aineiston tulisi olla tutkimuksen pääaineistona, mitä se ei tässä tutkimuksessa ole.

Toisena aineiston analyysin metodina olen käyttänyt lähilukua Jyrki Pöysän kuvaamalla tavalla. Pöysä (2010, s.331-332) näkee lähiluvun vaeltavana käsitteenä, joka on siirtynyt kulttuurintutkimukseen sen ulkopuolelta. Metodissa tekstiä luetaan moneen kertaan ja yritetään etsiä erilaisia merkityksiä. Tärkeänä osana lähilukua kirjoitetaan myös muistiinpanoja. Pöysä (mt.) käyttää runon analysointia havainnollistaakseen lähiluvun menetelmää, mutta viittaa samalla siihen, että lähiluvun ei tarvitse rajoittua kaunokirjalliseen tekstiin. Itse olen samaa mieltä, sillä lähiluku menetelmänä mahdollistaa kaikenlaisten tekstien lähemmän tarkastelun.

Kun ensimmäisen kerran kuulin lähiluvun menetelmästä, ajattelin sen sopivan minulle täydellisesti, sillä juuri niin olen aina etsinyt tietoa: lukemalla ja kirjoittamalla yhä uudestaan. Lisäksi lähiluku kiehtoo minua jo sen vuoksi, että sen voi katsoa olevan vieras metodi kulttuurintutkimuksessa, mutta sopii silti hyvin käytettäväksi myös tämän tieteenalan tutkimuksiin. Kokeilen itse mielelläni uusia ja mielenkiintoisia tutkimus- sekä analyysimetrejä muilta tieteenaloilta, kunhan ne sopivat tutkimukseeni, sillä joskus ne voivat johtaa odottamattomiin lopputuloksiin, tai ainakin ajatuksenkulkuun, mikä muutoin olisi saattanut jäädä huomaamatta.

Tässä tutkimuksessa käytän lähilukua kaiken havainnointi- ja haastatteluaineiston läpikäymiseen. Olen jo aiemmin kokenut menetelmän hyödylliseksi, sillä usein ensimmäisellä tarkastelukerralla saattaa jäädä jotain huomaamatta. Jokaisesta lähilukukerrasta en välttämättä ole kirjoittanut muistiinpanoja mikäli en ole katsonut sitä tarpeelliseksi, mutta jo aineiston läpikäynti useaan otteeseen on auttanut saamaan uusia näkökulmia siihen.

Osittain lähiluvun piiriin katsoisin kuuluvaksi tutkimuspäiväkirjan pitämisen.

Tutkimuspäiväkirja jäsentää tutkijan ajatuksia. Sitä kirjoitetaan tutkimuksen aikana ja luetaan useampaan kertaan. Samalla kirjoitetaan lisää. Tämä sopii hyvin Pöysän kuvailemaan lähiluvun metodiin. Tämä tulkinta tutkimuspäiväkirjasta saa kuitenkin aikaan sen, että päiväkirjaa pidettäisiin aineistona. Tällaisena näen tutkimuspäiväkirjan osin myös tämän tutkimuksen osalta, sillä tutkimuspäiväkirjassani on kuvauksia televisio-ohjelmista, kenttätöiden muistiinpanot sekä muita vastaan tulleita lehtisiä ja flyereitä, joita haluan ajatella aineistona, sillä eräällä tavalla nekin ovat analyysin kohteina. Pitämäni tutkimuspäiväkirja on itse asiassa kokoelma erilaisia aineistoja, joista jo mainitsin esimerkkejä. Lisäksi olen samaan teokseen kirjoittanut kenttämuistiinpanot kahdesta kenttätöistä. Näin menettelin pitääkseni fyysisen aineistoni helpommin hallinnassani. Lisäksi kenttämuistiinpanojen tuottamat myöhemmät tulkinnat sekä kirjoitetut ajatusketjut pysyvät tallessa samassa teoksessa. Kenttämuistiinpanojen sivunumerot ovatkin siis osana tutkimuspäiväkirjan sivuja.

Tutkimuspäiväkirja on kuitenkin myös ajattelun jäsentämisen väline sekä aineiston ja tutkijan vuoropuhelu (Kurki, 2010). Tutkimuspäiväkirjassa voin käsitellä koko aineistoani ja rakentaa sitä yhä loogisempaan järjestykseen. Näin ollen pidän tutkimuspäiväkirjaa aineiston analyysin apuvälineenä.



## 3. Aineiston esittely

### 3.1. Havainnointiaineisto

Havainnointiaineistoni ensimmäinen osa muodostuu sekä Desucon Frostbitessa kolmen päivän aikana tehdystä havainnoinnista että kesän 2012 Desuconissa tehdystä havainnoinnista, joista molemmista olen kirjoittanut kenttämuistiinpanoja. Toinen osa havainnointiaineistosta koostuu samoissa tapahtumissa otetuista valokuvista. Olen koettanut saada havainnointiaineistosta mahdollisimman laajan sekä tapahtuman luonnetta ja rakennetta kuvaavan yhdistämällä kenttämuistiinpanot sekä valokuvahavainnoinnin.

Valokuvat, joita on kahdesta kenttätöystä yhteensä neljäkymmentäkolme kappaletta toimivat kenttämuistiinpanojen visuaalisena puolena. Valokuvilla olen yrittänyt saada kuvattua tapahtuman tilan mahdollisimman hyvin. Lisäksi kuvasin tapahtuman rakentamisen vaiheita, jotta saisin siitä paremman käsityksen. Otin myös jonkin verran kuvia kävijöistä, jotta saisin tallennettua tapahtumien ilmapiirin. Samaa tarkoitusta palvelevat joistakin humoristisista yksityiskohdista ottamani kuvat, joita näin pitkin tapahtumaa.

Kenttämuistiinpanoissani olen kirjoittanut tapahtuman kulusta sekä monista yksityiskohdista, jotka tuntuivat minusta kenttätöytä tehdessäni mielenkiintoisilta tai hämmentäviltä. Olen myös kirjoittanut omasta suhtautumisestani kenttätööhön ja sen vaatimuksiin. Katson tämän tarpeelliseksi, sillä metodini osallistuva havainnointi vaatii myös tutkijan tunnepuolen huomioonottamista kenttätöön aikana. Sana ”kenttäpäiväkirja” saattaisi kuvata muistiinpanojani paremmin kuin ”kenttämuistiinpanot”, sillä muistiinpanoni ovat päiväkirjamuodossa ja kuten mainitsin, sisältävät omia ajatuksiani ja suhtautumiseni työhön. Olen kuitenkin päätenyt käyttämään sanaa ”kenttämuistiinpanot”, koska muistiinpanot ovat osa tutkimuspäiväkirjaani, ja päiväkirja päiväkirjassa saattaisi olla liian sekavaa. Lisäksi sana ”kenttäpäiväkirja” antaa olettaa, että kyseessä on yksi teos, tai kahden päiväkirjan ollessa kyseessä kaksi teosta. Ne kuitenkin sijaitsevat samassa teoksessa ja ajattelenkin niitä siksi yhden teoksen osina, kaksina päiväkirjamuotoisina muistiinpanoina.

### **3.2. Tutkija harrastajan kentällä**

Tämä alaluku kertoo kenttätöiden teosta erityisesti aloittelevan tutkijan näkökulmasta, mutta roolini harrastajana on myös kokemuksissa mukana. Olen koettanut keskittyä kentällä kohtaamiini ja kaksoisrooliini kohdistuviin hankaluuksiin - joita olen totuudenmukaisesti saattanut kohdistaa itse itseeni enemmän kuin muut - mutta toisaalta myös kenttätöiden antoihin hetkiin. Lähdeaineistona tässä alaluvussa olen käyttänyt kenttämuistiinpanoihin kirjoittamiani kokemuksia kahden kenttätöni etenemisestä.

#### **3.2.1. Desucon Frostbite, otteita muistiinpanoista**

Kenttätö Desucon Frostbiten osalta alkoi perjantaina 13.1.2012, kun matkustin Lahteen seuraamaan tapahtuman valmistelua. Vielä junassa hioin haastattelukysymyksiä ja kokeilin, kuinka kauan kestää kävijöille tarkoitettu kysely. Sibeliustalolle saavuin iltapäivällä, jolloin tapahtuman valmistelut olivat jo päivän osalta lähes lopussa (Kenttämuistiinpanot s.41-42.) Saapuessani tapahtumapaikalle näin ensimmäisenä pöydän, jolle oli aseteltu työvoiman, vierailijoiden sekä median edustajien VIP-passit (Liite 3). Saatua oman passini, joka oli samanlainen kuin median edustajilla, minut esiteltiin sidosryhmävastaavalle, jonka kanssa olin järjestänyt kenttätöni. Hän toivotti minut tervetulleeksi ja antoi luvan katsella ja kierrellä tapahtumapaikalla vapaasti. Perjantain kenttätöni olikin yhtä suureksi osaksi ihmisiin sekä tapahtumapaikkaan tutustumista kuin valmistelujen seuraamista (Kenttämuistiinpanot, s. 42, 44.) Olin tietysti käynyt Sibeliustalolla aiemminkin edellisten Desuconien yhteydessä harrastajan ominaisuudessa, mutta en kaikissa tiloissa, jotka olivat tapahtuman käytössä, kuten työvoiman tilat.

Havainnoinnin alku oli hieman hidas, sillä tunsin itseni vieraaksi ja yritin parhaani mukaan olla häiritsemättä kiireisiltä vaikuttavia valmisteluja. Lisäksi yritin miettiä, miten voisin viikonlopun kuluessa samanaikaisesti pitää kenttäpäiväkirjaa, ylläpitää valokuvallista, pyytää valokuvien käyttöön lupia sekä tehdä kävijäkyselyitä. Kaikkien toimien materiaalien tuli olla helposti saatavilla. Seuraava lainaus tiivistää senhetkiset tunteeni hyvin. ”Tapahtuma alkaa jo olla kasassa.- -Näyttää kuitenkin vielä aika keskeneräiseltä. Minustakin tuntuu keskeneräiseltä” (Kenttämuistiinpanot, s. 42-44.) Tässä vaiheessa muistelin lämpimästi kandidaatintutkielmani aikana Pikkaraisen kanssa

tehtyä kenttätyötä Helsingin Tsukiconissa, jossa jaoimme tehtävät, joita ei toisaalta edes ollut niin paljon kuin tässä kenttätyössä. Huomasinkin Desucon Frostbiten aikana, että tutkimuksen tekeminen yksin lisää huomattavasti työtaakkaa. Pääsin kuitenkin tästä alun hitaudesta yli kun olin ensin kierrellyt tapahtumapaikkaa ja tutustunut muutamaa ihmiseen. Ensimmäisen valokuvan jälkeen myös kuvaaminen tuntui helpottuvan. Minulle tarjottiin perjantaina myös mahdollisuutta haastatella ulkomaisten conien edustajia tapahtuman kuluessa. Laitoin tarjouksen harkintaan, sillä en vielä tiennyt kuinka työllistäviä muut haastatteluni tulisivat olemaan. Loppujen lopuksi en muilta haastatteluilta sekä havainnoinnilta ehtinyt edes miettiä mitään kysyttävää näiltä vierailta, joten en päätenyt hyödyntämään tätä tarjousta. Kävin kuitenkin päättäjäsissä kuuntelemassa näiden kahden vieraan terveisiä ja sain tietooni, että toinen heistä edusti Ruotsissa kesällä pidettävää *Närconia* ja toinen tanskalaista *Genki*-tapahtumaa (Kenttämuistiinpanot, s.43, 54).

Perjantain osalta tapahtuman valmistelut tarkoittivat tuolien, pöytien ja toisen narikan, pystyttämistä, pääsalin valojen, äänien ja videon toimivuuden kokeilemistä sekä ”iltabileiden” esiintyjien viimeisiä harjoituksia (Kenttämuistiinpanot, s.42). Sibeliustalon Metsähallia myös koristeltiin tunnelman luomiseksi. Myyntipöytäsalissa oli niin ikään jonkin verran toimintaa. Ilmeisesti muutamat myyjät olivat jo tulleet asettelemaan tuotteita esille. Myyntipöytäsalissa keskustellessani muutaman väkärin kanssa minulle tarjottiin uudenlaista näkökulmaa tapahtumiin. Ilmeisesti monet nuoremmat osallistujat käyvät tapahtumissa vanhempiensa kanssa ja olisinkin kenties voinut haastatella näitä vanhempia saadakseni heidän mielipiteitään tapahtumista. Tämä huomio oli jotain, mikä ei missään vaiheessa aiemmin ollut edes käynyt mielessäni, joten sainkin siitä lisää ajateltavaa ja tuoreen näkökulman, vaikka en itse tapahtumassa löytänytkään vanhempia haastateltaviksi (Kenttämuistiinpanot, s.44-45.)

Kun rakennusaikaa oli jäljellä vain noin tunti, päätin lähteä järjestelemään kaikkea päivältä saatua tietoa, sillä olin jo kiertänyt tapahtuman läpikotaisin. Etsin sidosryhmävastaavan uudestaan käsiini, ja sovimme aloittavamme vastaavien teemahaastattelut seuraavana päivänä kunkin vastaavan aikataulun mukaan. Sidoryhmävastaava kertoi minulle myös lauantai-aamuna pidettävästä vastaavien kokouksesta, johon olin tervetullut kuuntelemaan. Jouduin hetken aikaa harkitsemaan tarjousta, sillä tulisin kuitenkin valvomaan lauantain ja sunnuntain välisen yön, enkä

halunnut urakastani liian väsyttävää. Lopulta kuitenkin suostuin tarjoukseen, sillä olisihan Sibeliustalolla aamullakin nähtävää ja ”pitää ottaa kaikki, mitä saa” (Kenttämuistiinpanot, s.45-46.)

Lauantai-aamuna saavuin Sibeliustalolle vain hetken ennen kahdeksaa ja jouduin etsimään kokouspaikkaa vähän aikaa. Joten kun löysin paikalle, oli kokous jo loppuillaan, mutta olin silti tyytyväinen, että olin saapunut paikalle niin aikaisin, sillä nyt saisin nähdä loput tapahtuman valmistelusta. Heti kokouksen jälkeen sain tilaisuuden aloittaa vastaavien teemahaastattelut. Ensimmäiseksi haastattelin sidosryhmävastaavaa kokoustilassa, jossa oli melko äänekästä ja olin huolissani siitä kuinka mikrofoni saisi äänet taltioitua. Hiljaisempaa paikkaakaan ei kuulemma ollut saatavilla, joten tähän oli pakko tyytyä, mutta onneksi haastateltavan ääni kuitenkin kuului aivan hyvin (Kenttämuistiinpanot, s.46.)

Haastattelun jälkeen minut esiteltiin Greenroom-vastaavalle, joka piti huolen työntekijöiden taukotilasta. Sain myös luvan käydä taukotilassa vapaasti. Katsoinkin parhaaksi kierrellä hetken aikaa huoneessa ja katsella miten työntekijöistä pidettiin huolta tapahtumassa. Tämän jälkeen lähdin taas kiertelemään ympäri Sibeliustaloa, ja katsoin miten viimeiset valmistelut tapahtuivat. Huomasin ajattelevani, että aika paljon on jätetty viime hetkeen, mutta luultavasti monet myyjät sekä muut ohjelmanpitäjät tulevat niin kaukaa, etteivät he voi tehdä valmistelujaan aiemmin (Kenttämuistiinpanot, s.46-47.)

Kun ovien avaamiseen oli aikaa noin kuusi minuuttia, alkoi suurin osa tapahtumasta olla paikoillaan, vaikka muutamat pöydät vielä olivatkin tyhjinä. Itse menin sellaiselle paikalle, josta näkisin mahdollisimman laajalti, kun ovet avattaisiin. Ympäri Sibeliustaloa olevilla videoruuduilla näkyi digitaalinen kello, joka näytti aikaa tapahtuman alkamiseen ja kun aikaa oli vain kymmenen sekuntia, järjestäjät aloittivat yksimielisesti lähtölaskennan. Kävijöitä päästettiin sisään kaksista ovista, luultavasti ettei heidän tarvitsisi odottaa niin kauaa kylmässä. Päätin antaa havaintojen kirjaamisen odottaa ja keskityin lauantaina kävijäkyselyiden tekoon sekä tapahtuman kulun valokuvaamiseen. Myös teemahaastattelut halusin hoitaa pois alta lauantain kuluessa, jotta sunnuntaiksi jäisi enemmän aikaa havainnoinnille. Lauantain osalta ajattelin kirjoittavani havainnot muistiin, kunhan minulla olisi aikaa (Kenttämuistiinpanot, s.47-

48.)

Seuraavan tilaisuuden kirjoittaa muistiinpanoja tuli vasta illalla, kun päätin vihdoinkin katsoa edes yhden ohjelmanumeron alusta loppuun, harrastajan mielenkiinnosta, ja lepuuttaa samalla jalkojani. Kirjoitinkin päivän tapahtumia ylös Cosplay-kilpailua ja Animegaalaa samalla seurattessani. Animegaalassa palkittiin muun muassa vuoden tapahtuma sekä vuoden skene ilmiö (Kenttämuistiinpanot, s.50.) Päivällä yritin saada tehtyä mahdollisimman paljon, sillä tehtävää olikin huomattavan suuri määrä. Pysin seuraamaan mahdollisimman monta eri luentoa, paneelia ja työpajaa, jotta saisin kuvan siitä, minkälainen ohjelmisto vetää yleisöä. Lisäksi yritin kiinnittää huomioni kaikkiin pieniin yksityiskohtiin, joita näin tapahtumapaikalla. Aina ohjelmien välillä tein kävijäkyselyitä ja kun vastaavilla oli vapaa-aikaa, haastattelin heitä. Sain lisäksi tilaisuuden haastatella infovastaavaa, mikä ei alun perin kuulunut suunnitelmiini, mutta koska minulla oli hetki aikaa, ja infovastaavan kerrottiin olleen desu-tapahtumissa mukana alusta asti, päätin kysyä häneltä, miten tapahtumat ovat hänen mielestään muuttuneet tänä aikana (mt., s.49.)

Illemmalla seurasin jonkin aikaa ”iltabileiden” etenemistä ja sittemmin jatkoin tapahtumapaikalla kiertelyä ja kävijäkyselyiden tekoa (Kenttämuistiinpanot, s.51-52). Yöllä jätin kyselyt sikseen, koska en halunnut häiritä väsyneitä kävijöitä. Lisäksi olin itsekin melko väsynyt ja ajattelin, etten olisi siten tehnyt kovin hyvää vaikutusta. Yön tunteina keskityinkin vain tarkkailemaan työpajojen tarjontaa ja pitämään itseäni hereillä, sillä tapahtumapaikalla ei saanut nukkua. Välillä kävin Greenroomissa juomassa kahvia, jotta selviäisin yöstä. Aamun tunneilla minulla ei kuitenkaan ollut juuri uutta havainnoitavaa ja ajattelin, että ehkä olisi parempi yrittää hieman levätä, jotta sunnuntaista ei tulisi niin raskasta. Minulle oli tarjottu mahdollisuutta mennä vänkäreiden majoitustiloihin nukkumaan, joten menin sinne tunniksi lepäämään (mt., s.52-54.)

Kenttämuistiinpanoista huomaa selvästi, että sunnuntain kuluessa kärsimättömyyteni kävijäkyselyiden loppuunsaattamiseksi kasvoi. Päivitin tilannetta niiden edistymisestä yhä useammin (Kenttämuistiinpanot, s.54). Halusinkin saada ne tehtyä, jotta voisin loppupäivän havainnoida tapahtumaa ja ottaa valokuvia, kenties osallistua itse ohjelmaankin. Sunnuntai-iltapäivänä sitten osallistuinkin yhteen työpajaan sekä

tietovisaan, jotta saisin hieman käytännön tuntumaa kävijän roolista tästä kyseisestä tapahtumasta ja jotta saisin hieman rentoutua, nyt kun suurin osa kenttätyöstä oli ohitse (mt., s.54-55.)

Tutkijan rooliin asetuin jälleen, kun ohjelmassa oli päättäjien vuoro. Seurasin tätä lopetusseremoniaa ja sen jälkeen tarkkailin, kävijöiden lähtöä Sibeliustalolta ja tapahtuman loppurutiineja. Sen jälkeen, kun kaikki kävijät olivat lähteneet, järjestäjät ja työläiset jäivät siivoamaan paikkoja. Ennen kuin minun oli lähdettävä, autoin hieman tavaroiden siivoamisessa, jotta saisin myös työntekijän näkökulmaa sekä ikään kuin kiitokseksi kuluneesta kenttätyöstä (Kenttämuistiinpanot, s.55.)

### **3.2.2. Desucon 2012, otteita muistiinpanoista**

Lähdin toiselle kenttätyöjaksolle osaten jo suurin piirtein arvata, mitä vastaan tulisi ja minkälaista kenttätyön tekeminen tulisi olemaan. Olin jo etukäteen pyytänyt yöpymispaikkaa tapahtumapaikalta, sillä tiesin edellisestä kenttätyöstä, että en pystyisi valvomaan kahta, saati sitten kolmea vuorokautta yhtäjaksoisesti ja tarkkailla ympäristöäni hyvin. Kolmen vuorokauden mittainen tapahtuma oli kuitenkin hyvä, sillä se tarkoitti, että tapahtuman aikana tehtyyn etnografiaan oli paljon enemmän aikaa, eikä sitä tarvinnut kiirehtiä, jos halusi tarkkailla tapahtumaa yleisesti sekä yksityiskohtaisesti. Tapahtuman kesto antoi paljon mahdollisuuksia näkökulmien uudelleentarkasteluun. Saatoin siis lukea kenttätyön aikana tekemiäni muistiinpanoja ja jos jotain tuntui jääneen epäselväksi, ehdin vielä hankkimaan selventävää informaatiota. Eräällä tavalla kenttätyön prosessi saattaisi olla verrattavissa lähiluvun metodiin. Kenttämuistiinpanoistani huomaakin kuinka käyn läpi joitain seikkoja uudestaan eri näkökulmista ja täydennän tietojani. Lisäksi jos jonkin tiedon hankkiminen ei heti onnistunut, oli pitkän tapahtuman aikana mahdollista yrittää uudestaan. Esimerkkinä toimii yritykseni tapahtuman aikana pariin otteeseen hakea kontaktia erääseen vanhempaan, joka oli tullut kahden lapsen kanssa paikalle, mutta alkuun yritykseni olivat sitä luokkaa, että huomasin heidät jossakin tapahtumapaikalla, mutta kun itse pääsin sinne he olivat jo muualla. Lopulta kuitenkin pääsin keskustelemaan naisen kanssa ja vaikka olisin mielelläni ottanut enemmänkin vanhempien näkökulmia tutkimukseen, sain tästä ainakin yhden harrastajan vanhemman näkemyksen

tapahtumiin ja niiden ilmapiiriin. Tämän yhden mielipiteen perusteella skenen ulkopuolisetkin ajattelevat tapahtumia turvallisina (Kenttämuistiinpanot, s 70-71). Mielenkiintoista olisi kyllä tehdä mielipidetutkimusta skenen ulkopuolisista henkilöistä ja heidän näkemyksistään tapahtumista.

Päätin myös ennen kentälle lähtöä keskittyä tässä kenttätyössä enemmän tapahtuman työntekijöiden tarkasteluun ja heidän kanssaan keskusteluun. Ensimmäinen kenttätöistä keskittyi tapahtuman seuraamiseen yleisellä tasolla, erilaisten ohjelmaformaattien selvittämiseen sekä kävijöiden tarkasteluun, joten tällä kertaa ajattelin keskittyä varsinaiseen ohjelmatarjontaan sekä eri työtehtävien työntekijöihin ja ohjelmanpitäjiin ja siihen kuinka he olivat mukana tapahtumassa. Tapahtuman aikana tein pienimuotoisia haastatteluja muun muassa tapahtuman ohjelmanpitäjille, vänkäreille, järjestyksenvalvojille, ensiavun päivystäjille sekä eräälle Tanskan *conista* tulleelle vieraille. Sana ”haastattelu” voi tässä tapauksessa olla hieman liioitteleva, sillä kävin pikemminkin keskustelua näiden henkilöiden kanssa tapahtumasta sekä heidän mielipiteistään siihen ja sen järjestämisen onnistuneisuuteen. Huomasin myös paljon yhdenmukaisuuksia etenkin vanhempien skenen ulkopuolisten henkilöiden kertomuksissa. Kaikki pitivät tapahtuman ilmapiiriä hyvänä ja rauhallisena ja ajattelivat järjestelyjen onnistuneen. Lisäksi jotkut olivat yllättyneitä harrastuksen intensiivisyydestä ja cosplay-pukujen vaativuudesta. Myös tapahtumissa vallitseva yhteishenki huomattiin ja sitä keuhuttiin (Kenttämuistiinpanot, s.73,77.) Nämä keskustelut, tai niiden pääkohdat, ovat osana kenttämuistiinpanoja. Lisäksi kiinnitin huomioni kenttätyön aikana tapahtuman rakentumisen yksityiskohtiin, joista huomaa selvästi, että tapahtumanjärjestäjät ovat itsekin harrastajia. Joistakin yksityiskohdista myös näkee, etteivät järjestäjät ota tapahtumia niin vakavasti, ettei väliin mahtuisi hieman huumoriakin. Otin esimerkiksi kenttätyön aikana valokuvan infotiskillä olleen tietokoneen ruudusta, johon oli laitettu humoristinen kuvasarja tapahtumanjärjestämisestä eri näkökulmista (Liite 4).

Kenttätyön aikana tein lisäksi kaksi haastattelua DesuTalksista sekä DesuCruisesta järjestäjän ja kävijän näkökulmista (Kenttämuistiinpanot, s.65). Näin tein saadakseni lisää tietoa kyseisistä tapahtumista, sillä en ollut tuossa vaiheessa ottanut osaa kumpaankaan. Myöhemmin tosin osallistuin DesuTalks-tapahtumaan puhujana.

Kenttätyö alkoi samoin kuin edellinen perjantaina 8.6.2012 sillä erotuksella, että tapahtuma oli ensimmäistä kertaa kolmipäiväinen. Sen ovet siis avattiin jo perjantaina iltapäivällä ja siitä eteenpäin tapahtuma jatkui vuorokauden ympäri sunnuntai-iltapäivään asti. Suoritin ensimmäiseksi haastattelut (Kenttämuistiinpanot, s.65), jotta haastateltavat pääsisivät omiin töihinsä ja minä tarkastelemaan sitä miten tapahtuman kokoaminen eroaisi edellisestä, nyt kun kävijät tulisivat jo perjantaina. Ilmeisesti muutosta ei tapahtunut siinä, saadaanko kaikki aspektit valmiiksi sinä päivänä, sillä jo ohjelmaan oli laitettu, että ainakin myyntipöytäsalin sekä taidekuja, jolta kävijät voivat varata oman myyntipöydän, avattaisiin vasta seuraavana päivänä. Lisäksi muun muassa palvelukahvila Café Ichigo oli poistettu (mt., s.66) luultavasti, jotta olisi vähemmän valmisteltavaa perjantaina, sillä käsittääkseni valmistelu-aika ei ollut yhtään pidempi kuin kaksipäiväisen tapahtumankaan kohdalla. Mahdollista on myös sekin, että näitä kahta, päälle päin samanlaista suur tapahtumaa, joissa kenttätyötä tein, yritetään profiloida erilaisiksi siirtämällä joitain edellisten vuosien Desuconista Desucon Frostbiteen. Pääasiallisestihan eroa yritetään tehdä ohjelmalla. Desucon Frostbiten ohjelma oli suunniteltu ensikertalaisia tapahtumankävijöitä ajatellen (Ovh) ja siten Desucon profiloituu pidempiaikaisille harrastajille.

Kenttätyön aikana tarkastelin, miten vuodenajan muutos vaikutti siihen, kuinka kävijät kokivat tapahtuman ja käyttivät tapahtumapaikkaa ja sen ympäristöä hyväkseen (Kenttämuistiinpanot, s.78-79). Sibeliustalon pihalla oli paljon kävijöitä, joista monet valokuvasivat toisiaan. Näiden ”photoshoottien” järjestäminen, kävijöiden kannalta, tässä tapahtumassa onnistuikin kenties edellisistä tapahtumaa helpommin, sillä ulkona oli kesällä paljon tilaa ja siellä valokuvaus ei häirinnyt ketään. Sisällä valokuvaus-sessioiden järjestäminen onkin kiellettyä paitsi Metsähallissa, jossa toiminta ei aiheuta tukoksia kulkuväylille (Desucon järjestyssäännöt) sekä valokuvauspisteellä, jossa virallinen con-kuvaaja otti valokuvia kävijöiden asuista.

Kiinnitin myös huomiota siihen, että ”iltabileet” oli siirretty toisaalle Sibeliustalolta. Edellisissä Desuconeissa illanvietto on tosin aina järjestetty muualla kuin Sibeliustalolla, joten erikoisuus onkin se, että Desucon Frostbitessa illan tapahtuma järjestettiin itse tapahtumapaikalla. Tämä on loogista mikäli ajattelee, ettei niin monen kävijän tarvitsisi lähteä keskellä talvea tapahtumapaikalta juhlimaan ja vielä sen jälkeen majapaikkaan.



Desuconissa 2012 järjestetty Visual Quest on myös yksi kesä- ja talvitapahtumien tarjonnan eroja. Kyseessä oli Visual Gay-ryhmän järjestämä roolipelin kaltainen ohjelmanumero, johon kuka tahansa sai ilmoittautua. Ilmoittautuneet kävijät suorittivat tehtäviä ympäri tapahtumapaikkaa koko tapahtuman ajan. Ohjelmanpitäjät kertoivat edellisessä Desuconissa pidetyn ”questin” olleen ylisuosittu, jonka vuoksi se ruuhkautui. Tällä kerralla he olivat yrittäneet ottaa tämän huomioon. Myöhemmin jututtaessani ohjelmanpitäjiä uudestaan he myönsivät pelin vetämisen vaativan suurta paneutumista, joten jos he vain jaksavat ja saavat hyvän idean uuden pelin juoneksi, niin myöhemmissäkin Desuconeissa tulee olemaan samanlaista ohjelmaa. Desucon Frostbitessa järjestettiin myös eräänlainen ”aartenetsintä” kävijöille. Kyseessä oli kuitenkin paljon pienimuotoisempi kilpailu, mutta osoittaa, että tapahtumissa on tarjolla monenlaista ohjelmaa (Kenttämuistiinpanot, s.68, 81).

Ohjelmanumeroihin tutustuin nyt edellistä kertaa syvemmin lähinnä harrastajan mielenkiinnosta, mutta myös siksi, että koin joidenkin ohjelmien aiheet tutkimuksen kannalta tärkeiksi. Ohjelmasisällöt, ja sitä kautta ohjelmanpitäjät, kertovat paljon itse harrastusskenestä, jos eivät aivan suoraan, niin ainakin rivien välistä.

Vietin myös jonkin verran aikaa työntekijöiden taukotiiloissa, sekä levätäkseni, että tarkkaillakseni työntekijöitä ja heidän välistä dynamiikkaansa. Paikka oli myös sopiva keskusteluille, sillä se oli hiljaisempi kuin kävijöiden tilat enkä toisaalta häirinnyt kenenkään työntekoa, koska he olivat tauolla.

### **3.3. Haastattelut ja kyselyt**

Teemahaastatteluja olen tehnyt Desucon Frostbite-kenttätyön aikana tapahtuman pääjärjestäjälle, sidosryhmävastaavalle, työvoimavastaavalle, ohjelmavastaavalle ja infovastaavalle sekä yhteistyöjärjestö YAMA:n edustajalle. Teemahaastattelujen syynä oli halu saada syvempää tietoa tapahtumasta järjestäjien näkökulmasta. Valitsin alun perin haastateltaviksi kaikki mainitut, paitsi infovastaavan, sillä heidän toimialueidensa katsoin parhaiten sopivan tutkimukseeni. Olisin mielelläni haastatellut muitakin vastaavia, mutta rajallisen ajan vuoksi päädyin vain näihin muutamaan. Infovastaavan haastattelua minulle tarjottiin yhtäkkiä, joten minulla ei ollut siihen valmista kysymysrunkoa, mutta muiden haastattelujen kysymyksistä löysin joitain sopivia, joilla

sain infovastaavan haastattelusta hyvin kulkevan ja tutkimuksen kannalta informatiivisen.

Näistä Desucon Frostbiten haastattelutilanteista monet käytiin melko äänekkäissä tiloissa, sillä täysin hiljaista paikkaa ei Sibeliustalolta löytynyt. Tämä olisi ollut parempi haastattelujen nauhoitusta ajatellen, mutta huomasin myöhemmin nauhoituksia kuunnellessani, että haastateltavien äänet olivat kuitenkin tallentuneet hyvin ja omakin ääneni kuului, joskin hiljaisempana, sillä olin pitänyt mikrofonia haastateltavien suuntaan. Haastattelupaikat vaikuttivat myös haastattelujen sujuvuuteen, useimmissa tiloissa oli nimittäin hankala sulkea haastattelun ulkopuolisia henkilöitä täysin pois. Kolmessa DF:n haastattelussa haastattelu keskeytyi ulkopuolisen vuoksi, yhdessä tosin haastateltava varmisti vastauksen toiselta henkilöltä. Kahdessa muussa keskeytys oli pikainen, eikä siitä koitunut varsinaista häiriötä haastattelun kululle. Itse asiassa näkisin nämä kohtaukset luonnollisen tilanteen tavoitteluna sekä haastattelutilanteen jännityksen purkuna, pikemminkin kuin haastattelua häiritsevinä tekijöinä. Mielestäni kahden osapuolen välinen tilanne on sujuvampi, jos haastateltava ei yritä sulkea ulkomaailmaa pois vain haastattelijan mieliksi, ja haastattelijalla antaa haastateltavan tehdä nopean kommentin jollekulle muulle haastattelun ulkopuolella.

Toisen kenttätyön aikana tein kaksi haastattelua Kehittyvien conien Suomi ry:n järjestämistä pienemmistä tapahtumista, DesuTalksista ja DesuCruisesta. Toinen haastatteluista on tapahtumien järjestäjän ja toinen kävijän näkökulmasta. Haastattelut olivat strukturoimattomia ja keskustelunomaisia ja myös näissä haastattelu siirtyi kahden henkilön välisestä kolmen keskusteluksi. Päädyin jättämään kysymysrunгон pois haastatteluista, sillä en ensinnäkään ollut ennen kenttätyötä varma, ketä tai keitä tulisin haastattelemaan, enkä siksi tiennyt minkälainen tausta hänellä olisi näiden tapahtumien suhteen. Toisena syynä kysymysrunгон poisjättämiseen oli se, että itse en tiennyt tapahtumista juuri yhtään, joten en olisi osannut kysyä mitään spesifiä. Keskustelunomainen haastattelu kuitenkin toimi, sillä pystyin haastateltavan kertomuksen välillä kysymään mieleeni tulevia jatkokysymyksiä. Tavallaan haastattelut toimivat kuten aiemmat teemahaastattelut, mutta teemoja oli vain yksi ja kysymykset tulivat haastattelusta itsestään. Nauhoitin molemmat haastattelut, aivan kuten aiemmatkin, analyysin ja aineiston käytön helpottamiseksi. Kaikista haastatteluista olen koonnut aineiston, jossa ne ovat sekä kuunneltavina että luettavina versioina.

Kyselylomakkeilla haastattelin kävijöitä saadakseni heidän mielipiteitään tapahtumasta. Tein kyselyitä yhteensä viisikymmentä kappaletta. Tapahtuma oli loppuunmyyty, mikä tarkoittaa, että lippuja oli myyty yli kaksituhatta. Tästä määrästä viidenkymmenen kävijän mielipiteet ovat vain hyvin pieni osa, mutta valitsemallani lomakehaastattelun menetelmällä en muiden haastattelujen ja havainnoinnin lomassa olisi ehtinyt paljon enempää kävijöitä haastatellakaan. Lisäksi näiden viidenkymmenen kävijän vastausten samankaltaisuuden perusteella, sanoisin, että tämä otos kuvaa varsin hyvin kävijöiden yleistä mielipidettä tapahtumasta. Kyselylomakkeilla kysyin myös olisivatko kävijät halukkaita vastaamaan lisäkyselyihin sähköpostilla tai puhelimen välityksellä. Monet tarjoutuivat vastaajiksi, mikäli lisäkyselyiden tarvetta olisi ilmennyt.

Olen jakanut kyselyt vastaajien sukupuolen perusteella ja tehnyt kaksi koostetta vastauksista. Jaoin vastaukset sukupuolen perusteella, sillä vaikka en otakaan tähän tutkimukseen varsinaisesti sukupuolinäkökulmaa, olen jo kandidaatintutkielmassani huomannut miespuolisten harrastajien määrän olevan pienempi kuin naispuolisten, ja tämä seikka on järkevää ottaa huomioon tutkimuksen analyysivaiheessa. Tämä mainittu ero näkyy myös kyselyvastauksissa, ja koen sen melko tärkeäksi huomioksi puhuttaessa esimerkiksi skenen muutoksesta vuosien varrella yliopistomiesten kulttiharrastuksesta nuorempien tyttöjen hallitsemaksi alakulttuuriksi.

## 4. Suomalaiset tapahtumat ja järjestöt

Suomessa on järjestetty tapahtumia jo yli kymmenen vuotta ja muissa maissa vielä kauemminkin. Lisäksi Suomessa on lukuisia paikallisjärjestöjä jotka järjestävät paikallisille harrastajille japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvää aktiviteettia sekä osallistuvat toisinaan tapahtumanjärjestämiseen (YAMAha). Tässä luvussa valotan näiden instituutioiden historiaa sekä sitä, miten ne ovat muokkautuneet nykyisenlaisikseen.

### 4.1. Tapahtumien historiaa

#### 4.1.1. Maailmalle levinnyt ilmiö

Japanilainen populaarikulttuuri on suosittua maailmanlaajuisesti. Olen itse kohdannut suomalaisissa tapahtumissa monia ulkomaisia harrastajia ja nähnyt muun muassa Venäjälläkin pidettävänä tapahtumia. Pisimmät perinteet japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumilla on kuitenkin selvästi Yhdysvalloissa, josta se onkin nykyisessä muodossaan muualle levinnyt. Japanilaiset eivät aiemmin ole aktiivisesti ja tarkoituksenmukaisesti vieneet kulttuuriaan ulkomaille. Muihin Aasian maihin, ensimmäisenä Kiinaan ja Koreaan, se on kuitenkin lähtenyt leviämään niin sanotun kulttuurisen samankaltaisuuden (eng. cultural similarity) tai kulttuurisen läheisyyden (eng. cultural proximity) ansiosta (Wong 2006). Kulttuurien samankaltaisten aspektien vuoksi anime ja manga saatettiin helposti omaksua läheisissä maissa, joissa piirroskulttuuri on lähtenyt samalta pohjalta. Eurooppaan ja Pohjois-Amerikkaan populaarikulttuuri puolestaan levisi aasialaisten maahanmuuttajien mukana ja vahvistui kohdemaiden aasialaisissa yhteisöissä (mt.).

Noin kymmenessä vuodessa tapahtunut kehitys Japanin kulttuuriviennissä on suuri askel maalle, jos ajatellaan olosuhteita, joissa populaarikulttuuri alun perin levisi maailmalle. Vielä senkin jälkeen, kun japanilainen osaaminen piirrosteollisuuden osalla oli tunnustettu, monista tuotteista yritettiin tehdä mahdollisimman ”kulttuurisesti hajuttomia” (eng. culturally odorless), jotta esimerkiksi amerikkalainen yleisö voisi ottaa ne omaksuvammin vastaan (Wong 2006). Tämä ”kulttuurinen hajuttomuus” onkin saattanut olla se syy, miksi japanilainen populaarikulttuuri on saanut niin vahvan

jalansijan maailmalla. Siihen on pystytty samaistumaan missä tahansa maassa, ja hiljalleen vastaanottajat ovat ajautuneet enemmän ja enemmän japanilaiselle alueelle ja luoneet yhä suurempia harrastajayhteisöjä.

Kari Nyysölän (2012) artikkelin ”*Geokulttuuri ja kulttuuri Immanuel Wallersteinin tuotannossa*” perusteella Japanin aktiivisen kulttuuriviennin lisääntyminen saattaa olla merkityksellistä niin ikään koko muulle maailmalle. Nyysölä kirjoittaa Stearnsin (2010) ja Jacquesin (2012) tutkimuksiin pohjaten, kuinka Aasiassa, etenkin Kiinalla sekä Japanilla, on tulevaisuudessa merkittävä osa maailmantaloudessa sekä kulttuurivirtausten monisuuntaistumisessa. Tällä jälkimmäisellä tarkoitetaan, että kulttuuri kulkeutuu myös idästä länteen ja muuallekin, eikä enää pelkästään lännestä muualle maailmaan (vrt. Ruuska 1999). Tästä on jo näkyvissä kehityksen merkkejä, sillä Kiinan ja Japanin taloudellinen nousu on ollut uutisten aiheena jo pitkään. Samalla idästä tulee entistä enemmän kulttuurisia vaikutteita länteen. Näistä populaarikulttuuri on vain yksi esimerkki.

Artikkelissaan Nyysölä viittaa Stearnsiin (2010), kun hän kirjoittaa, että Aasian haasteena nousussa on saada kiinni Yhdysvaltojen pitämä kulttuurinen ylivalta. Tämä on kuitenkin Stearnsin näkökulman mukaan mahdollista ottaen huomioon länsimaisen globaalin kulttuurin nuoren iän verrattuna itämaiseen. Artikkelissa kuvataan osuvasti kuinka tämä uusi globaali kulttuuri ei ole ”kiveen hakattu”, vaan itämaiset perinteet saattavat hyvin ottaa asemansa takaisin maailmantaloudessa. Jos tätä kuitenkin ajatellaan esimerkiksi japanilaisen populaarikulttuurin kannalta, niin kulttuurinen ylivalta saattaa loppujen lopuksi sittenkin jäädä Yhdysvalloille, sillä Japanin kulttuuri, mukaan lukien populaarikulttuuri, on loppujen lopuksi hybridi muista maista tulleista vaikutteista. Joten jos japanilainen populaarikulttuuri valloittaakin maailman, se on silti heijastuma muista kulttuureista ja ikään kuin heijastuu lisää kussakin maassa maan omalla tavalla. Tässä palaan globalisaation käsitteeseen, joka on nimenomaan kulttuurien leviämistä maailmanlaajuisesti ja niiden väritymistä maiden omalla kulttuurilla.

Jatkaakseni Stearnsin (2010) ja Nyysölän (2012) ajatusketjua, aasialainen kulttuuri saattaa hyvinkin nousta amerikkalaisen kulttuurin rinnalle, mutta minkään yhden kulttuurin ylivalta maailmassa on tulevaisuudessa epätodennäköistä. Näin on siksi, että

paikallisesti värittyneet maailmanlaajuiset ilmiöt alkavat olla arkipäivää ja yhä useammat ihmiset ovat kiinnostuneita uusista ja erilaisista kulttuureista. Nämä uudet kulttuurit voivat usein myös sekoittua keskenään sekä liittyä niistä kiinnostuneen henkilön alkuperäiseen kulttuuriin.

Palatakseni japanilaisten populaarikulttuurin leviämiseen maailmalle, avaan seuraavaksi paria käsitettä, jotka kenties auttavat ymmärtämään Japanin viime aikojen nopeaa nousua. Nykyään kulttuuriviennillä on Japanissa suurempi merkitys kuin aiemmin, ja etenkin populaarikulttuuristen ilmiöiden tuonti länsimaihin on helpottanut Japanin avautumista maailmanmarkkinoille ja myös lisännyt maan taloudellista asemaa. Termiä ”soft power” käytetäänkin kuvaamaan arvostusta ja vaikutusvaltaa, jota populaarikulttuuri ja etenkin anime on Japanille tuonut (Valaskivi 2009). Lisäksi Japanin hallitus on 2000-luvulla itsekkin alkanut tietoisesti käyttää ilmaisua ”Cool Japan”, kertomaan japanilaisen kulttuurin trendikkyudesta ulkomailla ja sen Japania hyödyttävästä vaikutuksesta (mt.). Osana tätä ”Cool Japan”-ilmiötä voi nähdä Japanin kansainvälisen televisiokanavan NHK Worldin. Kanavan internetsivujen mukaisesti NHK Worldin tarkoituksena on edistää japanilaisen kulttuurin tuntemusta maailmalla sekä Japanin ja ulkomaiden välistä kulttuurivaihtoa. Eräänä tarkoituksena on myös luoda maiden välisiä ystävyyssuhteita. Suomessakin näkyvällä kanavalla näytetään monia ohjelmia, jotka esittelevät japanilaista kulttuuria, mukaan lukien populaarikulttuurin.

Lisäksi kanavalla näytetään myös ”talk show”-tyyppistä ohjelmaa, jonka nimenä on juuri ”cool japan”. Ohjelmaan otetaan alle vuoden Japanissa asuneita ulkomaalaisia keskustelemaan japanilaisten isäntien kanssa milloin mistäkin aiheesta, jonka katsotaan olevan suosittua muissa maissa. Ohjelman internetsivujen mukaisesti ”Cool Japan selvittää, mikä tekee Japanista suosittu<sup>5</sup> tarkastelemalla erilaisia kulttuurisia aiheita, kuten ruoka, muoti tai televisio. Internetsivuilta myös käy ilmi, että ohjelman nimi on valittu tietoisesti juuri ”Cool Japan”-ilmiötä tukemaan.

Monet länsimaalaiset harrastajaskeneä tuntemattomat saattaisivat varmasti yllättyä tiedosta, että japanilaisen populaarikulttuurin asema (etenkin katumuodin ja musiikin

---

<sup>5</sup>Kirjoittajan käännös. Alkuperäinen teksti: ”COOL JAPAN - Discovering what makes Japan cool!”

osalta) kotimaassaan on osin lähestulkoon vastakulttuurinen ja suuren väestönsan oudoksuma. Alakulttuurisen asemansa se on saavuttanut vasta lännessä, ja etenkin Yhdysvalloissa (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.5). Tämän vuoksi esimerkiksi cosplay (eng. sanoista costume ja play tai role play), vaikka myös Japanissa suosittua, on saavuttanut suuremman suosion Yhdysvalloissa ja vaikkapa Suomessa. Cosplay on itse asiassa kulkeutunut Japaniin, kuten muuallekin maailmaan Yhdysvalloista ja tämä, sekä yleisjapanilainen väheksyvä asenne erilaisuutta ja ryhmästä poikkeavuutta kohtaan kenties selittävät, miksi cosplay ei ole saavuttanut yhtä suurta jalansijaa Japanissa (Winge 2006). Yhdysvalloissa cosplaylla kuten harrastajatapahtumillakin on perinteet science fiction-harrastuksessa ja Star Trek tv-sarjan kannattajia pidetään näiden alkuun saattajina, tai kuten Roland Kelts (2006, s.155) mainitsee, alkuperäisinä otakuina. Koska cosplay oli Yhdysvalloissa jo tunnettu harrastus, ei sen nouseminen esiin japanilaisen populaarikulttuurin yhteydessä ollut mitenkään odottamaton käänne.

Suomessa tunnetun ”con-kulttuurin” voi olettaa olevan lähtöisin juuri Yhdysvalloista. Jo 1960- ja -70-luvuilla Yhdysvalloissa alkoi olla science fiction- ja fantasia-harrastajien tapahtumia, joihin monesti pukeuduttiin tv-sarjojen hahmoiksi (Winge 2006). Ensimmäinen suuri pelkästään animelle ja mangalle omistettu tapahtuma järjestettiin Yhdysvalloissa kuitenkin vasta 1991 (Anime and Manga Timeline 2006). Sitten Kaliforniassa on järjestetty vuosittain suur tapahtuma nimellä Anime Expo, joka tunnetaan hyvin maailmanlaajuisesti, sillä se on kasvanut maailman suurimmaksi japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumaksi. Alun perin melko pienen ryhmän yhden päivän kokoontuminen on venynyt neljän päivän suur tapahtumaksi, johon ottaa osaa suuret määrät animetuottajia, mangakustantajia sekä japanilaisia artisteja, puhumattakaan useista tuhansista kävijöistä. Anime Expo on jättänyt taakseen jopa japanilaiset anime- ja mangatapahtumat, joista Tokyo International Anime Fair piti maailman suurimman tapahtuman titteliä ennen harrastuksen kasvamista Yhdysvalloissa (Kelts 2006, s.148.) Näiden kahden tapahtuman tärkeimpänä erona voisi kuitenkin pitää kävijöiden osallistumista tapahtumaan. Siinä missä amerikkalaiset ovat osaltaan tuottamassa tapahtuman yleisilmettä cosplay-asuillaan, ja saavat siihen tapahtumanjärjestäjien taholta suurta kannatusta, Tokion IAF-tapahtumassa moinen on kiellettyä (mt.). Muitakin eroja maiden välillä on cosplayn saralla. Amerikkalaisessa skenessä cosplay on varsin rentoa ja humoristista. Hahmon tarkkaa toteuttamista ei

vaadita. Japanissa puolestaan pukuilijat noudattavat tiukemmin esikuviansa malleja (Winge 2006.)

Japanissa on useita muita tapahtumia IAF:n lisäksi, joissa cosplay-pukuihin pukeutuminen on sallittua, mutta nämä tapahtumat ovat usein hyvin pieniä (Kelts 2006, s.148). Yksi näitä merkittävämpi cosplayn saralta amerikkalaisvaikutteinen tapahtuma on vuonna 2004 ensimmäisen kerran pidetty Anime Expo Tokyo. Tapahtuma oli ensimmäinen amerikkalaistyypinen tapahtuma Japanissa (Anime and Manga Timeline 2006). Tässä katson amerikkalaistyyppiseen tapahtumaan kuuluvan ennen kaikkea cosplayn tapahtuma-alueella. Monesti Japanissa pukuilu on jopa kiellettyä tapahtuma-alueen ulkopuolella (Winge 2006). Tämän käytännön juuret ovat japanilaisessa ajattelumallissa, jossa yhteisö menee yksilön edelle (mt.). Pukeutumisella on maan kulttuurissa tärkeä merkitys eri ihmisryhmien välisen eron luomisessa (esimerkiksi lukiolaiset, yliopistolaiset ja ”valkokaulustyöläiset”), siksi katsoisin, että erilainen pukeutuminen koetaan helposti oman ryhmän rajoja loukkaavaksi.

Suur tapahtumien lisäksi Yhdysvalloissa on monenlaista muutakin japanilaiseen kulttuuriin liittyvää tapahtumaa. NHK World-kanavalla lähetetty japanilainen musiikkipainotteinen ohjelma J-MELO teki vuonna 2011 kaksi erikoisjaksoa Los Angelesista, jossa järjestetään monia näistä tapahtumista. Ohjelma on, kuten mainitsin, musiikkipainotteinen viihdeohjelma, mutta toisinaan se näyttää dokumentaarisia erikoisjaksoja musiikista eri puolella maailmaa. Ohjelma on englanniksi puhuttu, joten sen aiottu yleisö on ulkomaalaiset, jotka ovat kiinnostuneet Japanista. Tämän vuoksi ohjelmassa näytetään ja kuullaan lähestulkoon pelkästään japanilaisia artisteja ja japanilaista musiikkia. Tämä pätee myös maailmalta tehtyihin erikoisjaksoihin. ”J-MELO in LA”-jaksoissa näytettiin muun muassa ”Nisei Week”-tapahtuma, joka järjestetään japaninamerikkalaisten toimesta. Tässä katutapahtumassa esitellään japanilaista kulttuuria ja populaarikulttuuria amerikkalaisille. Samankaltainen tapahtuma on ”Red and White Singing Contest”, jossa lauletaan japanilaisia lauluja. Suurin osa esiintyjistä on amerikanjapanilaisia, mutta myös Japanista kiinnostuneet amerikkalaiset ovat osallistuneet. Japanilaista populaarikulttuuria esiintyy myös muissa muodoissa. Etenkin japanilaisten yhtyeiden konsertteja pidetään paljon ja onpa kaupungissa myös yksi radiokanava pelkästään japanilaiselle musiikille. Myös anime- ja manga-tuotteisiin erikoistuneita kauppoja esitetään olevan paljon



(Tutkimuspäiväkirja, s 12,15.)

Suomalaiset, aktiivisesti skenen muutoksia maailmalla seuraavat, tapahtumanjärjestäjät saavat myös monet ideoistaan Yhdysvalloista, sillä siellä tapahtumanjärjestämisellä on pitkät juuret (Ivh), joten tapahtumanjärjestämisen taito on ehtinyt kehittyä. Varsinaista yhteistyötä maiden välillä ei kuitenkaan käydä, vaan tapahtumista saatuja hyviä ideoita sovelletaan omalla tavalla (Ivh). Suomalaisten tapahtumien edeltäjät löytyvät myös usein Yhdysvalloista. Tietenkin kaikkien conien lähtökohtana ovat suomalaiset science fiction-tapahtumat, jotka puolestaan ovat lähtöisin amerikkalaisesta harrastajaskenestä, mutta pienemmät ja erikoisemmat tapahtumat eivät ole tulleet näiden yhteydessä. DesuCruise-tapahtuman formaatti esimerkiksi on melko erikoinen ja samankaltaisia tuskin montaa on pidetty, mutta Yhdysvaltojen science fiction-harrastajat ovat laivalla pidettävän tapahtuman jo ehtineet järjestää. Myös Desu Talks-tapahtumalla on juuret maailmalla. TED talks-tapahtumien (Technology, Entertainment, Design<sup>6</sup>) formaatti on Suomessa sovellettu japanilaiseen populaarikulttuuriin (järjest. haast.).

Näin esitettynä Suomen tapahtumaskeneä voisi pitää pienempänä versiona amerikkalaisesta, mutta täällä, kuten Yhdysvalloissakin, japanilainen populaarikulttuuri on värittänyt maan oman kulttuurin mukaan. Cosplaylla on suuri asema pohjois-amerikkalaisissa tapahtumissa. Tämä toimii esimerkkinä kuinka japanilainen populaarikulttuuri on värittänyt Yhdysvalloissa omanlaisekseen. Suomessa tämä värittyminen ei ehkä näy näin suuressa mittakaavassa, mutta tämänkin maan tapahtumissa populaarikulttuurit yhdistyvät. Nostan tässä esille Desucon 2012-tapahtumassa pienenä yksityiskohtana näkyneen kyltin, joka ilmoitti uudesta tanssipelikappaleesta (Liite 5). Kyltissä, joka pikemminkin oli tietokoneelta paperille tulostettu ilmoitus, luki ”Furontosaido orii nyt tanssipelissä”. Kyseessä on japanilaisittain kirjoitettu ”Frontside ollie”, suomalaisen laulajan Robinin läpimurtokappale, josta tuli nopeasti suosittu Suomessa. Nyt se on päässyt osaltaan antamaan kulttuurisen leimansa suomalaiseen anime- ja manga-tapahtumaskeneen. Tätä edeltävänä samanlaisena esimerkkinä voisi pitää ”Ievan polkka”-kappaletta, josta on tehty youtube-video. Videolla on animetyyliin piirretty tyttö, joka heiluttaa purjoa ja taustalla soi suomalainen polkkamusiikki. Tästä purjosta tulikin pitkäaikainen sisäpiirin

---

<sup>6</sup> <http://www.ted.com/pages/about>. Vuodesta 1984 järjestetyt ilmaistapahtumat tuovat kiinnostuneille kuuntelijoille puhujiksi oman alansa asiantuntioita.

vitsi, ja niitä näki usein tapahtumissa.

Muissakin maissa japanilainen populaarikulttuuri on muokkautunut kulttuurien yhteentörmäyksessä. Kävijät saattavat harrastaa cosplayta olennaisena osana tapahtumia ja ohjelmisto voi monissa maissa olla samankaltainen, esimerkiksi cosplay-kilpailujen, animen katselun ja keskustelupaneelien osalta. Tapahtumissa saattaa kuitenkin usein olla pieniä edellä mainitun kaltaisia yksityiskohtia, jotka kertovat järjestäjään kulttuurista.

Tätä kulttuurien kohtaamista ja toisaalta myös tapahtumien samankaltaistumista edistää tapahtumien välinen yhteistyö. Desu-tapahtumien järjestäjien kanssa varsinaista yhteistyötä tekevät monet muut pohjoismaiset conit ja järjestäjien aikomuksena onkin tiivistää tätä yhteistyötä muun muassa pohjoismaisella cosplayn mestaruuskilpailulla (Nordic Cosplay Championships) (Svh). Desucon Frostbitessa vierailijoita oli Ruotsin ja Tanskan tapahtumista. Myös toisen kenttätyön aikana tapasin erään tanskalaisen vierailijan, joka oli tullut Genki-tapahtumasta ”vaihtoon” Desuconiin oppiakseen suomalaisista tapahtumista (Kenttämuistiinpanot, s.72). Hän kertoi, että myös Suomesta käy tapahtumanjärjestäjiä Tanskassa, niin ikään oppiakseen lisää ja saadakseen uusia ideoita tapahtumien kehittämiseen. Keskustelin hänen kanssaan hetken suomalaisten ja tanskalaisten tapahtumien ja harrastajien eroista, joita hänen mielestään löytyikin muutamia. Tanskassa harrastajat ilmeisesti pukuilevat, eli harrastavat cosplayta, joko yksin tai kahdestaan, mutta hän koki, että suomalaiset tekevät niin mieluummin useamman hengen joukoissa. Lisäksi hän sanoi Tanskan tapahtumien ohjelmiston koostuvan enemmän peleistä ja vastaavista, ennemmin kuin luennoista ja paneeleista. Tätä aspektia hän ihastelikin Desuconissa, vaikka ei kielen vuoksi ymmärtänytkään mitään muista kuin erityisvierashaastatteluista, jotka yleensä käydään joko englanniksi tai japaniksi ja tulkataan suomeksi (mt.)

Myös muualla Aasiassa, kuten Thaimaassa, Kiinassa ja Etelä-Koreassa japanilainen populaarikulttuuri on suosittua ja tapahtumat yleisiä. NHK World-kanavalla onkin esitetty monia katsauksia muiden Aasian maiden kiinnostuksesta japanilaiseen populaarikulttuuriin. Eräs ohjelma esitteli kolmipäiväistä Bangkokissa järjestettyä Thai-Japan-nimistä anime ja musiikki-festivaalia, sekä japanilaisen populaarikulttuurin suosiota maassa yleensäkin. Ohjelmassa kerrottiin Thaimaassa suosituinta olevan

anime-sarjojen musiikit ja ääninäyttely, mutta sijaa löytyi myös japanilaisille videopeleille ja mangalle. Myös cosplayn kerrottiin olevan suosittu sen luoman erilaisuuden tunteen vuoksi. Paikalliset tapahtumat puolestaan ovat lähteneet japanilaisesta populaarikulttuurista ja sen saamasta suosiosta, mutta niitä sävyttää thaimaalainen kulttuuri, jonka vuoksi paikallinen harrastus on muokkautunut aivan erilaiseksi kuin esimerkiksi Suomessa (Tutkimuspäiväkirja, s.3-4.)

Kiinalaisia harrastajia käsitteli puolestaan NHK World-kanavalla näkyvä ohjelma *China Wow!*. Syksyllä 2011 lähetetty ohjelma esitti pioneerien harrastaneen japanilaista populaarikulttuuria jo lähes kymmenen vuotta. Eräs näistä harrastajista kertoo haastattelussaan osallistuvansa pienimuotoisiin cosplay-tapaamisiin. Ohjelmassa myös näytettiin Vocaloid-hahmoa<sup>7</sup> pukuileva harrastaja, joka esiintyy pienimuotoisille yleisöille japaniksi, ja levittää siten tietoutta harrastuksesta. Pukuilu on harrastajille itseilmaisun keino, ja fanituotteiden omistaminen statuksen symboli. Anime- ja manga-tavaroita tulvillaan olevia kauppoja ilmeisesti on Kiinan suurkaupungeissa paljonkin. Suosittuja tapaamispaikkoja harrastajille kerrotaan olevan maid-kahvilat, joissa tytöt palvelustyöksi pukeutuneina tarjoilevat asiakkaille. Kahvilat eivät ilmeisestikään ole suosittuja vain asiakkaiden, vaan myös työntekijöiden keskuudessa. Tarjoilijat kertovat työskentelevänsä siellä juuri söpöjen asujen vuoksi (Tutkimuspäiväkirja, s.9-10.)

Esimerkkinä japanilaisen populaarikulttuurin leviämisestä toimii myös kiinalaisten nuorten perustamat yhtyeet, jotka esittävät versioita anime-sarjojen musiikeista. Yhtyeet esiintyvät ilmaiseksi ja lähinnä lapsille tarkoitetuissa pienimuotoisissa tilaisuuksissa. Musiikki kiehtoo harrastajia erityisesti siksi, että se eroaa paljon kiinalaisesta populaarimusiikista (Tutkimuspäiväkirja, s.9-10.)

Kiinan ja Japanin riitaisan historian huomioon ottaen ei uskoisi, että japanilainen populaarikulttuuri on tullut maassa niin suosituksi, mutta myös rajoituksia on. Kiinan hallitus on esimerkiksi kieltänyt animen *prime time* tv-lähetykset. Lisäksi se protestoi harrastajien tekstittämien sarjojen levitystä internetissä ja pitää sitä laittomana

---

<sup>7</sup> Vocaloid on Yamahan kehittämä äänipankkiohjelma, jonka avulla tietokoneella tehdyt äänet saadaan lauluiksi (<http://www.emusician.com/news/0766/humanoid-or-vocaloid/140404>). Yamaha on kaupallistanut vocaloid-äänet ja jokaiselle on luotu oma 3D-hahmon (<http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/11/japanese-pop-star-takes-the-stage-as-a-3-d-hologram.html>).

(Tutkimuspäiväkirja, s.9-10.) Samanlainen ongelma tosin on jokaisessa maassa, mikäli sarjojen tekstittäjät eivät ole saaneet oikeuksia sarjaan. Tämä puolestaan on epätodennäköistä, sillä oikeuksien hankkiminen Japanista on vaativaa, eikä monella ole halua siihen ryhtyä (Pikkarainen & Tahvanainen 2011).

China Wow!-ohjelma ei myöskään maininnut mitenkään suurempia harrastajatapahtumia. Tämä ei tietenkään tarkoita etteikö niitä Kiinassa järjestettäisi, mutta luultavasti ei yhtä paljon kuin vaikka Suomessa tai Yhdysvalloissa. Sen sijaan ohjelma korosti internetiä harrastuksen mahdollistajana ja vanhojen rajojen murtajana, vaikka internetin käyttö Kiinassa onkin tiukasti valvottua. Kiinalaisten harrastajien mielestä kuitenkin internetissä maantieteelliset rajat murtuvat ja uudenlainen käsitys muista maista, tässä tapauksessa Japanista syntyy. Kiinan nuoret näkevät Japanin vapaampana, kenties juuri populaarikulttuurin kautta ja siten oppivat suhtautumaan maahan eri tavalla kuin vanhemmat sukupolvet.

Etelä-Koreassa japanilainen populaarikulttuuri ja erityisesti japanilainen musiikki on suosittua. Ilmeisesti myös *k-pop* on todella suosittua Japanissa (Tutkimuspäiväkirja, s.14). Vuonna 2011 pidettiin Tokiossa festivaali, jossa esiintyjä oli molemmista maista. Tapahtuman tarkoituksena oli edistää kulttuurivaihtoa maiden välillä. Eteläkorealaisten idoli-ryhmien suosio Japanissa on mielenkiintoista, sillä, käsittääkseni idoli-kulttuuri on alun perinkin Etelä-Koreaan tullut Japanista. Japanilaisvaikutteisine lauluyhtyeineen Etelä-Korea on myös muualla maailmalla noussut todella suosituksi, ja jopa Suomesta löytyy musiikin kannattajia. Tämän tutkimuksen tekovaiheessa nousi maailmalla erittäin suosituksi eteläkorealaisen yhtyeen PSY:n kappale ”Gangnam Style”. Suosiota voisi ajatella lähes läpimurtona ainakin Suomessa, jossa eteläkorealaisten artistien kappaleet eivät tätä ennen ole soineet soitettumpien kappaleiden joukossa valtakunnallisilla radiokanavilla<sup>8</sup>.

Seuraavaksi käsittelen japanilaisen populaarikulttuurin harrastusta Suomessa. Tarkastelen tapahtumien tuloa Suomeen ja niiden muuttumista science fiction-skenen sisäisestä ryhmästä omiksi tapahtumikseen, joiden kävijämäärät ovat räjähdysmäisesti nousseet.

---

<sup>8</sup>Radiokanava Voicen artistilista. <http://www.voice.fi/soittolista/?k=P>

#### 4.1.2. Suomen harrastajaskenen kehitys

Harrastajatapahtumia on Suomessa järjestetty jo pitkään. Muun muassa science fiction-harrastajat ovat kokoontuneet jo vuodesta 1982, jolloin järjestettiin ensimmäinen scifi-tapahtuma King-con (Hirsjärvi 2009, s.169). Kahdeksankymmentäluvulla Suomessa oli myös anime- ja manga-harrastajia, mutta harrastus oli vielä niin vähäistä, että erillisiä tapahtumia ei järjestetty (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.10). Anime- ja manga-tapahtumat nousivatkin esille ikään kuin scifi-tapahtumien sivussa, sillä scifi-lehdessä *Tähtivaeltaja* alettiin jo 90-luvulla tuoda animea ja mangaa ihmisten tietoisuuteen (Hirsjärvi 2009, s.173).

Vuonna 1999 järjestettiin Turussa Suomen ensimmäinen Animecon. Tapahtuma järjestettiin scifi-harrastajien tapahtuman Finncon-Euroconin yhteydessä (Hirsjärvi 2009, s.173.) Seuraava Finncon-Animecon järjestettiin vasta vuonna 2003 ja sitä seuraava vuonna 2004. Tämän jälkeen tapahtumat on järjestetty yhdessä vuosina 2006-2009 sekä 2011. Kesällä 2012 Finncon ja Animecon järjestettiin ensimmäisen kerran erillisinä tapahtumina. (Animeunionin kotisivut) Pääasiallisena syynä tähän oli harrastajamäärien kasvu etenkin japanilaisen populaarikulttuurin skenessä (Hirsjärvi 2009, s.173). Vuonna 1986 debytoinut, mutta maksuttomana tapahtumana vasta vuodesta 1989 järjestetty Finncon (mt., s.172) keräsi kesäisin yhteen tuhansia scifi-harrastajia. Kun näihin lukuihin lisättiin 2000-luvulla räjähdysmäisesti noussut anime- ja manga-harrastajien määrä, seurauksena oli vuoden 2008 Tampereella järjestetty noin 9000 kävijän tapahtuma<sup>9</sup>, joka sai päättäjät pohtimaan erillisiä tapahtumia (Hirsjärvi 2009, s.172 ja Valaskivi 2009, s.34). Vuonna 2012 Animecon järjestettiin ensimmäisen kerran itsenäisenä tapahtumana. Siitä tehtiin maksullinen ja lippuja varattiin 3000:lle kävijälle (Animecon IX kotisivut). Desucon 2012:ssa jututtamani Animeconin edustajat sanoivat odottavansa 3000–5000 kävijää (Kentämuistiinpanot s.74), joten luultavasti myös tapahtumapaikan ulkopuolelle odotettiin harrastajia kokoontumaan pienimuotoisiin ”miitteihin”.

---

<sup>9</sup>Tampere-talossa oli heinäkuun kaksipäiväisen tapahtuman aikana noin 7000-8000 kävijää ja sen viereisessä Sorsapuistossa noin 1500 lisää. Noin 2/3 oli japanilaisen populaarikulttuurin harrastajia, mutta oletettavasti moni scifi-harrastaja tunsii tapahtuman sopimattomaksi itselleen, juuri lisääntyneiden anime- ja manga-harrastajien vuoksi ja saattoi sen vuoksi jättäytyä pois tapahtumasta. (Hirsjärvi 2009, s.173 & 238)

Finnconin tapahtumanjärjestäjien alkuperäinen tavoite oli kouluttaa uusia tapahtumanjärjestäjiä anime- ja manga-harrastajista (Hirsjärvi 2009, s.240). Tämän voi katsoa onnistuneen, sillä Animeunionin kotisivuilla listataan 15 tapahtumaa vuodelle 2012. Animeunionin sivuilla pyritään ilmoittamaan kaikista järjestettävistä japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumista sekä kirjaamaan myös näistä jokainen menneiden tapahtumien listaan. Listassa ei kuitenkaan ole oman kokemuksen mukaan kaikkia Suomessa järjestettyjä tapahtumia, mutta se toimii hyvänä suuntaviittana tapahtumien määrän nousulle. Sitä mukaa kun tapahtumat ovat lisääntyneet, myös tapahtumanjärjestäjien määrä on noussut. Katja Valaskivi kirjoittaa (2009), että pitkään tapahtumia ja muuta fanitoimintaa organisoii pieni ryhmä jonka jäsenet olivat enimmäkseen miehiä. Nykyään lähes jokaisella tapahtumalla on oma järjestäjäporukka, joka sekin itsessään on kohtuullisen suuri, ainakin suurimmissa tapahtumissa (Liite 6 kuvaa Desucon 2012:sta järjestäjiä).

Pitkään tapahtumia järjestettiin vain suurimmissa kaupungeissa, kuten Helsinki, Turku ja Tampere. Harrastuksen levitessä tapahtumakaupunkien joukkoon nousivat muualla Kuopio, Lahti, Pieksämäki, Kemi ja Joensuu<sup>10</sup> Jotkut tapahtumista vaihtavat järjestyspaikkaa kerta toisensa jälkeen. Saman kaupungin sisällä tähän voi tietysti syynä olla, se ettei sama tapahtumapaikka ole toisella kerralla vapaana, vaan sinne on varattu jotain muuta toimintaa. Entäpä sitten kun tapahtuma siirtyy kokonaan toiseen kaupunkiin? Animecon on tehnyt tällaista vaellusta jo ensimmäisestä kerrasta, ja nykyisin muutama muukin tapahtuma vaihtelee tapahtumakaupunkiaan. Tapahtumanjärjestäjät saattavat näin houkutellessa uusilta paikkakunnilta uusia kävijöitä tai muuten vain levittää tietoutta harrastuksesta ja tapahtumista.

Suurin osa nykyisin järjestettävistä tapahtumista on vuosittaisia, kuten Desu-tapahtumat. Lisäksi ainakin Chibiconia järjestetään kaksi kertaa vuodessa. Vastaavasti joukossa on kertaluontoisiakin tapahtumia, useita näistä on kuitenkin tapahtumien internetsivujen mukaan järjestetty useamminkin, mutta niitä ei ole Animeunionin sivuilla listattu, sillä kuten mainitsin, kyseinen lista ei ole täydellinen listaus Suomen tapahtumista. Kuitenkin ainakin yksi näistä on varmasti vain yhden kerran tapahtuma.

---

<sup>10</sup>Tapahtumat löydetty Animeunionin kotisivujen kautta.

Vuonna 2010 järjestettiin pienimuotoinen Saunacon (Animeunionin kotisivut). Käsittääkseni Saunacon ei kuitenkaan ollut suur tapahtuma vaan pikemminkin harrastajien keskinäinen "miitti", joka muistutti enemmän saunailtaa kuin suur tapahtumaa. Saunacon oli kuitenkin avoin kaikille ja siitä ilmoitettiin Animeunionin kotisivuilla, joita suurin osa harrastajista lukee. Myös Animeunionin sivuilla oleva linkki tapahtuman omille sivuille on epäkunnossa, josta voi päätellä, ettei tapahtumaa ole enää järjestetty.

Alkuun tapahtumat olivat maksuttomia, mutta yhä useampi on nykyään tullut maksulliseksi. Jopa Animecon, joka Finnconin yhteydessä oli ilmainen tapahtuma on ottanut pääsymaksut käyttöön (Hirsjärvi 2009). Finncon kuitenkin jatkaa vanhalla linjallaan ilmaisena (Kenttämuistiinpanot, s.74). Pääsylippujen tulon pääasiallinen syy on varmasti se, että kävijämäärää halutaan rajoittaa. Tapahtumapaikkojen paloturvallisuusmääräykset eivät salli tapahtumiin laskettavan määrättömästi ihmisiä, joten kalliitkin pääsyliput rajoittavat halukkaita. Tosin ainakin Desuconin tapauksessa on lippujen loppuunmyynnin jälkeenkin tullut tiedusteluja ylimääräisistä lipuista (järjest.haast.) Toinen syy pääsymaksulle on tapahtumien järjestämisestä koituvat kulut. Desucon rahoittaa suuren osan kuluistaan pääsylipputulolla ja yhteistyökumppanien ansiosta joitain kuluja myös vähennetään (Svh). Suurimmat tapahtumat eivät luultavasti pystyisikään ylläpitämään korkeaa tasoaan, ellei tapahtumilla olisi pääsymaksua.

## **4.2. Yhdistykset, historia ja yhteisöllisyys**

Suomessa toimii tai on toiminut Animeunionin kotisivujen mukaan kaksikymmentä japanilaisen populaarikulttuurin paikallista harrastajayhdistystä. Ensimmäinen vieläkin toimiva yhdistys Otakut perustettiin vuonna 1996 (yhdistyksen kuvaus kotisivuilla) ja vielä vuonna 2009 sillä oli jäseniä noin 700, mikä teki siitä alan suurimman yhdistyksen (Valaskivi 2009, s.29). Yhdistys perustettiin Teknillisen yliopiston ylioppilaskunnan yhteyteen ja jäsenet olivat ensisijaisesti yliopistossa opiskelevia miehiä, kuten alan harrastajat tuohon aikaan muutenkin (mt.). Samoihin aikoihin Otakut-yhdistyksen kanssa perustettiin toinenkin yhdistys MAY ry, jolla oli jäseniä ympäri Suomea (mt.). MAY:n kotisivujen mukaan yhdistyksellä ei ole tällä hetkellä toimintaa, vaikka se

Animeunionin sivuilla vielä mainitaankin, mutta vuosina 1996-2001 yhdistys julkaisi Kanhoku-nimistä jäsenlehteä. Lehti julkaisi harrastajien tuottamaa materiaalia mukaan lukien kuvia ja arvosteluja (yhdistyksen internetsivut.)

Suurin osa yhdistyksistä on perustettu 2000-luvulla (Valaskivi 2009, s.30), harrastuksen suosion noustessa. Yhdistykset toimivat paikallisesti, kotipaikkakunnat on ilmoitettu Animeunionin internetsivuilla. Toiminta monilla yhdistyksillä on pääasiassa anime-illoja sekä peli-illoja. Jotkut yhdistyksistä järjestävät myös harrastuspäiviä, jolloin jäsenet tutustuvat toisiinsa jonkin toiminnan äärellä, sekä japanilaiseen kulttuuriin liittyviä tapahtumia, joissa esitellään japanilaista kulttuuria laajemminkin (mt.)

Paikallisyhdistykset muodostivat vuonna 2002 Animeunionin, joka toimii periaatteessa kanavana kaikille harrastajille (Valaskivi 2009, s.31). Animeunionin sivuille on linkitetty yhdistysten kotisivut sekä erilaisia Japaniin liittyviä suomalaisia foorumeita. Sivuilta löytyy myös, kuten olen jo maininnut, lista Suomessa järjestettävistä tapahtumista. Harrastukseni alussa sivujen löytyminen tuntui kuin lottovoitolta, sillä se avasi kerralla uusia näkymiä ja mahdollisuuksia harrastaa. Vieläkin käytän sivuja alkupisteenä, kun haluan siirtyä jonkin tapahtuman, yhteisön tai foorumin sivuille.

Järjestöjä ja yhteisöjä sekä näiden toimintaa esiintyy myös runsaasti internetissä. Monet yhteisöt ovat keskustelufoorumeita japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille (Valaskivi 2009, s.31), joilla harrastajat voivat keskustella yhteisistä kiinnostuksenkohteistaan. Internetfoorumit ovat Suomessa erittäin hyvin tarkentuneet palvelemaan juuri tietystä japanilaisen populaarikulttuurin osa-alueesta kiinnostuneita. Eräs näistä foorumisivustoista on Aniki.fi, jossa voi keskustella kaikesta mahdollisesta animeen ja mangaan liittyvästä. Lisäksi sivustolta saan tietoa niin paikallisyhteisöistä kuin harrastajatapahtumistakin sekä tuotteiden ostamisesta ulkomailta, mikäli Suomen markkinoilta ei löydy jotakin tiettyä tuotetta<sup>11</sup>. Muita erikoistuneita keskustelufoorumeita ovat muun muassa Cosplay Finland, joka on lähinnä cosplaysta kiinnostuneille, Enfant Terrible, jossa voi keskustella katumuodista, sekä J-rock Suomi, joka puolestaan on musiikista kiinnostuneille. Viimeisin myös järjestää Suomessa japanilaisten artistien konsertteja (mt.) Kupoli ry aloitti niin ikään virtuaaliyhteisönä,

---

<sup>11</sup><http://www.aniki.fi/>



josta vuonna 2008 perustettiin rekisteröity yhdistys. Kupoli on keskustelualue, mutta tarjoaa myös uutispalvelua, digitaalisia piirustuslustoja ja IRC-kanavan. Lisäksi Kupolin sivustolla julkaistaan impromangaa, manga- ja animearvosteluja sekä raportteja menneistä tapahtumista (Valaskivi 2009, s.31.)

Kaarina Nikunen kirjoittaa artikkelissaan ”Televisio ja fanius - verkon varassa?” (2008) edellisenkaltaisten internetyhteisöjen sekä fanisivustojen mahdollistaneen sen, että harrastajat voivat ottaa osaa julkiseen keskusteluun lähtemättä yksityisen piiristä. Tämä mahdollistaa harrastajayhteisöjen kasvun ja uusien verkostojen synnyn sekä ylipäättään koko harrastajuuden (mt.). Tästä seuraavana askeleena suurissa yhteisöissä tulee tarve tapaamispaikoille ja harrastajatapahtumille, jotka luovat aivan erilaista yhteisöllisyyttä, kun monet yhteisöt kerääntyvät samaan paikkaan.

Ensimmäisen kenttätyön aikana haastattelin helsinkiläisen anime- ja mangaseuran edustajaa heidän toiminnastaan sekä yhteistyöstä tapahtumien kanssa. Helsinkiläinen YAMA, eli yliopiston anime- ja mangaseura on perustettu vuonna 2003 Helsingin yliopiston yhteyteen, joskin yliopiston ulkopuolisetkin saavat liittyä seuraan. Jäsenlistaan onkin kertynyt nimiä jo kolmisensataa, joista vähintään puolet on, ja sääntöjen mukaan pitääkin olla, yliopistolaisia. Aktiivisesti toimintaan osallistuu kuitenkin vain noin viisikymmentä henkeä. Viikoittain kokoontuva seura katselee yhdessä animea vaihtelevalla temalla ja pari kertaa vuodessa se järjestää myös pelitapahtumia, jotka kestävät koko viikonlopun vuorokauden ympäri. Tärkeä aktiviteetti YAMA:lle on myös Desu-tapahtumien järjestäminen ja merkittävä määrä tapahtumien järjestäjistä ja vastaavasta työvoimasta onkin YAMA:n jäseniä. Koska monet näistä henkilöistä ovat myös Kehittyvien conien Suomi ry:n jäseniä, yhteistyö on lähes väistämätöntä. Desucon on kuitenkin ensimmäinen ja ainoa tapahtuma jonka kanssa YAMA on virallisesti vuodesta 2010 saakka ollut yhteistyössä (YAMAh.) Yhteistyö näkyy niin tapahtumissa kuin niiden ulkopuolellakin, sillä seura varastoi KCS ry:n tapahtumanjärjestämiseen liittyvää laitteistoa tapahtumien välillä (Svh). YAMA saa puolestaan toimintakalenteriinsa yhteistyöstä merkinnän.

Seuran välittömässä tulevaisuudessa toiminta tulee näyttäytymään melko samanlaisena kuin tähänkin asti (YAMAh). Helsingin yliopiston anime- ja mangaseura ei juuri poikkea muista samanlaisista Suomessa toimivista yhdistyksistä, ei ainakaan oman

kokemukseni tai Katja Valaskiven kuvauksen (2009, s.30) perusteella. Desu-tapahtumien yhteistyön mukaan lukien toiminta on melko tiivistä yhteisötoimintaa lähestulkoon kaveriporukalla. Yhdistysten ydintoiminta vaikuttaa toimivalta, joten YAMA:lla ei luultavasti olisikaan tarvetta muuttaa toimintatapojaan tulevaisuudessa. Harrastuskeneen tapahtumat ovatkin saattaneet syntyä sen vuoksi, että pienten yhteisöjen ei tarvitse ottaa harteilleen vastuuta mahdollisesti suurenkin jäsenpiirinsä tietomäärän lisääntymisestä harrastustaan koskien.

Järjestöjen merkitys suomalaiseen harrastajakeneen vaikuttaisi siis olevan suuri. Järjestöt aloittivat luomalla yhteisöllisyyttä paikallisesti. Kun internetin käyttö yleistyi, myös internetyhteisöllisyys kasvoi. Joillakin järjestöillä on myös merkitystä tapahtumien järjestyksessä, sillä useat tapahtumien järjestäjistä ovat jonkin järjestön jäseniä.

### **4.3. Tapahtumien monimuotoinen Suomi**

Tässä alaluvussa tarkastelen lähemmin minkälaisia tapahtumia ja tapaamisia, liittyen japanilaiseen populaarikulttuuriin, Suomessa järjestetään. Alunperin Finnconin yhteydessä esiteltiin jo science fiction-aiheista animea ja mangaa ja tähän yhteyteen noussut Animecon otti asiakseen tuoda japanilaista populaarikulttuuria yleisemminkin harrastajien tietoon (Hirsjärvi 2009, s.173). Sitten tuli nopeasti lisää erilaisia tapahtumia eri teemoilla ja formaateilla. Myös pienemmät tapahtumat ja tapaamiset yleistivät. Desuconin 2012 Infovastaava kertoo tapahtumien lisääntymisen syyksi harrastajien aktivoitumisen (Ivh). He luovat omia tapahtumia muille harrastajille, jotka voivat olla minkäkokoisia ja minkätyyppisiä tahansa. Termi ”harrastajatapahtuma” saakin näin kaksi merkitystä. Ne eivät ole vain tarkoitettu harrastajille, vaan ovat myös harrastajien järjestämiä.

Tapahtumien nimet koostuvat kahdesta osasta. Ensimmäinen on tapahtuman varsinainen nimi ja joskus sillä voidaan viitata tapahtuman aiottuun teemaan tai tapahtumakaupunkiin. Toinen puolestaan on useimmiten suffiksi *-con*, lyhenne englanninkielisestä sanasta *convention*. Kahdessa tutkimistani tapahtumista toinen osa muuttui kertoen näin tapahtuman spesiaaliluonteesta. *DesuTalks* sisältää puheohjelmaa ja *DesuCruise* on nimensä mukaisesti risteily. Ensimmäinen osa on useimmiten

länsimaisittain kirjoitettu japanilainen sana, kuten *desu* (jap. です= olla-verbi), *kawa* (jap. 川=joki) tai *baka* (jap. バカ=typerys). Vain tiettävästi kahdessa tapauksessa tapahtuman nimessä on ollut suomenkielinen sana etuosana. Nämä sanat ovat *kirsikankukka* ja *sauna*. Näillä etuliitteillä, kuten mainitsin, voidaan viitata tapahtuman sisältöön, mutta usein se ei ole selvää. Kirsikankukkacon on tapahtuma, joka esittelee enemmän perinteistä japanilaista kulttuuria populaarikulttuurin rinnalla. Sana kirsikankukka ei tähän suoranaisesti viittaa, mutta japanilaista kulttuuria tuntevat tietävät kyllä kirsikkapuiden ja niiden kukkien merkityksen japanilaisille, sekä näihin liittyvän pitkän perinteen, johon liittyy joka kevät ympäri Japania vietettävät kirsikankukkajuhlat. Juhlaan kuuluu piknik vaaleanpunaisia kukkia täynnä olevien puiden juurella. Nimi kawacon puolestaan hyvin yksinkertaisesti viittaa tapahtuman kotikaupunkiin Joensuuhun (jap. *kawa*, 川=joki).

Monilla tapahtumilla on niinkään omat mangahahmo-maskotit, jotka nimen lailla pyrkivät esittämään jotain tapahtumasta. Esimerkiksi Kawaconin maskotti on japanilainen myyttinen olento *kappa* (jap. 河童), joka elää joessa. BakaConilla puolestaan on maskottina mangatyttönen, joka näyttää otakulta lähes kaikissa sanan merkityksissä. Tapahtuman tunnuslause on myös itseironisesti ”Suomen tyhmin con.”

### 4.3.1. Suur tapahtumat

Suur tapahtumiksi määrittelen koko viikonlopun (vähintään lauantai ja sunnuntai) kestävät tapahtumat, joiden kävijämäärät saattavat parhaimmillaan nousta muutamaan tuhanteen tai vähintäänkin sen verran lippuja on varattu myytäväksi. Suurin osa Suomessa järjestettävistä tapahtumista on tällaisia suur tapahtumia, mikäli pienten harrastajapiirien ”mittejä” ei oteta huomioon. Tapahtumilla on myös usein erilaisia painotuksia siinä keille ne on suunnattu tai minkälaista ohjelmaa tulee olemaan. Kaikki tapahtumat ovat kuitenkin kaikille avoimia, ellei niillä, tai osalla niiden ohjelmista, ole erikseen määrättyä ikärajaa. Useat tapahtumat keskittyvät japanilaiseen populaarikulttuuriin yleisesti ja ohjelmaa voi olla tämänkin ulkopuolelta, kunhan se jotenkin liittyy Japaniin. On kuitenkin monia tapahtumia, jotka ovat keskittyneet tietynlaiseen ohjelmaan tai joissa suurin osa ohjelmasta liittyy tiettyyn teemaan. Esimerkiksi Kirsikankukkacon esittelee populaarikulttuurin ohella perinteistä

japanilaista kulttuuria. Tämän lähes täydellisenä vastakohtana voisin mainita Tsukiconin, jota ei tosin ole enää pariin vuoteen pidetty. Tsukicon oli pääasiallisesti tarkoitettu japanilaisesta katumuodista ja populaarimusiikista kiinnostuneille ja oli myös ohjelmistoltaan sen mukainen. Desu-tapahtumat puolestaan tarjoavat puhtaasti animeen ja mangaan liittyvää ohjelmaa.

Ensimmäinen japanilaisesta populaarikulttuurista kiinnostuneille tarkoitettu tapahtuma Animecon oli pääsymaksuton, sillä niin oli Finnconkin, jonka yhteydessä tapahtuma järjestettiin. Monet tapahtumat Animeconin jälkeen omaksuivat tämän tavan, luultavasti houkutellakseen lisää kävijöitä. Sittenkin kuitenkin tuli uusia maksullisia tapahtumia ja myös monet vanhoista muuttuivat maksullisiksi. Tämän tutkimuksen tekoaikana selvisi, että enää hyvin harva tapahtuma on pääsymaksuton. Tähän todennäköisimpänä syynä voisi pitää kävijämäärän rajoittamista. Tampereen Finncon-Animeconia voi melko varmasti pitää kipinästä tälle käytännölle. Tapahtumissa yritetään noudattaa paloturvallisuusmääräyksiä. Toisena syynä tapahtumien maksullisuudelle voi pitää niiden kehittymistä entistä hiotummiksi ja tarjonnaltaan laadukkaammiksi. Tämä tarkoittaa rahoituksen tarpeen lisääntymistä. Hyvin pienet (tässä noin 5 euroa) pääsymaksut voi myös ajatella vain nimellisiksi, ja ne luultavasti peritään vain sen vuoksi, jotta ne järjestänyt yhdistys tai yhdistykset, voisi niiden avulla kattaa edes osan menoista. Toisaalta tämän voisi ajatella myös houkutuskeinoksi. Tapahtumaan houkutellaan kävijöitä pienillä pääsymaksuilla, jos tapahtuma järjestetään ensi kertaa tai kaukana suurista harrastajamassoista. Lisäksi tähän voi ajatella myös turvauduttavan mikäli järjestäjät kokevat ohjelmatarjonnan vähäiseksi.

Desu-tapahtumien liput ovat Suomessa ehdottomasti kenties kalleimmasta päästä, silti ne myydään loppuun lähes poikkeuksetta ja monet vielä kysyvät lisäpaikkoja jälkeensä (järjest.haast.). Tämä kertoo tapahtuman laadukkuudesta ja huolellisuudesta, mikä järjestämiseen on laitettu. Tähän suosioon on yritetty vastata ensin järjestämällä talvitapahtuma Desucon Frostbite, ja myöhemmin pidentämällä kesän Desuconin aukioloaika.

#### **4.3.2. Spesiaalitapahtumat ja ”miitit”**

Pienet tapahtumat, joita saattaisi paremmin kuvata sana ”spesiaalitapahtumat” ovat

kävijämäärältään suurtapahtumia vähäisempiä ja kestävät yleensä vain yhden päivän ajan. Ennen kaikkea niissä on suurtapahtumista poikkeava formaatti. Esimerkiksi DesuCruisea voisi pitää suurtapahtumana kestopuolesta, mutta se ei ole perinteinen suurtapahtuma, sillä sen tapahtumapaikkana toimii laiva. Lisäksi se on ikärajoitettu juuri tapahtumapaikan vuoksi ja tämä samalla rajoittaa kävijämäärää. Näin DesuCruisen voi määritellä pienemmäksi spesiaalitapahtumaksi. Niin ikään tämä muuttaa tapahtuman ohjelmaa, ja se onkin suunnattu juuri vanhemmille harrastajille. Tämä ei tosin tarkoita, että ohjelma olisi kovinkin vakavaa, vaan pikemminkin päinvastoin. DesuCruisen slogan on ”Itämeren asiattomin animetapahtuma” (järjest. haast.) Lisäksi ohjelmaa ei kenties ole niin paljon kuin suuremmassa tapahtumassa, vaan tarkoituksena on ”hengailu” (kävijä haast.). Eräs DesuCruisen järjestäjä luonnehti tunnelmaa yhdessä DesuCruisen ohjelma-aiheista yliopiston fuksiaisiksi (järjest. haast.). Ohjelmaan kuului rastien etsimistä ympäri laivaa ja yliopisto-viittauksesta päätellen jonkin verran juomista. Näiden luonnehdintojen perusteella DesuCruisen voi määritellä pienemmäksi spesiaalitapahtumaksi.

Myös DesuTalks on spesiaalitapahtuma, joka kerää kerran vuodessa noin sadasta kahteensataan kävijää (Pjh). Tapahtuman fokuksessa on pelkkä ohjelma ja se on usein asiapitoista (kävijä haast.). Tapahtuman puhujat ovat jotenkin ammatillisesti mukana japanilaisen populaarikulttuurin skenessä. Esimerkiksi vuonna 2012 puhumassa oli kaksi japanilaiseen populaarikulttuuriin keskittyvän lehden, Animen, toimituksesta. Monet muut puolestaan kirjoittavat sekä Animeen että toiseen suomalaiseen Japania ja sen kulttuuria käsittelevään lehteen Japan Pop:iin. DesuTalks on DesuCruisen tavoin tarkoitettu tietynlaiselle, hieman varttuneemmalle harrastajalle. Tapahtumassa käyvät ne, jotka ovat kiinnostuneita harrastuksensa asiapitoisemmasta puolesta. Monet kävijöistä ovat myös mukana järjestämässä muita tapahtumia. Tästä päätelisin, että joko DesuTalks vetää jo aiemmin harrastuksensa tapahtumanjärjestämiseen kehittänyttä väkeä, tai kyseisestä tapahtumasta nämä henkilöt ovat saaneet inspiraatiota siirtyäkseen tapahtumanjärjestämiseen. Kohdeyleisönä ei joka tapauksessa ole ”se tavallinen harrastaja”, joka on kiinnostunut vain japanilaisesta populaarikulttuurista, eikä niinkään sen syvemmistä aspekteista.

Harrastajien aktivoituminen näkyy lähinnä pienien tapahtumien lisääntymisenä. Syynä tähän, että harrastajat haluavat siirtyä ns. tapahtumanjärjestysharrastukseen, voi olla

hyvin todennäköisesti se, että he eivät ole tyytyväisiä tapahtumien keskittymiseen vain Suomen suurimpiin kaupunkeihin tai niiden lähistölle. Tällä keinoin yritetään kenties luoda aktiivisempaa harrastajaskeneä myös pienempiin kaupunkeihin ja paikkakuntiin. Näitä tapahtumia leimaa eräänlainen hyperlokaalius. Desuconin 2012 markkinointivastaavan Riku Mikkosen mukaan termi tarkoittaa sitä, että kovin monenkaan kävijän ei edes odoteta tulevan paikalle. Skenen ulkopuolisen henkilön silmin voisin kysyä, miksi näitä tapahtumia edes vaivaudutaan järjestämään. Harrastajana voisin kuitenkin sanoa vastaukseksi, että tällaiset ns. hyperlokaalit tapahtumat ovat omiaan juuri pienemmille paikkakunnille, joissa harrastajia ei niin paljon olekaan. Lisäksi pienen budjetin tapahtumat eräällä tavalla saattavat jopa pakottaa järjestäjät itse ohjelmapitäjiksi, ja siten he itsekin oppivat lisää harrastuksestaan. Tällaiset pienet tapahtumat, joita on viime vuosina tullut paljonkin lisää, saattavat hyvinkin olla harrastuksen tulevaisuutta, mutta sen sijaan että niissä olisi kaikenlaista Japaniin liittyvää ohjelmaa, mitä kuvitella saattaa, tarkentuminen johonkin teemaan ja sen toteuttaminen erittäin hyvin voisi pikemminkin olla niiden suosiota kasvattava tekijä. Tietenkään harrastajaverkon laajuuden vuoksi jo saavutettu yhteisöllisyys ei voi pysyä vain pienten yhteisöjen tapahtumien varassa, joten suuremmillakin tapahtumilla on suuri merkitys skenen tulevaisuudessa.

”Miitit” ovat pienten ryhmien tapaamisia ja nimitys näille tulee englanninkielestä (*a meeting, a meet*). Pieni ryhmä voi tässä tapauksessa tarkoittaa jopa monia kymmeniä osanottajia, mutta tapaamiset ovat väkimäärältään pienempiä kuin tapahtumat. ”Miittejä” on monenlaisia ja ne usein organisoidaan internetissä. Tapaamisia saatetaan sopia suurtapahtumien yhteyteen, mutta yhtä hyvin myös niiden ulkopuolelle. Sjöberg (2008) ja Andersson (2008) kuvailevat ruotsalaisten ja amerikkalaisten *lolitojen*<sup>12</sup> ”miittejä”. Tukholmassa vuonna 2008 järjestetty ”lolita-miitti” oli lähes neljänkymmenen henkilön tapaaminen. Ajatus tapaamiseen lähti internetfoorumien moderaattorilta ja ilmoitus houkutti Tukholman keskustaan lähes neljä kertaa odotetun määrän. Päivän ohjelma oli piknikki puistossa ja sen jälkeen retki Tukholman eläintarhaan (Sjöberg 2008.) Chicagon lolitojen viikonlopun mittainen

---

<sup>12</sup>Lolita on Japanissa lanseerattu vaatemerkki, jonka mukaan siellä on nimetty kokonainen pukeutumistyyli. Tyylin vaatteet ovat nukkemaisia ja tyyliin kuuluva käytös sitä myöten huoliteltua (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.12-16)

tapaaminen muistutti puolestaan ”pyjamabileitä” paikallisessa majatalossa. Ajanvietteisiin nimittäin kuului muun muassa korttipelejä, herkkuja sekä kauneushoitoja (Andersson 2008.) Tällaisissa ”miiteissä” ei siis ole kysymys suuresta määrästä erilaista ja erikoista ohjelmaa, vaan ajatus on siinä, että vietetään aikaa rauhallisesti esimerkiksi jutellen, syöden ja poseeraten valokuvissa. Näiden esimerkkien kaltaisia tapaamisia on myös Suomessa, sillä omista kokemuksistani muistan muun muassa lolita-piknikkejä ja ”cosplay-miittejä”, joista jälkimmäiseen pukeuduttiin cosplay-asuun ja kokoonnuttiin puistossa hyvän ruoan ja seuran merkeissä.

Japanissa samanlaisia ”miittejä” on säännöllisemmin. Monet kokoontuvat ystäväseuraan joka sunnuntai (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.24). Japanissa pukeutuminen on osa sosiaalista koodia ja siitä poikkeamista laajalti paheksutaan. Tapaamisten tarkoituksena onkin, että erilaisista vaatteista pitävät saattoivat edes joskus pukeutua rakastamiinsa vaatteisiin paheksuvien katseiden uhalla. Ja ryhmissä nämä henkilöt tuntevat erottuvansa vähemmän. Samaa periaatetta noudattavat Suomessa järjestetyt tapahtumatkin. Erilaisia vaatteita vierastetaan, tai vähintäänkin katsotaan kiertoon, ja vaikka erikoinen pukeutumistyyli olisikin jo tullut itselle tutuksi, sitä saattaa julkisilla paikoilla yksin ollessaan piilotella parhaansa mukaan. Näin esimerkiksi teki eräs gyaru-pukeutumistyylin edustaja ollessaan bussissa matkalla tapaamiseen. Vasta hänen nähdessään ystävänsä, olo helpotti (mt. s.26).

Japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumissa yleisemminkin on juuri tästä kyse. Harrastajat saavat kanavan ilmaista itseään ja omaa identiteettiään, mitä ei kenties jokapäiväisessä elämässä uskaltaisi tehdä. Tapahtumien muiden osanottajien samankaltaisuudesta tulee turvallinen olo ja ilmapiiri.

## 5. Tapahtumien rakentuminen

### 5.1. Ohjelma

Ohjelmaan olen tässä alaluvussa sisällyttänyt kaikki aktiviteetit ja esitykset, joita tapahtumissa on tarjolla. Tämä saattaa olla ohjelmalehden mukaista ohjelmaa tai kenties jotain tapahtumien yhteistyötahojen tarjoamia palveluita, kuten tapahtumien myyntipöydät. Otan tähän lukuun kuuluvaksi myös kävijöistä lähtöisin olevan ”ohjelman”, joka on kenties pikemminkin ajanvietettä tai hyvää ilmapiiriä luovaa toimintaa tai vain jotain, minkä kävijät katsovat kuuluvan olennaisena osana tapahtumiin.

Tapahtumissa on monenlaista ohjelmaa, jotta mahdollisimman moni kävijä voisi siitä nauttia. Yleensä ohjelma on myös luotu tapahtuman teemaa ajatellen, jos tapahtumalla sellainen on. Desu-tapahtumat esimerkiksi tarjoavat lähinnä animeen, mangaan ja cosplayhin keskittyvää ohjelmaa. Desucon on aktiiviharrastajille suunnattu (Pjh). Desucon Frostbite on puolestaan tarkoitettu lähinnä aloittelijoille, joten ohjelma on myös sen mukaista (Ovh). DesuTalksissa puhutaan aiheesta ammattimaisemmin ja DesuCruise tarjoaa puolestaan aktiivisempaa ja huumoripitoisempaa ohjelmaa (Svh). Desuconin pääjärjestäjä Antti Myyrä kertoo, että Desucon järjestettiin siitä syystä, että Suomessa olisi edes yksi tapahtuma, jonka ohjelma olisi keskitettynä yhteen teemaan, ja nimenomaan animeen ja mangaan (Pjh). Tapahtumien alkuvuosina ohjelmana saattoi olla mitä tahansa, kunhan se jotenkin liittyi Japaniin. Desu-tapahtumilla pyritään muuttamaan tätä (mt.) Lisäksi jo Desuconin alkuajoista tapahtumissa on ollut myytävänä Desu-tuotteita, kuten mukeja, kangaskasseja, t-paitoja ynnä muuta. Näiden pääasiallinen tarkoitus on rahoittaa osaltaan tapahtumia, mutta ne voivat myös merkitä sitä, että tapahtumien tulevaisuudessa tarkemmilla teemoilla ja jopa brändeillä voi olla suuri merkitys. Desuconin teema näkyy jopa tapahtumien täysikäisille tarkoitetuissa iltamissa, sillä niissä on tarjolla ”Desu-drinkkejä”, jotka ovat tapahtuman logoon sopivasti vihreitä. Isommat tapahtumat ja parempi tarjonta tuntuvat olevan Antti Myyränkin mielestä tapahtumien tulevaisuuden näkymissä (mt.).

Tähän ohjelmaan olen lukenut mukaan myös ohjelmakartassa mainitsematon toiminta, joka on mainittu muualla ohjelmalehtisessä tai vähintäänkin tapahtuman pohjapiirroksessa. Tämän kaltaista ohjelmaa ovat esimerkiksi taidekuja, pelisali,



myyntipöytäsalin ja maid café Café Ichigo.

Suomalaisissa tapahtumissa ohjelma on useasti luento ja paneelipainotteista (Kenttämuistiinpanot, s. 72), mutta humoristisella otteella, joten ohjelma ei ole liian vakavaa, mikä osaltaan varmasti vaikuttaa tapahtumien ilmapiiriin. Vastaavasti monissa muissa maissa valtaosa ohjelmasta on pelejä tai animen katselua (mt.; Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.20). Esimerkkinä tapahtumien ohjelmistosta voidaan tarkastella Desucon Frostbiten ohjelmakarttaa. Yli puolet ohjelmasta on luentoja ja paneeleja. Huomattava määrä ohjelmasta on myös erilaisia työpajoja. Lisäksi muutama ohjelma on määritelty erikoisohjelmaksi, näitä ovat tapahtumien avajaiset ja päättäjäiset, kunniavierasohjelma, cosplayhin liittyvä ohjelma ja ”iltabileet”. Koska tapahtuma oli tarkoitettu lähinnä ensikertalaisille, myös ohjelmakartta oli värikoodattu sen mukaan, minkälainen ohjelma oli kyseessä. Näin kävijöiden on helppo katsoa, minkälaiseen ohjelmaan hän haluaa osallistua.

Paneelit ja luennot ovat suosituinta ohjelmaa suomalaisissa tapahtumissa. Näin on luultavasti siksi, että tällainen puheohjelma on helpointa järjestää. Myös aiheita on helppo saada anime- ja mangasarjoista, joten tarjontaa on paljon. Desucon Frostbiten kävijäkyselyiden pohjalta monet tapahtuman kävijöistä tulevat tapahtumiin saadakseen tietoa harrastuksestaan. Puheohjelmille on siis myös kysyntää. Ohjelmanumerot ovat lisäksi melko vapaamuotoisia, sillä kuuntelijat saavat koska vain liittyä keskusteluun ohjelman aiheesta. Myös vitsejä kerrotaan paljon sekä salin edestä että katsomosta, ja ilmapiiri on muutenkin vapautunut.

Työpajat kuuluvat lähes jokaisen tapahtuman ohjelmistoon ja niitä on monia erilaisia. Desucon Frostbitessa oli esimerkiksi *waraji*-sandaali työpaja, maskotti-työpaja, *onigiri*-riisipallopaja, yöcosplay sekä naamiopaja. Työpajoissa on tarkoituksena, tehdä ohjaajan mallin mukaan jonkinlainen tuote ja yleensä pajoissa on ennakoilmoittautuminen, jotta ryhmäkoot pysyvät hallittavina ja materiaalit voidaan hankkia etukäteen, sekä pieni materiaalimaksu. Poikkeuksena on yöcosplaypaja, jossa materiaalien käyttö oli ilmaista ja kuka tahansa sai osallistua. Työpajan tarkoituksena oli askarrella itselle talvinen cosplay-asu. Materiaalina sai käyttää erilaisia kankaita ja askartelutarvikkeita, joita tilasta löytyi. Yön aikana monet saivatkin tehtyä itselleen asun ja ne esiteltiin seuraavan päivän näytöksessä. *Onigiri*-työpajassa puolestaan sai tehdä itselleen japanilaisen

välipalan riisistä ja kalasta.

Erikoisohjelmaksi merkittyä ohjelmaa Desucon Frostbiten ohjelmakartassa on muun muassa tapahtumien avajaiset, jossa toivotetaan kävijät tervetulleeksi ja kerrotaan alkavasta tapahtumasta, sekä päättäjaiset, jossa käydään läpi tapahtuman vaiheita sekä kerrotaan seuraavista tapahtumista. Erikoisohjelmaa ovat lisäksi kaikki kunniavieraiden ohjelmat sekä cosplay-näytökset. Kunniavieraiden ohjelmat ovat yleensä kysymys ja vastaus-tyyppisiä, joissa käsitellään heidän uraansa sekä elämäänsä. Lisäksi jotkut kunniavieraista järjestävät myös nimikirjoitus-tilaisuuden.

Tapahtumassa on myös ohjelmakarttaan merkitsemätöntä ohjelmaa. Tällaista on muun muassa pelihuoneen videopelit sekä Metsähallin rytmipelit, jotka ovat koko tapahtuman ajan päällä ja käytössä. Luultavasti juuri tämän jatkuvuuden vuoksi näitä ei katsota tarpeelliseksi merkitä ohjelmakarttaan, jossa ne veisivätkin turhaa tilaa. Näiden ohjelmien paikat on merkitty tapahtumapaikan karttaan, jonka mukaan kävijät voivat Sibeliustalolla suunnistaa. Rytmipelien voidaan katsoa liittyvän olennaisena osana japanilaiseen populaarikulttuuriin ja sen tapahtumiin. Eräs tunnetuimmista rytmipeleistä on tanssipeli, jossa tarkoituksena on astua oikeille nuolille, sitä mukaa kun ne tulevat näkyviin näytölle valitun musiikkikappaleen rytmissä.

Ohjelmakarttaan Desucon Frostbitessa jätettiin merkitsemättä eräs ohjelma, sillä tämä ohjelma ilmeisesti varmistui vasta sen jälkeen, kun ohjelmalehti oli mennyt painoon. Kyseessä oli vuoden 2012 presidentinvaaleissa ehdolla olleen kansanedustaja Pekka Haaviston ja Fingerpori-sarjakuvan piirtäjän Pertti Jarlan keskustelu (Kenttämuistiinpanot, s.49). Ohjelman yllätyksellisyydestä huolimatta katsojia oli huomattava määrä ja monet jopa jonottivat pitkään tämän jälkeen päästäkseen puhuttelemaan vieraita. Toisaalta ohjelma oli järjestetty Sibeliustalon Metsähallissa, jossa oli suuri osa kävijöistä koko tapahtuman ajan, joten ohjelmaa oli vaikeaa olla huomaamatta. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumia ei välttämättä tule heti ajatelleeksi poliittisesti kantaaottaviksi, eikä näin varmasti olekaan, vaikka suomalainen poliitikko siellä esiintyisikin. Vihreiden kansanedustaja Haavisto puhui vaalikampanjansa aikana kuitenkin kulttuurivaihdon puolesta ja tämä näkökulma sopii suomalaisen japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumaan erinomaisesti. Luultavasti tämä olikin yksi syy, miksi kansanedustaja Haavistoa pyydettiin puhumaan

tapahtumassa. Toiseksi syyksi voisin luontevasti ajatella tapahtumien saaman julkisuuden, minkä presidenttivaalien ehdokas tuo. Tämä populaarikulttuurin yhdistäminen politiikkaan on hyvä ajatus, sillä se tuo harrastajaskeneä tunnetummaksi sen ulkopuolisille.

Tapahtumien ”iltabileissä”, jotka ovat yökerhotapaiset jatkot päivätapahtumalle, voi olla hyvin erilaisia esiintyjä. ”Iltabileet” järjestetään vain yhtenä iltana tapahtuman aikana. Desucon Frostbiten jatkoilla esiintyi tanssiryhmä Chotto Chocolate, jonka jäsenet ovat itse tehneet koreografian japanilaisiin musiikkikappaleisiin ja esittävät niitä musiikkityyliin sopivissa asuissa (Liite 7). Ryhmän jäsenet kertoivat olleensa yhdessä vasta syksystä 2011 ja että j-pop-tanssiryhmiä on Suomessa vähemmän kuin korealaisen musiikin mukaan tanssivia, joiden mukaan japanilaiset ryhmät on Chotto Chocolate:in jäsenten mukaan muodostettu (Kenttämuistiinpanot, s.51).

Myöhemmin illalla esiintyi DJ, joka nostatti tunnelmaa kävijöiden keskuudessa (Kenttämuistiinpanot, s.52). Tällaisissa ”iltabileissä” ihmiset näkyvät monesti pukeutuneen japanilaisen katumuodin sävyttämiin vaatteisiin (Liite 8). Myös cosplay-asuja näkee, mutta ei yhtä paljon. Samanlaisen ilmiön huomasin myös kandidaatintutkielmani kenttätöitä tehdessäni (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.15). Luultavasti cosplay-asut jäävät monelta pois, koska suurten ”proppien” tai pukuun kuuluvien asusteiden kanssa voi olla hankalaa tanssia. Ollessani vuoden 2012 DesuTalks-tapahtuman jatkoilla, näin siellä esiintyvän niin ikään monia DJ:tä, jotka soittivat tanssimusiikkia pienessä ravintolassa Helsingin keskustassa. Illan aikana tarjolla oli myös erilaisia drinkkejä, jotka oli nimetty mielikuvituksellisesti anime-sarjojen hahmojen tai vastaavien mukaan. Nämä jatkot oli tarkoitettu vain täysi-ikäisille ja ne olivat ainoat, jotka tapahtuman yhteyteen oli järjestetty. Desuconin ja Desucon Frostbiten yhteydessä on yleensä kahdet ilta-tapahtumat, joista toiset on kaikille sallittu ja toiset vain täysi-ikäisille.

Desucon 2012-tapahtuman ohjelmakartta koostuu myös enimmäkseen luennoista sekä paneeleista, mutta työpajoja on vähemmän kuin Frostbitessa. Sen sijaan tapahtumassa järjestettiin eräänlainen roolipeli Visual Quest, johon kävijät saattoivat ottaa osaa. Tapahtuman ohjelmalehtisessä on ohjeet ilmoittautumiseen sekä pelihahmon luontiin. Tällöin jokainen saattoi osallistua. Pelissä oli tarkoituksena suorittaa tehtäviä, jotka

kestivät kerrallaan noin 15 minuuttia. Tehtäviä järjestettiin koko tapahtuman ajan, jopa yöllä, ja niistä parhaiten suoriutunut sai esiintyä pelin järjestäjien kanssa tapahtuman päättäjäisten yhteydessä pidetyssä loppunäytöksessä, johon pelin juoni kulki koko tapahtuman ajan. Itse loppunäytös puolestaan oli ryhmän nimen mukaan visuaalinen ja ammattimaisesti toteutettu. Juuri tämän tyyppinen kävijöitä aktivoiva ohjelma on harvinaista suomalaisissa tapahtumissa, mutta hyvä esimerkki siitä, miten monipuolista ja ammattimaista tapahtumien ohjelma voi olla, ja miten hyvin sitä koottaessa on kävijät ja heidän viihtyvyytensä otettu huomioon.

Tapahtumissa on luentoja, työpajoja, pelien ynnä muiden lisäksi muutakin tekemistä. Näistä esimerkkinä voitaneen mainita myyntipöydät sekä taidekujat. Myyntipöytäsalit on tarkoitettu yrityksille, jotka myyvät japanilaisia tuotteita tai julkaisevat mangaa tai animea Suomessa. Lähestulkoon kaikissa tapahtumissa on myyntipöytäsalit ja lähes aina niissä on samat yritykset myymässä tuotteitaan. Nämä yritykset toimivat paikallisesti yleensä pääkaupunkiseudulla, mutta tapahtumien avulla saavat lähes valtakunnallisen asiakaskunnan. Monilla yrityksillä on myös nettikauppa sekä useampia kauppiaita ympäri Suomen. Tällainen on esimerkiksi Fantasiapelit, joka tarjoaa suomalaisille kenties maan laajimman valikoiman manga-sarjoja kaupan hyllyltä ostettavaksi.

Taidekujat on puolestaan harrastajien oma myyntipöytäsalit. Harrastajataiteilijat myyvät itse tekemiään tuotteita kuten avaimenperiä, koruja sekä muita asusteita. Tietenkin kujalla myydään myös nimensä mukaisesti taidetta. Harrastajat ovat piirtäneet anime- ja manga-tyylillä joko omia hahmojaan tai hahmoja tunnetuista sarjoista. Kujalla on myynnissä myös harrastajien itse piirtämää mangaa ja Desucon Frostbiten aikana kujalla jaettiin myös cd-näytteitä erään suomalaisen yhtyeen tuotannosta, joka on saanut inspiraationsa japanilaisista yhtyeistä. Desuconin sekä Desucon Frostbiten taidekujien pöydät ovat varattavissa tapahtuman internetsivuilla ja kuka tahansa voi varata itselleen ja tuotoksilleen pöydän. Taidekujalla harrastajat saavat jonkin verran rahaa sekä julkisuutta tuotteilleen, joten pöydät varataankin lähes aina loppuun (Kenttämuiistiinpanot, s.47).

Taidekujalla nousee myös esiin Kaarina Nikusen (2008) kuvailema ”fanijulkisuus”. Tämä ilmiö, jossa kuluttaja nousee tuottajaksi, esiintyy usein harrastajayhteisöissä fanifiktio muodossa. Myös edellä mainituissa esimerkeissä omasta mangasta ja itse

tuotetusta cd-levystä tulee esiin juuri tämän kaltainen julkisuus. Nämä harrastajat ovat alkaneet tuottamaan omaa taidettaan ja ovat saaneet tilaisuuden esitellä sitä tapahtumassa, näin heillä on potentiaalia ”fanijulkisuuteen”. ”Fanijulkiksina” voi pitää myös Anime- ja JapanPop-lehtien sarjakuvapiirtäjiä. He ovat niin ikään alkaneet tuottaa omia teoksiaan, joita on inspiroinut heidän harrastuksensa.

Tapahtumissa on myös paljon ohjelmallisia Aspekteja, jotka ovat lähtöisin kävijöistä. Tällaisia ovat esimerkiksi yllättävät tanssinumerot, jotka on yleensä tarkoitettu nostattamaan yhteishenkeä (Kenttämuistiinpanot, s.50). Yleensä muutama henkilö aloittaa koreografian, joko musiikin kanssa tai ilman, ja muut tulevat mukaan. Desucon Frostbitessa todistin ensimmäisenä päivänä harrastajapiireissä suosittua Caramellidansen-lauluun tehtyä koreografiaa ja toisena päivänä Suomelle hieman perinteisempää letkajenkkaa (mt.,s.50,54).

Olen harrastajana tapahtumissa kierrellessäni huomannut, että kävijöiden joukossa on myös paljon ulkomaalaisia. Ohjelmakartan ohjelmat ovat kuitenkin useimmiten suomenkielisiä, sillä tapahtumat ovatkin tehty nimenomaan suomalaisille harrastajille. Englannin- tai japaninkielistä ovat vain ulkomaalaisten ohjelmanpitäjien tai vieraiden ohjelmat. Ulkomaalaisille vieraille on kuitenkin paljon viihdykettä, vaikka he eivät suurinta osaa ohjelmasta pystykään seuraamaan. Esimerkiksi työpajoissa kielellä ei ole väliä, sillä ryhmät ovat pieniä ja ohjaajat näyttävät muille kuinka *onigiri*-riisipallo tai *waraji*-sandaali tulee tehdä (Kenttämuistiinpanot s.48,54). Tapahtumissa on niin ikään jonkin verran esityksiä, muun muassa tanssi- ja muotiesityksiä, joita pystyy seuraamaan kielestä riippumatta, sillä visuaalisuus on tärkeimmässä roolissa (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.18; Kenttämuistiinpanot, s.51). Lisäksi Desucon Frostbitessa tehdyistä kävijäkyselyistä käy ilmi, että yksistään ohjelman vuoksi tapahtumissa käy melko harva suomalaisistakaan kävijöistä, vaikka ohjelma on heidänkin mielestään suureksi osaksi korkealaatuista ja monipuolista.

Desucon Frostbiten ohjelma sai kävijöiltä hyvää palautetta muutenkin. Vain muutama haastattelemistani kävijöistä pitivät sitä ohjelmaa huonona tai keskinkertaisena ja useimmat näistä kävijöistä kertoivat samassa haastattelussa käyvänsä yli kolmessa tapahtumassa vuosittain, joten ensikertalaisille suunnattu ohjelma ei välttämättä sopinut heille (Kävijäkyselyt.) Desucon Frostbiten ohjelmavastaava Valtteri Strömsholm kertoi

haastattelussa rakentavansa ohjelmakarttaa mahdollisimman monelle. Tapahtumassa oli monenlaista ohjelmaa, jotta ensikertalaiset voisivat löytää sieltä oman mielenkiintonsa kohteen (Ovh). Tapahtumat eivät siis palvele vain pitkäaikaisia harrastajia, vaan yrittävät myös houkutella uusia. Ohjelma sai lievää kritiikkiä myös siten, että muutama viidestäkymmenestä vastaajasta haluaisi sitä lisää tai vaihtaisi ohjelmakartan tai tilojen järjestystä. Ohjelma on kuitenkin myös yksi syy, miksi kävijät tulevat tapahtumiin ja mainitsevat sen myös olevan yksi tapahtumien päätarjonnasta. Ohjelmatarjontaan lisään myös cosplayn ja tuotemyynnin, vaikka vastauksissa nämä olikin eroteltu (Kävijäkyselyt.)

Strömsholm kertoo tapahtuman valmiin ohjelmakartan kokoamisen olevan kaikkein helpointa työssään. Haastavinta on puolestaan löytää mahdollisia ohjelmanpitäjiä. Tässä auttaa verkostoituminen ja aktiivinen osallistuminen yhteisöjen keskusteluihin. ”Pitää - - tuntee tyypejä, ketä tässä skenessä pyörii.” Aktiiviharrastajana kolmisen vuotta ollut Strömsholm oli ensi kertaa järjestäjänä Desucon Frostbitessa. Ennestään hänellä oli kokemusta tapahtumista kävijänä ja ohjelmanpitäjänä. Ohjelmavastaavaksi hänet otettiin, kun edellinen oli jäämässä pois virasta (Ovh.)

### **5.1.1. Cosplay, performanssi ja fanifiktion muoto**

Cosplay on yhdenlaista kävijöistä lähtevää ohjelmaa. Tähän ohjelmanumeroon myös tapahtumanjärjestäjät kävijöitä kannustavat. Tapahtumissa on usein cosplay-näytöksiä, joihin on yleensä täytynyt ilmoittautua etukäteen. Desucon Frostbitessa kuitenkin järjestettiin Hall Cosplay, joka tarkoittaa käytännössä, että kävijöiden joukosta valitaan kilpailijat cosplay-asujen toteutuksen perusteella, heille järjestetään näytös ja muut kävijät saavat äänestää parasta. Cosplaysta on tullut erottamaton osa suomalaisia tapahtumia ja kuten tapahtumien mallilla yleisemminkin, myös cosplaylla on juuret Yhdysvalloissa järjestetyissä science fiction-tapahtumissa. Ilmiö on myös saavuttanut suuren suosion japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumissa ympäri maailman.

Cosplay tulee englanninkielien sanoista costume play tai costume role-play (Winge 2006). Suomalainen versio sanalle on *pukuilu*. Tätä sanaa kuulee kuitenkin jossain määrin vähemmän kuin cosplayta. Theresa Wingen (mt.) artikkelin mukaan ilmiöllä on useita mahdollisia alkuperiä. Luotettavin ja omasta mielestänikin uskottavin alkuperä

cosplaylle ovat amerikkalaiset science fiction-tapahtumat. Tämän version mukaan cosplay on alkanut jo 1960- ja -70-luvuilla mainituista harrastajatapahtumista. Näiden harrastajatapahtumien ja cosplayn olemassaolo on kiistämätöntä, joten ilmiön juuret ovat ehdottomasti selvillä. Wingen muut esille tuomat cosplayn alkuperät eivät kuitenkaan sulkeudu pois ensimmäisen vaihtoehdon myötä. Toisena vaihtoehtona cosplayn alkuperälle Winge mainitsee ilmiön tulleen Yhdysvaltoihin Japanista anime- ja mangaharrastuksen myötä. Kolmas ja Wingen mielestä kaikkein todistetuin vaihtoehto on se, että cosplayn alkuperäinen muoto kulkeutui Yhdysvalloista Japaniin, josta se toisen vaihtoehdon mukaan palasi takaisin alkuperämaahansa (mt.) Kolmas vaihtoehto on sinänsä sama ensimmäisen kanssa, mutta sillä on yhteneväisyyksiä myös toisen kanssa, joten kaikki kolme tukevat samaa teoriaa. Roolipukeutumisen alkuperä tosiaan on Yhdysvalloissa, mutta siitä tuli *cosplay* tai *kosupure* ( jap. コスプレ <- *kosuchyûmu purê*, コスチュームプレー tai eng. *costume play*) vasta Japanissa ja japanilaisen populaarikulttuurin myötä muualla maailmassa.

Ajattelumalli, jonka mukaan cosplay tulee Japanista, vaatii siis cosplayn ajattelemista ainoastaan japanilaisten anime- ja manga-sarjojen ja videopelien hahmoiksi pukeutumista, mikä on rajoittavaa ja jättää kaikki muut hahmot ja asuvaihtoehdot ulos. Olen nähnyt usein tapahtumissa kävijöitä pukeutuneina esimerkiksi Jonny Deppin tulkitsemaksi Hulluksi Hatuntekijäksi Tim Burtonin ohjaamasta elokuvasta *Liisa Ihmemaassa* sekä päähenkilöitä amerikkalaisesta tv-sarjasta *Supernatural*. Näissä esimerkeissä on myös kysymys cosplaysta, vaikka hahmot eivät alkuperältään japanilaisia olekaan. Kyseessä on kuin onkin samanlainen roolileikki hahmoiksi pukeutuneina. Olen huomionut, että kaikki kävijät eivät pukeudu tapahtumissa anime-, manga- tai videopelihahmoiksi, vaan myös japanilaisten elokuvien henkilöahmot ja japanilaiset musiikkiartistit ovat suosittuja cosplayn kohteita.

Pukeutuminen cosplay-asuun ei ole pakollista tapahtumissa. Monet saattavat tulla tavallisissa vaatteissa ja lisäksi useat ovat saattaneet pukeutua japanilaisen katumuodin innoittamiin vaatteisiin. Voisin argumentoida, että tapahtumat tarjoavat näille henkilöille mahdollisuuden pukeutua asuihin, joihin he eivät normaalisti uskaltaisi ja siten kanavan itseilmaisuun. Olen käsitellyt aihetta Mari Pikkaraisen kanssa kandidaatintutkielmassani. Japanilaiseen katumuotiin pukeutuvat harrastajat tuntevat ulkopuolisten katseiden helpottavan kun saavuttavat paikan, jossa on muitakin samalla

tavalla erikoisesti pukeutuneita (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.26). Theresa Winge (2006) mainitsee tämän ilmiön yhteydessä cosplayn sosiaalisen rakenteen. Hahmo, jota esitetään, luo suojelevan kerroksen ja toisaalta voi avata esittäjänsä uusille tuttavuuksille ja sosiaalisille suhteille. Myös Winge mainitsee cosplayn ”turvallisuuden” ja tuen, käsitteet, jotka tulivat esille myös kandidaatintutkielmassani.

Erääksi cosplayhin liittyväksi ilmiöksi haluan liittää Desuconissa alusta asti mukana olleen palvelukahvilan, joka kuitenkin näyttää nyt vakiintuneen Desucon Frostbiten ohjelmistoon. Palvelukahvila on japanilainen konsepti, ja erityisen suosittu Tokion Akihabarassa, jota pidetään toisen Tokion kaupunginosan, Harajukun, ohella Japanin cosplay-keskuksena (Winge 2006). Kahvilassa tarjoilijat ovat pukeutuneet palvelustytöiksi, mutta myös cosplay-kahviloita on. Näissä paikoissa tarjoilijat pukeutuvat anime- tai mangahahmoiksi. Asiakkaat ohjataan ovelta pöytään ja heille osoitetaan lakkaamatonta huomiota. Tarjoilijan olemukseen kuuluu myös täydellinen palvelustytön käytös, jotta kokemus olisi mahdollisimman todellinen.

Desuconissa tämä palvelukahvilan konsepti otettiin tietääkseni ensimmäisenä Suomessa käyttöön. Desucon Frostbiten kenttätyön aikana kävin itse kokeilevassa palvelukahvilakokemusta. Minut ohjattiin pöytään jonka jälkeen minulle tuotiin lasillinen vettä ja kahvilan menu. Tilaus tuotiin pöytään nopeasti ja tarjoilijan käytös oli moitteetonta koko ajan (Kenttämuistiinpanot, s.48-49.) Tällainen ohjelma osana anime- ja mangatapahtumaa saattaa tuntua hieman erikoiselta, mutta se luo erilaisen tunnelman kuin muu tapahtuma ja siten vaihtelua ja mahdollisuutta rauhoittua. Kenties tämä osa on hieman japanilaisempi, ja tarjoilijoiden ulkoisella olemuksella sekä käytöksellä on siihen suuri vaikutus.

Cosplayn merkityksiä voi saada aikaan monia, mutta Judith Butlerin (1990) sukupuolten performatiivisuudesta saa mielenkiintoisen näkökulman. Nämä kaksi myös sopivat hyvin yhteen. Butlerin mukaan on olemassa kolme erilaista tapaa, joilla sukupuolta voidaan kokea. Ensiksi on anatominen sukupuoli, toiseksi sukupuolinen identiteetti, joka voi erota anatomisesta sukupuolesta. Kolmanneksi sukupuolta voidaan tuottaa tai esittää omalla käytöksellä ja mahdollisesti pukeutumisella (mt., s.137.) Tähän performatiiviseen sukupuoleen sopii erittäin hyvin palvelukahvila-esimerkki, jossa naisellisuutta korostetaan työasujen sekä käytöksen ja pienten eleiden kautta. Toisaalta



täällä Suomessa korostetaan myös palvelijoiden japanilaisen kulttuurin tuntemusta, sillä heidän maneerinsa ovat kuin suoraan Akihabarasta. Tätä jo kuvailinkin alaluvussa 2.1, kertoessani, miten harrastuksen ulkopuoliset henkilöt saattavat kummeksua näitä maneereja, jotka ovat harrastajalle täysin luonnollisia ja japanilaiseen kulttuuriin kuuluvia. Tapahtumissa kenties laajemminkin korostuu tällainen *kulttuurien* performatiivisuus, sillä kuten jo mainitsin, monet eivät pukeudu esittääkseen niinkään jotain hahmoa, vaan pikemminkin japanilaisen kulttuurin mukaan.

Monet cosplay-harrastajat pukeutuvat toista sukupuolta oleviksi hahmoiksi. Tällöin kyseessä on *crossplay* (Winge 2006). Crossplayn tarkoitus voi useimmiten olla humoristinen ja siitä voi tulla usein jopa mieleen drag-esitykset, jolloin tarkoituksena on, että sukupuoli näyttää selvästi siltä, että se on esitetty. Esitystä jopa kenties korostetaan. Tuolloin esimerkiksi miespuolisilla harrastajilla on päällään mekot, joiden kaula-aukosta näkyvät rintakarvat, mutta silti käytös saattaa esittää toisten sukupuolen erittäin hyvin (mt.). Myös naispuoliset harrastajat voivat tehdä humoristisesti miespuolisen hahmon, esimerkiksi ompelemalla puvun joka näyttää lihaksikkaalta. Tuolloin huumoria haetaan kenties hieman eri keinolla, mutta se aiheutuu kuitenkin loppujenlopuksi siitä, että hento nainen tai tyttö esittää lihaksikasta miestä. Toisaalta crossplaylla on myös vakavampiakin harrastajia, jotka oikeasti pyrkivät ja usein onnistuvatkin näyttämään erehdyttävästi vastakkaiselta sukupuolelta ilman, että se näyttää korostetun esitetyltä. Cosplay ja etenkin crossplay on hyvin mielipiteitä jakavaa. Monet haluavat tehdä sitä humoristisella otteella, kun taas toiset paheksuvat tätä ja pitävät sitä huolimattomuutena puvun tekijän osalta.

Kävijöille tekemissäni lomakehaastatteluissa jotkut vastasivat, kysyessäni heidän sukupuoltaan, olevansa hahmonsa sukupuolta tai vastakysymyksellä: ”eikö se näy?”, tosin pienen naureskelun kera. Usein kävijät ovat myös omaksuneet esittämänsä sukupuolen mannerismin, siis käyttäytyvät esittämänsä sukupuolen vaatimalla tavalla. Tapahtumissa siis tällainen Judith Butlerin (1990) kuvailema sukupuolten performatiivisuus korostuu. Tapahtumat luovat kanavan ihmisille, jotka haluavat ilmaista itseään ja harrastustaan tavalla, jota tapahtumien ulkopuolella luultavasti katsottaisiin pitkään. Kuten jo alaluvussa 4.1.1. mainitsin Ievan polkka-esimerkin kohdalla, japanilaisen populaarikulttuurin harrastajaskenessä vallitsee tietynlainen sisäpiiriläisyys, mikä näkyy myös tässä cosplayn merkityksessä. Tietysti sisäpiiriläisyys

toistuu lähes minkä tahansa harrastuksen piirissä. Tässä mielessä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajaskene ei eroa muista harrastajayhteisöistä. Tämä sisäpiirin huumori tulee hyvin vahvasti esille juuri tapahtumissa ja vaikuttaa olennaisena osana niiden ilmapiiriin.

Helena Saarikoski tuo myös mielenkiintoisen näkökulman pukuleikeistä esille artikkelissaan ”Miten Spice Girlsä leikitään?” (2008). Saarikoski kirjoittaa lasten ”leikkivän” Spice Girls-yhtyeen jäseniä, joskus ulkonäöllisiä seikkoja myöten. Tässä on periaatteessa kyse cosplaysta. Onko cosplay siis leikkiä? Saarikoski (mt.) myös kirjoittaa nuorten ja aikuisten vastineen tälle pukuleikille olevan fanifiktio eli itse keksitty juonellinen tarina joistakin olemassa olevista hahmoista tai henkilöistä mahdollisesti hieman muunneltuina oman tarinan mukaisesti. Cosplay japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumissa on eräällä tavalla leikittyä fanifiktiota, kuten Spice Girlsin kohdallakin. Saarikosken mainitsemat ikärajat murtuvat jo siinä, että tapahtumissa myös aikuiset ovat pukeutuneet cosplay-asuihin ja käyttäytyvät hahmojensa tavoin, mutta mukana on myös fanifiktion piirteitä, sillä tapahtumien kävijät saattavat olla ryhmissä, joissa on eri hahmoja monista tarinoista, joten tässä rikkoutuvat alkuperäiset juonelliset rajat. Kävijät ovat saattaneet myös tehdä oman versionsa jostain hahmosta. Esimerkiksi, jos hahmo olisi alkuperäisessä tarinassa mies, cosplay-puku on saatettu tehdä selvästi naiseksi. Näin harrastaja tuo oman näkemyksensä valmiiseen tarinaan, eikä vain pitäydy valmiissa muotissa. Cosplayssa ei tosin välttämättä ole juonta, mutta se silti siirtyy pelkästä pukuleikeistä näytellyksi fanifiktioksi kaikissa tapauksissa, vain fanifiktion intensiteetti vaihtelee. Cosplayssa näkyvä sukupuolten performatiivisuus (Butler 1990) istuu myös hyvin fanifiktioon. Harrastajat saavat omaksua sen hahmon jonka haluavat, ja näytellä tätä tapahtumissa. Harrastajan sukupuolella ei ole väliä, sillä kyse on fiktiivisestä tarinasta, jota toistetaan niinkään fiktiivisesti.

## **5.2. Fyysinen tapahtuma**

Desuconin ja Desucon Frostbite-tapahtuman käytössä on lähes koko Lahden Sibeliustalo. Ohjelmalehdessä, joita kävijöille jaetaan, on rakennuksen pohjapiirustus, jotta kävijöiden olisi helpompi suunnistaa tapahtumassa. Karttaan on nimetty kaikki

tilat, jotka ovat kävijöille avoimia, ja työntekijöiden tilat sekä muut tilat, joihin kävijät eivät päässeet on merkitty mustalla värillä. Sibeliustalo on tällaisen tapahtuman järjestämiseen loistava paikka, sillä siellä on monia erillisiä tiloja, joissa voidaan järjestää paljon erilaista ohjelmaa samaan aikaan. Lisäksi kartta luo ohjeita liikkumiseen, sillä esimerkiksi myyntipöytäsaliin on merkitty kartassa vain yksi sisäänkäynti. Toinen käytävä johtaa ulos salista. Tällainen ohjeistus on tärkeää, sillä muuten salissa olisi sekavaa liikkuu, eikä kulkeminen sisään ja ulos välttämättä edes sujuisi, jos molemmista ovista pääsisi kulkemaan kumpaankin suuntaan.

Ohjelman sijoittelu on tapahtunut hyvin ja se onkin tapahtumasta toiseen lähes samanlainen. Pääjärjestäjä Antti Myyrä tosin myöntää, että tässäkin on tapahtumien lyhyen historian aikana tapahtunut ongelmia. Esimerkkinä mainittakoon konsertin järjestäminen Metsähallin yhteydessä olevalla Susilavalla. Musiikki kuului avarassa tilassa liian lujana ja monet kävijöistä eivät välittäneet tästä (Pjh), sillä Metsähallia pidetään käytännössä kävijöiden lepopaikkana, kun he eivät kiertele ohjelmien välillä. Lisäksi samassa tilassa sijaitsevat rytmipelit, joiden viehätysten olennaisena osana toimii se, että pelin musiikki kuuluu edes jotenkuten. Tämänkaltaisia ongelmia lukuun ottamatta, ohjelma on onnistuttu sijoittamaan juuri sopiviin tiloihin. Suurimmat salit ovat pääsali, jossa järjestetään kaikkein eniten katsojia vetävät ohjelmat, sekä myyntipöytäsali, joka on aukioloaikoinaan lähes koko ajan täynnä. Kaikki pienemmätkin tilat on otettu tapahtuman käyttöön. Metsähallin kahdella parvella on joka tapahtumassa taidekuja sekä lautapelitila. Lautapelit ovat ylimmällä parvella, sillä siellä on rauhallista. Taidekuja puolestaan järjestetään alemmalla parvella. Tilan muotoilun vuoksi ohjelmaa voi nimittää hyvin kujaksi. Pöydät on aseteltu molemmin puolin kulkuväylää joten läpikulku onnistuu ja samalla näkee kaikkien pöytien tarjonnan.

Yksi saleista on myös otettu kaksoiskäyttöön, sillä päivällä siellä järjestetään ohjelmaa, mutta yöllä se toimii väkäreiden lattiamajoitussalina. Muita työvoiman tiloja pohjapiirustuksessa on paljonkin, mutta ohjelmalehteen näitä ei luonnollisesti ole merkitty. Aloittaessani ensimmäistä kenttätyötäni sain pohjapiirustuksen, johon oli merkitty kaikki ohjelmatilat kuin työvoiman tilatkin. Näistä työvoiman tiloiksi merkityistä suurin osa oli erilaisia varastoja, pukuhuoneita sekä teknisiä tiloja, kuten pääsalin projektorihuone ja valvomo sekä con-tv:n huone, joka välitti internetiin

suorana tunnelmia tapahtumista. Henkilökunnan tiloista tärkein oli Greenroom, jota olen jo aiemmin kuvaillut työvoiman taukotilaksi. Kyseessä on tämän lisäksi myös vänkäreiden tavaroidensäilytys, suihku ja sauna sekä yleinen oleskelutila, jossa pääsee irtautumaan tapahtumasta. Tunnelma Greenroomissa vaihtelee rauhallisesta leikkisään (Kenttämuistiinpanot, s.78). Näin myös tapahtuman työntekijät pääsevät itse tunnelmaan, eikä työstä tule liian vakavaa.

Tapahtumat ovat levinneet Sibeliustalosta sen ympäristöönkin. Etenkin kesällä järjestettävän Desuconin kävijät viettävät aikaa Sibeliustalon pihalla lukien mangaa, kuunnellen musiikkia tai ottaen valokuvia. Muissakin kesätapahtumissa varsinaisen tapahtumapaikan ulkotilat ovat osoittautuneet suosituiksi. Vuonna 2006 Helsingissä järjestetyn Finncon-Animeconin yhteydessä pidettiin myös gothic lolita-piknik tapahtumapaikan viereisessä puistossa. Vuoden 2008 Finncon-Animeconin aikana Tamperetalolla ulkotilat olivat lähes välttämättömät, sillä sisälle Tampere-taloon eivät kaikki kävijät olisi millään mahtuneet ainakaan rikkomatta paloturvallisuusmääräyksiä (Hirsjärvi 2009). Desuconin ja Desucon Frostbiten fyysisiksi tiloiksi laskettaneen myös ”iltabile”-paikat, jotka useimmiten sijaitsevat Lahden keskustassa, sekä kävijöiden lattiamajoitus, joka niin ikään sijaitsee Lahden keskustassa tai sen lähistössä.

Minkälainen merkitys tiloilla on tapahtuman onnistumisen ja sen ilmapiirin syntymisen kannalta? Väitän, että suuri, sillä olen harrastajana käynyt tapahtumissa, joiden tilat ovat olleet joko liian hajallaan tai liian pienissä tiloissa. Tällaiset seikat saattavat karkottaa kävijöitä, sillä voi tuntua ikävältä jos pieniin tiloihin on kokoontunut paljon ihmisiä ja toisaalta tämä saattaa rikkoa rakennuksen paloturvallisuuttakin. Jotkut saattavat myös tuntea liian työlääksi siirtyä koko ajan rakennuksesta toiseen ohjelman vuoksi. Tekemissäni haastatteluissa monet myös antoivat arvoa Desucon Frostbiten hyville tiloille ja tapahtuman mukavuudelle. Viidestäkymmenestä vastaajasta 47 oli sitä mieltä, että tapahtumassa kävijöiden mukavuus on otettu huomioon hyvin tiloissa. Konkreettisina esimerkkeinä mainittiin esimerkiksi riittävä tila monet vesipisteet ja penkit. Toisaalta muutama vastaaja oli sitä mieltä, että vesipisteitä ja penkkejä saisi olla lisääkin. Käytännöllisyys tapahtuman tiloissa ja sijainnissa oli puolestaan onnistunut hyvin 48:n vastaajan mielestä (Kävijäkyselyt.)

Monet kertoivat myös käyvänsä tapahtumissa juuri sijainnin perusteella. Tällä tosin

saatetaan tarkoittaa myös kaupunkia, jossa tapahtuma järjestetään. Haastatteluissa mainittiin tapahtumien valinnan perusteeksi se saako kävijä kyydin tapahtumaan, eli hyvät liikenneyhteydet ovat varmasti monienkin tapahtumien taustalla. Myös majoitusta pidettiin tärkeänä kriteerinä tapahtumien valinnassa (Kävijäkyselyt.) Hyvin useat tapahtumat itse asiassa tarjoavatkin lattiamajoitusmahdollisuutta pientä lisäkorvausta vastaan. Lattiamajoituspaikat ovat usein kouluja tai opistoja. Desucon Frostbitessa tarjottiin ensimmäistä kertaa Desu-tapahtumissa mahdollisuutta majoittua Lahden Omenahotelliin, niin että tapahtumanjärjestäjät hoitivat varaukset. Tässä tosin kohdattiin ongelmia huoneenjaon kanssa, josta kävijät antoivat palautetta ja pääjärjestäjä pahoitteli päättäjäsissä (Kenttämuistiinpanot, s.55).

### **5.3. Työvoima ja yhteistyötoiminta**

Jo tutkimuksen alussa tuli esille, että tapahtumien työvoima on vapaaehtois pohjalla. Kokeneet tapahtumanjärjestäjät ovat tärkeitä ja koko henkilöstön vaihtaminen on aina riski (Kauhanen 2002, s.39). Science fiction-tapahtuma Finnconin tapahtumanjärjestäjät ovatkin kouluttaneet japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumien järjestäjiä vähitellen (Hirsjärvi 2009, s.240), jotka taas ovat kouluttaneet lisää järjestäjiä. Tämä kokemus on tärkeää, sillä tapahtumien järjestämisestä tulee siten ikään kuin rutiini, joka toistuu samana kerrasta toiseen. Desu-tapahtumat pyrkivät myös koko ajan uudistumaan, ja tässä tärkeitä ovat yhteistyökumppanit, mutta myös uudet järjestäjät uusine visioineen (ks. Kauhanen 2002).

Järjestäjäorganisaation huipulla on Kehittyvien conien Suomi ry. ”Kcs on ikäänku se yhdistys, mikä - - voi tehdä - - sopimuksia” (Tvh) ”- - se toimii sellasena oikeushenkilönä - -” (Svh). Yhdistys siis toimii tapahtumien asettajana, eli päättää tapahtumien suunnittelun käynnistämisestä ja huolehtii edellytyksistä rahoitukselle ja yhteistyökumppaneille (Kauhanen 2002, s.31, 32). Asettajasta seuraavana organisaation järjestyksessä on johtoryhmä, joka tässä tapauksessa olisi KcS ry:n hallitus. Ero asettajan ja johtoryhmän välillä on kuitenkin niin vähäinen, että tässä tapauksessa johtoryhmää voitaneen pitää asettajana. Johtoryhmän alla työskentelee projektipäällikkö, joka Desu-tapahtumien kyseessä ollessa on tapahtumien pääjärjestäjä. Pääjärjestäjällä on puolestaan omat työntekijänsä eli jokaisen osa-alueen vastaavat,

jotka tekevät omat tehtävänsä omien vänkäreidensä avulla (ks. Kauhanen 2002.)

Desu-tapahtumien pääjärjestäjä Antti Myyrä on se joka ”oikeestaan tekee kaikkein vähiten”, ainakin omien sanojensa mukaan. Vastaavilla on suurin työ tapahtumanjärjestämisessä ja ”niin kaua[n] kun vastaavat hoitaa hommansa tosi hyvin, ni[in] pääjärjestäjälle tulee tosi vähän hommaa” (Pjh.) Pääjärjestäjän tärkeimpänä tehtävänä tuntuisikin olevan päätösten tekeminen. Tätä mieltä on ainakin entinen pääjärjestäjä Jussi Kari Desuconissa 2012 pitämällään luennolla ”Yksi anime, yksi hahmokaarti, yksi johtaja” (Kenttämuistiinpanot, s.77.) Vastaavia puolestaan onkin Desu-tapahtumissa paljon ”hoitamassa hommiaan”. Syytä tähän pääjärjestäjä luonnehtii työn vapaaehtoisuudella: ”- - kukaan ei tee tätä täyspäiväisesti, niin sitä hommaa ei voi jakaa - - että olis - - järkyttävä määrä - - duunia yhdelle ihmiselle” (Pjh.) Vastaavia on Kesän 2013 Desuconia järjestämässä tapahtuman internetsivujen mukaisesti 26 pääjärjestäjä mukaan lukien ja heidän toimialansa vaihtelevat teknologian huolehtimisesta aina ”iltbile”- ja cosplay-vastaaviin.

Vänkäreiden hankkimisesta tapahtumiin huolehtii työvoimavastaava, joka Desucon Frostbitessa oli Simo Mikkonen. Desucon 2012-tapahtumassa hänen nimikkeekseen vaihtui tilavastaava, joten työnimikkeiden vaihtoa vastaavien keskuudessa on. Näin on luultavasti sen vuoksi, jotta kukaan ei ehtisi kyllästyä yhteen tehtävään, sillä vapaaehtoistapahtumina Desu-tapahtumat yrittävät pysyä erilaisina ja uusina myös järjestäjille. Vänkärit haetaan tapahtumiin internetin kautta. Hakuun saa osallistua kuka tahansa ja heistä valitaan vänkärikokemuksen, iän sekä muiden meriittien perustein työläiset tapahtumiin (Kenttämuistiinpanot, s. 66). Erään vänkärin mukaan myös se, miten paljon pystyy olemaan tapahtumapaikalla, on yksi valintaperuste (mt.). Vänkärit jaetaan tapahtumien alussa ryhmiin. Sitten heidän osa-alueensa vastaavat jakavat heille työtehtävät ja perehdyttävät heidät niihin. Jo ennen tapahtumaa heille on lähetetty työnkuvaus sähköpostilla (Tvh), mutta erityisalan koulutus annetaan vasta itse tapahtumassa. Monilla vänkäreillä oli myös cosplay-asut tapahtumassa, eli he olivat tavallaan myös kävijöitä. Eräs vänkäri kertoi olevansa vapaaehtoistyöläisenä mielellään ja etenkin Desu-tapahtumissa, sillä työ on rentoa ja vastalahjaksi saa ilmaisen pääsyn tapahtumaan, yöpymispaikan ja ruokaa. ”Inhimilliset työvuorot. Voi päivällä olla kavereiden kanssa ja yöllä työskennellä” (Kenttämuistiinpanot, s. 75.) Välissä ehtinee nukkua jonkin aikaa, mutta vain viikonlopun mittaisessa tapahtumassa unen voi

olettaakin jäävän vähemmälle, mikäli haluaa tapahtumaan töiltä osalistua.

Muita tapahtumien työntekijöitä ovat järjestyksenvalvojat sekä ensiapupisteen valvojat. Keskustelin joidenkin kanssa toisen kenttätyön kuluessa ja kysyin heiltä heidän kokemuksistaan tässä tapahtumasta. Järjestyksenvalvojina tapahtumassa oli vapaaehtoisia, joilla oli ennestään järjestyksenvalvontakokemusta. Ymmärrettävästi tällaista tapahtuman aspektia ei voi jättää kokemattomille. Järjestyksenvalvojat kiittelivät tapahtuman rauhallista ilmapiiriä sekä päihteettömyyttä. He niinkään vertasivat tapahtumaa rauhalliseen konserttiin tai seminaariin (Kenttämuistiinpanot, s.73.) Desuconissa sekä Desucon Frostbitessa on myös Sibeliustalon omia järjestyksenvalvojia (Tvh), mikä sekin on ymmärrettävää, sillä tapahtumapaikkana on niin merkittävä ja suuri rakennus. Ensiapupisteen henkilökunta on niinkään koulutettuja ammattilaisia, jotka ovat tulleet Suomen Punaisesta Rististä tapahtumanjärjestäjien pyynnöstä. Myös he pitivät päihteetöntä tapahtumaa järkevänä ja pitivät tapahtumassa vallitsevasta yhteishengestä (Kenttämuistiinpanot, s.77.)

Tapahtumien yhteistyökumppaneita ovat Helsingin Anime- ja Mangayhdistyksen, YAMA:n lisäksi Lahden Otakuliitto Bakanat. Yhteistyökumppaneita ovat myös muut suomalaiset tapahtumat, kuten Animecon ja Tracon sekä japanilaisen populaarikulttuurin ympärille nousseet yhteisöt, kuten Kupoli, jotka mainostavat itseään ja toimintaansa tai myyvät lippuja tuleviin tapahtumiin Desu-tapahtumien yhteistyöpöydillä. Yhteistyökumppaneiden tarkoituksena on tuoda erinäisiä lisiä tapahtumiin, mutta yhteistyö ulottuu monesti tapahtumien ulkopuolellekin. Esimerkiksi Tracon ry:n kanssa Kehittyvien conien Suomi ry on yhteydessä jalkapallon pelin merkeissä sen lisäksi, että yhdistysten välillä tapahtuu ideoiden ja järjestäjien vaihtoa (Svh). Tracon ry ei ole virallinen yhteistyökumppani (mt.), mutta se kertoo siitä, ettei tapahtumienjärjestäminen ole liian vakavaa vaan tilaa on myös epävirallisille yhteyksille. Näistä yhteistyökumppaneista Lahden otakuliitto aivan kuten Helsingin anime ja mangayhdistys tuo käytännön tukea tapahtumille. Liiton jäsenet tarjoavat tiloja tapahtumanjärjestäjien käyttöön sekä tarjoutuvat työvoimaksi tapahtumiin (Svh.)

Desuconiin ja Desucon Frostbiteen kuuluvat myös yhteistyöyhdistysten pöydät. Kuten mainitsin, näillä saatetaan mainostaa tulevia tapahtumia ja myydä niihin lippuja. Myös monet japanilaisen populaarikulttuurin kanssa tekemisissä olevat suomalaiset

yhdistykset ja yritykset esittelevät itseään ja jakavat esitteitä. Esimerkkinä näistä on Jrock Suomi, joka muun muassa järjestää japanilaisten yhtyeiden konsertteja Suomessa. Desucon Frostbitessa yhteistyöpöydillä oli esillä myös eräs tanssiryhmä sekä Piraattipuolue, joka puhuu sananvapauden ja yksilönvapauksien puolesta (Kenttämuistiinpanot, s.51.) Piraattipuolueen internetsivujen mukaan kyseessä on Suomen suurin eduskunnan ulkopuolinen puolue, joka pyrkii kulttuurin ja tiedon avoimuuden lisäämiseen ja yksilönvapauksien turvaamiseen. Tällaisen puolueen tuki japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumille on mielenkiintoista. Se on kyllä ymmärrettävää, sillä japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen on hyvin pitkälti piratismia. Näin on sen vuoksi, että animesarjoja tulee Suomeen erittäin vähän laillisia teitä ja harrastajuuden laajentaminen suorastaan vaatii tältä osin sitä, että sarjoja joko katsotaan internetissä tai ladataan sieltä laittomasti (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.20.) Mielenkiintoiseksi Piraattipuolueen kannatuksen kuitenkin tekee se, että vielä Desucon Frostbiten aikana tapahtumaa tehtiin pitkälti opetus- ja kulttuuriministeriön rahoituksella (mt.). Tämän jälkeen keväällä 2012 ministeriö kuitenkin leikkasi useita menojaan muun muassa Museoviraston sekä Kehittyvien conien Suomi ry:n toiminnan osalta.

Myös muun muassa tapahtumapaikan omistaja, oheisohjelman järjestäjät, kuten myyntipöytäsalin yritykset, alihankkijat, jotka pitävät yllä Sibeliustalon ravintolaa ja turvallisuutta sekä tapahtumanaikaista ensiapua ovat tapahtumanjärjestäjien yhteistyötahoja. Kaikkien näiden yhteistyötahojen kanssa yhteyksissä on tapahtumien sidosryhmävastaava. Vaikeinta tämän työtehtävässä on kommunikaatio-ongelmat. Joskus viestintä voi tuoda mukanaan väärinymmärryksiä, etenkin jos yhteistyötä täytyy pitää yllä sähköpostiviesteillä (Svh.)

#### **5.4. Internet tapahtumanjärjestämisessä**

Internetillä on suuri merkitys japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille, ja oikeastaan lähes minkä tahansa harrastajille. Aiheesta on myös tehty tutkimuksia, etenkin Katja Valaskiven (2009) ja Kaarina Nikusen (2006, 2008) toimesta. Näistä kahdesta Nikunen keskittyy internetiin lähinnä animesarjojen katselijoiden yhteydenpitomediana, kuvaillen suomalaisia keskustelufoorumeita. Valaskivi puolestaan siirtyy tätäkin



pidemmälle kuvaillessaan internetin merkityksiä koko harrastusskenelle. Valaskiven tutkimuksessa eräs harrastaja kuvailee internetin merkitystä harrastukselleen seuraavasti: ”Ilman nettiä kuuntelisin ruotsalaista musiikkia ja pukeutuisin harmaaseen” (Valaskivi 2009, s.49). Mari Pikkaraisen kanssa tekemässäni tutkimuksessa niin ikään tuli esille internetin suuri merkitys harrastajille japanilaisen muodin ja musiikin lähteenä (Pikkarainen & Tahvanainen 2011, s.29-30). Edellä siteerattu lainaus tiivistää monen harrastajan suhteen internetiin, ja onhan se selvää: internetistä saa niin musiikkia, vaatteita kuin seuraakin, joka jakaa samat kiinnostuksen kohteet. Internetissä kuka tahansa harrastaja voi luoda omia teoksia, julkaista ja myydä niitä, jakaa tietoa ja saada tietoa (Valaskivi 2009). Käsittelin alaluvussa 4.2. kuinka japanilaisen populaarikulttuurin harrastajayhteisöjä on internetissä jokaiseen makuun, eli internetissä ei yksikään harrastaja jää yksin. Internetin avulla voi myös tutustua erilaiseen harrastajaskeneen vaikkapa Yhdysvalloissa ja siten lisätä aspekteja eri kulttuureista omaan harrastukseensa.

Mitä virkaa harrastajatapahtumilla sitten on, jos kaikki kanavat ja yhteisöt löytyvät verkosta? Kaarina Nikusen (2006) sanoin: ”Julkisuus tekee faniudesta näkyvää”. Se houkuttelee uusia harrastajia. Tapahtumat luovat myös virikkeitä monille aisteille: pääsee katsomaan muiden kävijöiden cosplay-asuja ja pukeutumaan itsekin sellaiseen. Tapahtumissa voi kuunnella elävää musiikkia ja työpajoissa maistella itse tekemiään japanilaisia ruokia. Tapahtumat ovatkin loistavia juuri tässä suhteessa, että ihmiset pääsevät itse kokemaan harrastuksensa, koska loppujen lopuksi japanilainen populaarikulttuuri on harrastuksena sellainen, että se ei täysin voi verkossa selviytyä, vaikka leviämistään saakin olla internetille kiitollinen.

Internetillä on myös suuri merkitys tapahtumien järjestämisessä. Desu-tapahtumien pääjärjestäjä Antti Myyrä myöntääkin, että ilman internetiä ”tätä tapahtumaa, ei järjestettäis, koska Desucon järjestetään - - täysin netin välityksellä”. Pääjärjestäjän mukaan tämä eliminoi liian vakavuuden ja helpottaa tapahtumanjärjestämistä, kun ” ei yleensä oo tylsii vastaava-kokouksia yhtään kappaletta”. Desucon Frostbiten tapauksessakin vastaavat kokoontuivat vasta itse tapahtumassa (Pjh.) Myös tapahtumien monivuotinen historia vaikuttaa varmasti siihen, että internetin rooli on kasvanut. Kun järjestäjien ammattitaito kasvaa, internetille voi antaa suuremman roolin. Niinikään tapahtumien markkinointi tapahtuu internetissä lukuun ottamatta muutamaa

lehtimainosta alan lehdissä (Pjh).

Tapahtuman järjestäminen osa-alueittain tapahtuu internetissä wiki-tapahtumanjärjestämislustoilla (Valaskivi 2009, s.35). Tämän alustan käyttämisessä on se hyvä puoli, että tapahtumat voidaan organisoida, vaikka järjestäjät olisivat eri paikkakunnilla, sillä eri ohjelmaideat, kartat ja muu tilojen, ohjelmien ja esiintyjien organisointi voidaan ladata internetiin muiden järjestäjien nähtäville. Tällaista tapahtumanjärjestämiskäytäntöä on Suomessa harrastettu pitkään. Esimerkiksi Tampere kuplii-tapahtumat on järjestetty näin niiden alusta asti (mt.)

Internet on sen monien sosiaalisen median yhteisöjen (Facebook, twitter) avulla noussut näinä aikoina entistäkin merkittävämpään rooliin japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumien yhteydessä. Tätä voidaan kutsua osallistumisen kulttuuriksi (Hautakangas, 2008). Mikko Hautakangas kuvailee osallistumisen kulttuuria Big Brother-esimerkillä siten, että kyseisen mediatuotteen äärelle pääsee useita teitä, joka puolestaan antaa kuluttajalle valinnanvaraa siihen, mitä kautta ja millä intensiteetillä hän haluaa mediakulutukseen osallistua Hautakankaan esimerkissä Big Brother-tosi tv-ohjelmaan pystyi osallistumaan televisiosta seuraamisen lisäksi, maksukanavalla tai web-kameroilla vuorokauden ympäri, internetin uutisissa ja keskustelufoorumeilla sekä teksti tv:ssä ja tekstiviestipalveluna. Kuluttajille annettiin siis mahdollisuus seurata ohjelmaa missä hyvänsä he olivatkin (mt., s.164.)

Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumista etenkin Desu-tapahtumissa osallistumisen kulttuuri näkyy vahvasti, sillä siellä on ympäri tapahtumapaikkaa ruutuja, jotka näyttävät sekä kävijöiden että järjestäjien twitter-kommentteja. Näin osa tapahtumasta on olemassa internetissä. Tähän myös viittaa sekä conitv, joka tapahtumien aikana näytti haastatteluja sekä tapahtumien kuulumisia muille internetin välityksellä, että se, että tapahtumien ohjelmat ladataan youtubeen muiden katsottaviksi. Myös tapahtumien internetsivuilla käydään keskustelua tapahtumista, mutta tämä on pikemminkin järjestäjien uutisia ja mielipiteitä, joita kävijät voivat kommentoida. Saman median kautta tapahtumiin haetaan myös väkäreitä sekä palvelijoita Café Ichigoon. Internetsivuille tulee uutinen auenzeista hauista ja ohjeet hakemiseen. Desu-tapahtumien internetsivuilla on valokuvia menneistä tapahtumista. Tämä toimii eräänlaisena valokuva-albumina kävijöille ja visuaalisena kulkuväylänä tapahtumiin

niille, jotka eivät päässeet paikalle. Kuvia säilytetään pitkään ja ne ovat kaikkien nähtävillä. Kuvaajina ovat toimineet tapahtumien väkärät.

Tapahtumien päätteeksi niistä kirjoitetaan vielä valtakunnallisiin alan lehtiin kuten Anime ja JapanPop, sekä mahdollisesti joihinkin paikallislehtiin. Kyseessä on useimmiten raportti kuluneesta tapahtumasta, mutta myös erikoisvieraita on haastateltu. Animen ja JapanPopin olennaiseksi osaksi ovatkin muodostuneet nämä tapahtumaraportit, etenkin kun tapahtumia järjestetään useita vuodessa. Lisäksi suuremmista tapahtumista voidaan kirjoittaa useampien toimittajien näkökulmista.

Näiden monien medioiden kautta tapahtumat eivät siis enää ole pelkästään niille, jotka ovat ostaneet lipun tapahtumaan. Kaikki harrastajat ja jopa kiinnostuneet ulkopuolisetkin saavat osallistua ja he voivat päättää tulevatko itse tapahtumaan vai seuraavatko sen kulkua sosiaalisessa mediassa vaiko kenties molempia. Hautakangas (2008, s.163) kuvailee myös monimediallisuuden käsitettä, joka tukee osallistumisen kulttuuria, sillä se tarkoittaa, että samaan mediasisältöön pääsee käsiksi useaa eri reittiä, mikä ainakin Desu-tapahtumissa toteutuu. Näin tapahtumat eivät jää pelkiksi yksittäisiksi tapahtumiksi ja niistä tulee useiden mediakanavien kokonaisuuksia kuten Hautakangas (mt.) ilmiötä kuvailee.

Myös järjestäjien ja kävijöiden vuorovaikutus on tihentynyt tapahtumien monimediallistumisen myötä, sillä twitter-kommentit tapahtumasta mahdollistavat välittömän palautteen ja samalla harrastajat pääsevät osaltaan tuottamaan tapahtumia ja järjestäjistä tulee eräänlaista yleisöä (ks. Hautakangas 2008, s.167). Hautakangas kuvailee tätä ”yhteisen tekijyyden diskurssiksi”, mikä onkin mielenkiintoinen ja lisäksi Desu-tapahtumiin erittäin osuva. Sen lisäksi, että kävijät osallistuvat tapahtumaan sosiaalisen tai muun median kautta, tapahtumat osallistavat tavallisia harrastajia työvoimana ja jopa ohjelmanpitäjinä, mikäli heillä vain on kelvollinen ohjelmaidea.

Samankaltaisen ilmiön voi todennäköisesti huomata internetin keskustelualueilla; aktiivisemmat harrastajat, jotka mahdollisesti järjestävät tapahtumia johdattavat uusia harrastajia entistä syvällisempiin keskusteluihin. Tämä lähentää tapahtumanjärjestäjiä sekä kävijöitä ja myös tiivistää harrastajien verkkoa. Tapahtumanjärjestäjät, jotka ovat aiemmin olleet tavallisia harrastajia, ovat siirtyneet ylöspäin harrastamisen asteikossa, jonka jo toin esille ensimmäisessä luvussa. Kun tapahtuu tällainen edellä kuvattu

lähentyminen, se tarkoittaa, että tavalliset harrastajat nousevat ”kasuaali kuluttaja – nyypä – nörtti – jäää”-asteikossa ylemmäksi. Mielenkiintoista on pohtia, mihin tämä sitten johtaa. Itse näkisin tässä hienovaraisen alun uusien tapahtumajärjestäjien koulutukselle. Seuraava askel saattaisi olla ohjelmanpitiäminen tapahtumissa tai vänkäriksi pyrkiminen. Joka tapauksessa kävijät kietoutuvat entistä tiukemmin tapahtumien järjestämiseen, ja sitä kautta uusi sukupolvi saa vallan.

Entäpä vanhat tapahtumanjärjestäjät tai aktiiviharrastajat, jotka ovat olleet aiemmin harrastajatapahtumissa ohjelmia pitämässä, esimerkiksi bloginsa tai omien harrastajuuden kokemuksiensa pohjalta? He saattavat siirtyä tekemään harrastuksestaan ammatin, esimerkiksi suurempien tapahtumien järjestäjinä tai harrastajalehden toimituksessa tai sen freelance-toimittajina. Tosin he saattavat tehdä tätä myös samanaikaisesti tapahtumien järjestämisen kanssa, mutta lopputulos kuitenkin on, että heistä tulee alansa asiantuntijoita (ks. Valaskivi 2009, s.46).

## 6. Kävijöiden kokemuksia

Tähän lukuun olen koonnut kävijöiden kokemuksia tapahtumista ja niiden eri aspekteista. Lisäksi olen käsitellyt jonkin verran tapahtumien julkisuuskuvaa ja harrastajien suhtautumista siihen. Luvun aineistona toimivat pääasiassa Desucon Frostbitessa tekemäni kävijäkyselyt. Lomakehaastatteluissa kysyin, kuinka kävijät löysivät tapahtuman ja kuinka monessa he vuosittain käyvät sekä millä perusteella he nämä tapahtumat valitsevat. Lisäksi kysyin, harrastavatko he japanilaista populaarikulttuuria tapahtumien ulkopuolella, ja mitä mieltä he ovat ns. ”halikylteistä”, joita tapahtumissa näkee. Kysyin myös itse tapahtumista, mitä tapahtumat yleensä tarjoavat kävijöille, ja mitä mieltä he ovat tämän kyseisen tapahtuman järjestämisen onnistumisesta turvallisuuden, mukavuuden ja käytännöllisyyden kohdalla. Lopuksi pyysin heitä kertomaan mitä kävijät muuttaisivat tapahtumissa jos saisivat itse päättää.

Kyselyiden tulokset ovat melko yhdenpitäviä, mikä ei monen tuhannen henkilön harrastajaskenessä kerro vielä paljon, varsinkaan kun kyselyitä on tehty vain viisikymmentä yhdessä tapahtumassa. Kuitenkin, koska harrastajat on valittu sattumanvaraisesti vain tutkijan omien alitajuisien valintakriteerien perusteella noin kahden tuhannen harrastajan joukosta, voi sanoa, että kyselyiden tulokset kuvastavat melko hyvin harrastajista suurimman osan ajattelua. Näin on osin siksi, että tulokset vastasivat melko hyvin omia odotuksiani. Tämä saattaa vaikuttaa turhan henkilökohtaiselta näkökulmalta tieteelliseen tutkimukseen, mutta pidän itseäni, samoin kuin tutkittaviani, keskivertoharrastajana. Tutkijan alitajuiset valintakriteerit puolestaan tarkoittaa sitä, että valitsin tutkittavien joukosta helposti lähestyttäviä yksilöitä, jotka saatoin alitajuisesti jotenkin samaistaa itseäni. Variaatiota tutkittujen välillä ei siis välttämättä ole niin paljon kuin skenessä yleensä etenkään iän kohdalla. En kuitenkaan pidä tätä suurena haikkana tutkimukselle.

### 6.1. Kävijäkyselyiden tuloksia

Kävijäkyselyitä olen tehnyt, kuten aineiston esittelyssä luvussa 3 mainitsin, viisikymmentä kappaletta. Näistä miespuolisia vastaajia on ollut 13 ja naispuolisia 37. Miesvastaajien keskimääräinen ikä on 22 ja naisvastaajien 19. Nämä luvut vastaavat

lähes täysin mielikuviani harrastajien sukupuolijaosta ja keskimääräisestä iästä. Tapahtumiin astuessa huomaa melkein heti, että suurin osa kävijöistä on naispuolisia, vaikka harrastus alun perin niin sanotusti kuuluikin miehille. Hyvin suuren osan harrastajista huomaa myös olevan melko nuoria. Tämä seikka on vääristynyt kyselytuloksissani, sillä nuorin haastatteleman henkilö oli 14-vuotias, vaikka tapahtumissa selvästi nuorempiakin käy.

Yleisimmät vastaukset kysymykseen, mitä japanilaisen populaarikulttuurin aspekteja kävijät harrastavat tapahtumien lisäksi, oli animen katseleminen sekä mangan lukeminen. Monet myös vastasivat kuuntelevansa musiikkia sekä opiskelevansa japanin kieltä. Lisäksi erilaisia tuottajuuksia tuli esille etenkin cosplayn ja mangan piirtämisen muodossa. Suurtapahtumien lisäksi kävijät käyvät muun muassa animeseminaarin ja mangapäivien kaltaisissa erikoistapahtumissa sekä japanilaisten artistien konserteissa ja ”harrastajamiiteissä”.

Suuri osa kävijöistä valitsi Desucon Frostbiten tapahtuman sijainnin perusteella. Muita mainittuja tapahtumien valintaperusteita oli raha, joka kenties tarkoittaa harrastajan henkilökohtaista rahatilannetta tapahtuman hetkellä tai mahdollisesti liittyy sijaintiin siten, jäävätkö matka- ja majoituskustannukset riittävän alhaisiksi. Niinikään sijaintiin liittyen yhtenä perusteena oli myös yöpymispaikka. Vaikka monille kävijöille tuntuisi olevan tärkeää tapahtuman hyvä sijainti, myös useat tuntuvat tulevan pidemmästäkin matkasta ja muistan omista kokemuksistani, kuinka lattiamajoituksetkin ovat usein täynnä. Monet kävijöistä tulevat myös yhä uudestaan samoihin tapahtumiin tapahtuman maineen sekä siellä saatujen hyvien kokemusten perusteella. Näihin kokemuksiin katsoisin kuuluvaksi erään toisen suositun vastauksen, eli kaverit. Tapahtumissa käydään yleensä kaveriporukalla. Lisäksi tapahtumissa tavataan toisia harrastajia, joita on siihen mennessä tavattu kenties vain internetissä. Myös tapahtuman ohjelma ja etenkin laadukas ohjelma, jollaiseksi Desu-tapahtumien ohjelmaa on sanottu, vetää kävijöitä. Toisaalta kukaan kyselyihin vastanneista ei sanonut tulevansa tapahtumiin niiden erityisvieraiden perusteella.

Niinikään kysyessäni mitä kaikkea tapahtumat tarjoavat kävijöille, he vastasivat merkittävimmäksi syyksi kavereiden seuran. Seuraavaksi merkittävintä oli ohjelmatarjontaa sekä cosplay. Cosplayn kohdalla vastaukset saattavat merkitä sitä, että

kävijät kokevat tapahtuman mahdollisuutena harrastaa sitä tai toisaalta nähdä muiden tekemiä asuja. Tapahtumat tuntuvat tarjoavan kävijöille paljon hyviä kokemuksia erilaisissa muodoissa, jotka ovat syinä siihen, miksi kävijät palaavat tapahtumiin. Kävijät vastasivat tapahtumien tarjoavan muun muassa hauskanpitoa, uutta tietoa, myyntikanavan omille tuotteille sekä toisaalta japanilaisia tuotteita ostettavaksi. Mainittiin myös haasteet, keskustelut, kilpailut, yhteishengen ja elämykset. Kaksi vastaajaa kertoi tapahtumien tarjoavan heille myös inspiraatiota sekä mahdollisuuden ilmaista itseään. Nämä kaksi vastausta yhdistyvät harrastajien identiteettiin ja siihen kuinka tapahtumat niihin vaikuttavat. Esimerkkinä olen jo edellisessä luvussa maininnut tapahtumat kanavana cosplaylle. Tapahtumista saa inspiraatiota seuraaviin asuihin sekä tilaisuuden pukeutua niihin.

Kun kysyin muuttaisivatko kävijät tapahtumassa mitään. Monet keskittyivät joihinkin pienimuotoisiin seikkoihin, kuten roskakorien ja istumapaikkojen määrään. Jotkut puolestaan muuttaisivat tapahtuman ohjelmaa, mutta eivät järin radikaalisti. Kyseessä on pikemminkin pieniä lisäyksiä, kuten pulkkamäki talvitapahtumaan Sibeliustalon ulkopuolelle tai aivan yleisesti lisäohjelmaa sekä ohjelmakartan parempaan järjestykseen ja eri tiloihin. Kaikki nämä muutokset ovat lähinnä yksittäisiä mielipiteitä. 19 vastaajaa ei muuttaisi tapahtumassa mitään.

Annoin vastaajille myös mahdollisuuden kertoa muita mielipiteitä tapahtumasta tai kyselystä. Monet kertoivat Desucon Frosbiten olevan hyvä tapahtuma ja itse asiassa pitivät sen ajankohdasta talvella, sillä tämä oli uutta Suomessa. Tapahtumaa keuhuttiin myös laadukkaaksi ”huippuconiksi” ja ”Suomen parhaimpiin” kuuluvaksi. Se oli niin ikään ”hyvä kokemus ensikertalaiselle”, mitä tapahtuman konseptilla tavoiteltiin. Eräs vastaaja mainitsi tapahtuman olevan sosiaalinen. Todennäköisesti tällä tarkoitettiin sitä, että tapahtumissa tutustutaan uusiin henkilöihin, ja myös tavataan niitä, joita nähdään vain harvoin, jos ollenkaan tapahtumien ulkopuolella. toisaalta tämä saattaa myös olla kommentti tapahtuman ohjelmaan. Moniin työpajoihin on helppo mennä toisen seurassa ja ne ovat niinkään hyviä paikkoja tavata uusia ihmisiä. ”Sosiaalisella” saatettiin toki myös kommentoida Sibeliustaloa tapahtumapaikkana. Metsähallin avoimuus ja suuri koko antavat hyvän tilan rauhoittumiselle ja keskustelulle sekä sosialisoitumiselle yleensäkin. Yhtenä vaihtoehtoisena tulkintana pidän myös sosiaalista ilmapiiriä. Tämä tulkinta on myös todennäköisin. Tapahtumissa pidetään

yksinkertaisesti hauskaa ja tämän hauskanpidon ilmapiirin siivittämänä on helppo solmia sosiaalisia suhteita. Itse asiassa eräältä vastaajalta sainkin tähän viimeiseen kohtaan kommentin ”purjotettu” ja kevyen iskun purjosta. Tapahtumien humoristinen ilmapiiri ulottuu kävijöiden kautta näemmä myös tutkijoihin, joiden saatetaan ajatella olevan jopa skenen ulkopuolisia.

## 6.2. Lieveilmiöt, ristiriidat, mielipidekinastelut

Tapahtumissa näkee usein ihmisten selkään kiinnitettyinä lappuja, joissa lukee ”FREE HUGS” sekä myös joitakin näitä edellä mainittuja kenties parodioivia ”maksullisia haleja”-lappuja. Halusin tutkimuksen alussa ottaa selvää, mikä näissä lapuissa on taustalla ja tietävätkö harrastajat itsekään ylläpitämänsä ilmiön alkuperää. Lisäksi halusin selvittää mikä on tapahtumien kävijöiden keskuudessa yleinen suhtautuminen näihin lappuihin, sillä monilla etenkin nuoremmilla kävijöillä on näitä lappuja ja toisilla kenties hieman vanhemmilla olen nähnyt ”maksullisia haleja”-kylttejä. Nämä parodiaversiot eivät välttämättä tarkoita mitään erityistä, mutta itse en voi olla ajattelematta, että se on eräänlainen vastaveto ”halikylteille”, ja tarkoitus on ehkä hieman alkuperäisiä kylttejä pilkkaava.

Kysyin Desucon Frostbitessa viideltäkymmeneltä kävijältä, mitä mieltä he ovat ”halikylteistä” ja tietävätkö he niiden alkuperästä jotain. Ainoastaan yksi henkilö osasi kertoa jotain konkreettista kylttien alkuperästä. Muut eivät osanneet sanoa tai ajattelivat niiden ”kuuluvan kulttuuriin” (Kävijäkyselyt.) Oletan tällä tarkoitettavan japanilaista populaarikulttuuria, vaikka tulkintavaihtoehtoina relevantteja olisivat myös suomalainen tapahtumakulttuuri japanilaisen populaarikulttuurin osalta, tai peräti amerikkalainen tapahtumakulttuuri. Kylttien alkuperänä on kuitenkin niin kutsuttu *Free Hugs movement*, joka on lähtöisin Australiasta. Brittiläinen lehti *The Guardian* kirjoittaa internetsivuillaan liikkeen alullepanijan olevan pseudonimeä käyttävä Juan Mann, joka vuonna 2004 alkoi jakaa ilmaisia haleja ohikulkijoille Sydneyssä. Syynä tähän oli Mannin mukaan se, että ihmiset ovat alkaneet elää eristyneempää elämää internetin suosion myötä ja perheet hajosivat entistä useammin. Mann halusi jakaa ohikulkijoille rakkautta halien muodossa ja pian hänen liikkeensä oli maailmanlaajuinen (Day 2012.) Uutiskuvia tällaisista kylteistä on nähty myös talouden valtaa ihmisiin vastustavasta



Occupy Wall Street-liikkeestä kertovissa lehtijutuissa vuosina 2011-2012.

”Halikyltit” alkoivat esiintyä suomalaisissa japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumissa 2000-luvun puolivälin jälkeen. Niiden suosioon näissä tapahtumissa on mielestäni yksi päällimmäinen syy: ne ovat ”söpöysattributteja”. Yksi japanilaisen populaarikulttuurin keskeisistä käsitteistä on ”kawaii” (かわいい) eli kirjaimellisesti suloinen tai söpö. ”Kawaiiin” käsitteeseen liitetään kaikenlainen suloinen käytös sekä ulkonäölliset seikat. ”Kawaii” on lähtöisin anime- ja mangasarjoista, joiden hahmojen suloisuutta on korostettu lapsenkasvoilla, suurilla silmillä ja lapsekkaalla äänellä. Tähän jatkumoon sopii paremmin kuin hyvin ylenpalttinen halailu, jota tapahtumissa näkee ”Free Hugs”-kylttien tuloksena.

Kyltit kuitenkin myös jakavat mielipiteitä. Kyselyihin osallistuneista vain 17 henkilöä sanoo pitävänsä kylteistä ja niiden esiintymisestä tapahtumissa. 9 ei pidä kylteistä ja 22 ajattelevat neutraalisti niistä. Kaksi vastaajaa ei osannut kuvata mielipidettään, joka luultavasti tarkoittaa samaa kuin neutraali. Tämä jako on selvää, kun katsoo vastauksien ikäjakaumaa. Nuoremmat harrastajat vastaavat pitävänsä kylteistä useammin kuin vanhemmat. ”Kawaiiita” sisältävät anime- ja mangasarjat myös tuntuvat vetoavan enemmän nuorempiin harrastajiin. Jotkut kyselyyn vastanneista kritisoiivat kylttejä voimakkaasti: ”vanha juttu”, ”hyvä kun on vähentynyt” ”aika typerä”, ”alkuperäinen pointti hävinnyt”. Viimeisin näistä kritiikeistä kuvaa kenties kaikkein parhaiten ”halikylttejä”. Niissä ei japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumissa ole niinkään kyse siitä, että levitetään rakkautta ihmisille, joilla ei ole, tai on hyvin vähän, sosiaalisia suhteita, vaan siitä, että saadaan itse haleja ja vaikutetaan söpöiltä kylttien ansiosta. Mahdollista, ja melko todennäköistäkin, on myös, että kylteillä yritetään vaikuttaa tapahtumien ilmapiiriin ja yhteishenkeen positiivisesti. Kritiikille tuli myös toki vastaväitteitä, kylttejä pidetään muun muassa ”ihan parhaina”. Toisaalta näyttäisi siltä, että suurin osa harrastajista ajattelee niistä neutraalisti.

Tapahtumissa kaikki näyttäisivät päällisin puolin tulevan hyvin toimeen ja vallitseva ajatus taitaa olla: ”Vieraskin on ystävää”, josta jo ”halikylttien” olemassaolo on todiste. Valaskivi on kuitenkin tarttunut tutkimuksessaan (2009) myös joihinkin tapahtumien ongelmakohdista. Näistä etenkin ”conikiusaaminen” jäi minulle mieleen. Itse en ole conikiusaamista tapahtumissa nähnyt, vaikka kerran 2000-luvun puolivälissä, huomasin

eräässä tapahtumassa kylttiä pitelevän henkilön. Kyltissä luki: ”Narutoismi on sairaus.” Kyltti otti kantaa tuolloin erittäin suosittuun animesarjaan ”Naruto”. Monet tapahtumien kävijöistä pukeutuivat eri hahmoiksi kyseisestä sarjasta ja heitä tulikin vastaan lähes tasaisena virtana. Tämä kannanotto saattoi olla conikiusaamis-ilmion lievempiä ilmentymiä, vaikka Valaskivi (2009) kuvaileekin huomattavasti henkilökohtaisempia yhteenottoja.

Näistä Valaskiven esimerkeistä moni liittyy niinkään siihen, että huomattavan suuri osa cosplayta harrastavista kävijöistä pukeutuu hahmoiksi samasta sarjasta. Luultavasti Valaskiven kuvaama ”conikiusaaminen” on vastareaktio näiden sarjojen suosioon. Tämä vastareaktio korostunee niissä henkilöissä, jotka eivät pidä kyseisestä sarjasta sekä niissä, jotka tahtovat pukeutumisellaan korostaa individualismia. En aio kuitenkaan siirtyä syvempään pohdintaan siitä, mitä esimerkkini kylttiä pidellyt henkilö tai Valaskiven mainitsemat kiusaajat tavoittelevat käyttäytymisellään, mutta ymmärrän, että japanilaisen populaarikulttuurin skene on huomattavan suuri harrastajayhteisö, jonka vuoksi ei ole ollenkaan hämmästyttävää, että sen sisällä ilmenee tällaisia lähinnä mielipide-eroista johtuvia yhteenottoja.

Enemminkin näitä mielipide-eroja on tullut harrastaja-aikanani esille tapahtumien ohjelmanumeroissa. Olen nähnyt muun muassa erään paneelikeskustelun, jossa käsiteltiin ohjelmalehden mukaan ”conikäyttäytymistä”, mutta päätyi hyvin nopeasti hyvin kärkeviin mielipiteisiin siitä, miksi tapahtumissa ei saisi halailla yllättäen. Paneelikeskustelijoilla oli kyllä valideja mielipiteitä tästä nojautuen suuresti siihen, miten cosplayasujen ”propit” eli asusteet saattavat mennä rikki tästä käytöksestä, mutta mielipiteet oli esitetty kenties turhan kärkevästi ja väärässä mediassa jotta olisin voinut ottaa heidät vakavasti.

### **6.3. Harrastuksen ja tapahtumien julkisuuskuva**

Japanilaisen populaarikulttuurien harrastajia sekä harrastusta itseäänkin on uutisoitu usein skenen ulkopuolisten toimesta. Tämä tuotti hankaluuksia, harrastuksen ollessa vielä useimmille ennenkuulumaton. Katja Valaskivi (2009) ja Kaarina Nikunen (2006) kuvailevat kattavasti pedofiliakohua, joka nousi ensimmäisen suomeksi julkaistun mangon *Dragon Ball* myötä. Sarjakuvaa pidettiin sopimattomana lapsille ja siinä

katsottiin olevan viittauksia pedofiliaan. Tämän vuoksi sarja vedettiin markkinoilta, mutta palautettiin myöhemmin K-12 ikärajasuosituksella varustettuna. Monet harrastajat olivat sitä mieltä, että kohu oli aiheeton, ja katsoivat sarjakuvan ominaisuuksien olevan vain osa japanin kulttuuria ja katsantokantaa, ja, että erot länsimaiseen ajatusmaailmaan tulisi sallia (Nikunen 2006). Jotkut harrastajista kuitenkin huolestuivat kohusta ja yrittivät sen vuoksi pitää harrastuksen omalta osaltaan ”puhtaana”, jotta uutta kohua ei pääsisi syntymään ja harrastusta ei leimattaisi sopimattomaksi (Valaskivi 2009, s.16; Nikunen 2006.)

Japanilainen populaarikulttuuri ei ilmeisesti kuitenkaan ole niin herkkä aihe, että harrastajat eivät voisi puhua siitä. Pikemminkin sanoisin, että ellei harrastaja ole erittäin ujo, he puhuvat mielellään, ehkä juuri kohentaakseen harrastuksen julkisuuskuvaa ja lisätäkseen ihmisten tietoisuutta siitä. Perustelen väitteen avuliaalla käytöksellä sekä auliilla kysymyksiin vastaamisella, joita tutkimuksen kenttätöiden aikana kohtasin muiden harrastajien keskuudessa. Japanilaisen populaarikulttuurin maine sen alkuaikoina oli vaarassa juuri Dragon Ball-mangan yhteyteen nousseen pedofiliakohun myötä, joten näinä alkuaikoina harrastajien täytyi puolustella harrastustaan ja yrittää muuttaa siihen liitettyjä stereotyyppioita (Valaskivi 2009, s.37). Ehkä heidän keskuudessaan on edelleen jonkin asteinen luulo Dragon Ball-kohun skenen ulkopuolisille aiheuttamasta käsityksestä. Tämän vuoksi harrastajat edelleen tuntevat tarvetta kohentaa japanilaisen populaarikulttuurin arvoa skenen ulkopuolisten henkilöiden ja medioiden silmissä (mt.).

Tapahtumia on uutisoitu runsaasti, ja toisinaan valmis juttu saattaa olla harrastajalle pettymys, sillä se ei kenties välttämättä anna samaa kuvaa, minkä harrastaja tahtoi toimittajan saavan. Joitakin näistä jutuista Anna Rantasila käsitteli DesuTalks-puheessaan vuonna 2012. Rantasila käsitteli kolmea erilaista juttutyyppeä: tapahtumareportaasia, henkilökuva-juttua sekä ilmiöjuttua. Tapahtumareportaasit ovat yleisluontoisia tapahtumista kertovia juttuja, joihin on mahdollisesti liitetty kuvia värikkäistä cosplay-harrastajista. Toisinaan jutuissa on haastateltu tapahtumanjärjestäjiä, jotka pystyvät tuomaan asiantuntevaa näkökulmaa juttuun. Henkilökuva-jutut on puolestaan Rantasilan mukaan useimmin cosplay-harrastajista tehtyjä, toimittajan mielestä eksoottista harrastusta kuvaavia lehtijuttuja. Ilmiöjutut taas pyrkivät perehtymään ilmiöön syvemmin ja niihin on voitu jopa hankkia asiantuntija-lausunto.

Rantasila kertasi puheensa päätteeksi vielä lehtijuttuja, jotka ovat sotkeneet japanilaisen populaarikulttuurin harrastuksen julkisuuskuvaa. Näitä juttuja ei ole paljon, mutta olen Rantasilan kanssa samaan mieltä siinä, että muutamakin ikävä lehtijuttu voi haudata allensa kaikki hyvät. Harrastajana voin sanoa, että on vaivalloista joutua pitämään yllä oman harrastuksensa julkisuuskuvaa, vaikka myönnän sitä toisinaan itsekin tehneeni skenen ulkopuolisten edessä. Rantasila näki tähän ratkaisuna sen, että harrastajat itse käyvät vaatimaan omien mielipiteidensä oikeinkirjoitusta ja antaa siten harrastuksen puhua puolestaan. Tämä keino on hyvä ja kenties parempikin kuin se, että harrastajat itse kirjoittaisivat ulkopuolisille juttuja harrastuksestaan, toisaalta kokenut harrastaja kirjoittajana saattaisi saada aikaan vaihteeksi positiivisen jutun harrastuksesta, ja siinä voisi olla jotain luettavaa niin ikään toisille harrastajille.

Monesti harrastajat tuntuvat tylsistyvän siitä, että heidän harrastuksestaan kirjoitetaan, etenkin jos kirjoittaja on skenen ulkopuolinen, sillä nämä kirjoitukset eivät kerro harrastajille mitään uutta. Toisaalta myös harrastajan voi olla vaikeaa kirjoittaa harrastajille jotain lukemisen arvoista näiden omasta harrastuksesta, etenkin jos vastaanottajina ovat aktiiviharrastajat. Tämä itselläni on ollut huolestuttavana ajatuksena koko tutkimuksen ajan, mutta näkisin, että ainakin harrastaja voi kertoa harrastuksestaan sitä tuntemattomille, ja siten kenties edistää harrastuksen positiivista julkisuuskuvaa.

## 7. Yhteenveto

Tämän tutkimuksen lähtökohtana toimivat omat kokemukseni japanilaisen populaarikulttuurin harrastajana sekä kandidaatintutkielmani japanilaisesta muodista ja musiikista Suomessa. Tutkimuksen aiheeseen päädyin siksi, että yhteisöllisyys ja niiden luoma turvallinen harrastajuus nousivat esille jo kandidaatintutkielmassani. Lisäksi vapaaehtoisvoimin järjestettyjen harrastajatapahtumien rakentuminen, merkitykset ja globaalit sidokset ovat pitkään vaikuttaneet minusta mielenkiintoisilta tutkimusaiheilta. Tutkimuksen keskeisiä käsitteitä ovat näihin lähtökohtiin liittyen *yhteisö* ja *yhteisöllisyys*, *vapaaehtoisuus*, *harrastajuus* ja *harrastaja* sekä *globalisaatio*. Tutkimuksessa roolini määrittyivät automaattisesti skenen harrastajaksi sekä tutkijaksi. Näiden roolien välillä liikkuminen oli sekin automaattista, usein jopa tahatonta, etenkin kenttätöiden aikana.

Tutkimuksen aiheen rajaus oli hankalaa, sillä aiheena japanilainen populaarikulttuuri on sellainen, johon voi helposti lisätä eri näkökulmia, metodeja sekä aineistoa. Päädyin loppujen lopuksi muutamalla eri metodilla saatavaan aineistoon. Pääasiassa osallistuvan havainnoinnin sekä haastattelujen metodein tutkin esimerkkitapahtumina kahta Kehittyvien conien Suomi ry:n järjestämistä tapahtumista, Desucon Frostbitea sekä Desuconia. Tutkimuskysymykseni määrittelin seuraavanlaisiksi:

- Mitä tapahtumat kertovat suomalaisesta harrastusskenestä ja kuinka tämä kytkeytyy globaaliin verkkoon?

- Kuinka japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumat rakentuvat sekä mitä vapaaehtoisuus näiden tapahtumien yhteydessä merkitsee?

- Millaisia merkityksiä tapahtumilla harrastajille on ja minkälaista yhteisöllisyyttä ne luovat?

Toisessa luvussa esittelin tutkimusmetodejani. Metodien käytössä suosin monimetodisuutta. Käytin useita metodeja aineiston hankintaan ja sen analyysiin. Pääasiallinen aineistonhankintametodini oli etnografinen osallistuva havainnointi. Tuin havainnointiaineistoa visuaalisesti valokuvilla. Lisätietoa hankin tapahtumien järjestäjille tekemilläni teemahaastatteluilla sekä kävijöille tekemilläni

lomakehaastatteluilla. Aineiston analyysimetodeina minulla oli lähiluku, joka on hyvä metodi tekstien tulkitsemiseen ja käytännössä tarkoittaa lukemista ja kirjoittamista yhä uudestaan tutkimuspäiväkirja, jota pidän lähiluvun osana, sillä olen kirjoittanut siihen saamiani ideoita, lukenut niitä myöhemmin uudestaan ja kehitellyt pidemmälle. Yhtenä metodina pidän myös autoetnografiaa, sillä tässä tutkimuksessa omat kokemukseni toimivat vertailukohteena aineistolle, ja siten analyysin apuvälineenä.

Aineistoa esittelin kolmannessa luvussa. Aineiston keruun suoritin kahdessa tapahtumassa vuoden 2012 aikana. Helmikuussa Desucon Frostbitessa keskityin tarkastelemaan tapahtumaa yleisellä tasolla ja tein teemahaastatteluja järjestäjille sekä lomakehaastatteluja viidellekymmenelle kävijälle. Haastattelujen kohteet valitsin järjestäjistä heidän toimensa mukaan. Valitsin tutkimukselle keskeisimpinä henkilöinä pääjärjestäjän, sidosryhmävastaavan, työvoimavastaavan, ohjelmavastaavan sekä yhteistyöyhdistyksen edustajan haastateltavikseni. Lisäksi sain myös ylimääräisen haastattelun infovastaavalta, joka oli ollut tapahtumissa alusta saakka ja osasi kuvata niiden muutoksia sekä yleisemminkin tapahtumaskenen muutoksia hyvin. Kävijöiden tarkastelun ja tapahtuman tiloihin tutustumisen lisäksi seurasin tapahtumassa erilaisia ohjelmatyyppejä, kuten paneeleita, luentoja sekä työpajoja. Toisen kenttätyön aikana keskityin itse ohjelmaan sekä eri työntekijöiden tarkasteluun ja heidän kanssaan keskusteluun. Tein näin saadakseni paremman kuvan tapahtuman sisällöstä ja sen työntekijöiden määrästä ja monipuolisuudesta sekä heidän osallistumisestaan tapahtumaan. Lisäksi haastattelin kahden KcS ry:n pienemmän tapahtuman, DesuTalksin ja DesuCruisen, järjestäjää ja kävijää.

Neljäs luku taustoitti japanilaisen populaarikulttuurin ja sen harrastajatapahtumien historiaa. Tätä käsittelin lähinnä kirjallisuuden avulla. Maailmalla japanilaisen populaarikulttuurin harrastus näkyy monissa maissa. Tästä kertoo jo japanilaisen tv-kanavan NHK Worldin dokumenttikatsaukset eri maiden japanilaisen populaarikulttuurin harrastajista. Kyseessä on globaali harrastus, jolla on erilaisia ilmentymiä eri maissa. Näitä eri ilmentymiä voidaan kutsua glokaaleiksi, sillä ne ovat lähtöisin samasta maailmanlaajuisesta ilmiöstä, mutta ovat usein värittyneet kunkin maan kulttuurin mukaan. Japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumien juuret ovat toki Japanissa, mutta Suomessakin tunnettu tapahtumamalli on peräisin Yhdysvalloista, maan science fiction-harrastajatapahtumista.

Suomalaisista tapahtumista kirjoittaessani suurimpana apuna oli Katja Valaskiven (2009) ja Irma Hirsjärven (2009) tutkimukset. Suomessa anime- ja mangatapahtumat ovat alunperin nousseet esiin science fiction-harrastajapiireissä, aivan kuten Yhdysvalloissakin. Ensimmäinen japanilaiseen populaarikulttuuriin keskittyvä tapahtuma Animecon järjestettiin science fiction-tapahtuma Finnconin yhteydessä vuonna 1999. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajamäärä kuitenkin lisääntyi räjähdysmäisesti 2000-luvulla, mikä johti useampiin tapahtumiin, jotka keskittyivät nimenomaan tähän harrastukseen. Vuonna 2012 myös Animecon ja Finncon järjestettiin erillisinä ensimmäistä kertaa. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastus tuntuisikin olevan paljosta velkaa science fiction-yhteisölle, sillä sen lisäksi, että tapahtumat kasvoivat omikseen Finnconin yhteydessä, näissä tapahtumissa myös koulutettiin uusia tapahtumanjärjestäjiä anime- ja mangakeneen.

Tapahtumien lisäksi kirjoitin neljännessä luvussa myös suomalaisista harrastajayhteisöistä. Suomessa japanilaisen populaarikulttuurin harrastus näyttäisikin olevan hyvin yhteisökeskeinen. Yhdistysten ja internetyhteisöjen lisäksi tämä näkyy tapahtumissa, jotka keräävät kaikkien yhteisöjen harrastajat yhteen. Suomeen on perustettu kaksikymmentä paikallisyhdistystä, joista lähes kaikilla on vielä toimintaa. Paikallisyhdistykset järjestävät toimintaa paikkakunnan tai alueen harrastajille, yleensä animenkatselun tai peli-iltojen muodossa. Paikallisyhdistykset ottavat myös osaa tapahtumien järjestämiseen, joko tekemällä ohjelmaa, tai osallistumalla käytännön järjestelyihin. Myös internetissä on monia harrastajayhteisöjä. Nämä ovat usein keskustelufoorumeita, jotka on kohdennettu jollekin tietylle harrastuksen osa-alueelle, kuten animelle ja mangalle tai musiikille. Internetin merkitys harrastukselle on suuri, sillä internetyhteisöt mahdollistavat kaikkien osanoton skenen keskusteluihin. Internetistä yhteisöt ovat siirtyneet tapahtumiin, joissa niinkään funktiona on pitää yllä keskustelua joihin kaikki voivat osallistua sekä tuottaa harrastajille tietoa harrastuksen kehityksestä. Tapahtumat ovat ikään kuin yhteisöjen kokoontumispaikka, sillä monet harrastajat tulevat tapahtumiin kaveriseurassa tai mahdollisesti tapaamaan muualla asuvia ystäviä. Tapahtumia tekemässä on myös useita eri yhteisöjä yhdessä, kuten eri alueiden paikallisyhdistykset.

Suomessa pääosa tapahtumista on niin kutsuttuja suur tapahtumia, jotka kestävät vähintään kaksi päivää ja joiden kävijämäärät ovat parhaimmillaan monta tuhatta tuona

aikana. Tutkimani tapahtumat Desucon 2012 sekä Desucon Frostbite ovat tällaisia suurtapahtumia. Molemmilla näistä tapahtumista on selkeä teema: anime ja manga, jonka ympärille ohjelmatarjonta rakentuu. Tapahtumat olivat alussa ilmaistapahtumia, mutta muuttuivat maksullisiksi, kun harrastajamäärät lisääntyivät. Näin kenties yritettiin rajoittaa tapahtumien kävijämäärää, kun sitä ennen ilmaisella sisäänpääsillä pyrittiin saamaan lisää harrastajia. Suuremmilla tapahtumilla on suuremmat pääsymaksut ja oletettavasti myös enemmän ja laadukkaampaa ohjelmaa. Pienet pääsymaksut tai ilmainen sisäänpääsy puolestaan voivat olla uusien tapahtumien tai vähäisen ohjelmatarjonnan houkuttimia.

Suurtapahtumien lisäksi Suomessa järjestetään niin kutsuttuja ”spesiaalitapahtumia”, joilla on suurtapahtumista eroava yleensä hyvin spesifi konsepti. Desu-tapahtumista kaksi, DesuTalks ja DesuCruise, ovat tällaisia. DesuTalks on asiapitoinen seminaariohjelma ja DesuCruise puolestaan hauskanpitoa risteilyllä hieman vanhemmassa seurassa. Molemmat ovat myös kävijämäärältään pienempiä, sillä konsepti on suurtapahtumia rajatumpi. Suomessa järjestetään myös paljon ”miittejä”, jotka ovat pieniä harrastajatapaamisia, kuten esimerkiksi piknik. Osanottajat saattavat olla jonkin japanilaisen muotisuuntauksen kannattajia ja pukeutuvat ”miittiin” tämän mukaisesti. Myös cosplay-tapaamisia on järjestetty. Suomen tapahtumaskene näyttäisi olevan hyvinkin monimuotoinen. Harrastajalla on paljon valinnanvaraa, ja lisäksi harrastus on Suomessa jo niin yleinen, että omalla paikkakunnalla voi hyvinkin saada vähintään ”miitin” aikaan. Kaikki nämä yhteisöt ja harrastajaverkot takaavat, että harrastaja löytää aina samanmielistä seuraa.

Viidennessä luvussa aloin tutkimaan Desu-tapahtumien rakennetta purkamalla sen osiin: ohjelma, tapahtuman tilat, työvoima ja yhteistyö sekä internetin rooli tapahtumissa. Ohjelmaan liittyi ohjelmakartan mukaisen ohjelman lisäksi myös kävijöiden itsensä järjestämä ohjelma, joista keskeisimmäksi nousi cosplay eli suomalaisittain pukuilu. Tapahtumien ohjelmatarjonta on monipuolista. Luennot, paneelit ja työpajat ovat perusohjelmistoa jokaiselle tapahtumalle. Ne tarjoavat tietoa ja osallistavat kävijöitä. Lisäksi tapahtumissa on lähes aina jonkinlainen myyntipöytäsalin sekä taidekuja, joilla kävijät voivat tehdä ostoksia. Taidekuja tuo lisäksi esille tuottajuuden harrastuksessa. Harrastajat tuottavat omia teoksiaan, ja tapahtumat tarjoavat heille kanavan tuoda ne esille.



Desu-tapahtumissa, kuten joissain muissakin tapahtumissa, on osana iltaohjelmaa niin kutsutut ”iltabileet”, joissa voi olla esiintyjinä tanssijoita sekä DJ:itä. Iltabileiden tarkoitus on vapauttaa tunnelma päivän tapahtuman jälkeen. Päivätapahtuman tunnelma on sekin vapautunutta ja ilmapiiri on rento, mutta illan ohjelma tarjoaa tilaisuuden toisenlaiseen hauskanpitoon. Lisäksi myös aikuisille järjestetään omat K18 ”iltabileet”, Lahden keskustassa, joten ainakin Desu-tapahtumat tarjoavat myös tällaisen aikuisemmän aspektin.

Desuconin ja Desucon Frostbiten ohjelmaa on yleensä keuhuttu laadukkaaksi, kuten tapahtumia yleisestikin. Tämä ei ole mikään ihme, sillä tapahtumien järjestäjät ovat fokuoineet tapahtumansa yhden rajatun teeman sisään ja kehittäneet siitä toimivan kokonaisuuden. Desu-tapahtumissa on myytävänä tapahtumien logolla varustettuja mukeja, pipoja sekä paitoja. K18 ”iltabileissa” tarjoillaan tapahtuman nimeä kantavaa drinkkiä. Tällainen kertoo siitä, että tapahtumat ovat muuttumassa sattumanvaraisesta järjestelyistä tarkasti teemoitelluiksi tuotemerkeiksi.

Tapahtumien olennainen osa on kävijöiden cosplay. Tapahtumissa on usein cosplaynäytöksiä, joissa asialleen omistautuneet pukuilijat pääsevät kilpailemaan parhaan tittelistä. Cosplayn voi katsoa lähteneen Yhdysvalloista science fiction-tapahtumien yhteydestä, mutta on saavuttanut suosiota myös japanilaisen populaarikulttuurin harrastajatapahtumissa. Nämä tapahtumat tarjoavatkin harrastajille tilaisuuden pukeutua asuihin, joihin on käytetty paljon vaivaa. Cosplayta voi ajatella sukupuolen performatiivisuutena, sillä monesti pukujen myötä niiden käyttäjät korostavat hahmon sukupuolta käyttäytyessään hahmon tavoin. Myös vastakkaisiksi sukupuoliksi pukeutumista tapahtuu, jolloin sukupuolen performatiivisuus korostuu ja saa kenties tahallisen humoristisen lisän siitä, että käyttäjän oma sukupuoli näkyy puvun ”läpi”. Eräänlaista kulttuurin performatiivisuutta puolestaan tapahtuu Desucon Frostbiten palvelukahvilassa, jossa tarjoilijat käyttäytyvät korostetun japanilaisesti. Cosplay on myös eräänlaista fanifiktiota. Tällöin harrastajat tekevät oman versionsa suosikkisarjansa hahmosta ja esittävät sitä tapahtumissa. Cosplay vaikuttaisikin olevan mielikuvituksellinen harrastus, joka rakentaa harrastajansa identiteettiä, ja tapahtumat tarjoavat kanavan tälle harrastukselle.

Sibeliustalon tiloja on käytetty tapahtumissa kävijöitä ajatellen. Ne luovat niin

esteetöntä kulkua kuin rauhallisia paikkoja levähdykseen. Ulkotiloja käytetään niin ikään hyvin esimerkiksi valokuvauksen taustoina. Myös työvoimalle on varattu tiloja moneen eri tarkoitukseen. Tärkeimpänä varmasti on työläisten taukotila, jossa pääsee rauhoittumaan, syömään ja jopa saunomaan. Tapahtumissa on selvästi ajateltu myös työläisiä ja heidän hyvinvointiaan. Koska kaikki ovat vapaaehtoisia, ei kenellekään haluta jäävän tapahtumasta huonoja muistoja. Taukotilassa ilmapiiri onkin vapautunutta ja kaikki tulevat toimeen keskenään. Työläisten kautta tämä ilmapiiri varmasti heijastuu myös kävijöihin. Työvoimana tapahtumassa eniten on internethaulla saatuja väkäreitä, jotka hoitavat tapahtuman aikana siivouksen, valokuvauksen, opastuksen ja muut juoksevat asiat. Väikäreillä on oman osa-alueensa vastaavat, jotka puolestaan toimivat tapahtuman pääjärjestäjän alla. Lisäksi tapahtumissa on ulkopuolelta hankittua työvoimaa ensiapupisteellä sekä järjestyksenvalvojina. Desu-tapahtumien onnistumisessa työvoimalla ja sen määrällä vaikuttaisikin olevan suuri merkitys. Kenellekään ei tule valtavia työmääriä, joten kaikki pääsevät nauttimaan tapahtumista. Tyytyväisellä järjestäjäporukalla tapahtumatkin onnistuvat paremmin ja kävijätkin nauttivat sitä enemmän.

Internetin merkitystä Desu-tapahtumien järjestämisessä ei voi liiaksi korostaa. Tapahtumien organisointi tapahtuu täysin internetissä. Lisäksi markkinointi, lukuun ottamatta lehtimainoksia alan lehdissä, tapahtuu verkossa. Tapahtumien internetsivujen kautta myös ilmoitetaan tapahtumiin liittyvistä uutisista ja haetaan työvoimaa. Myös tapahtumien aikana internet tulee vahvasti esille. Tapahtumissa kuvataan conitv:tä, joka on katsottavissa internetissä. Lisäksi tapahtuman tunnelmaan pääsee osallistumaan myös twitterin kautta, sillä kaikki kirjoituksen tulevat näkyviin ruuduille ympäri tapahtumia. Tämä osallistumisen kulttuuri mahdollistaa kävijöiden vaikutuksen tapahtumiin sekä tapahtumiin osallistumisen myös niille, jotka eivät ole päässeet itse tapahtumapaikalle. Tässä yhteydessä nousee esiin myös monimediallisuus. Tällöin tapahtumiin pääsee käsiksi sekä vaikuttamaan monen eri median kautta. Twitterissä tapahtumia voi kommentoida jo niiden aikana. Tapahtuman internetsivuille avataan myös mahdollisuus lähettää palautetta tapahtumasta. Alan lehdistä voi lukea tapahtumaraportteja sekä erikoisvieraiden haastatteluja. Lisäksi ohjelma on nähtävillä Youtubesta tapahtuman jälkeen. Monimediallisuus tuo tapahtumat lähelle harrastajia, eivätkä ne enää rajoitu vain tapahtumapaikkaan, vaan ovat olemassa myös internetissä.

Viimeisessä luvussa kävin läpi tekemiäni kävijäkyselyiden vastaukset, sillä kävijät ovat olennainen osa tapahtumia, ja sen vuoksi tutkimukseni kannalta on olennaista tarkastella myös heidän osanottoaan tapahtumiin. Kävijäkyselyiden tuottamat vastaukset eivät edusta kaikkien harrastajien mielipiteitä, mutta ne kuitenkin vastaavat ennako-odotuksiani, minkä vuoksi oletan, että suuremmassa otannassakaan ei paljon eroja vastauksiin tulisi. Kävijäkyselyiden merkittävimpana tuloksena pidän sitä, kuinka monet vastasivat tulevansa tapahtumiin kavereita tapaamaan ja kuinka tapahtumat tarjoavat mahdollisuutta sosialisoitumiseen samanmielisten ihmisten kanssa. Tapahtumat siis ennen kaikkea toimivat valtavana tapaamispaikkana. Näiden lisäksi niissä on myös mahdollista ilmaista omaa identiteettiään pukeutumisellaan sekä siirtyä kuluttajasta tuottajaksi.

Kävijäkyselyiden lisäksi käsittelin joitain tapahtumien ja niiden takana olevan yhteisöllisyyden varjopuolia, jotka esiintyvät lähinnä mielipide-eroina. Tässäkin aiheessa keskeiseksi nousi cosplay, mutta sen lisäksi ”halikylyt”, jotka niin ikään tuntuisivat olevan suuri osa tapahtumia. Mielipide-eroja esiintyy kaikissa yhteisöissä, joten japanilaisen populaarikulttuurin tapahtumat eivät tässä tapauksessa eroa muista yhteisöistä. Conikusaamisesta on kirjoitettu, mutta itse en sitä kenttätöissäni kohdannut. Saattaa olla, että tämä negatiivinen ominaisuus on tapahtumista karistettu pois, jotta pystyttäisiin ylläpitämään tapahtumien iloista ilmapiiriä sekä yhteishenkeä.

Lopuksi pohdin tapahtumien ja yleisestikin harrastuksen julkisuuskuvaa sekä harrastajien suhtautumista tähän. Harrastajista sekä tapahtumista on kirjoitettu paljon lehtiin, mutta harrastajat eivät ole olleet tyytyväisiä näihin skenen ulkopuolisten kirjoittamiin juttuihin, jotka useimmiten tuntuvat esittävän harrastuksen ikään kuin ”vääristä” näkökulmasta tai jopa suoraan negatiivisesti. Muutama tällainen negatiivinen lehtijuttu onkin jo aiheuttanut varovaisuutta harrastajien joukossa. He ovat yrittäneet puhdistaa harrastuksen mainetta ylihuolitellulla käytöksellä. Toisaalta harrastajat tuntuisivat mielellään antavan kommentteja harrastuksestaan, kenties juuri tämän pyrkimyksen osana. Harrastajia myös kannustetaan ottamaan aloite omiin käsiinsä ja kirjoittavan harrastuksestaan niin kuin he haluaisivat siitä lukea.

Tutkimani tapahtumat ovat olleet tunnistettavasti lähtöisin toisista kulttuureista, mutta niissä on myös joitain uniikkeja suomalaisia aspekteja. Sama heijastuu tapahtumista

koko harrastusskeneen. Tapahtumat myös aktivoivat harrastajia ryhtymään oman harrastuksensa tuottajiksi. Parhaiten tämä näkyy siinä, että tapahtumia edes järjestetään. Aktiiviset vapaaehtoiset tuottavat näitä tapahtumia muille harrastajille. Tapahtumat vaativatkin paljon järjestäjiä, sillä niissä on monia osa-alueita, joista ne rakentuvat, kuten ohjelma, tapahtumapaikka ja internet tällaisena sekä kävijöiden yleinen viihtyvyys. Tapahtumilla on paljon merkityksiä kävijöille, ja näistä suurimpana tuntuisi olevan sosialisoituminen. Olen myös useaan kertaan maininnut tapahtumien ilmapiiriin. Tämä johtuu siitä, että tutkimukseni aikana kuulin siitä itsekkin runsaasti. Tapahtumat luovat yhteishenkeä ja tämä näkyy koko tapahtumien ilmapiirissä. Lisäksi tähän yhteishenkeen vaikuttaa se, että tapahtumat ovat harrastajien harrastajille järjestämiä. Tämän vuoksi myös luonnehtisin niitä todellisiksi harrastajayhteisöiksi.

Tutkimukseni on ollut vaiheikas ja olen sen tekemisen aikana oppinut itsekkin lisää harrastuksestani sekä kanssaharrastajistani. Olen myös huomannut, että tällä saralla riittää aiheita lisätutkimuksiin. Esimerkiksi mielenkiintoista olisi ottaa selvää Richards D. Lewisin mallin mukaan, kuinka kulttuuri vaikuttaa tapahtumien järjestämiseen konkreettisesti. Tämä näkökulma vaatisi vertailua erilaisten kulttuurien kesken ja samalla saisi mielenkiintoisen katsauksen eri maiden harrastajaskenestä.

Olisi myös mielenkiintoista yhdistää maabrandäyksen käsite kulttuurituontiin. Normaalisti tätä käsitettä käytetään yhdessä kulttuuriviennin kanssa. Koska japanilaista populaarikulttuuria ei kuitenkaan aiemmin ole aktiivisesti viety ulkomaille, olisi mielenkiintoista ottaa selvää onko tuonnin kautta tuotettu brändi Japanista erilainen kuin se kenties tarkoituksellisen viennin kautta olisi. Tämä tutkimus ottaisi enemmän huomioon ”Cool Japanin” käsitteen ja tarkastelisi lähemmin ”soft poweria”. Lisäksi mukaan tulisi automaattisesti mennyt perspektiivi, sillä tarkastelun alla olisi ennen kaikkea japanilaisen populaarikulttuurin leviämisen alkuvuodet.

# LÄHTEET

## A Haastattelu- ja havainnointiaineisto

Tutkimuspäiväkirja sekä kenttämuistiinpanot:

Desucon Frostbiten muistiinpanot, sivut 41-56

Desucon 2012:sta muistiinpanot, sivut 65-82

Valokuvat DF, 22 kappaletta (Desucon Frostbite)

Valokuvat DC, 21 kappaletta (Desucon 2012)

Infovastaavan haastattelu, 14.1.2012, Ivh

Ohjelmavastaavan haastattelu, 14.1.2012, Ovh

Pääjärjestäjän haastattelu, 14.1.2012, Pjh

Sidosryhmävastaavan haastattelu, 14.1.2012, Svh

Työvoimavastaavan haastattelu, 14.1.2012, Tvh

YAMA:n edustajan haastattelu, 14.1.2012, YAMAh

Kävijäkyselyt, 14. – 15.1.2012

Haastattelu DesuCruisesta ja DesuTalksista, 8.6.2012, järjest. haast.

Haastattelu DesuCruisesta ja DesuTalksista, 8.6.2012, kävijä haast.

Aineisto on tutkijan hallussa.

**B Kirjallisuus:**

Abercrombie, Nicholas & Longhurst, Brian (1998) *Audiences. A sociological theory of performance and Imagination*. London. Sage.

Anderson, Ariel (2008) *Event snaps: Grand Galena Getaway* lehdessä *Gothic Lolita Bible* syksy/2008.

*Anime and Manga Timeline* (2006) teoksessa Lunning, Frenchy (toim.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga* (2006) Minneapolis. University of Minnesota Press.

Butler, Judith (1990) *Gender trouble: feminism and subversion of identity*. New York: Routledge, Chapman & Hall, Inc.

Collier, John, Jr. & Collier, Malcolm (1986) *Visual Anthropology: Photography as a Research Method*. Albuquerque. University of New Mexico Press.

Day, Elizabeth (2012) *On the trail of the Free Hugs founder*. Haettu 13.4.2013.  
<http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2012/sep/02/free-hug-movement-founder>

Eriksen, Thomas Hylland (2004) *Toista maata? Johdatus antropologiaan*. Helsinki. Gaudeamus.

Gobo, Giampietro (2008) *Doing Ethnography*. London. Sage.

Grönfors, Martti (1982) *Kvalitatiiviset kenttätutkimusmenetelmät*. Helsinki. WSOY.

Grönfors, Martti (2007) *Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä* teoksessa Aaltola, Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1* (2007). Jyväskylä. PS-kustannus.

Hautakangas, Mikko (2008) *Yleisöä kaikki, tuottajia kaikki. Toimijuuden neuvotteluja Suomen Big Brotherissa* teoksessa Nikunen Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä* (2008) Jyväskylä. Nykykulttuuri.

Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä: Suomalaisen science fiction-fandomin verkostot*. Jyväskylä. Nykykulttuuri.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme Helena (2001) *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki. Yliopistopaino.

Jacques, Martin (2012) *When China Rules the World. The End of the Western World and the Birth of a New Global Order*. London. Penguin.

*Japanese pop star Hatsune Miku takes the stage -- as a 3-D hologram*. Haettu 23.1.2013. <http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/11/japanese-pop-star-takes-the-stage-as-a-3-d-hologram.html>

Jyrinki, Erkki (1977) *Kysely ja haastattelu tutkimuksessa*. Helsinki. Oy Gaudeamus Ab.

Kauhanen, Juurakko, Kauhanen, (2002) *Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus*. Helsinki. WSOY.

Kelts, Roland (2006) *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the US*. New York: Palgrave Macmillan.

Kurki, Tuulikki (2010) *Tutkimuspäiväkirja aineiston, teoreettisten näkökulmien ja tutkijan vuoropuheluna* teoksessa Pöysä, Järviluoma, Vakimo (toim.), *Vaeltavat metodit* (2010). Joensuu. Suomen kansantietouden tutkijain seura ry.

Li, Jun (2008) *Ethical Challenges in Participant Observation: A Reflection on Ethnographic Fieldwork*. The Qualitative Report volume 13 Number 1 March 2008. <http://www.nova.edu/ssw/QR/QR13-1/li.pdf>

Nikunen, Kaarina (2006) *Animellista faniutta: Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit* teoksessa Valaskivi, Katja (toim.), *Vaurauden lapset* (2006). Tampere. Vastapaino.

Nikunen, Kaarina (2008) *Televisio ja fanius – verkon varassa* teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.), *Fanikirja: Tutkimuksia nykyculttuurin fani-ilmiöistä* (2008). Jyväskylä. Nykyculttuuri.

Nyysölä, Kari (2012) *Geokulttuuri ja kulttuuri Immanuel Wallersteinin tuotannossa*. Kulttuurintutkimus- lehti, 29 (2012):3. Kulttuurintutkimuksen seura ry.

Pikkarainen, Mari & Tahvanainen, Anne (2011) *Turvallisesti erottuva: Japanilainen muoti & musiikki Suomessa*. Kandidaatintutkielma. Kulttuuriantropologia. Itä-Suomen Yliopisto.

Pöysä, Jyrki (2010) *Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina* teoksessa Pöysä, Järviluoma, Vakimo (toim.), *Vaeltavat metodit* (2010). Joensuu.

Suomen kansantietouden tutkijain seura ry.

Ruuska, Petri (1999) *Samanlaistuvatko mailman kulttuurit?* teoksessa Alasuutari, Ruuska, *POST-Patria? Globalisaation kulttuuri Suomessa* (1999). Tampere. Vastapaino.

Sjöberg, Maria (2008) *Event snaps: Greeting spring in Stockholm* lehdessä *Gothic Lolita Bible* syksy/2008

Stearns, Peter N. (2010) *Globalization in World History*. London & New York. Routledge.

Uotinen, Johanna (2010) *Kokemuksia autoetnografiasta* teoksessa Pöysä, Järviluoma, Vakimo (toim.), *Vaeltavat metodit* (2010). Joensuu. Suomen kansantietouden tutkijain seura ry.

Vakimo, Sinikka (2010) *Periaatteista eettiseen toimijuuteen – tutkimusetiikka kulttuurintutkimuksessa* teoksessa Pöysä, Järviluoma, Vakimo (toim.), *Vaeltavat metodit* (2010). Joensuu. Suomen kansantietouden tutkijain seura ry.

Valaskivi, Katja (2009) *Pokemonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampere. Juvenes Print - Tampereen yliopistopaino Oy.

Wilkinson, Scott. *Humanoid or Vocaloid?*. Haettu 23.1.2013.  
<http://www.emusician.com/news/0766/humanoid-or-vocaloid/140404>

Winge, Theresa (2006) *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* teoksessa Lunning, Frenchy (toim.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga* (2006) Minneapolis. University of Minnesota Press.

Wong, Wendy Suiyi (2006) *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond* teoksessa Lunning, Frenchy (toim.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga* (2006) Minneapolis. University of Minnesota Press.

Yeung, Anne Birgitta (2002) *Vapaaehtoistoiminta osana kansalaisyhteiskuntaa – ihanteita vai todellisuutta?*. Helsinki. Sosiaali ja terveystieteiden tutkimuskeskus YTY ry



## C Elektroninen aineisto:

Animecon IX-tapahtuman kotisivut. Haettu 13.12.2012. <http://2012.animecon.fi/>

Concon-tapahtuman kotisivut. Haettu 27.10.2012. <http://concon.nakkikone.org/>

Desucon 2013 järjestäjät. Haettu 20.3.2013. <http://desucon.fi/desucon/jarjestajat>

Kehittyvien conien Suomi ry:n Internet-sivut. Haettu 27.10.2012.  
<http://2009.desucon.fi/kcs/>

Lammi, Mikko (2012) *Otakusta metaharrastajaksi – ja miksi se on hyvä asia*. Haettu.  
29.4.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=uPQ2oy9tfHE>

NHK World, Cool Japan-ohjelman kotisivut. Haettu 3.3.2013.  
<http://www.nhk.or.jp/cooljapan/en/about/index.html>

NHK World, internetsivut. Haettu 25.1.2013.  
<http://www3.nhk.or.jp/nhkworld/english/info/aboutnhkworld.html>

Otakut-yhdistyksen kuvaus. Haettu 22.1.2013.  
<http://otakut.ayy.fi/wiki.php/Otakut/Yhdistys>

Piraattipuolue. Haettu 12.4.2013. <http://piraattipuolue.fi/>

Rantasila, Anna (2012) *Animen ja mangan harrastajat valtamedian silmin*. Haettu  
29.4.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=-VECDAhVfdg>

Suomen Animeunionin Internet-sivut. Haettu 29.10.2012. <http://www.animeunioni.org/>

Technology, Entertainment, Design-tapahtumien sivut. Haettu 29.4.2013.  
<http://www.ted.com/pages/about>

Urbaani Sanakirja, vankäri. Haettu 21.5.2013. Haettu 21.5.2013.  
<http://urbanisanakirja.com/word/vankari>

Voice.fi:n artistilista, P. Haettu 20.1.2013. <http://www.voice.fi/soittolista/?k=P>

# LIITELUETTELO

## Liite 1

### A) Kävijäkyselyiden kyselylomake

1. Sukupuoli

- a) mies
- b) nainen

2. Koulutustausta

- a) peruskoulu
- b) ylioppilastutkinto
- c) ammattitutkinto
- d) korkeakoulututkinto

3. Syntymävuosi

4. Miten sait tiedon tästä tapahtumasta?

- a) ystävältä
- b) internetistä
- c) toisesta tapahtumasta
- d) muualta

5. Kuinka monessa suur tapahtumassa käyt vuosittain?

- a) 0-2
- b) 3-5
- c) useammassa

6. Harrastatko muuten japanilaista populaarikulttuuria?

7. Käytkö pienemmissä japanilaisen populaarikulttuurin sävyttämässä tapahtumissa, esim. miiteissä tai konserteissa?

- a) kyllä
- b) ei

8. Minkä perusteella valitset tapahtumat, joihin menet?

- a) menet hyvien kokemusten perusteella samoihin tapahtumiin
- b) erityisvieraiden perusteella
- c) tapahtuman sijainnin perusteella
- d) jonkin muun perusteella

9. Mitä nämä tapahtumat tarjoavat sinulle?

10. Mitä mieltä olet ohjelmasta?

- a) hyvä
- b) keskinkertainen
- c) huono

11. Mikä on mielipiteesi ”halikylteistä”? Mistä ne mielestäsi ovat tulleet?

12. Miten kävijöiden mukavuus on otettu mielestäsi huomioon?

- a) hyvin
- b) keskinkertaisesti
- c) huonosti

13. Miten kävijöiden turvallisuus on otettu mielestäsi huomioon?

- a) hyvin
- b) keskinkertaisesti
- c) huonosti

14. Miten käytännöllisyys on mielestäsi otettu tapahtumassa huomioon, esim. sijainnin tai tilojen suhteen?

- a) hyvin
- b) keskinkertaisesti
- c) huonosti

15. Mitä tekisit toisin tapahtumassa, jos itse saisit päättää?

Muuta

Saako tarvittaessa ottaa yhteyttä lisähaastattelua varten?

**B) Lupa henkilöistä otettujen tunnistettavien valokuvien käyttöön**

Teen tutkimusta Itä-Suomen yliopistoon kulttuuriantropologian maisteritutkinnon lopputyöhön. Tutkimuksen aiheena ovat japanilaisen populaarikulttuurin innoittamat tapahtumat. Tutkimuksen metodeina toimii pääasiassa osallistuva havainnointi ja siihen kuuluvat haastattelut. Havainnoinnin osana otan tapahtumasta ja siihen osallistujista valokuvia. Valokuvat jäävät omaan käyttöni ja käytän joitain niistä vain valmiin tutkielman liitteinä ja mahdollisesti visuaalisena lisänä tutkielmaa koskeville esitelmille.

Annan lupani kuvien käyttöön edellä mainituissa yhteyksissä.

---

**Liite 2**

Valokuva kahdesta Café Ichigon tarjoilijasta (DF, nro 7)



### Liite 3

Kaksi työntekijää jakamassa vip-passeja (DF, nro 1)



## Liite 4

Desuconissa esillä ollut kuva tapahtumanjärjestämisestä (DC, nro 18)



**Liite 5**

”Furontosaido orii”-tanssipelikyltti (DC, nro 17)



**Liite 6**

Desucon 2012 pääjärjestäjä ja vastaavat (DC, nro 21)





**Liite 7**

Tanssiryhmä Chotto chocolate Desucon Frostbiten ”iltabileissä” (DF, nro 18)



**Liite 8**

Kaksi kävijää Desucon Frostbiten ”iltabileissä” (DF, nro 19)

