

Jani Nyman

MANGAN HISTORIA

Japanilainen sarjakuva, sen kehittyminen, merkitys ja valinta kirjastojen kokoelmiin

MANGAN HISTORIA

Japanilainen sarjakuva, sen kehittyminen, merkitys ja valinta kirjastojen kokoelmiin

Jani Nyman
Opinnäytetyö
Syksy 2015
Kirjasto- ja tietopalvelu
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Tekijä(t): Jani Nyman

Opinnäytetyön nimi: Mangan historia

Työn ohjaaja: Juho-Antti Tuhkanen

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2015

Sivumäärä: 83 + 28

Tämän opinnäytetyön aiheena on mangan historia ja kehittyminen Japanissa, sekä tarkemmin, mikä sen historia on Suomessa. Sen on tarkoitus myös antaa ohjeita kirjastonhoitajille mangan valinnassa kirjastoihin. Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Oulun ammattikorkeakoulu.

Opinnäytetyön pääasiallinen tehtävä on kertoa mangan pitkästä historiasta maailmalla ja Suomessa, sekä ohjeistaa kirjastonhoitajia mangan valinnassa kirjastojen kokoelmiin. Tästä syystä opinnäytetyöhön on liitetty kirjastojen käytettäviksi mangasuositus-listat lapsille, nuorille ja nuorille aikuisille, sekä ohjeet mangan valintaan. Tämän lisäksi sen tarkoituksena on selvittää ihmisille, mitä manga tarkalleen ottaen on ja mitä syitä löytyy sen suosiolle ja ihmisten kiinnostukselle siihen.

Opinnäytetyön materiaalina toimivat aiemmin suoritettut tutkimukset, artikkelit ja videot. Lähteinä toimivat sekä kirjat, että Internet. Opinnäytetyö sisältää aiheestaan johtuen paljon vieraskielisiä sanoja ja termistöä, minkä vuoksi opinnäytetyöhön on liitetty mukaan sanasto. Työn tutkimuksellisessa osuudessa nousee esille miten pitkä historia mangalla on ja miten pienestä se alun perin lähti liikkeelle Japanissa. Sen käytännöllisessä osuudessa taas listataan kirjastoon suositeltavia mangoja ikäluokittain, ja annetaan ohjeita kirjastojen manganvalintaan.

Asiasanat: mangat, historia, Suomi, Japani, sarjakuvat, kokoelmatyö

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Library and information service program

Author(s): Jani Nyman

Title of thesis: The history of manga

Supervisor(s): Juho-Antti Tuhkanen

Term and year when the thesis was submitted: Fall 2015

Number of pages: 83 + 28

The subject of this thesis is the history of manga and its development in Japan and more closely its history in Finland. It also gives advice to librarians in regards to what manga should be added into library collections. The client of this thesis is the Oulu University of Applied Sciences.

This thesis' main objective is to explain the long history of manga, its history in Finland and also what to take in consideration when choosing what manga to add in library collections. That is why this thesis has attached to it manga recommendation lists for children, youngsters and young adults. Its other objectives are to explain what manga actually is, why it is so popular and why people enjoy it so much.

The materials for this thesis were previously done research, articles and videos. Both books and Internet were used as source material. Because of its topic, the thesis contains lots of foreign and manga associated words, which is why it also includes a vocabulary. The study part of the thesis brings up how long history manga has and from how small it actually started all those years ago in Japan. The practical portion of the thesis on the other hand lists recommendable manga to add into library collections for different age groups, and gives advice to how choose what manga to add.

Keywords: manga, history, Finland, Japan, comics, collection work

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	MITÄ MANGA ON	8
3	MANGAN ESIHISTORIA: 600-LUVULTA JAPANIN AVAUTUMISEEN 1853.....	17
3.1	Chojugigasta ja muista emakimonoista kuviin.....	17
3.2	Ezoshi ja ukiyo-e.....	19
4	JAPANILAINEN SARJAKUVA SYNTYY: JAPANIN AVAUTUMISESTA 1853 TOISEN MAAILMANSODAN LOPPUUN	23
4.1	Länsimaiset mangan isät ja ensimmäiset japanilaiset sarjakuvan piirtäjät	24
4.2	Mangan japanilainen isä aloittaa työnsä ja lasten mangan synty	29
4.3	Japanin militarisoituminen ja mangan marssi sotaan	33
4.4	Kamishibai eli paperiteatteri	37
5	MANGA TOISEN MAAILMANSODAN JÄLKEEN	41
5.1	Nykyaikaisen mangan synty ja ensimmäinen mangabuumi	41
5.2	Gekiga	48
5.3	Japanin taloudellinen kasvu ja toinen mangabuumi	50
5.4	Shojo-mangan ja naismangakoiden nousu	52
5.5	Shojo-mangan kehittyminen ja uudet genret.....	54
5.6	Doujinshi ja erikoiset hautajaiset.....	58
6	KOLMAS MANGABUUMI 1980-LUVULLA JA MANGAN HISTORIA SIITÄ ETEENPÄIN ...	61
6.1	Hentai-mangan kehittyminen ja otaku-murhat.....	63
6.2	1990-luvun lama ja länsimarkkinoiden kasvu.....	64
6.3	Mangalehtien myynnin lasku Japanissa ja keskittyminen mangan ulkomaan markkinoihin.....	66
6.4	Mangapiratismi.....	68
6.5	Sendain maanjäristys ja mangan tulevaisuus	69
7	MANGAN HISTORIA SUOMESSA.....	71
8	MIKÄ MANGASSA VIIHDYTTÄÄ	74
9	POHDINTA	76
	LÄHTEET.....	77
	LIITTEET	84

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena on käsitellä japanilaisen sarjakuvan eli mangan, historiaa ja kehittymistä, ja sekä sen historiaa Suomessa. Tarkoitukseni on tuoda työssäni esille se, mitä manga tarkalleen ottaen on, mikä tekee siitä niin puoleensavetävää ja antaa ohjeita mangan valintaan kirjastoon. Nostan esille muutaman merkittävän mangan tekijän, joilla oli suuri merkitys mangan alkutaipaleella.

Työni tarkoituksena on käsitellä vain mangaa, minkä takia en käsittele muita sarjakuvia, jotka ovat saaneet siitä vaikutteita, kuten eteläkorealainen sarjakuva, manhwa. Tämän lisäksi pitäydyn historian käsittelyssä pääasiassa Japanin ja Suomen mangahistoriassa, enkä aio seikkaperäisesti kertoa miten manga vaikutti ja levisi esimerkiksi Yhdysvalloissa tai Kiinassa.

Yhtenä syynä aiheen valintaan on se, että tällaista tutkimusta on tehty Suomessa vain vähän. Animesta eli japanilaisesta animaatiosta on paljon tutkimuksia suomeksikin, mutta mangasta ne ovat harvinaisempia. Työni tarkoituksena on täyttää tätä tyhjiötä ja samalla selventää mangan taustoja, alkuperää ja olemusta. Työni on Hanna Vilkan ja Tiina Airaksisen kirjan Toiminnallinen opinnäytetyön ohjeiden avulla tehty toiminnallinen opinnäytetyö, johon kuuluu historiallinen tutkimus ja käytännöllisenä osuutena mangon valintaohjeet (LIITE 2) ja mangasuosituslistat kirjastoille (LIITE 3, LIITE 4, LIITE 5). Suoritin työni tutkimalla mangon ja japanilaisen kuvataiteen historiaa käsittelevää kirjallisuutta, verkkosivuja ja artikkeleja. Materiaaliksi valitsin sellaisia lähteitä, jotka ovat tunnettuja, tunnettujen tutkijoiden tekemiä ja joihin viitataan usein muissa tutkimuksissa. Työni tärkeimmät lähteet olivat kirjallisia, joista sain suurimman osan tarvitsemistani tiedoista, sekä rungon työlleni. Verkkolähteistä sain pääasiassa täydentäviä tietoja. Työssäni on myös paljon havainnollistavia kuvia joista monet ovat niin vanhoja, että niistä on tullut tekijänoikeudettomia. Opinnäytetyöni tarjoaa hyvät alkutiedot kaikille, jotka haluavat tulevaisuudessa tehdä omia tutkimuksia mangasta tai siihen liittyvistä aiheista.

Opinnäytetyöstäni tekee ajankohtaisen se, että vaikka mangon suosio on aina vain kasvussa Suomessa, ihmiset mangaharrastuksen ulkopuolella eivät välttämättä ymmärrä, mitä manga oikeastaan on ja miten se on syntynyt. Tämä johtaa helposti väärinkäsityksiin ja virheellisten stereotyyppien pitämiseen totena. Monet mangaa tuntemattomat esimerkiksi luulevat, että kaikki

manga on pelkkää seksiä tai väkivaltaa, tai että kaikki sarjakuvat on tarkoitettu vain lapsille, mikä on vanha ja virheellinen käsitys.

Opinnäytetyöni sanastossa on paljon japanilaista terminologiaa, sekä teosten ja henkilöiden nimiä. Kun jokin termi esiintyy ensimmäistä kertaa, sille löytyy tekstistä myös suomennos. Lisäksi opinnäytetyöni liitteisiin kuuluu anime/manga-sanasto (LIITE 1), jossa kaikki on tärkeät termit ja niiden selitykset. Teosten nimissä taas on käytetty mahdollisuuksien mukaan niiden suomalaisia julkaisunimiä, joiden perään on lisätty alkuperäinen japanilainen nimi tarvittaessa. Suomessa julkaisemattomissa teoksissa käytetään alkuperäistä nimeä, jonka perään olen lisännyt itse tekemäni suomennoksen. Henkilönimien yhteydessä nimet on käännetty länsimaiseen tyyliin, etunimi ennen sukunimeä, sillä Japanissa nimet kirjoitetaan aina sukunimi ennen etunimeä.

Lopuksi työstäni löytyy kirjastoille suunnittelemani mangalistat, sekä yleisiä ohjeita siihen, miten valita mangaa kirjastoihin (LIITE 2). Valintakriteerini listoja tehdessäni olivat kaikille ikäluokille samat. Ensimmäinen kriteeri oli laatu. Kun kirjastoon otettavan mangamateriaalin määrä on rajallinen, on turha tuhjata hyllytilaa huonoon materiaaliin. Laadun määritteinä käytin omia kokemuksiani, virallisia arvosteluja ja mangan harrastajien mielipiteitä ja kokemuksia. Toinen valintakriteeri oli monipuolisuus. Valitsin mangaa mahdollisimman monista genreistä, kaikille ikäluokille ja sukupuolille. Valitsin listaani vain Suomeksi julkaistuja mangoja, mistä johtuen nuorten mangalista (LIITE 4) on niin suuri verrattuna lasten mangalistaan (LIITE 3) ja nuortenaikuisten mangalistaan (LIITE 5). Suomessa on julkaistu eniten nuorille tähdättyä mangaa.

2 MITÄ MANGA ON

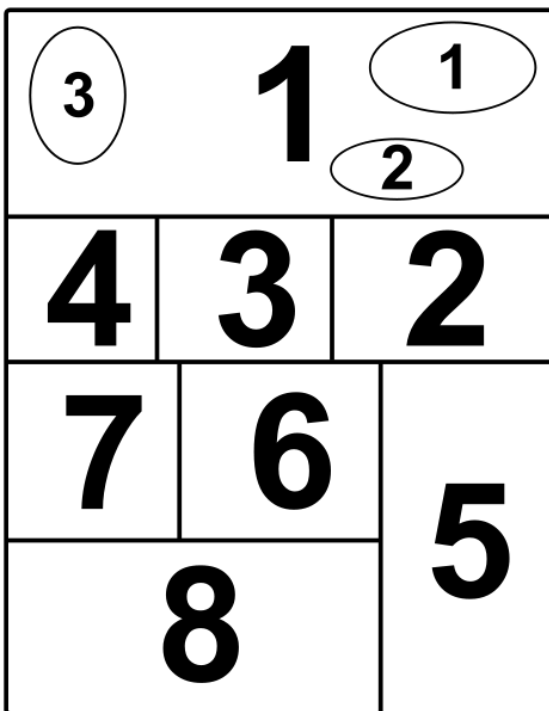
Mangan selittäminen sitä tuntemattomille voi olla hyvin vaihteleva kokemus riippuen siitä, miten tarkka haluaa olla, ja siitä, käyttääkö kyseistä termiä Japanissa vai sen ulkopuolella. Hyvin lyhyesti ilmaistuna manga on japanin kielen sana, joka tarkoittaa sarjakuvaa. Jos termiä manga käytetään itse Japanissa, sillä viitataan kaikkeen sarjakuvaan, ei vain japanilaiseen. Jos taas sitä käytetään Japanin ulkopuolella, sillä viitataan juuri japanilaiseen sarjakuvaan. (Sangatsu Manga 2015, viitattu 1.7.2015.) Saadaksemme selville manga-sanan tarkempaa merkitystä on tarkasteltava japanin kielen eri kirjoitusasuja.

Japanissa on kolme erilaista kirjoitustapaa: kiinalaista alkuperää oleva kanji ja siitä kehittyneet kirjoitusasut hiragana 400-luvulla ja katakana 700-luvulla (KUVA 1). Nykypäivänä manga tavallisesti kirjoitetaan katakana-merkeillä, ja tätä kirjoitusmuotoa käytetäänkin kuvastamaan mangaa, joka kehittyi Toisen maailmansodan jälkeen. Jos taas manga kirjoitetaan kanji-merkeillä, sillä viitataan edellistä vanhempiin japanilaisiin sarjakuviin aina 1700- ja 1800-luvuille asti, jolloin Hokusai Katsushika käytti tätä termiä ensimmäistä kertaa piirrettyihin kuviin viitaten, ja se kääntyy suomeksi muotoon ”satiiriset kuvat” tai ”huvittavat kuvat”. McCarthy kuitenkin viittaa, että Adam Kernin mukaan termiä tosin käytti ensimmäistä kertaa luultavasti runoilija ja kirjoittaja Santo Kyoden vuonna 1798 (2014, 6–7). Hiraganalla kirjoitettaessa taas manga-sana korostaa humoristisuutta ja se yhdistetään tavallisesti lasten sarjakuviin, etenkin koska hiragana-merkit ovat ensimmäiset kirjoitusmerkit jotka lapset oppivat Japanissa (Power 2009, 8–12).



KUVA 1. Manga kirjoitettuna ylhäältä alas katsottuna kanjilla, hiraganalla ja katakanalla (Power 2009, 9).

Mangaa myös luetaan eri tavalla kuin lännessä, sillä Japanissa lukusuunta on meistä poikkeavasti oikealta vasemmalle (KUVA 2) ja lisäksi japanilaiset kirjoitusmerkit piirretään tavallisesti luettavaksi ylhäältä alas. Tämä aiheutti paljon ongelmia mangan kääntämisessä vieraille kielille ennen kuin päätettiin käyttää alkuperäistä japanilaista lukumuotoa. Ennen mangaa yritettiin muuttaa vasemmalta oikealle luettavaksi peilaamalla sitä, jolloin jokainen sivu oli peilikuva alkuperäisestä. Tämä tosin johti siihen, että esimerkiksi oikeakätiset hahmot muuttuivat tällöin vasenkätisiksi. Toinen käytetty tapa oli muuttaa ruutujen järjestystä, mutta tämä johti siihen, että hahmot alkoivat puhua väärässä järjestyksessä, sillä vaikka ruutujen paikkoja voitiin vaihtaa, niin puhekuplien paikkoja ei. Lopulta kuitenkin päätettiin pitää manga alkuperäisessä japanilaisessa muodossaan myös Japanin ulkopuolella, kun lukijat sitä niin halusivat. (Gravett 2005, 152.)



KUVA 2. Mangon lukusuunta (TheOtherJesse 2008, viitattu 11.10.2015)

Mangan ymmärtämisessä on tärkeä pitää mielessä, että toisin kuin esimerkiksi Euroopassa ja Yhdysvalloissa, missä sarjakuvien katsotaan kuuluvan pääasiassa lapsille, Japanissa mangaa tehdään kaikenikäisille. Mangon lukijakuntaan kuuluukin ihmisiä aina pikkulapsista vanhuksiin. Lisäksi mangaa tehdään kaikista tunnetuista ja meille tuntemattomista lajityypeistä, lastensadusta aikuisviihteeseen (Izawa 2005a, viitattu 1.7.2015; Valaskivi 2009, 22.) Pattenin mukaan tämä johtuu paljolti siitä, että japanissa ei koskaan kehittynyt sellaista kulttuurista ajattelutapaa, joka olisi tehnyt piirrettyjen kuvien kertomista tarinoista vain lapsille kuuluvia tai pitänyt niitä lapsellisina (1984, 45). Yleisin mangon lajityyppiäottelu on lukijoiden iän mukaan, mistä on syntynyt mangon neljä peruslajityyppiä: shonen, nuorille pojille tarkoitettu manga; shojo, nuorille tytöille tarkoi-

tettu manga; seinen, miehille tarkoitettu manga ja josei, naisille tarkoitettu manga. Lisäksi on kodomo, lapsille tarkoitettu manga. Tämä ei kuitenkaan ole lukijoita poissulkeva jaottelu, sillä esimerkiksi monet tytöt lukevat pojille tarkoitettua mangaa ja päinvastoin. Shonenissa on keskeistä usein toiminta ja kilpailu, kun taas shojossa ihmissuhteet ja romanssi. Seinen ja josei taas ovat tyyleitään samankaltaisia shonenin ja shojon kanssa, mutta realistisävyisempää, vakavampia, aikuisempia ja riskaabelimpia. Joseissa on myös hyvin yleistä yaoi eli miesten välinen homoeroottikka. (Patten 1984, 46; Valaskivi 2009, 22–24; Conjecture 2015, viitattu 1.7.2015.)

Mangasta puhuttaessa on myös hyvä tuoda esille ja selittää sen länsimaisesta poikkeavaa tarinankerrontaa, taidetta ja julkaisutyyliä. Manga on pääasiassa yhden, korkeintaan kahden ihmisen luomus ja mangat ovat tarinoiltaan enemmän kirjojen kuin sarjakuvien tyyliä. Tarinat mangaissa ovat usein laajoja, puhuttelevia ja monipuolisia ja hahmot realistisia ja monipuolisia ja he myös kasvavat ja kehittyvät tarinan aikana. Tarinankerronta on tavallisesti hitaampaa kuin länessä ja hahmot voivat viettää pitkiä aikoja keskustellen ilman toimintaa. Lisäksi, toisin kuin varsinkin Yhdysvaltalaisissa supersankarisarjakuvissa, jokaisella mangalla tulee olemaan loppu. Sen saavuttaminen voi viedä yli vuosikymmenen, mutta lopulta jokainen sarja tulee päätökseensä. Ääniefektit ovat myös tärkeitä mangassa. Mangassa käytetyt ääniefektit ovat onomatopoeettisia, eli ne pyrkivät kuvaamaan päästettyä ääntä mahdollisimman tarkasti tuoden esille sen, miltä kyseinen ääni kuulostaa (KUVA 3). Lisäksi ääniefektejä käytetään korostamaan mangan tapahtumia, ja tästä johtuen ääniefektien katsotaan olevan osa itse mangan taidetta, eikä niiden usein tarvitse välittää esimerkiksi ruutujen reunoista (KUVA 4). Tämän takia ääniefektien kääntämiseen käännettäessä mangaa muille kielille suhtaudutaan vastahakoisesti mangan fanien keskuudessa. (Patten 1984, 55; Izawa 2005a, viitattu 1.7.2015; Izawa 2005b, viitattu 1.7.2015.) Japanilaiset luovat mielellään ääniefektejä myös sellaisille asioille joilla niitä ei ole, kuten hiljaisuudelle, punastumiselle ja tiukalle tuijotukselle (KUVA 5) (Cooper-Chen 2010, 52).



KUVA 3. Mangan ääniefektit pyrkivät kuvaamaan ääntä mahdollisimman hyvin, kuten sydämen-tykytystä, roiskuvaa verta ja maahan iskevää miekkaa (Kubo 2011, 171).



KUVA 4. Mangan ääniefektit voivat hyvinkin olla laajempia kuin oma ruutunsa (Hanokage 2014, 139).



KUVA 5. Mangassa annetaan ääniefektejä myös sellaisille tapahtumille, joista ei varsinaisesti kuulu mitään ääntä, kuten liikkeille ja ilmeille (Sarachi 2015, 162).

Mangan taiteesta puhuttaessa ihmiset tavallisesti nostavat esille sen, kuinka mangassa kaikilla on valtavat silmät ja epätavalliset kampaukset. Tämä johtuu pääasiassa eurooppalaisista vaikutteista. Alun perin Japanilaiset kuvasivat itseään paljon realistisemmin, mutta Japanin alkaessa omaksua länsimaisia vaikutteita yhdysvaltalaisilta ja eurooppalaisilta luovuttuaan 1800-luvulla eristäytymispolitiikastaan, ja etenkin Toisen maailmansodan jälkeen, suurien silmien katsottiin

olevan kauniimpia, tunteikkaampia ja paremmin mielialoja kuvastavia. (Schodt 1986, 92.) Japanilaiset jakavat tunteiden näyttämisen kahteen luokkaan: kuivaan eli yleisiin ja ammatillisiin ilmeisiin, ja märkään eli intiimiin ilmeisiin. Tämä tekeekin suurista silmistä niin mainioita tunteiden välittäjiä, olipa kyse sitten silmissä näkyvästä päättäväisyyden kipinästä tai kosteista silmistä valuvista kyynelistä, joita Japanissa pidetään äärimmäisenä vilpittömyyden ja tunteiden syvyyden osoituksena. (Nash 2009, 285–286.) Mitä taas hiuksiin tulee, niin erilaiset kampaukset ja värit helpottavat hahmojen erottamista toisistaan. Manga on lisäksi väritykseltään lähes aina, kansia lukuun ottamatta, mustavalkoista. (Schodt 1986, 13, 92–93.) Näiden lisäksi mangalle on kehittynyt tunnettu ja yleisesti käytetty ikonografia, jonka tarkoituksena on korostaa ja tuoda esille tunteita (KUVA 6). Tosin on hyvin tärkeää muistaa, että mangan taiteella ei ole mitään varsinaisia sääntöjä. Erilaisia piirrostyyliä on niin monta kuin on mangantekijöitä, mangakoja.



KUVA 6. Osa mangassa hyödynnetyistä tunneikoneista (Animevice 2014, viitattu 14.10.2015)

Mangan julkaisusta puhuttaessa on nostettava esille sen länsimaisista sarjakuvista poikkeava julkaisutapa. Lukuun ottamatta itsekustannettua mangaa, jota kutsutaan nimellä doujinshi, jokainen manga julkaistaan ensiksi suurissa, puhelinluettelon paksuisissa, tavallisesti 200–400 sivun, halvalla paperille painetuissa kokoomalehdissä. Jokaisessa tällaisessa kokoomalehdessä on yksi luku useasta eri sarjasta. Tästä johtuu se, että mangakappaleet usein päättyvät jännittävään koh-

taan. Näin saadaan houkutelua ihmiset ostamaan seuraavakin lehti. Näitä kokoomalehtiä myydään todella halvalla, noin 220 jeniä eli 1,6 euroa per lehti, ja niitä ei ole tarkoitettu säilytettäväksi. Tästä johtuen niitä usein luetaankin esimerkiksi junassa matkalla töihin, kahviloissa ja ruokailupaikoissa, joihin ne myös lähdettäessä jätetään jonkun muun luettavaksi. Jos julkaistu tarina saa tarpeeksi suuren suosion, se julkaistaan uudelleen tankobonina eli pokkarina, jotka on tarkoitettu säilytettäväksi ja sisältävät tavallisesti noin 10 lukua per pokkari. Tässä pokkarimuodossa ovat myös Suomessa julkaistavat mangat, mutta ne eroavat Japanissa julkaistavista pokkareista siinä, että Japanissa tankobonin kannot ovat usein yksivärisiä ja niiden päällä on suojarahaperi, johon on tehty varsinainen kansitaide ja takakansiteksti. (Schodt 1986, 13–14; Gravett 2005, 13–15.)

Vielä yksi asia, joka on hyvä ottaa käsittelyyn ja jonka monet asiaan vihkiytymättömät usein nostavat esille mangasta puhuttaessa, on mangan sisältämä seksuaalinen materiaali. Koyama-Richardin mukaan monien länsimaalaisten silmissä manga on pelkkää väkivaltaa ja seksiä (2007, 161). Vaikka on totta, että on olemassa pornografista mangaa, hentaita, sen ei ole tarkoitus kiihottaa vaan olla silkkaa fantasiaa. On myös hyvä muistaa, että kaikkialla, missä tehdään sarjakuvia, tehdään myös väkivaltaisia ja eroottisia sarjoja. Lisäksi sukupuolielinten ja häpykarvoituksen näyttäminen mangassa on kiellettyä Japanin rikoslain 175 pykälän mukaan, mikä on johtanut mangakojen yhä mielikuvituksellisempiin tapoihin kiertää tämä sääntö. Tämän takia lonkerot ovat niin yleisiä japanilaisessa erotiikassa. (Gravett 2005, 99–100, 137; Torniainen 2008, 29–30.) On myös paljon mangaa, jossa esimerkiksi henkilöt pukeutuvat ihoa myötäileviin tai paljastaviin asuihin ja jossa käytetään paljon heidän luontaisia avujaan korostavia kuvakulmia. Pääasiassa tällaista pikkutuhmaa ecchi-materiaalia käytetään humoristisesti tai vakavasti eikä kiihottavasti. Vaikka sitä käytetään vetämään lukijoita puoleensa, se on myös osa kerrottua tarinaa ja käytetään yleensä nostamaan jotakin tarinan osa-alueita esille (Gravett 2005, 99). Lisäksi siinä missä länsimaaisissa sarjakuvissa tällaisen kohtelun saavat tavallisesti naishahmot, niin mangassa sen saavat tasapuolisemmin kummankin sukupuolen edustajat, vaikka naiset ovat silti mangassakin yleisempi kohde.

Entä mistä tällainen seksuaalisen materiaalin käyttö sitten kumpuaa? Gaijin Goombahin mukaan se johtuu siitä, että vaikka seksuaalisuuteen suhtaudutaan japanilaisen jokapäiväisessä elämässä suunnilleen samalla tavalla kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa, niin japanilaiset eivät suhtaudu siihen yhtä tiukasti ja peittelevästi viihteessään ja mediassaan. Japanilainen moraaliperustuu itämaisiiin uskontoihin, kuten buddhalaisuuteen ja taolaisuuteen, kun taas esimerkiksi suomalainen moraaliperustuu vahvasti kristinuskoon. Itämaisissa uskonnoissa seksuaalisuuden, ihmiske-

hon ja seksuaalisten halujen katsotaan olevan asioita, jotka vain ovat olemassa ja jotka kuuluvat normaaliin elämään. Niitä ei tarvitse hävetä, kunhan ne eivät aiheuta ongelmia yhteisölle. (2014, viitattu 1.7.2015.)

3 MANGAN ESIHISTORIA: 600-LUVULTA JAPANIN AVAUTUMISEEN 1853

Mangan historian varhaisimmat vaiheet on ajoitettavissa 600-luvulle. Vuosisata aikaisemmin Japanin hallinto oli täysin hullaantunut kiinalaiseen kulttuuriin ja sivistykseen, ja pyrkivät omaksumaan sitä mahdollisimman paljon. Tästä johtuen vuonna 552 buddhalaisuus saapui ensimmäistä kertaa Japaniin, mikä johti valtaviin temppelien rakennustöihin ympäri maata. Näistä temppeleistä mangan historialle merkittävin oli Horyuji, joka paloi maan tasalle vuonna 670 ja se uudelleen rakennettiin 700-luvun alussa. (Schodt 1986, 28; Ito 2005, 458.)

Horyuji-temppelin korjaustöiden ohessa ja Toshodaijin-buddhalaistemppelin rakennustöissä tynpääntyneet työntekijät piirsivät rivoja karikatyyrejä temppelien katto- ja seinäpalkkeihin. Nämä karikatyyrit olivat pääasiassa kuvia ihmisistä, eläimistä ja ylikorostettuja fallossymboleja eli kuvia, jotka viittaavat miesten sukupuolielimiin. Nämä kuvat olivat mangan ensimmäiset esiversiot, ja ne pysyivät piilossa aina vuoteen 1935 asti. (Schodt 1986, 28; McCarthy 2014, 6.) Bouissoun mukaan 700-luvulla tuntematon taiteilija piirsi ensimmäisen narratiivisen eli tarinallisen käärön, *Ein-gakyon*. Se kertoo tarinan Buddhan elämästä kuvien ja niiden alle kirjoitetun tekstin kautta. (2010, 18.) Nämä käärot olivatkin seuraava askel mangan kehittämisessä.

3.1 Chojugigasta ja muista emakimonoista kuviin

Mangan seuraava kehitysaskel olivat jo edellä mainitut emakimonot, narratiiviset käärot. Niistä tunnetuin on *Chojugiga* (KUVA 7), Eläinkääröt, joka oli samalla myös yksi ensimmäisiä emakimonoja. Se koostuu neljästä käärosta, joista kaksi ensimmäistä piirrettiin 1100-luvulla ja loput 1200-luvulla. Nämä käärot olivat satiirisia kertomuksia buddhalaismunkkien elämästä, ja niissä munkkeja kuvasivat erilaiset eläinhahmot, kuten apinat, sammakot, ketut ja jänikset. Myöhemmissä kääroissa saattoi olla myös ihmishahmoja. Kahden ensimmäisen käärön tekijä oli buddhalainen apotti Toba Sojo, mutta toisin kuin aiemmin luultiin, kahden viimeisen käärön tekijät olivat luultavasti hänen nimettömiksi jääneet seuraajansa. (Encyclopedia of world biography 2010, viitattu 5.7.2015; The physiological society of Japan 2015, viitattu 5.7.2015.) Nämä käärot kertoivat oikealta vasemmalle luettavan tarinan ilman tekstiä tai ääniefektejä. Tästä juontaa juurensa mangan nykyinen lukusuunta. (Aoki 2015a, viitattu 5.7.2015.)



KUVA 7. Näyte yhdestä Toba Sojon Chojugiga-kääröstä 1100-luvulta

Valitsemastaan aiheesta huolimatta Toba Sojo ei ollut buddhismin vastainen, sillä japanilainen buddhalaisuus oli erittäin maallista, mikä salli tällaisen pilkanteon. Tämä johti lopulta uskonnollisten piirrosten, Zengan eli Zen-kuvien (KUVA 8), syntymiseen 1300-luvulla. Näitä kuvia ja käärojä voitiin käyttää joko huvittavassa tai vakavassa merkityksessä. Niiden pääasiallinen käyttötarkoitus oli auttaa aloittelevia munkkeja saavuttamaan satori, yhtäkkinen valaistuminen irrottamalla heidän mieltänsä havaittavasta maailmasta. Tästä syystä Zengat olivat materiaaliltaan usein järjettömiä ja absurdeja, kuten kuva miehestä tuijottamassa hevosen anukseen. (Schodt 1986, 30–32; Bouissou 2010, 19.)



KUVA 8. Zen-kuvia

Suurin osa kaikista näistä narratiivisista kääroistä ja kuvista olivat sisällöltään uskonnollisia. Myöhemmin tosin tehtiin myös muita aiheita käsitteleviä käärojä ja kuvia, kuten yokai-kääröt, jotka

käsittelivät Japanin mytologian ylluonnollisia olentoja, yokaita. (Aoki 2015a, viitattu 5.7.2015.) Lisäksi oli paljon kääröjä, jotka olivat aihepiiriltään sen aikaista vessahuumoria. Näistä useimmin esille nostetaan *Gaki Zoshi*, nälkäiset aaveet, missä aaveet syövät muun muassa ihmisten ulosteita. (Bouissou 2010, 18.) Muita kääröjä olivat *Jigoku Zoshi*, Helvettikääröt, ja *Yamai Zoshi*, Sairauskääröt (Schodt 1986, 29).

Näitä kaikkia kuitenkin yhdistää se, että ne olivat ainoastaan ylimystön ja papiston viihdykettä. Tavallinen kansa näki niitä vain harvoin, mutta kansa halusi heille tähdätyä taiteellista viihdykettä. Tämän tilanteen johdosta syntyivät ensiksi Otsu-e, Otsu-kuvat, jotka olivat yksinkertaisia kuvia, joita myytiin Otsun kaupungin lähellä. Alun perin ne oli tarkoitettu buddhalaisiksi amuleteiksi matkustavaisille, mutta ne muuttuivat pian viihteellisiksi kuviksi. (Schodt 1986, 32.) 1700-luvun alussa saapuivat myös Toba Sojon mukaan nimetyt viihteelliset Toba-et (KUVA 9), Toba-kuvat, jotka olivat kuvakokoelmia hassuista tilanteista (Gravett 2005, 20).

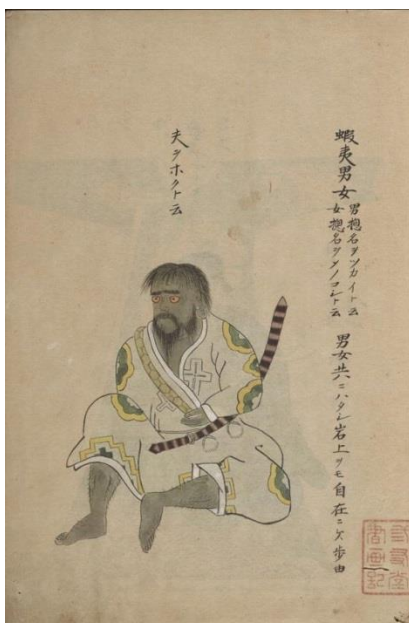


KUVA 9. Keisai Eisenin teos Toba-e: Fukubiki 1810-luvulta

3.2 Ezoshi ja ukiyo-e

Edo-kautena vuodesta 1600 vuoteen 1868 Japani oli erittäin rauhallinen. Rauhasta johtuen samurait saattoivat nauttia elämästään ja samalla kauppa kukoisti, joten myös kauppiaille ja käsityöläisillä oli rahaa käytettäväksi ylellisyyksiin. Japanin kansa halusi paljon uutta, halpaa viihdykettä, mihin vanhat emakimonot ja myöhemmin ilmestyneet Otsu-et ja Toba-et eivät riittäneet. Tätä kysyntää paikkamaan syntyi kaksi uutta tärkeää mangan esi-isää, ezoshi ja ukiyo-e. (Koyama-Richard 2007, 37–38; Power 2009, 24.)

Ezoshit (KUVA 10) olivat massatuotettuja, halvalla tehtyjä ja laajalle levitettyjä kirjasia, sen ajan kioskirjallisuutta. Niistä oli monia eri versioita riippuen siitä, minkä väristä mustetta niiden painamisessa oli käytetty ja minkä väriset kannet niissä oli: akahon (punainen kirja), kurohon (musta kirja), aohon (sininen kirja), ja kaikista tunnetuin, kiyoboshi (keltakansi). Ne olivat aikuisille tarkoitettua viihdelukemista, jota alkoi ilmestyä vuodesta 1775. Toisin kuin esimerkiksi Toba-essa ja ukiyo-essa, ezosheissa tarina oli keskeisessä osassa ja niissä oli myös tekstiä, joka oli aseteltu kuvien ympärille. Tosin jotkut niistä käyttivät jo puhekuplia joillakin sivuilla. Ezoshit käsittivät tarinoissaan useita eri genrejä, kuten huumori, draama, fantasia, romantiikka ja erotiikka. Etenkin kiyoboshi usein halveksi ja pilkkasi tarinoissaan auktoriteetteja, mistä johtuen se kiellettiin useita kertoja. (Schodt 1986, 37; Power 2009, 24; Bouissou 2010, 20; Thorn 2012, viitattu 7.7.2015.)



KUVA 10. Arai Hakusekin ezoshi, Yezo journal

Ukiyo-e (KUVA 11), kuvia kelluvasta maailmasta, oli puupainatteista kuvataidetta, joka sai alkunsa 1650-luvun alussa. Itse termi ukiyo on tosin lainattu buddhalaisuudesta, ja tarkoittaa kiintymystä katoavaiseen, ohikiitävään maailmaan. (Tampereen taidemuseo 1990, 10; Koyama-Richard 2007, 38.) Aluksi ukiyo-e oli tyyliltään karkeaa ja väritään mustavalkoista. Sitä pidettiin roskana sillä se kuvasi Edon, nykyisen Tokion, punaisten lyhtyjen kadulla Yoshiwarassa vierailevia ihmisiä (Schodt 1986, 33). Myöhemmin ukiyo-jen tyyli parani, kun niistä tuli värillisiä ja niiden aihealue laajeni. Näistä halveksituista kuvista, jotka saivat ukiyo-en alulle, kehittyi yksi sen alalajeista, bijinga, kuvia kauniista naisista. Ne olivat kuvia japanilaisista kurtisaaneista, geishoista, ja teehuoneiden tarjoilijattarista. Ukiyo-e muutenkin kuvasi ajanviettoa, kuten muotia, suosittuja vierailupaikkoja, kabuki-teatteria ja -näyttelijöitä, sekä historiallisia tarinoita. Kuten voi huomata, ukiyo-elle kehit-

tyi monia muita alalajeja bijin-gan lisäksi: yakusha-e, kuvia kabuki-näyttelijöistä rooleissaan, mus-ha-e, kuvia satureista, ja shunga, kevät kuvat, jotka olivat eroottisia kuvia. Ukiyo-en kautta syntyi lukuisia grafiikan koulukuntia ja taiteilijoita, kuten sen ensimmäiset mestarit Torii Kiyonobu ja Torii Kiyomitsu (Tampereen taidemuseo 1990, 10–11). Ukiyo-e oli osa oman aikansa populaarikulttuuria. Suurin osa sen tuotannosta koostui yksittäisistä painatteista, joita saatettiin sitoa yhteen jolloin syntyi kuvakirja. Näistä kirjoista kuuluisin, tunnetuin ja mangan historian kannalta merkittävin oli Katsushika Hokusain *Hokusai Manga*. (Schodt 1986, 33–36; Fahr-Becker 2002, 7; Bouissou 2010, 21.)

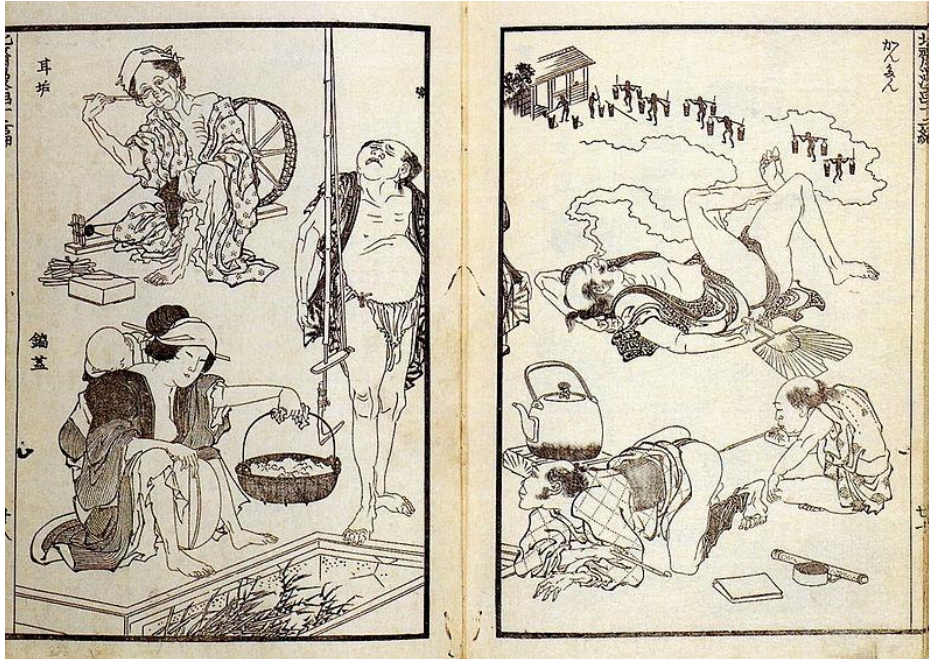


KUVA 11. Katsushika Hokusain ukiyo-e, *Kanagawa oki nami ura*, julkaistu vuosien 1823–1829 välillä

Katsushika Hokusai syntyi 12.10.1760 Honjossa, Edossa, ja kuoli vuonna 1849 (Fahr-Becker 2002, 195). Katsushika Hokusai ei ollut hänen syntymänimensä, sillä hän vaihtoi sitä useaan otteeseen elämänsä aikana, kuten japanilaisilla taiteilijoilla oli tuolloin tapana. Hokusai tosin vaihtoi nimeään noin kolmekymmentä kertaa, mikä oli ennenkuulumatonta. Hokusai oli myös innokas muuttaja. Elämänsä aikana hän muutti 93 kertaa, minkä epäillään johtuneen siitä, että hän ei pitänyt siivoamisesta. Muuttaminen oli helpompaa kuin omien jälkien siivoaminen. (Holopainen 2011b, viitattu 9.7.2015.)

Hokusai aloitti taiteilijan uransa kirjojen kuvittajana. Hän aloitti kibyoshien kuvittamisella ja siirtyi niistä 1700-luvun lopulla kyoka-runoihin ja 1800-luvun alussa romaaneihin. (Holopainen 2013, viitattu 9.7.2015.) Suurimman suosionsa Hokusai saavutti kuitenkin ukiyo-en parissa ja hänen ukiyo-e tuotantoonsa kuuluu hänen kaikkein suosituin teoksensa 36 *Fuji-vuoren näkymää*, Fuga-

ku sanjurokkei, jonka hän piirsi 1700-luvulla. Hokusai olikin yksi ukiyo-en viimeisistä suurista mestareista Hiroshigen kanssa. (Tampereen taidemuseo 1990, 17.) Hokusain merkittävimmi teokseksi nousi kuitenkin hänen nimeään kantava *Hokusai Manga* (KUVA 12), Hokusain luonnokset (Holopainen 2013, viitattu 9.7.2015).



KUVA 12. Ote Katsushika Hokusain *Hokusai Manga* XII:sta vuodelta 1834

Hokusai Manga ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1814. Se osoittautui niin suosituksi, että sille suunniteltiin parhaimmillaan 19 jatko-osaa. Sen viimeiseksi osaksi kuitenkin jäi vuonna 1878 julkaistu 15:s osa, joka julkaistiin lähes kolmekymmentä vuotta Hokusain kuoleman jälkeen. *Hokusai Manga* oli alun perin tarkoitus olla luonnostelun opas. Suosionsa ansioista se kasvoi kattamaan kaikkea mitä Hokusai halusi maalata, luokitella ja tutkia, kuten ihmisiä askareissaan ja töissään, maisemakuvia, kasveja, eläimiä, rakennuksia, yokaita, demoneita, satureita sekä jumalia. (Bouquillard & Marquet 2007, 25, 41, 57, 73, 89, 105, 129, 145; Holopainen 2011b, viitattu 9.7.2015.)

Hokusai Manga oli myös tavallaan ensimmäinen japanilainen sarjakuva. Siinä ei ollut tekstiä ja vaikka suurin osa kuvista oli yksittäisiä ja itsenäisiä, jotkin niistä kuitenkin muodostivat sarjoja joissa käytiin jokin tapahtuma läpi, kuten samurain sotisovan pukeminen. Hokusain teokset olivat myös tarkoitettu viihdyttämään ihmisiä ja manga-sanan alkuperä sarjakuviin viittaavassa merkityksessään on peräisin *Hokusai Mangasta*. Pitää kuitenkin muistaa, että *Hokusai Manga* ei kuitenkaan ollut varsinaista sarjakuvaa. (Holopainen 2011b, viitattu 9.7.2015.) Hokusain teosten, kuten muunkin ezoshin ja ukiyo-en, suosio kesti aina edo-kauden loppuun vuoteen 1868.

4 JAPANILAINEN SARJAKUVA SYNTYY: JAPANIN AVAUTUMISESTA 1853 TOISEN MAAILMANSODAN LOPPUUN

Edo-kauden loppupuolella Japanin yhteiskunta koki suuria muutoksia. Viimeiset 250 vuotta Japani oli elänyt lähes täysin eristäytyneenä muusta maailmasta, mikä muuttui vuonna 1853 yhdysvaltalaisen kommodori Matthew Perryn saapuessa sotalaivoineen Uragan lahteen. Perry pakotti Japanin avaamaan satamansa ja tekemään kauppasopimuksen Yhdysvaltojen kanssa. Euroopan maat seurasivat pian hänen esimerkkiään ja tekivät omat kauppasopimuksensa Japanin kanssa. Tämä muutosten ja perinteiden kyseenalaistamisen aalto johti lopulta Japania hallinneen Shogunaatin hajoamiseen ja keisarin nousemiseen takaisin valtaan vuonna 1867. (Koyama-Richard 2007, 99; Petersen 2011, 126.)

Noustuaan valtaan keisari Meiji (KUVA 13) pani alulle suuren projektin, Meiji-restauraation, Japanin nostamiseksi nykyaikaiseksi suurvallaksi. Meiji-restauraatiosta johtuen Japani muuttui feodalisesta yhteiskunnasta länsimaiseksi kapitalisti-valtioksi kun lainsäädäntö, talous ja poliittinen kenttä uudistettiin, ulkovaltoihin suhtauduttiin suopeammin ja omaa kulttuuria ryhdyttiin pikkuhiljaa levittämään Japanin ulkopuolelle. (Koyama-Richard 2007, 99.) Tätä kulttuurin levittämistä nähtiin jo Meiji-restauraation aikana, kun Japani otti osaa Pariisin Maailmannäyttelyyn vuonna 1867 ja hurmasi siellä monia länsimaisia taitelijoita, kuten Edouard Manetin, Claude Monetin, Edgar Degasin, James Abbott Whistlerin ja Vincent van Goghin. (Holopainen 2011b, viitattu 9.7.2015; Petersen 2011, 126.) Tämä japonismi vaikutti tiettävästi myös Albert Edelfeltin teoksiin (Kortelainen 2002, 41). Mangan kehittymisen kannalta Meiji-restauraatio oli merkittävä koska se lievensi Shogunaatin aikaista tiukkaa sensuuria ja loi innostusta kokeilla uusia asioita (Petersen 2011, 126).



KUVA 13. Keisari Meiji (3.2.1867–29.8.1912)

4.1 Länsimaiset mangan isät ja ensimmäiset japanilaiset sarjakuvan piirtäjät

Mangan eurooppalainen isä Charles Wirgman (KUVA 14) syntyi tiettävästi vuonna 1832 Lontoossa, mutta tästä ei ole varmaa tietoa (Kerr 2007a, viitattu 1.9.2015). Hän oli Ferdinand Charles Wirgmanin vanhin poika ja altistui nuoruudessaan useille erilaisille kulttuureille, minkä mahdollisti hänen perheensä asema ylemmässä keskiluokassa. Wirgman opiskeli taidetta aluksi yksityisessä oppilaitoksessa, kunnes hän vuonna 1852 lähti Pariisiin opiskelemaan piirtämistä. (Kerr 2007b, viitattu 1.9.2015; McCarthy 2012a, viitattu 1.9.2015.)

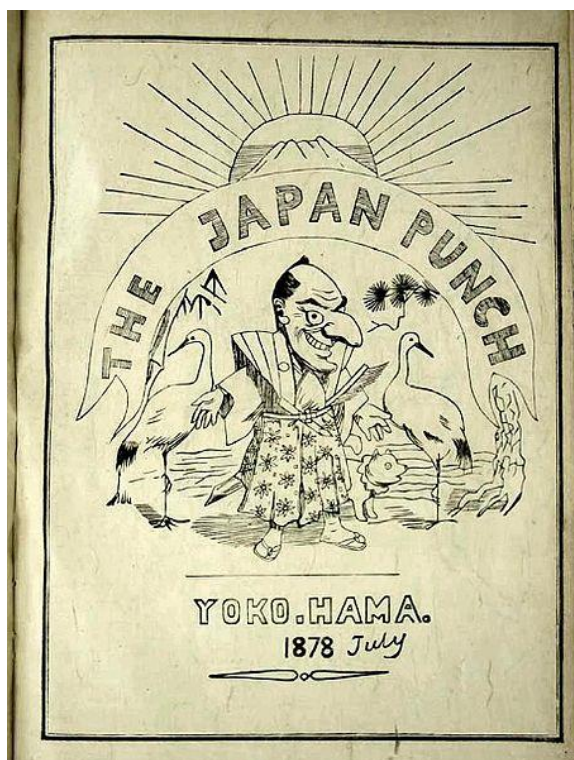


KUVA 14. Charles Wirgman (1832–1891)

Vuonna 1850 Japanin hallitus oli perustanut länsimaalaisen kulttuurin tutkimiseen tarkoitettun koulun, ja vuonna 1861 sitä laajennettiin perustamalla siihen maalaamiseen erikoistunut osa (McCarthy 2012a). Samana vuonna Wirgman saapui Japaniin *London Illustrated News*-lehden kirjeenvaihtajana, yhtenä monista Kaukoitään 1800-luvun loppupuolella lähteneistä seikkailijoista (Clark 2015, viitattu 1.9.2015). Wirgman toimi *Illustrated London Newsin* kirjeenvaihtajana ja kuvittajana Japanissa aina vuoteen 1887 asti, ja raportoi lehdelle monista historiallisista tapahtumista, kuten satsumalaisten samuraiden hyökkäyksestä brittiläisen lähetystön kimppuun vuonna 1862. (Schodt 1986, 38; Ito 2005, 5.) Wirgman myös aloitti monia sivutoita Japanissa ollessaan: valokuvausstudion, englannin kielen ja öljymaalauksen opetusta (Ito 2005, 5; McCarthy 2014, 8). Wirgmanin merkittävimmät saavutukset tulivatkin taiteen alalta (Kerr 2007b, viitattu 1.9.2015).

Wirgman oli ensimmäinen länsimaalainen, joka opetti japanilaisille taiteilijoille länsimaalaista taidetta, jota Japanissa kutsutaan *yogaksi*. Hän oli merkittävä suunnannäyttävä etenkin öljymaalauksen suhteen (Clark 2015, viitattu 1.9.2015; McCarthy 2012a, viitattu 1.9.2015). Hän myös rohkaisi oppilaitaan tarkastelemaan Japanin ulkopuolista taidemaailmaa. Wirgman keräsi paljon oppilaita, joista merkittävimpiin kuuluivat Yuichi Takahashi, Kobayashi Kiyochika ja Goseda Yoshimatsu. (McCarthy 2012a, viitattu 1.9.2015.)

Wirgmanin merkittävin teko oli kuitenkin *Japan Punch* -lehden (KUVA 15) piirtäminen ja julkaiseminen vuodesta 1862 vuoteen 1887. *Japan Punch* oli satiirinen huumori-lehti, joka esitteli japanilaista yhteiskuntaa, sen sopeutumista länsimaiseen kulttuuriin ja muihin uudistuksiin sen aikaisen brittiläisen satiirin tyylin. Hän kuvasi lehdessään muun muassa japanilaisia, jotka ihmeissään tuijottivat Tokion ensimmäisiä polkupyöriä, ja jotka kohteliaasti jättivät kenkensä asemalaiturille noustessaan junaan (Japanissa on hyvien tapojen mukaista jättää kengät eteiseen ennen peremmälle taloon astumista), huomaten virheensä vasta junan lähdettyä liikkeellä. Tämä oli japanilaisen sarjakuvan alku. (Schodt 1986, 38–40; Petersen 2011, 126–127.)



KUVA 15. Ensimmäinen Japan Punch -lehti

Japan Punch oli alun perin tarkoitettu vain Japaniin muuttaneille ulkomaalaisille, mutta se saavutti suuren suosion myös japanilaisten keskuudessa. Wirgmanin kasvojen piirteitä korostava piirros-tyyli, ja kummallinen brittiläinen huumori jättivät syvät jäljet japanilaisiin karikatyyreihin ja sarjakuvien piirtämistyyliin. Hänen vaikutuksensa oli itse asiassa niin suuri, että japanilaiset alkoivat kopioida hänen tyyliään ja vielä pitkään *Japan Punchin* loputtuakin karikatyyri-kuvia kutsuttiin Japanissa nimellä Ponchi-e, Punch-kuvat. (Koyama-Richard 2007, 106; McCarthy 2014, 8.) *Japan Punch* esitteli japanilaisille uudenlaisen taiteen ja huumorin lajin, mikä ohjasi japanilaisen piirtämisen siihen suuntaan, joka lopulta johtaisi mangan syntymiseen (Schodt 1986, 40; McCarthy 2012b, viitattu 1.9.2015).

Wirgman kuoli Yokohamassa vuonna 1891, jättäen jälkeensä japanilaisen vaimonsa Kanen ja heidän poikansa Ichiron (Clark 2015, viitattu 1.9.2015). Vielä tänäkin päivänä Charles Wirgmania pidetään japanilaisten pilapiirtäjien suojeluspyhimyksenä ja joka vuosi järjestetään muistotilaisuus hänen haudallaan Yokohamassa (Schodt 1986, 40; Kerr 2007, viitattu 1.9.2015).

Wirgmanin ja *Japan Punchin* innoittamina taiteilija Kyosuka Kawanabe ja kirjailija Robun Kanagaki julkaisivat vuonna 1874 ensimmäisen japanilaisen, pilakuvia sisältävän aikakauslehden, *Es-himbun Nipponchin*, Japanilaisen kuvalehden. Lehden piirrokset olivat yksinkertaisia ja karuja,

aihepiiri ja kirjoitus vanhanaikaisia ja se kritisoi vahvasti sen ajan suosittuja poliittisia johtajia, Taisuke Itagakia ja Yukichi Fukusawaa. Lehti ei saavuttanutkaan menestystä ja sen julkaisu keskeytettiin kolmen numeron jälkeen. (Petersen 2011, 127; McCarthy 2014, 10.) Se kuitenkin inspiroi muita yrittämään oman lehtensä julkaisua, mikä johti *Kisho Shimbunin*, Aamulehden, julkaisuun vuonna 1875. Se kesti vain 11-numeroa, mutta vuorostaan inspiroi muita taiteilijoita aloittamaan omat lehtensä (McCarthy 2014, 10).

Vuonna 1877 julkaisija Fumio Nomura ja taiteilija Kinkichiro Honda aloittivat oman satiirisen lehdensä nimeltä *Marumaru Chimbun*. Marumaru viittaa japanilaisten sensorien käyttämiin ympyröihin, joilla he sensuroivat loukkaavaa materiaalia, ja chimbun on sanaleikki Japanin sanomalehteä tarkoittavasta sanasta shimbun. Sitä seurasi toinen samankaltainen lehti, *Kibi Dango*, Viljadango, vuonna 1878 (Petersen 2011, 127; McCarthy 2014, 10). Manga antoi tuohon aikaan hyvän tavan satirisoida hallintoa ja keisarillista perhettä. Hallitus yrittikin vaientaa *Marumaru Chimbunin*, sillä japanilaisia taiteilijoita oli pitkään kielletty satirisoimasta omaa hallintoaan, mutta sen suosio vain kasvoi kasvamistaan, kasvattaen samalla ihmisoikeusliikkeen suosiota. Nomura ja Honda kuitenkin pidätettiin useita kertoja ja useat lehden numerot kiellettiin. (Schodt 1986, 40; Ito 2005, 7; McCarthy 2014, 10.) Tämä johti lopulta *Marumaru Chimbunin* päätoimittajan pidätykseen ja vuoden vankeustuomioon (Schodt 1986, 41). Nämä yritykset eivät kuitenkaan pysäyttäneet uusien julkaisijoiden saapumista alalle. Tammikuussa 1879 Nichinichi Shinbusha aloitti *Garakuta Chinpon* julkaisemisen, mitä seurasi *Kaishin Shimbun*, Tyytyväisyyslehti, vuonna 1884. (McCarthy 2014, 10.)

Toinen merkittävä ulkomaalainen henkilö mangan kehityksen kannalta oli ranskalainen taiteilija Georges Bigot, joka saapui Japaniin vuonna 1882 opettamaan piirtämistä Tokion sotilasakatemiassa (Schodt 1986, 40). Hän toimi myös piirtäjänä *Marumaru Chimbunille*, mutta hänen sopimuksensa päätyttyä Tokion sotilasakatemian kanssa vuonna 1887 hän perusti oman lehdensä, *Tobaen*, jonka hän nimesi Toba Sojon mukaan. Bigot satirisoi lehdessään jokapäiväisen elämän lisäksi poliittisia aiheita, mistä japanilaiset sensorit eivät tietenkään hyväksyneet. Bigot vastasi näihin sensurointeihin piirtämällä sensuroijat karikatyyreinä lehdessään. Ajan kuluessa Bigotin satiirinen kritisointi japanilaisesta elämästä lisääntyi ja tiukkeni. Pettyneenä japanilaisen yhteiskunnan ja asenteiden nopeisiin muutoksiin Bigot erosi japanilaisesta vaimostaan ja vuonna 1899 muutti poikansa kanssa takaisin Ranskaan. (Koyama-Richard 2007, 107; Petersen 2011, 127–128.)

Japanilaiset oppivat paljon kehittyneitä eurooppalaisia piirrostyylin osia Wirgmanilta ja Bigotilta, joihin kuuluivat varjostus, perspektiivi ja anatomia. Heidän kauttaan japanilaiset kehittivät oman sosiaalisia ja poliittisia aiheita käsittelevän piirrostapansa, perustaen sen englantilaisiin ja ranskalaisiin perinteisiin. Merkittävimmät heidän Wirgmanilta ja Bigotilta oppimansa asiat olivat kuitenkin Wirgmanin käyttämät puhekuplat ja Bigotin tapa jakaa teoksensa erillisiin ruutuihin. Tämä loi pohjan nykyaikaisen sarjakuvan syntymiselle Japanissa. (Schodt 1986, 40–41; Petersen 2011, 128.)

Piirtämistaitojen lisäksi japanilaiset omaksuivat näinä vuosina kehittyneempää paino- ja piirtämisteknologiaa eurooppalaisilta. Puupainatus sai väistyä kuparilaattojen, sinkki etsauksen, litografian ja valopainannon tieltä. Tämä mahdollisti nopeamman painamisen ja paljon suuremmat painomäärät halvemmalla, tuoden painetun sanan ja kuvan massojen saataville. Lisäksi japanilaiset taiteilijat ryhtyivät käyttämään kynää pensselin sijasta piirtämisessä. (Schodt 1986, 41.)

Vuosisadan vaihteen lähestyessä sarjakuvien lukijakunta laajeni aikuisista lapsiin ja lapset saivat ensimmäiset omat lehtensä. Näistä ensimmäinen oli *Yonen Zasshi*, Lastenlehti, joka sisälsi pelkästään käännettyjä yhdysvaltalaisia sarjakuvia (Power 2009, 25). Ensimmäinen japanilaista materiaalia tarjonnut lapsille suunnattu lehti oli Sazanami Iwayan *Shonen Sekai*, Nuorten maailma, jonka julkaisu alkoi 1895 ja päättyi 1914. Iwaya oli tunnettu lasten kirjailija ja hänen kustantajansa Hakubunkan erikoistui lasten kirjallisuuteen, haluten luoda kaikkia poikia yhdistävän lehden. *Shonen Sekai* sisälsi tarinoita Japanin historiasta ja artikkeleita nykymaailmasta. Myöhemmin se sisällytti itseensä myös lautapelejä, baseball-kortteja ja käännöksiä länsimaisista lastenkirjoista. (McCarthy 2014, 12.)

Tytöt puolestaan saivat ensimmäisen oman lehtensä vuonna 1902 kun *Sojo Kain*, Tyttöjen kuningaskunnan, julkaisu alkoi. Tätä seurasivat pian monet muut, kuten vuonna 1906 *Shojo Sekai*, Tyttöjen maailma, jonka tekemisessä oli mukana muun muassa Nobel-palkittu kirjailija Yasunari Kawabata; ja *Tanken Sekai*, Tutkimusmatkailun maailma. *Shojo Sekai* ja *Tanken Sekai* kuvastivat sen aikaista kansallisintoa, johtuen vuoden 1905 Japanin ja Venäjän välisestä sodasta, joka päättyi Japanin voittoon. Tämä voitto lisäsi japanilaisten halua kuulla tarinoita japanilaisten seikkailuista Japanin ulkopuolella. Sisällöltään nämä kaikki lehdet koostuivat tekstitarinoista, artikkeleista ja emonogatareista eli kuvitetuista tarinoista, joissa teksti oli sijoitettu kuvan alle. (McCarthy 2014, 12–13.)

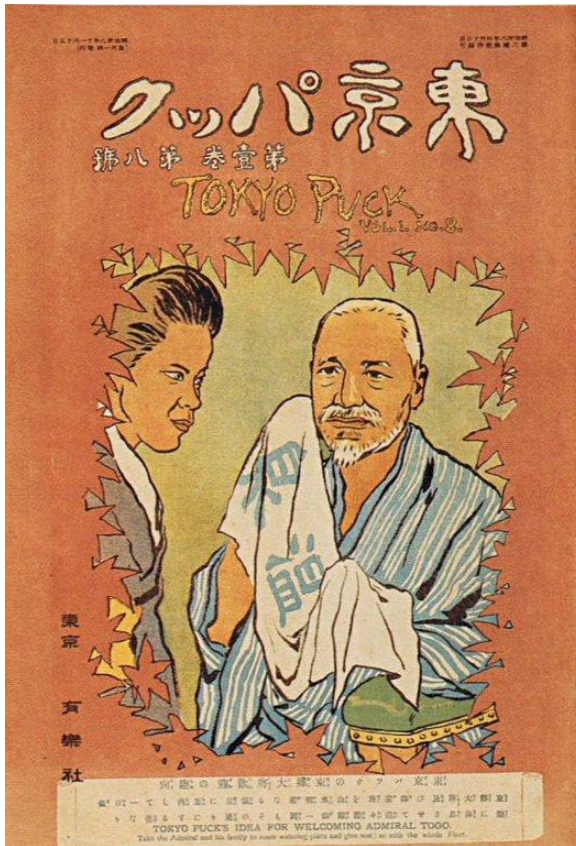
4.2 Mangan japanilainen isä aloittaa työnsä ja lasten mangan synty

1800- ja 1900-lukujen vaihteessa Euroopan ja Yhdysvaltojen moniruutuiset sarjakuvastripit olivat suuri innostuksen aihe Japanilaisten taiteilijoiden silmissä. Japanilaisten lukijoitten lisäksi ne olivat vierasmaalaisillekin helposti ymmärrettäviä, sillä ne olivat hauskoja ja pyrkivät käsittelemään yleispäteviä aiheita. Vaikka näiden sarjakuvien, kuten George McManusin *Vihtorin ja Klaaran*, käännöksiä alkoi ilmestyä japanilaisissa lehdissä vasta 1920-luvun alussa, ne inspiroivat monia japanilaisia sarjakuvanpiirtäjiä jo 1900-luvun alussa piirtämään omia jatkuvilla juonilla varustettuja sarjakuviaan. Merkittävimmät näistä uusista mangan tekijöistä olivat Yasuji Kitazawa ja Ippei Okamoto. (Gravett 2006, 21; Koyama-Richard 2007, 115.)

Yasuji Kitazawa, paremmin tunnettu työnimellään Rakuten Kitazawa (KUVA 16), syntyi 20.7.1876. Hän oli ollut pienestä pitäen kiinnostunut piirtämisestä, minkä johdosta hän alkoi opiskella nihon-gaa, perinteistä japanilaista taidemaalaa, ukiyo-e mestari Shunzui Inouen johdolla vuonna 1890. Käytyään keskikoulun hän jatkoi opiskelua länsimaisen taidemaalauksen parissa Ono Yukihikon johdolla. (Koyama-Richard 2007, 115; Tsote 2010, viitattu 3.9.2015.) Tämä johti hänet lopulta yhdysvaltalaisen sarjakuvien äärelle, jotka jättivät häneen lähtemättömän vaikutuksen (Koyama-Richard 2007, 115). Vuonna 1896 Kitazawa tapasi australialaisen karikatyyripiirtäjä Frank A. Nankivellin ja ryhtyi työskentelemään hänen avustajanaan yhdysvaltalaisessa *Box of Curious*-lehdessä, missä hän oppi uusimpia piirtämistekniikoita. Johtuen erimielisyyksistä *Box of Curiousin* omistajan E. B. Thornen kanssa, hän irtisanoutui vuonna 1899 toteuttaakseen omia näkemyksiään. (Schodt 1986, 42; Koyama-Richard 2007, 115; Petersen 2011, 128; McCarthy 2014, 14.)



KUVA 16. Rakuten Kitazawa (20.7.1876–25.8.1955)



Kuva 18. Rakuten Kitazawan lehti, Tokyo Puck, vuodelta 1905

Laajentaakseen lukijakuntaansa Kitazawa julkaisi vuonna 1911 kaksi uutta lehteä, *Rakuten Puckin* ja *Home Puckin*, ja palasi piirtämään *Jiji Shinpolle*. Kitazawa matkusti elämänsä aikana paljon, etenkin 1920-luvulla. Hän matkusti ympäri Mantšuriaa, Eurooppaa, Afrikkaa ja Yhdysvaltoja kirjoittaen kokemuksistaan useita kirjoja. Vuonna 1932 Kitazawa lähti *Jiji Shinpolta* ja perusti oman Rakuten Manga -studionsa, jossa hän opetti taiteilijoita, mangakoja ja piirtäjiä. Kitazawa jatkoi piirtämistä koko loppuelämänsä. Hän kuoli vuonna 1955. Kitazawa teki merkittävän henkilön myös se, että hän oli ensimmäinen joka käytti manga-termiä nykyisessä merkityksessään. Saavutustensa ansiosta häntä pidetään mangan isänä. Lisäksi hän oli ensimmäinen mangaka, joka tuotatti oheistuotteita teostensa hahmoista keräilykorttien ja nukkejen muodossa. Hänelle omistettu museo sijaitsee hänen kotitalossaan Tokion Omiyassa ja se avattiin vuonna 1966. (Koyama-Richard 2007, 116–120; McCarthy 2014, 14–15.)

Tokyo Puckin suosio sekä kiinnostus mangaa ja länsimaisia sarjakuvia kohtaan sai Denkichi Kawashibaran vuonna 1907 perustamaan *Shonen Puckin*, joka oli ensimmäinen lasten mangalehti (McCarthy 2014, 16). Tällä samalla linjalla jatkoi vuonna 1886 syntynyt taiteilija ja kirjailija Ippei Okamoto, joka perusti oman lehtensä, *Kodomo Manga Emonogatariin*, Lasten sarjakuvia ja kuva-

tarinoita. Tätä ennen lasten mangaa oli nähty lähinnä naisille suunnattujen lehtien liitteinä. Tämän ohella Okamoto työskenteli vuosia *Asahi*-sanomalehdelle piirtäen poliittisia ja sosiaalisia pilapiirroksia, mikä auttoi tekemään piirtämisestä suosittua alan. Ennen Kitazawaa ja Okamotoa sarjakuvia ei katsottu vakavaksi taiteeksi. (Schodt 1986, 43; Koyama-Richard 2007, 122; McCarthy 2014, 16.) Tämän ansiosta 1920-luvulla mangan katsottiin olevan ammatillisen kritiikin ja analyysien arvoista (Bouissou 2010, 23). Kitazawa ja Okamoto olivat myös oman alansa kannalta poliittisesti aktiivisia ja he olivat vuonna 1915 mukana perustamassa ensimmäistä mangan kaupaliittoa, joka levisi ympäri Japania vuonna 1923 (McCarthy 2014, 17).

1920-luvun alusta lähtien manga alkoi suuntautua kasvavassa määrin lapsille. Tämä johtui yhdysvaltalaisien sarjakuvien samanlaisesta suuntautumisesta, lisääntyneestä sensuurista ja Tokion tuhoisasta vuoden 1923 maanjäristyksestä. Järjestyksestä selvinneille haluttiin antaa piristävää ja huvittavaa luettavaa, kuten Yutaka Ason teos *Nonki na Tosan*, Mutkaton isä. (Schodt 1986, 45–48; Petersen 2011, 128.) Myös ensimmäiset tyttöjen mangat alkoivat ilmestyä tähän aikaan, vaikka varsinainen shojo-manga kehittyi vasta Toisen maailmansodan jälkeen. Niiden lisääminen tyttöjen lehtiin alkoi 1920-luvun lopulla, mutta ne eivät kattaneet kuin korkeintaan muutaman sivun lehteä kohden. (Power 2009, 114.) Nämä ensimmäiset lasten mangat olivat merkittäviä sen vuoksi, että ne ottivat ensimmäisenä käyttöön nykyaikaiset puhekuplat, jotka Charles Wirgman oli alun perin tuonut Japaniin. Ensimmäisenä ne esiintyivät Katsuichi Kabashiman ja Shousei Odan teoksessa *Shochan no Boken*, Shochanin seikkailut (Holopainen 2009, viitattu 18.7.2015). *Shochan no Boken* oli myös ensimmäisiä lapsille suunnattuja, jatkuva tarinallisia, sanomalehdissä julkaistuja mangoja (Schodt 1986, 48).

1930-luvulla manga alkoi ilmestyä myös paksuissa kokoomalehdissä ja yksittäisinä sarjoina sidottuina kovakantisiksi albumeiksi. Tämän ajan suosituimpiin ja merkittävimpiin sarjoihin ja merkkihahmoihin kuuluivat Gajo Sakamoton teos *Tank Tankuro*. Se kertoi rautapallon sisällä olevasta, monin varustein varustetusta robottihahmosta ja toimi inspiraationa monille muille robottihahmoja kehittäneille mangakoille. Toinen merkittävä sarja ja hahmo oli Suiho Tagawan *Norakuro*, Musta kulkukoira, jonka seikkailuja julkaistiin Shonen Club-lehdessä vuodesta 1931 vuoteen 1941. *Norakuro* käsitteli Norakuro-koiran kommelluksia ja seikkailuja, joissa hän lopulta päätyi liittymään Japanin armeijaan. Tämä oli osa 1930-luvulla käynnissä ollutta kotirintaman inspirointia, jolla Japanin hallitus pyrki valmistelemaan kansaansa tuleviin sotiin. (Petersen 2011, 130; McCarthy 2014, 18–20; Aoki 2015b, viitattu 18.7.2015.)

4.3 Japanin militarisoituminen ja mangan marssi sotaan

1900-luvun ensimmäinen neljännes oli Japanin yhteiskunnalle kokeilun aikaa. Länsimainen elämäntyyli levisi ja parlamentti sekä erilaiset puolueet muodostuivat. Syntyi uusi yhteiskuntaluokka, valkokaulustyöläiset, koulutus parani ja demokratian sekä uusien humanististen, aesteettisten ja proletaaristen aatteiden leviäminen alkoi. (Ito 2005, 464.) Tämä Japanin kiihtynyt modernisaatio ei kuitenkaan miellyttänyt kaikkia, ja varsinkin Venäjän vuoden 1917 vallankumouksen taustalla ollut marxistinen ideologia innoitti monia taiteilijoita arvostelemaan Japanin taloudellista eriarvoisuutta. Tämä johti siihen, että hallituksenvastaiset taiteilijat olivat lähes aina marxilaisia 1920- ja 1930-luvuilla. Heidän radikaaleja teoksiaan esiteltiin niin vasemmistolaisten omissa lehdissä, kuten *Musansha Shimbun*, Proletariaatin uutiset, ja *Senki*, Sotalippu, kuin myös puolueettomissa lehdissä. Näistä taiteilijoista kuuluisin ja monipuolisin oli Masamu Yanaze, joka pilapiirroksissaan kuvasi työläisiä hyveellisinä, ja johtajia lihavina ja korruptoituneina. Tämä vasemmistolaisliike tuli kuitenkin pian kokemaan nopean lopun. (Schodt 1986, 51.)

1920-luvulla Japanin äärikansallinen armeija ryhtyi ottamaan hallintaansa Japanin hallintoa, mikä puolestaan johti sen tiukentuvaan otteeseen koulutuksesta ja mediasta. Tärkeimmät virat, mukaan lukien pääministerin paikka, olivat pian armeijan ja laivaston jäsenten hallussa. Tämä ääri-oikeistolainen sotilashallitus iskikin pian lujaa tukahduttaakseen vasemmistolaiset ja kommunistiset aatteet. He esimerkiksi salamurhasivat useita kommunistisia johtajia ja muita poliittisia vihollisiaan. He hyväksyivät vuonna 1925 Chian Iji Hon, Yleinen järjestyksen ylläpito -asetuksen, joka kielsi sosialistiset ja kommunistiset liikkeet, koska ne olivat haitallisia kokutaille, kansalliselle olemukselle. Tätä asetusta ylläpitämään perustettiin tokubetsu keisatsu, erityispoliisi, joka 15.3.1928 ratsasi kaikkien Japanin kommunistisen puolueen jäsenten asunnot pidättäen 1568 ihmistä, joista osaa kidutettiin ja osa tapettiin. Tätä tapahtumaa alettiin kutsua yleisesti nimellä Selkkaus 15.3. Saman vuoden kesäkuussa hallitus uudisti rauhan säilyttämis -lakiaan. Uudistettu laki uhkasi kuolemanrangaistuksella kaikkia hallituksen ja armeijan vastaisia liikkeitä. (Power 2009, 28.)

Tämä pelottelupolitiikka johti siihen, että useat lehdet joutuivat lopettamaan julkaisunsa tai sensuroimaan julkaisujaan pidätysten pelossa. Tämän vuoksi joillakin lehdillä oli työntekijänä niin kutsuttu vankilatoimitusjohtaja, joka antaisi tarvittaessa itsensä tulla pidätetyksi, jotta lehti selviäisi. Tämä sorto sai monet taiteilijat siirtymään turvallisempiin aiheisiin teoksissaan, kuten lasten mangaan ja aikuisille suunnattuihin ero-guro-nansensu-kuviin; eroottinen, groteski, järjetön. (Schodt 1986, 51.)

Vaikka Japanin hallitus kiristi sensuuria ja mangan valvontaa, se samalla näki mangassa mainion propagandan lähteen. Tästä johtuen Konosuke Nakanen kirjan nimeltä *Manga no Kuni*, Mangan maa, joka oli ensimmäinen japanilainen piirtämisosas, julkaisu sallittiin. (McCarthy 2014, 22.) Propagandan levittämisestä johtuen suurin osa tämän ajan mangasta olikin moralistista. Se nosti esille perinteisiä japanilaisia arvoja, kuten uskollisuutta, rohkeutta ja voimaa. (Schodt 1986, 54.) Mangaa käytettiin myös levittämään sotilaallisuutta ylistävää sanomaa lasten keskuudessa. Näihin mangoihin kuului esimerkiksi *Norakuro*, josta tuli Japanin armeijan epävirallinen maskotti, mikä ei kuitenkaan miellyttänyt itse armeijaa. *Norakuron* julkaisu loppuikin vuonna 1941 ennen Tyynenmeren taistelujen kiihtymistä. (Petersen 2011, 130.) On hyvä kuitenkin muistaa, että tämän ajan lasten manga ei ollut pelkkää propagandaa, vaan esimerkiksi *Norakuron* seikkailut olivat enemmän humoristisia epäonnistumisia kuin ylväitä, armeijaa ylistäviä voittoja. (Power 2009, 29.) Tämä Japanin militarisoituminen ja nationalismin nousu saivat sen pian törmäyskurssille ulkovaltojen kanssa, ensimmäisenä Kiinan.

Syyskuun 18, 1931 Japanin armeija asetti pommin junaradalle Mantšuriassa ja syytti Kiinan armeijaa tästä teosta. Japani käytti tätä tekosyynä hyökkäykselleen Mantšuriaan, jonka se valloitti kolmessa kuukaudessa, ja Shanghain pommituksille, väittäen sen olevan välttämätöntä kansalaistensa suojelua toisinajattelijoilta. Tätä tapahtumaa alettiin kutsua Mukdenin välikohtaukseksi ja se kasvoi lopulta täysimittaiseksi sodaksi Kiinan kanssa vuoteen 1937 mennessä, mikä johti Japanin militarisoitumisen kasvavaan kiihtymiseen. (Power 2009, 28.)

Tänä aikana, aina Toisen maailmansodan päättymiseen asti, Japanin hallinto entisestään kiristi otettaan japanilaisista taiteilijoista. Hallinto levitti propagandaa, että Japanin tarkoitus ei ollut valloittaa vaan vapauttaa Aasian kansat kolonialismin ikeestä. Pitääkseen taiteilijansa kurissa hallitus käytti mestarillisesti hyväkseen japanilaisten taiteilijoiden yleistä tapaa ryhmittäytyä. Vuoteen 1940 mennessä lähes kaikki toisinajattelijoiden taideryhmät oli hävitetty ja kaikkien taiteilijoiden oli liityttävä hallituksen tukemiin ryhmiin, joista tunnetuin oli Shin Nippon Manga Kyokai, Japanin pilapiirtäjien uusi yhdistys. Se oli ainoa keino millä mangakat saivat omia teoksiaan julkaistua sota-ajan ainoassa sarjakuvalehdessä, *Mangassa*, joka oli ainoa sarjakuvalehti paperin puutteen takia. (Schodt 1986, 55–56; Aoki 2015b, viitattu 18.7.2015.) Japanin hallitus avusti runsaskätisesti niitä taiteilijoita, jotka tukivat nationalistisia ideologioita ja patriotismia, kuntoutuksella ja yhteiskunnan tuella (Power 2009, 31; Schodt 1986, 55). Sitä vastustavia taas rangaistiin vankeudella, piirtämiskielloilla ja sosiaalisella eristämällä (Schodt 1986, 55).

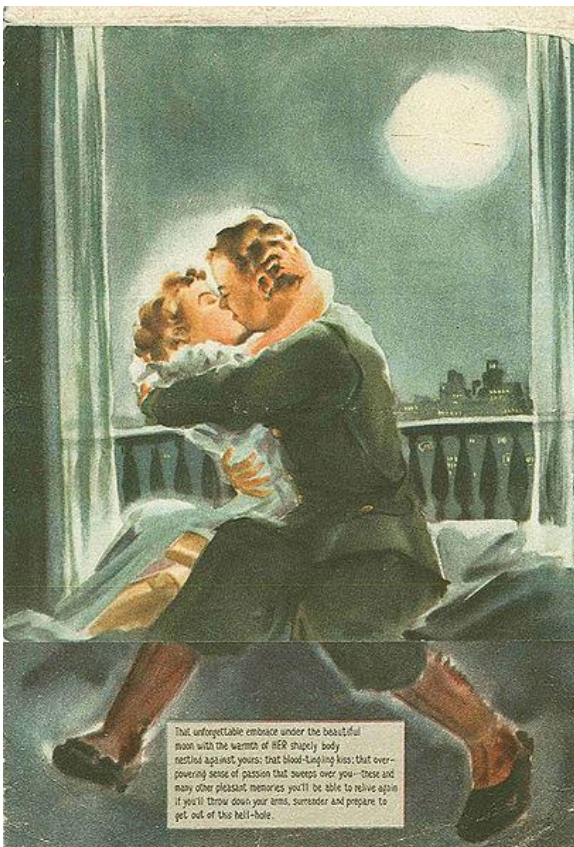
Sodan kiihtyminen Japanin hyökättyä Pear Harboriin 7.12.1941 ja julistettua sodan Yhdysvalloille johti siihen, että monet piirtäjät värvättiin armeijaan ja lähetettiin etulinjaan joko tekemään propagandaa tai raportoimaan sotatapahtumista. Ne mangakat, joita ei värvätty ja jotka eivät olleet piirtämiskiellossa tai töissä tehtaissa taas piirsivät kolmenlaista mangaa: lyhyitä ja harmittomia perhetarinoita, Japanin vihollisia panettelevia pilakuvia tai vihollisjoukkoja vastaan käytettyä propagandaa. (Schodt 1986, 56; Ito 2005, 464–465; Aoki 2015b, viitattu 18.7.2015.)

Perheille suunnattu manga koostui huvittavista kuvauksista sota-aikana elämisestä ja ne antoivat ohjeita sotatalouden tukemiseen, kuten kierrättämiseen. Näihin kuului esimerkiksi Ruichi Yokoyaman vuonna 1936 aloittama *Fuku-chan*, Pikku Fuku. Se selvisi sota-ajasta sopeutumalla yhteiskuntaan ja julkaisemalla kulloiseenkin tilanteeseen sopivia, tarinoita niin sodan aikana, kuin sen jälkeenkin. (Schodt 1986, 56.) Näiden perhemangojen lisäksi Manga-lehdessä esiintyi myös sota-aikana syntynyt uuden tyyppinen manga, zosan, tuotantoa lisäävä. Se ylisti työläisten tahtoa ylläpitää ja kasvattaa teollisuuden tuotantoa sekä halua työskennellä sotaponnistusten hyväksi. Sodan päätyttyä zosanin piirtäminen loppui tarpeettomana. (Ito 2005, 465.)

Japanin levittämällä propagandalla oli kaksi päämäärää: uskotella aasialaisille, että japanilaiset olivat vapauttajia ja Liittoutuneet hirviöitä, sekä levittää erimielisyyttä liittoutuneiden keskuudessa (KUVA 19). Manga ja muu kuvataide sopi tähän työhön erinomaisesti, sillä sen ei tarvinnut huolehtia kielimuurista. Monilla Aasian alueilla paikalliset eivät osanneet lukea. Tämä taktikka saavutti eniten onnistumista aasialaisten kansojen keskuudessa, sillä he halusivat päästä eroon eurooppalaisista siirtomaaisistaan. Japanilaisten yritykset lannistaa liittoutuneiden joukkoja eroottisilla kuvilla ja lyhyillä mangoilla, jotka kyseenalaistivat rintamalla olevien sotilaitten tyttöystävien uskollisuuden tai yrittivät saada sotilaat kaipaamaan kotona olevia tyttöystäviään, eivät olleet menestyksekkäitä (KUVA 20). (Schodt 1986, 57–58; Aoki 2015b, viitattu 18.7.2015.)



KUVA 19. Liittoutuneet yrittävät vetää Intian mukaan sotaan Japania vastaan japanilaisessa sotapropagandassa vuodelta 1943.



KUVA 20. Japanilainen propagandalehtinen vuodelta 1942 esittelee, miksi amerikkalaisten sotilaiden kannattaa unohtaa sota ja lähteä kotiin.

Liittoutuneet eivät olleet toimeettomina Japanin pommittaessa heitä propagandallaan, vaan vastasivat siihen pian omallaan. Vähät välittämättä kansainvälisistä tekijänoikeuslaeista he hyödynsivät pudottamassaan propagandalehdessä, *Rakkasan Nyusussa*, Laskuvarjoutisissa, mangaa, kuten *Fuku-chania*. (Schodt 1986, 58.) Liittoutuneiden propagandalehtien ja -lehtisten vaikutus oli kuitenkin vähäinen, kunnes sodan loppupuolella Taro Yashima aloitti työskentelyn Liittoutuneiden propagandan parissa. Taro Yashima oli japanilainen toisinajattelija ja entinen proletaaripuolueen jäsen. Tultuaan kotimaassaan vangituksi ja kidutetuksi vuonna 1933, hän muutti Yhdysvaltoihin, missä hän tarjosi palveluksiaan Yhdysvaltain armeijalle sodan sytyttyä. Hänen luomansa manga, *Unganaizo* (KUVA 21), Epäonnekas sotilas, kertoi tarinan japanilaisesta maalaisotilaasta, joka kuoli korruptoituneiden johtajien palveluksessa. Mangan tehokkuudesta kertoi se, että se löytyi usein kuolleiden japanilaissotilaiden hallusta. (Schodt 1986, 59; Aoki 2015b, viitattu 18.7.2015.)



KUVA 21. Taro Yashiman sotapropagandamanga, *Unganaizo*, vuodelta 1942

Koko sota-aikana mangan tuotanto romahti. Vuosien 1937 ja 1944 välillä julkaistun mangan määrä putosi 16 788:sta aina 942:en. Tämä kulminoitui vuonna 1944, kun kaikki mangan julkaisu lehdissä kiellettiin ja lehtien käskettiin julkaista vain tärkeitä uutisia. Tämä halvan sarjakuvan puute antoi lähtölaukauksen muille kuvallisille tarinankerronnan muodoille, joista mangan kannalta merkittävin oli kamishibai-katuteatteri. (Petersen 2011, 131.)

4.4 Kamishibai eli paperiteatteri

Yksi mangan juurista ulottuu 1920- ja 1930-lukujen vaihteessa ilmestyneeseen kamishibaihin, paperiteatteriin (KUVA 22) (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015). Kamishibain esittäjä, kamishi-

baya, kulki ympäri Japania polkupyörällä, jonka perässä hän piti avattavaa laatikkoa, butaita (KUVA 23), joka toimi esitysten näyttämönä. Saapuessaan uudelle esityspaikalle kamishibaya ilmoitti tulostaan paukuttamalla rumpuja tai räikkäpalikoita, joita hän käytti myös itse esityksen aikana luomaan tunnelmaa. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015; Petersen 2011, 131.) Kamishibayat olivat lisäksi oivia ilme- ja ääninäyttelijöitä. Näin he toivat esille niin ilkeitä nauruja, kuin sankarillisia huudahduksia samalla kun kuvataulut vaihtuivat butaissa tarinan edetessä. Kamishibai-esitykset koostuivat tavallisesti kolmesta esityksestä: koomisesta tarinasta, melodramaattisesta tarinasta tytöille ja seikkailutarinasta pojille. Itse esitykset olivat ilmaisia, mutta kamishibayalla oli aina myytävänä makeisia, joita katsomaan tulleet lapset ostivat parilla jenillä ennen esitystä. Ja jos esitys päättyi jännittävään kohtaan, olivat kaikki tervetulleita kuulemaan sen loppuosan seuraavan iltana. Samalla heillä toivottavasti tulisi olemaan mukanaan taas pari jeniä makeisia varten. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015.)



KUVA 22. Kamishibai-esitys Tokiossa (Sato 2011, viitattu 10.10.2015)



KUVA 23. Suljettu butai

Kamishibayat eivät itse käsikirjoittaneet tarinoita tai piirtäneet kuvatauluja vaan vuokrasivat niitä yrityksiltä, jotka vuorostaan palkkasivat kuvittajia ja käsikirjoittajia luomaan ne. Nämä taiteilijat hyödynsivät monia tehokeinoja, joita nykyisin pidetään mangalle ominaisina: suuret silmät, vauhtiiviat, elokuvalliset kuvakulmat, kuten lähikuvat, ja suuret, kirkuvin kirjaimin kirjoitetut äänitehosteet. Samalla he loivat jaottelun poikien ja tyttöjen tarinoiden välillä sekä kirjoittivat ja piirsivät tarinoita lukuisista eri aiheista: japanilaisista saduista ja taruista, lännenseikkailuista, roboteista, kadonneista kissanpennuista, ninjoista, samuraista, supersankareista, Jules Vernen kirjoista sekä länsimaisista saduista ja hahmoista. Esimerkiksi Batman esiintyi kamishibaissa, tietysti ilman tekijöittensä lupaa. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015; Petersen 2011, 131.) Kamishibailla oli kaksi merkittävää eroa mangaan nähden: kuvataulut olivat kirkkaasti väritettyjä ja jokainen niistä oli oma uniikki teoksensa. Massana niiden painaminen tapahtui ainoastaan Toisen maailmansodan aikana propaganda tarkoituksessa. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015.)

Sodan aikana kamishibai, kuten muukin media Japanissa, oli tarkasti valvottua. Sen hyödyllisyys propagandavälineenä nähtiin kuitenkin kaksi kertaa. Ensin japanilaisten toimesta, jotka käyttivät sitä esimerkiksi ylistämään joukkojensa sankarillisuutta, opettamaan pommisuojien rakentamista ja kertomaan sotaseikkailuja lapsille. Toisena sitä taas hyödynsivät yhdysvaltalaiset iskostamaan omia ajatuksiaan japanilaisten mieliin sodan jälkeen, samalla kieltäen japanilaisia taistelutaitoja korostavat samurai- ja ninjatarinat. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015; Petersen 2011, 131.)

Monet myöhemmin tunnetuiksi tulleet mangakat aloittivat uransa kamishibain parissa, kuten Shigeru Mizuki, Sanpei Shirato ja Kazuo Koike (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015). Suosituin ja tunnetuin kamishibain sankareista oli kuitenkin käsikirjoittaja Ichiro Suzukin ja piirtäjä Takeo Nagamatsun luoma *Ogon Batto* (KUVA 24), Kultainen lepakko. Tämä ristosilmäinen, kallopäinen,

korkeakauluksiseen takkiin ja punaiseen viittaaan pukeutunut supersankari oli historian ensimmäinen pukuun ja naamioon sonnustautunut supersankari. *Ogon Batto* ilmestyi vuonna 1931, muutama vuosi ennen Lee Falkin *Mustanaamiota* ja seitsemän vuotta ennen Jerry Sieglen ja Joe Shusterin *Teräsmiestä*. *Ogon Batto* tulikin olemaan yksi niistä harvoista sarjoista, jotka siirtyivät mangan sivuille kamishibain joutuessa väistymään syrjään. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015; Petersen 2011, 131–132.)



KUVA 24. Takeo Nagamatsun piirtämä *Ogon Batto* -kuvataulu vuodelta 1930.

Kamishibain väistymiseen 1950-luvulla oli useita syitä. Näistä ensimmäinen oli koulu ja sen suuret vaatimukset, sillä lapsilla ei enää ollut aikaa istuskella kadunkulmissa tarinoita kuuntelemaan. Suurin isku kamishibaita vastaan oli kuitenkin television saapuminen. Televisio oli kamishibain kaltainen, sillä oli laajempi tarjonta eikä sitä katsoakseen tarvinnut poistua kotoa. Television nimi Japanissa olikin alun perin *denshi kamishibai*, sähköinen paperiteatteri. Viimeinen naula kamishibain arkuun oli vuonna 1967 televisioon saapunut Osamu Tezukan tv-sarja *Astro Boy*, joka esitelti lapsille uuden viihteen, animen. (Holopainen 2011a, viitattu 23.7.2015.) Kamishibain suosion hiipuesssa, monet sen parissa työskennelleet taiteilijat ja julkaisijat siirtyivät työskentelemään Japanin kasvavaan mangateollisuuteen (Petersen 2011, 132).

5 MANGA TOISEN MAAILMANSODAN JÄLKEEN

Toinen maailmansota päättyi elokuussa 1945 Japanin ehdottomaan antautumiseen, mitä seurasi seitsemän vuotta kestänyt Japanin miehitys Yhdysvaltojen toimesta (Schodt 1986, 60: Gravett 2005,54). Sodan päätyttyä japanilaiset kuvataiteilijat palasivat joko rintamalta tai evakointialueilta takaisin sodan runtelemiin koteihinsa ja alkoivat jälleen kerran tuottaa mangaa ja muuta kuvataidetta. (Schodt 1986, 60.)

Miehityshallinto tietysti sensuroi kaikkea julkaistua materiaalia rajusti, mutta se tarjosi samalla yllättävän vapauden poliittisille taiteilijoille (Ito 2005, 466). Kaikki viittaukset sotaan ja bushidoon, samuraiden elämäntapaan, kiellettiin, samoin samurai-, ninja- ja Meiji-restauraatiota edeltävää historiaa käsittelevät tarinat sekä japanilaiset kamppailu- ja urheilulajit, kuten judo, karate ja sumopaini (Gravett 2005, 54; Koyama-Richard 2007; 133). Miehitysjoukkojen komentaja Kenraali Douglas McArthur tosin kumosi urheilulajeja koskevan sensuurin vuonna 1950 (Gravett 2005, 54). Suurin osa japanilaisista ei edes tiennyt tämän sensuurin olemassaolosta, sillä sensuurin käsittely ja jopa siihen viittaaminen oli ankarasti kiellettyä (McCarthy 2014, 26). Samalla tosin poliittiset pilapiirtäjät huomasivat voivansa piirtää erittäin vapaasti, ja pian alkoikin ilmestyä karikatyyrejä keisari Hirohitosta ja muusta keisarillisesta perheestä lehdissä, kuten *Shinso*, Totuus, ja vasemmistolainen *Kumanbati*, Herhiläinen (Ito 2005, 466). Japanilaiset piirtäjät alkoivat muutenkin omaksua länsimaista demokratiaa, ja taiteilijat ryhtyivät työskentelemään yhdessä huolimatta siitä, olivatko he työskennelleet sodanaikaiselle hallitukselle vai eivät. Sodanaikaisista uskollisuuksista ei enää välitetty. (Schodt 1986, 60.)

5.1 Nykyaikaisen mangan synty ja ensimmäinen mangabuumi

Sodanjälkeinen Japani oli täynnä köyhyyttä, nälänhätää ja kansalaisten halua rakentaa itselleen uusi elämä (Schodt 1986, 61; Gravett 2005, 38). Japanilaiset halusivatkin halpaa viihdettä, joka antaisi heille mahdollisuuden paeta kurjaa ja raskasta todellisuutta (Gravett 2005, 38). Tätä tarvetta saapui täyttämään manga, ensin sanomalehtisarjakuvina ja lastenlehtien sivuilla. Sanomalehdissä julkaistu manga koostui neljän ruudun sarjakuvastripeistä, yonkomista, jotka käsitelivät perhe-elämää ja selviämistä sodan jälkeen. Näistä sarjoista kuuluisin on mangaprinsessa Machiko Hasegawan vuonna 1946 aloittama *Sazae-san*, joka jatkuu vielä tänäkin päivänä animena.

(Schodt 1986, 61; McCarthy 2014, 26.) Hasegawa oli myös ensimmäinen naismangaka, jonka kyvyt huomioitiin (Koyama-Richard 2007, 133).

Machiko Hasegawa (KUVA 25) syntyi 30.1.1920 Takussa, Kyushun saarella, missä hän eli aina vuoteen 1935 asti, jolloin hänen perheensä päätti muuttaa Tokioon hänen isänsä kuoltua (Kirkup 1992, viitattu 3.9.2015). Hasegawa osoitti suurta kiinnostusta piirtämiseen nuorena ja oli innokas piirtäjä jo 2-vuotiaana (Nielsen 2006, viitattu 3.9.2015). Hän kuitenkin aloitti työkseen piirtämisen vasta 15-vuotiaana, valmistuttuaan naisten yliopistosta. Vuotta myöhemmin hän pääsi Japanin johtavan piirtäjän Tagawa Suihon oppilaaksi, mikä oli tärkeä saavutus hänen nousussaan manga-alalle. Hasegawa julkaisi ensimmäisen teoksensa, *Tanuki no Omenin*, Tanukin naamion, tyttöjen lehdessä *Shojo Club* vuonna 1938. (Kirkup 1992, viitattu 3.9.2015.)



KUVA 25. Machiko Hasegawa (30.1.1920–27.5.1992)

Hasegawan läpimurtoteos *Sazae-san* ilmestyi alun perin vuonna 1946 paikallisessa *Fukuoka*-sanomalehdessä, josta sen otti julkaistavakseen *Asahi*-sanomalehti joulukuussa 1949 (Kirkup 1992, viitattu 3.9.2015). Hasegawa tulikin piirtämään *Sazae-san*ia aina sen päättymiseen 21.2.1974 asti (Nielsen 2006, viitattu 3.9.2015). Hasegawa oli ensimmäinen naismangaka, jonka kyvyt huomioitiin tuolloin miesvaltaisella alalla (Schodt 1986, 61). Hän käytännössä loi yonkoman ja rohkaisi muita naisia siirtymään alalle. Naiset ja jotkut miehetkin tulivat ihaillemaan hänen yksilöllisyyttään ja sisukkuuttaan. Hasegawa muun muassa haastoi linja-autoyhtiön oikeuteen, kun se käytti *Sazae-san*ia mainonnassaan ilman hänen lupaansa, ja hän pysyi koko elämänsä sinkkuna, mikä varsinkin siihen aikaan oli naisilta ennenkuulumatonta. Hasegawa myös perusti siskonsa kanssa oman kustantamon, Shimaishan, joka painoi hänen omia teoksiaan. (Kirkup 1992, viitattu

3.9.2015.) Hasegawalle perustettiin vuonna 1985 museo Setagayassa, Tokiossa (Lambiek 2012, viitattu 3.9.2015).

Hasegawa kuoli sydämenpysähdykseen 27.5.1992 (Baka-updates 2015, viitattu 3.9.2015). Elämänsä viimeisinä vuosina Hasegawa poistui kodistaan harvoin ja kieltäytyen kaikista julkisista haastatteluista ja tv-esiintymisistä, sillä hän viihtyi paremmin kissojen ja lintujen seurassa (Kirkup 1992, viitattu 3.9.2015). Hasegawan kuoleman jälkeen heinäkuun 28. päivänä Japanin pääministeri myönsi Hasegawalle Kansankunnia-palkinnon (Nielsen 2006, viitattu 3.9.2015; Baka-updates 2015, viitattu 3.9.2015).

Sanomalehtisarjakuviin verrattuna lastenlehdissä julkaistu manga taas oli suosittu aihe, koska sitä ei sensuroitu yhtä rankasti kuin muuta mangaa (McCarthy 2014, 26). Lasten mangaa julkaistiin esimerkiksi *Shonen Club* -lehdessä, ja ne kertoivat lyhyitä, yksittäisiä tarinoita (Schodt 1986, 61). Näiden tarinoiden kautta aloitti uransa myös nykymangan merkittävin mangaka, Osamu Tezuka, teoksellaan *Ma-chan no Nikko*, Man päiväkirja, joka julkaistiin 1.1.1946 Mainichi Shokokumin *Shinbun*-lehdessä (McCarthy 2014, 24). Näinä ensimmäisinä sodan jälkeisinä vuosina perustettiin myös monia muita mangaa sisältäviä lehtiä: *Manga Kurabu*, Manga klubi; *VAN*; *Kodomo Manga Shimbun*, Lasten mangasanomalehti; *Manga Shonen*, Mangapojat; *Kodomo Manga Kurabu*, Lasten mangaklubi. Tämä oli historian ensimmäinen mangabuumi. (Ito 2005, 466.) Näiden lehtien rinnalle syntyi kuitenkin pian myös pelkästään mangaa sisältäviä lehtiä.

Toisen maailmansodan jälkeen Japanin sarjakuvamarkkinoita ennen sotaa hallinneet tokiolaiset kustantajat olivat täysin sekaisin osittain siksi, että heidän tarjoamansa vanhanmalliset kovakantiset sarjakuvat olivat liian kalliita lapsille. Tästä johtuen Osakaan, Japanin kaupalliseen sydämeen, perustettiin paikallisten toimesta useita pieniä kustantamoja täyttämään vapautuneita sarjakuvamarkkinoita. Nämä uudet kustantamot ryhtyivät tuottamaan akaboneja, punakirjoja. (Schodt 1986, 62; Gravett 2005, 38.) Akabonit olivat halpoja, punakantisia, kovalle paperille painettuja mangoja, joita myytiin kaduilla, lelu- ja karkkikaupoissa ja festivaalikojuissa (Schodt 1986, 62; Gravett 2005, 38; Koyama-Richard 2007, 133). Ne olivat suosionsa huipulla vuosina 1948–1950, ja niissä esiintyi mangakojojen omien tarinoiden lisäksi häpeilemättömiä kopioita länsimaisista tarinoista, kuten *Tarzanista*. Akaboneissa esiintyivät myös ensimmäiset pitkät, jatkuvat tarinat. Näiden tarinoiden pituus kasvoi jatkuvasti lukijoiden toiveesta, mikä johti 1950-luvulla siihen, että inflaation vaikutuksesta akabonien hinnat lähtivät nousuun. Akabonien myynti romahti, mikä sai kustantamot paniikkiin. Akabonien pelastukseksi nousivat kuitenkin kashibonyat, kirjavuokraamot, joista sai

maksua vastaan vuokrata mangaa tai muuta luettavaa kahdeksi päiväksi kymmenellä jenillä. Mangaa oli nyt kaikille helposti ja halpaan hintaan saatavilla. (Gravett 2005, 38–40; Koyama-Richard 2007, 133, 138.) Tähän samaan aikaan myös samuraitarinoita alkoi taas ilmestyä mangassa (Koyama-Richard 2007, 138).

Näissä sodanjälkeisissä tarinoissa heijastuivat sodan ja tappion jättämät traumat, jotka kokeneet ensimmäisen sukupolven mangakat olivat tuona aikana keskimäärin teini-ikäisiä. Nämä traumat toivat mangaan neljä keskeistä elementtiä, jotka näkyvät lukuisissa tarinoissa vielä tänäkin päivänä. Näistä ensimmäinen on aikuisten epäonnistumisesta johtuva maailman tuhoutuminen ja ryhmä nuoria selviytyjiä, joita yhdistää ystävyys ja optimismi sekä heidän jatkuva selviytymisensä muuttuneessa maailmassa. Toinen on mecha-genre, jossa nuorten ohjaamat jättiläisrobotit suojelevat Japania tai maailmaa. Kolmas on kagaku boken, tieteisseikkailu, joka kuvastaa tieteen ja tekniikan merkitystä sodanjälkeisille japanilaisille. Neljäs on Yhdysvaltojen miehityksen aikana Japaniin saapuneet uudet käsitteet, kuten vapaus ja demokratia, ja niiden yhdistyminen Japanin perinteisiin arvoihin. Tämä ideoiden yhdistelmä sai mangakat luomaan dramaattisempia ja monimutkaisempia tarinoita kuin lännessä. (Bouissou 2010, 25.) Ellei mangakoilla olisi ollut vapautta piirtää haluamiaan tarinoita tänä aikana, olisi näiden elementtien merkitys varmasti jäänyt vähäisemmäksi. Vaikka kustantamot eivät maksaneet akabonien tekijöille juuri mitään, heidän onneeseen heille kuitenkin tarjottiin lähes vapaat kädet tehdä haluamaansa mangaa ja säännölliset tulot. Näihin akabonilla aloittaneisiin mangakoihin kuului myös nykyaikaisen mangan, kindai mangan, luoja Osamu Tezuka (KUVA 26), jota hyvästä syystä kutsutaan myös nimellä Mangan jumala. (Schodt 1986, 62; Bouissou 2010, 24.)

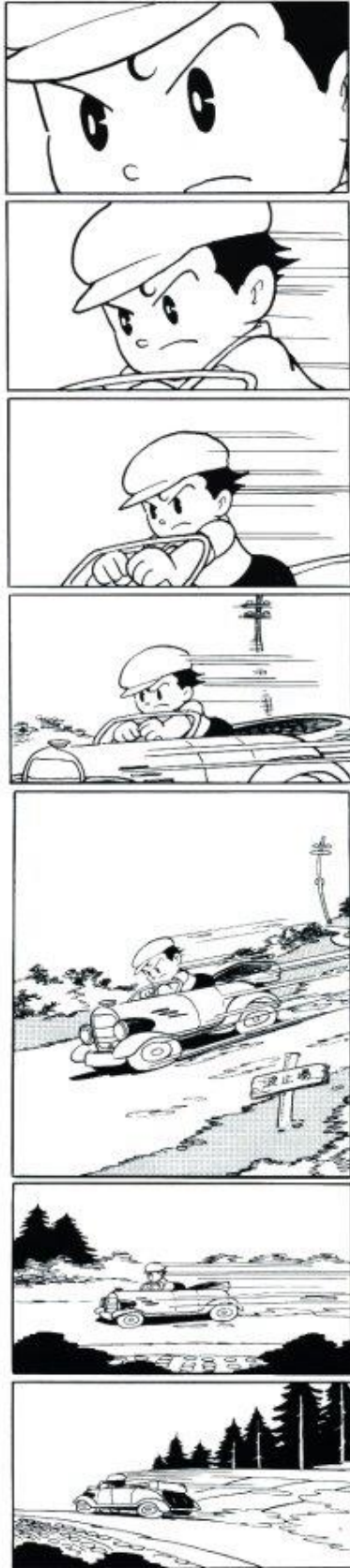


KUVA 26. Osamu Tezuka (3.11.1928–9.2.1989)

Huhtikuussa 1947 Tezuka julkaisi akabonina läpimurtoteoksensa, 200-sivuisen *Shin Takarajiman* (KUVA 27), Uuden aarresaaren. Se myi aikanaan hämmästyttävät 400 000 kappaletta jo muutamassa kuukaudessa ja teki Tezukan nimestä tunnetun. (Bouissou 2010, 24–25.) Hänen *Shin Takarajimassa* hyödyntämänsä uudenlaiset graafiset tekniikat, joita alettiin kutsua Tezukan elokuvallisiksi tekniikoiksi (KUVA 28), toivat hänelle myös paljon kiitosta. Näihin elokuvallisiin tekniikoihin kuului muun muassa ylenpalttinen ruutujen käyttö, monien erilaisten kuvakulmien hyödyntäminen ja nerokas ääniefektien käyttö. Tezuka tähtäsi siihen, että mangan lukeminen olisi kuin elokuvan katsomista, joten hän jäljitteli elokuvien tehokeinoja. (Schodt 1986, 62; Bouissou 2010, 25.)



KUVA 27. *Shin Takarajima* (Tezuka 1947)



KUVA 28. Näyte Tezukan elokuvallisista ilmaisukeinoista (Tezuka 1947)

Tärkeää on kuitenkin muistaa, että Tezuka ei ollut ensimmäinen näitä elokuvallisia tekniikoita hyödyntänyt mangaka, sillä niitä oli käytetty jo ennen sotaa. Näihin mangakoihin kuului muun muassa Noboru Oh-shiro, joka ei kuitenkaan tehnyt mangaa elokuvallisia tekniikoita hyödyntäen, koska sen ajan julkaisustandardien ja sensuurin mukaan lasten manga ei saanut olla liian stimuloivaa vaan sen piti olla viihdyttävää ja opettavaista. (Thorn 2012, viitattu 7.7.2015.) Tezuka loi myös mangan stereotyyppisen piirrostylein, jonka esikuvina olivat Walt Disneyn ja Max Fleischerin animaatiotuotanto. Hän loi myös mangan stereotyyppiset suuret silmät, jotka perustuivat suositun Fleischerin luomaan animaatiohahmoon, *Betty Boopiin* (KUVA 29), jonka esikuvana toimi mykkäelokuvien naistähti Mary Pickford. (Bouissou 2010, 25; Nash 2009, 285.) Tezukan ansiota ovat myös mangan pitkät, monipuoliset tarinat, jollainen oli jo *Shin Takarajimassa*. Näistä tarinamangoista tulikin valtavan suosittuja. (Schodt 1986, 63, 67; Bouissou 2010, 25.)



KUVA 29. Betty Boop

Tezukan piirrostyle ja pitkät tarinat toimivat inspiraationa lukuisille aloitteleville mangakoille ja monet myös valitsivat manga-alan juuri Tezukan vaikutuksesta. He kopioivat esikuvansa piirrostylein ja tarinankerrontatyyliä ja uneksivat omasta menestyksestään. Samaan aikaan Tezukan, hänen piirrostylein ja pitkien tarinamangojen suosio ja kysyntä vain kasvoi. Tästä johtuen Tezuka sai kutsuja uusilta ja laadukkailta Tokiossa sijaitsevilta poikien mangalehdiltä, kuten *Manga Shonenilta* ja *Shonenilta*. Näistä varsinkin *Manga Shonen* oli siitä erikoinen, että ammattilaisten lisäk-

si se julkaisi amatöörien tekemiä sarjoja. Tezukan ansiosta mangaa alettiin pitää luovana ja helposti lähestyttävänä. Siitä oli tullut hyvä ja luova vaihtoehto tehdas- ja toimistotyölle. Tämä kysyntä sai Tezukan muuttamaan vuonna 1954 Tokioon, missä hän asettui asumaan ankeaan Tokiwaso-kerrostaloon, mistä tuli pian mekka mangakoille, jotka halusivat seurata mestarinsa jalanjäljissä. Jotkut näistä nuorista mangakoista ryhtyivät Tezukan avustajiksi ja myöhemmin jopa kilpailijoiksi. Tokiwasoon muuttaneisiin mangakoihin kuuluivat muun muassa Fujio Fujika, Hiroo Terada, Motoo Abiko, Jiro Tsunoda, Shin'ichi Suzuki, Hiroshi Fujimoto, Naoya Moriyasu, Shotaro Ishimori ja Fujio Akatsuka. Monista heistä tulikin menestyneitä ja kuuluisia mangakoja. (Schodt 1986, 63–66; Gravett 2005, 54–56.)

Tezukan tuotanto sekä 1950-luvun alun jälkeen alkaneet urheilumangat loivat samalla perustan perinteiselle shonen-mangan ihanteille ja tyylille. Niiden päähenkilö on useimmiten nuori, joka nousee ystäväjoukkonsa kanssa aloittelijoista sankareiksi ystävyuden ja päättäväisyyden vuoksi. Tuon aikainen shonen-manga oli kuitenkin pääasiassa tarkoitettu lapsille, mikä johti siihen, ettei nuorilla ollut juurikaan mangaa luettavaksi. Kustantajat vastasivat tähän kysyntään tuottamalla kuraita, synkkää mangaa. Tämä oli alkusoittoa uuden mangatyylin, gekigan eli draamakuvien, syntymiselle. (Gravett 2005, 40, 54–55.)

5.2 Gekiga

Monet mangakat alkoivat olla tyytymättömiä Tezukan tyyliin, sillä he katsoivat sen olevan liian lapsellista kuvastamaan heidän tunteitaan. Nämä mangakat halusivat tehdä raadollisempaa ja realistisempaa mangaa, joka ottaisi etäisyyttä Tezukan disneymäiseen piirrostyyliin. Tämän tyylin luojiin kuuluivat Takao Saito, Masaaki Sato, Masashiko Matsumoto ja Yoshihiro Tatsumi (KUVA 30), joka oli heistä merkittävin, ja heistä monet olivat työskennelleet joko kamishibain tai akabonin parissa tuottaen mangaa Tezukan piirrostyyliä mukaillen. He halusivat tuottaa aikuisempia, toimintapainotteisempia ja väkivaltaisempia tarinoita, jotka käsittelisivät sosiaalisia ja yhteiskunnallisia ongelmia ja vetoaisivat lapsuuden ja aikuisuuden välillä oleviin nuoriin. Tästä sai alkunsa vuonna 1957 syntynyt uusi mangatyyl, gekiga. (Schodt 1986, 66–67; Gravett 2005, 38–40; Koyama-Richard 2007, 154; McCarthy 2014, 32.) Tämä oli samalla lähtölaukaus seinenin syntymiselle (Thorn 2012, viitattu 7.7.2015).



KUVA 30. Yoshihiro Tatsumi (10.6.1935–7.3.2015) (Yasu 2010, viitattu 11.10.2015)

Gekiga kasvatti suosiotaan hiljalleen ja veti puoleensa uusia mangakoja, ja vuonna 1959 Tatsumi ja hänen toverinsa virallistivat gekigan uutena tyylinä, kun he perustivat gekiga-työpajan ja loivat oman gekiga-manifestinsa (Koyama-Richard 2007, 154; McCarthy 2014, 32). Tosin samaan aikaan gekiga-mangakat alkoivat kohdata myös ongelmia. Vuoteen 1963 mennessä lähes kaikki kashibonyat, jotka olivat olleet gekiga-mangakojen teosten pääasiallinen levityskeino, olivat ajautuneet konkurssiin ja massamarkkinoiden kustantajat alkoivat hakea gekiga-mangakoja viikkolehdistänsä tuodakseen niihin lisää jännitystä. Monet mangakat siirtyivätkin työskentelemään näille lehdille, mutta samalla se tarkoitti, että mangakojen oli tuotettava enemmän mangaa, jotta he pysyivät tiukoissa aikatauluissa, ja heidän oli alistuttava kustannustoimittajien määräysvaltaan. Monet gekiga-mangakat eivät pitäneet tästä, kuten kuuluisa gekiga-mangaka Sanpei Shirato. Shirato tarjosikin uuden ninja-mangansa, *Kamui Denin*, Kamuin legendan, juuri aloittaneelle lehdelle nimeltä *Garo*, Taidegalleria. Shirato saikin *Garon* perustajalta Katsuichi Nagailta vapaat kädet, käteiskorvauksen ja kunnon markkinointikampanjan, joilla tehdä *Kamui Denistä* hänen lehtensä pääsarja. Siitä tulikin suurmenestys, mutta sen merkittävin saavutus oli vanhojen gekiga-mestareiden, kuten Yoshihiro Tatsumin, houkuttelu takaisin mangan pariin. Gekigan ja *Garon* saavutukset saivat vuonna 1967 myös Tezukan aloittamaan oman kuukausittaisen mangalehtensä *COMin*, jossa hän julisti näyttävänsä, millaisia todelliset tarinamangakat ovat. *COM* julkaisi paljon Tezukan omaa gekiga-mangaa ja järjesti kilpailuja löytääkseen uusia lahjakkaita mangakoja.

Juuri tällaisten kilpailujen kautta monet mangakat pääsivät uransa alkuun. *COMissa* julkaistiin myös yksi Tezukan merkittävimmistä tarinamangoista, joka oli samalla hänen elämäntyönsä: *Hino Tori*, Tulilintu. (Gravett 2005, 41–42.) 1950- ja 1960-lukujen vaihde oli muutenkin merkittävää aikaa mangalle.

5.3 Japanin taloudellinen kasvu ja toinen mangabuumi

Vuosi 1959 oli merkittävä mangalle. Kolme vuotta aikaisemmin, vuonna 1956, Japanin hallitus oli julkistanut Talouden valkoisen tutkimuksen, joka julisti, että sodanjälkeinen ajanjakso oli päättynyt. Tämä aloitti Japanin rajun taloudellisen ja teollisen kasvun. (Ito 2005, 468.) Lisäksi samana vuonna kustantaja Houbunsha julkaisi ensimmäisen viikoittaisen mangalehden, *Shukan Manga Timesin*, Viikoittaisen manga-ajan (McCarthy 2014, 30). Muut mangalehdet ryhtyivät seuraamaan sen jalanjäljissä. Vuoden 1959 maaliskuussa Kodansha, yksi Japanin suurimmista kustantajista, julkaisi ensimmäisen viikoittaisen täysin mangaan keskittyneen lehden, *Shonen Magajinin*, Poikien lehden. Siitä tulikin suuri menestys, ja se kasvoi pian 200 sivusta 300:aan. Monia muita viikoittaisia mangalehtiä seurasi pian perässä, kuten huhtikuussa Shogakukanin julkaisema *Shonen sande*, Poikien sunnuntai. Tämä yhdistettynä Japanin rajuun talouskasvuun, jonka ansiosta ihmisillä oli enemmän rahaa käytettävissään, lisäsi mangan kysyntää nyt kun ihmisillä oli varaa ostaa sitä eikä vain lainata kashibonyoista, johti toiseen mangabuumiin. Viikoittaiset lehdet alkoivat vallata alaa kuukausittaisilta, mutta ne eivät kuitenkaan koskaan syrjäyttäneet kuukausittaisia. (Schodt 1986, 67; Ito 2005, 466–467.)

Siirtyminen kuukausittaisista lehdistä viikoittaisiin oli raskasta mangakoille. Se nelinkertaisti heidän työtaakkansa, minkä johdosta 1960-luvulla mangakat alkoivat palkata itselleen avustajia ja apulaispiirtäjiä, sekä perustaa studioita missä työskennellä (Gravett 2005, 56). Lisäksi kahden mangakan, piirtäjän ja käsikirjoittajan, yhteistyö saman mangan parissa yleistyi. Yksi mangaka ei enää välttämättä ollut vastuussa kaikista mangansa osa-alueista. (Ito 2005, 468.) Monet tarttuivatkin tähän uuteen työmahdollisuuteen, sillä vaikka alalle ei ollut koulutusta, sosiaaliluokalla ja suhteilla ei myöskään ollut merkitystä. Töihin pääsi kuka tahansa jolla oli lahjoja, intoa ja hippunen onnea. (Gravett 2005, 56.)

1960-luvulla shonen-manga alkoi muotoutua nykyiseen muotoonsa. Sitä siivittivät etenkin mecha-genre, joka tosin oli saanut alkunsa jo vuonna 1956 Mitsuteru Yokoyaman mangassa *Tetsujin 28-*

Go, Rautamies-sotilasryhmä 28, joka lännessä tunnetaan paremmin nimellä *Gigantor*. On tärkeä kuitenkin muistaa, että nämä mecha-mangat eivät kuitenkaan vielä sisältäneet varsinaisia mechoja, sillä kaikkia sarjoissa olleita robotteja ohjattiin etäältä, ei niiden sisältä. Toinen shonen-mangaa siivittänyt genre oli vuoden 1964 Tokion Olympialaisten jälkeen lisääntynyt urheilumanga. Sen suurimmat nimet olivat vuonna 1966 alkanut Ikki Kajiwaran ja Noboru Kawasakin baseball-manga *Kyojin no Hoshi*, Jättiläisten tähti, ja vuonna 1968 alkanut Tetsuya Chiban ja Asao Takamorin nyrkkeily-manga *Ashita no Joe*, Huomisen Joe. (Schodt 1986, 83–84; Gravett 2005, 57.) Ne olivat myös osa 1960-luvulla alkanutta kansalliskiihkoa, joka synnytti sotaa ihannoivia tarinoita vastustavia mangoja. Näistä sotaa vastustavista mangoista tunnetuin oli kuitenkin Keiji Nakazawan *Hiroshiman poika*, *Hadashi no Gen*, jota julkaistiin Suomessakin 1980-luvulla. (Gravett 2005, 57.) Samaan aikaan sodan jälkeen mangan lukemisen aloittaneet pojat olivat kasvaneet miehiksi, ja he halusivat lisää luettavaa omalle ikäluokalleen. Tämä johti lukuisten nuorille miehille suunnattujen mangalehtien syntymiseen: *Manga Panchi*, Manga Punch; *Manga Goraku*, Manga viihde; *Manga Akushon*, Manga toiminta; *Biggu Komikku*, Iso sarjakuva; *Yangu Komikku*, Nuori sarjakuva; *Purei Komikku*, Leikkisarjakuva. (Ito 2005, 469.)

Tähän samaan aikaan tapahtui myös muita merkittäviä asioita mangan kehityksen ja leviämisen kannalta. Vuonna 1966 yhdysvaltalainen *Batman* tv-sarja alkoi näkyä Japanin televisiossa. Tästä johtuen *Shonen King* - ja *Shonen Gahosha* -lehdet lisensoivat *Batmanin* ja palkkasivat Jiro Kuwatan tekemään siitä mangan japanilaisille lukijoille. Vaikka tämä *Batman*-manga kesti vain vuoden, se oli ensimmäinen mangaksi käännetty länsimaalainen sarjakuva. Tätä versiota *Batmanista* ei kuitenkaan nähty Japanin ulkopuolella, vaan länsi sai vielä odottaa ensimmäistä käännettä mangaansa. Tämä muuttui lokakuussa 1969, kun ranskalainen kamppailulaji-lehti *Budo Magazine Europe* lisensoi ja julkaisi sivuillaan Hiro Mashitan mangan *Bushido Muzandenin*. Tämä oli ensimmäinen lännessä julkaistu, käännetty manga ja sitä julkaistiin aina marraskuuhun 1973 asti. (McCarthy 2014, 34–36.)

Vuonna 1986, vuosi ennen kuin Eurooppa sai ensimmäisen mangansa, ilmestyi Japanin ensimmäinen hentai eli eroottinen manga. Vaikka se onkin nykystandardien mukaan vain pikkutuhmaa, oli Go Nagain manga *Harenchi Gakuen*, Hävytön koulu, aikanaan järkyttävä. Se pilkkasi Japanin rankkaa koulujärjestelmää esittämällä opettajien ja poikaoppilaiden viettävän kouluensa ryyppäen, uhkapelaten ja tyttöjä tirkistellen. Lapset ja nuoret olivat täysin hullaantuneita siihen, kun taas opettajat ja vanhemmat kauhistuivat siitä ja protestoivat sitä vastaan. (Gravett 2005, 58; McCarthy 2014, 34.) Tämä johti lopulta siihen, että Nagain kustantaja Shueisha sai nuhteet va-

hingollisen materiaalin julkaisemisesta Japanin nuorisopolitiikasta vastaavilta viranomaisilta. Nagai päättikin lopulta lopettaa sarjan, mutta vasta loppuhuipennuksen jälkeen. *Harenchi Gakuenin* huipennuksessa sarjan vastustajat hyökkäsivät kouluun, joutuen armottoman joukkomurhan uhreiksi. (Gravett 2005, 58.) Tämä ei tietenkään ollut ensimmäinen kerta kun tällaista materiaalia vastaan kampanjoitiin. 1950-luvun puolivälissä oli alkanut kampanja huonon lukumateriaalin hävittämiseksi iskulauseella Uranai, kawanai, yomanai; Älä myy, osta tai lue niitä. Alun perin sen kohde olivat halvat eroottiset lehdet, mutta se pian levisi kattamaan myös sarjakuvat. Liike joutui kuitenkin luovuttamaan epäonnistuneena 1950- ja 60-lukujen vaihteessa. (Schodt 1986, 128.)

1960-luvun puolessa välissä mangateollisuus oli saavuttanut suunnilleen nykyisen muotonsa. Se sijaitsi pääasiallisesti Tokiossa missä suuret kirjakustantamot julkaisivat mangaa, ja mangaa julkaistiin ensin lehdissä, joista yksittäiset sarjat kerättiin ja julkaistiin tankoboneina. Samalla manga ja televisio elivät läheisessä, molempia tukevassa suhteessa. Mangan lukijoiden keski-ikä oli nousussa luoden markkinoita myös vanhemmille lukijoille. Lisäksi shojo-mangan suosio oli kasvussa ja naiset olivat alkaneet syrjäyttää miehiä shojo-mangan mangakoina. (Schodt 1986, 67.)

5.4 Shojo-mangan ja naismangakoiden nousu

Ennen 1960-lukua shojo-manga oli pääasiassa miesten, jotka samalla tekivät myös shonen-mangaa, luomaa. Shojo-mangaa tekevät naismangakat, kuten Machiko Hasegawa, olivat tähän aikaan harvinaisia. Silloisten shojo-mangojen tarinat olivat pääasiassa huumori-, kauhu- ja itkutarinoita, joissa tärkeitä aiheita olivat äidin ja tyttären suhde, ja poika-tapaa-tytön kaltaiset skenaarit. (Gravett 2005, 76; Thorn 2012, viitattu 7.7.2015.) Näissä sarjoissa kuvattiin tyttöjä silloista ideologiaa noudattaen: aikuisuuden kynnyksellä olevien tyttöjen tärkeimmät tavoitteet olivat rakkaus, avioliitto ja äitiys. Samalla syntyi tyypillinen shojo-hahmo, joita esiintyy mangassa edelleen. Heillä on suuret silmät joissa on valtavat pupillit, pitkät ripset, pieni nenä ja suu, pitkät ja ohuet raajat, pienet rinnat ja kapeat lanteet. (Gravett 2005, 76.)

Tilanne muuttui vuonna 1949, kun Shosuke Kuragane julkaisi *Shojo*-lehdessä tytöille suunnatun mangan nimeltä *Anmitsu-hime*, Prinsessa Papuhillo, joka kertoi prinsessa Anmitsun huvittavista seikkailuista. Nämä lyhyet tarinat vetosivat aikoinaan erityisesti sodanjälkeisistä ruoka- ja vaatesäännöstelyistä kärsiviin tyttöihin, sillä Anmitsu eli herkkujen ja ylellisyystavaroiden ympäröimänä, ja hänen perheenjäsenensä ja ystävänsä oli nimetty herkullisten jälkiruokien mukaan. Sarja kesti

aina vuoteen 1955 asti. (Schodt 1986, 95; Gravett 2005, 77.) Anmitsu oli uuden suunnan näyttäjä, eikä jäänyt ainoaksi näinä vuosina ilmestyneeksi vahvaksi naishahmoksi. Varsinaista shojo-mangan läpimurtoa ja irtautumista perinteisistä ideologioista saatiin kuitenkin odottaa vuoteen 1953 asti, jolloin Osamu Tezuka osoitti jälleen taitonsa (McCarthy 2014, 28).

Vuonna 1953 Osamu Tezuka julkaisi *Shojo Club*-lehdessä ensimmäisen pitkällä tarinalla varustetun shojo-mangan, *Ribon no Kishin* (KUVA 31), Nauharitarin. Se toi shojo-mangaan sitä samaa uutuutta mitä Tezuka oli tuonut shonen-mangaan *Shin Takarajimalla* ja vuonna 1952 julkaistulla *Tetsuwan Atomulla*, joka lännessä tunnetaan paremmin nimellä *Astro Boy*. (Schodt 1986, 95–96; Gravett 2005, 77; McCarthy 2014, 28.) *Ribon no Kishi* kertoi Safiiri-nimisen prinsessan tarinan, joka oli syntynyt sekä pojan että tytön sielun kanssa. Pystyäkseen nousemaan valtaistuimelle Safiirin on kuitenkin esiinnyttävä poikana ja monet tahot haluaisivatkin estää tämän paljastamalla, että Safiiri on tyttö. Asioita sekoittaa vielä Safiirin rakastuminen nuoreen, komeaan prinssiin. Safiiri toimi esikuvana monille tuleville shojo-mangojen sankaritarille, joilla tuli olemaan taikavoimia ja yhdistelmä maskuliinisia ja feminiinisiä ominaisuuksia. Samalla itse *Ribon no Kishi* toimi esikuvana tuleville shojo-mangoille, joiden tarinat olivat yhdistelmä romantiikkaa, seikkailua ja fantasiaa. Nämä vaikutukset ovat merkittäviä vielä nykyäänkin. (Schodt 1986, 96; Gravett 2005, 77.)



Kuva 31. *Ribon no Kishin* ensimmäinen osa (Tezuka 1977)

Monet miesmangakat alkoivat kopioida Tezukan tyyliä omissa mangoissaan, ja monet nykyisin kuuluisat miesmangakat aloittivat uransa tekemällä shojo-mangaa, kuten Tetsuya Chiba, Leiji Matsumoto ja Shotaro Ishimori. He aloittivat shojo-mangakoina useimmiten siksi, että heillä oli vaikeuksia päästä läpi kovasta kilpailusta shonen-lehdissä. Heille löytyikin töitä, kun vuonna 1955

alkoivat uudet tyttöjen manga-lehdet *Nakayoshi*, *Hyvät ystävät*, ja *Ribon*, Nauha. (Schodt 1986, 96; Gravett 77.) Osa shojo-mangaa tehneistä miesmangakoista tekivät tosin samalla myös shonen-mangaa, ja juuri nämä mangakat, etenkin Fujio Akatsuka ja Mitsuteru Yokoyama, olivat avaintekijöitä taikatyttö-genren luomisessa. Siinä tavallinen tyttö saa tai löytää taikaesineen, joka antaa hänelle taikavoimat joilla taistella pahuutta vastaan. Useimmat miesmangakat tosin jättivät shojo-mangan taakseen päästyään läpi shonen-markkinoilla. (Gravett 2005, 78.)

1950-luvun lopulla naismangakat alkoivat viimein yleistyä, ja heistä ensimmäisiin kuuluivat Tezukan oppilas Hideko Mizuno, Miyako Maki ja Masako Watanabe. *Ribon no Kishin* parissa kasvaaneet tytöt alkoivat miettiä, miksi shojo-mangaa tekemässä on niin vähän naisia. He katsoivat mangan tarjoavan heille mahdollisuuksia tarinankerrontaan, jonka elokuva- ja televisiomaailma olivat heiltä evänneet, sekä mahdollisuuden olla samanarvoisia miesten kanssa. (Schodt 1986, 97; Gravett 2005, 78.) Tämä motivoi lukuisia nuoria naistaiteilijoita siirtymään mangan pariin 1960-luvun alussa. Heihin kuuluivat muun muassa Riyoko Ikeda, Moto Hagio, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya, Yasuko Aoike, Minori Kimura ja Waki Yakamoto (Schodt 1986, 97; Thorn 2012, viitattu 7.7.2015). Heille löytyikin töitä, sillä vuonna 1963 julkaistiin ensimmäiset viikoittaiset shojo-mangalehdet: *Shojo Furendo*, *Tyttöjen ystävä*, ja *Maagaretto*, Margaret. Vuonna 1986 niitä seurasi *Shojo Komikku*, *Tyttöjen sarjakuva*. (Ito 2005, 469; Thorn 2012, viitattu 7.7.2015.) Nämä uudet naismangakat toivat 1960-luvun loppuun mennessä uudistuksia ja muutoksia shojo-mangaan. Mangan ruutuja ei enää välttämättä piirretty täysin suorina, vaan ne saivat olla minkä muotoisia ja minkälaisissa asemissa tahansa, ja mangan sankarittaret saivat olla miltä elämän alalta tahansa. (Gravett 2005, 78–79.) Kaikkia vanhoja asioita ei kuitenkaan hylätty, vaan esimerkiksi rakkauden tavoittelu jäi yhdeksi shojo-mangan pääaiheista (Schodt 1986, 97–98).

5.5 Shojo-mangan kehittyminen ja uudet genret

1970-luvun alussa syntyi shojo-mangaan todella voimakkaasti vaikuttanut taiteilijaryhmä, Loistava 24, *Hanan no niijuunyo nen gumi*, joka sai nimensä siitä, että suurin osa sen jäsenistä oli syntynyt showalaisen ajanlaskun vuonna 24, eli vuonna 1949. Lista ryhmään kuuluneista mangakoista vaihtelee, mutta sen suurimpiin nimiin kuuluivat Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yasuko Aoike, Toshio Kihara, Ryoko Yamagishi, Minori Kimura ja Yumiko Oshima. (Gravett 2005, 78–79; Petersen 2011, 181.) Näiden naisten johdolla shojo-manga alkoi irtautua Tezukan tyylistä ja jakautua alagenreihin (Power 2009, 126). Perinteisistä ruutujaoista ja piirtämistyyleistä luovuttiin, ja liioiteltu-

jen kasvonilmeitten lisäksi hahmojen tunteita alettiin kuvata visuaalisin merkein, kuten hiki-pisaroin, jotka nykyisin ovat levinneet lähes kaikkeen mangaan. Juuri naismangakat laajensivat ja toivat esille näitä merkkejä, ja esittelivät miten niitä voi käyttää tehokeinoina tuomaan esille hahmojen tunteita. Naismangakat alkoivat myös tarttua filosofisiin ja ajankohtaisiin aiheisiin, kuten yhteiskunnan muutoksiin, historiaan ja sosiaalisiin ongelmiin. Samalla shojo-manga alkoi laajeta muihinkin genreihin, kuten kauhuun ja sciifiin. Shojo-manga laajensi kirjallista ja visuaalista sanastoaan, ottamalla esimerkiksi japanilaisesta runoudesta. Naishenkilöt saivat aktiivisempia rooleja ja saivat päättää omista kohtaloistaan, ja shojo-manga alkoi myös käsitellä sukupuolien muuttuneita tehtäviä. Loistava 24:n ja muiden shojo-mangakoiden merkittävimmät saavutukset tähän aikaan olivat suhteiden, seksuaalisuuden ja intiimisyyden käsittely ja laajentaminen mangoissaan. (Gravett 2005, 79; Petersen 2011, 181.)

Samalla shojo-mangassa ryhdyttiin käsittelemään sukupuolten häilyvää rajaa ja kiellettyä rakkautta. Tämän lajityypin merkkiteos oli vuonna 1972 julkaistu Riyoko Ikedan sarja *Lady Oscar* (KUSA 32), *Berusaiyu no Bara*, joka tunnetaan myös nimellä *Rose of Versailles*. Se oli myös yksi ensimmäisiä pitkiä ja eppisiä shojo-tarinoita. (Schodt 1986, 98–100; Gravett 2005, 79.) *Lady Oscar* käsittelee kahden naisen elämää Ranskan vallankumouksen aikaan ja miten he joutuvat tukahduttamaan tunteensa velvollisuuksiensa tähden. Heistä ensimmäinen on Ranskan kruununprinssin kanssa vihitty Marie-Antoinette, joka kuitenkin kaipaa rakastamaansa ruotsalaista prinssiä. Toinen heistä on Ikedan oma luomus, poikana kasvatettu ja kuninkaallisen kaartin kapteeniksi kohonnut Oscar, joka salaa rakastaa perheensä palvelijaa, Andréta. Oscar oli sen ajan tytöille uusi roolimalli. Oscar ei voinut tuoda esille omaa naiseuttaan, mutta samalla hän oli miesten kanssa tasa-arvoinen. Tämän kaltaiset tarinat ja roolimallit auttoivat tyttöjä lähestymään omia identiteettikysymyksiään ja kohtaamaan naiseuden vaatimukset. (Gravett 2005, 79–80.)



Kuva 32. Lady Oscar (Ikeda 1972, viitattu 11.10.2015)

Andrén ja mieheksi pukeutuneen Oscarin välisen rakkaustarinan siivittämänä alkoivat kehittyä Loistava 24-rynnän toimesta kaksi mangan kehitykseltä merkittävää asiaa: bishonen, kaunis poika-hahmomalli, ja shonen ai, poikarakkaus (Gravett 2005, 80; Power 2009, 126). Alun perin shojo-mangoissa esiintyi pääasiassa vain tyttöjä ja naisia, mutta 1970-luvulla alkoivat ilmestyä myös poikia ja miehiä shojo-mangojen päärooleissa. Yksi ensimmäisiä tällaisia shojo-mangoja oli Moto Hagion vuonna 1971 julkaisema *Juichigatsu no Gimunajiumu*, Marraskuun urheilusali, joka loi shojon alagenren, jossa tarina sijoittuu eurooppalaiseen sisäoppilaitokseen (Schodt 1986, 100). Tästä kehittyi pian shonen ai -genre, kun mangakat alkoivat käsitellä poikien välistä rakkautta teoksissaan. Tämän genren merkittäviä aloittajia olivat Moto Hagion vuonna 1974 julkaistu *Thoma no Shinzo*, Thomaksen sydän, joka käsitteli mysteerien sekaista rakkaustarinaa saksalaisessa sisäoppilaitoksessa, sekä Keiko Takemiyan vuonna 1976 julkaisema *Kaze to Kino no Uta*, Tuulen ja puiden laulu, joka myös sijoittui sisäoppilaitokseen. Sitä pidetään shonen ai-genren hienoimpana teoksena. (Schodt 1986, 100; Power 2009, 126.) Näissä tarinoissa pojat ja nuoret miehet piirrettiin naisellisin, pitkin hiuksin ja silmäripsin, kauniin kasvoin ja androgyynisin kehoin. He olivat kauniita poikia, bishoneja. Lisäksi shonen aissa kuvattiin kiihkeitä tunteita ja seksikohtaukset esiteltiin aina taiteellisesti huolimatta siitä, oliko niiden taustalla romantiikkaa vai pelkkää himoa. Sen suosio kasvoi tyttöjen keskuudessa ja shonen ai saikin ensimmäisen oman lehtensä vuonna 1978, *Junen*. (Gravett 2005, 80.) Shonen aista kehittyikin myöhemmin täysin miestenväliseen erotiikkaan keskittynyt genre, yaoi (Petersen 2011, 182).

Shonen ain ja myöhemmin yaoin suosioon on useita syitä. Tyttöjen on helppo samaistua androgynisiin bishonen-hahmoihin ja kuvitella itsensä heidän paikalleen romanttiseen tarinaan ilman pelkoa siitä, että omasta ihastuksesta joutuisi taistelemaan muiden naisten kanssa. (Gravett 2005, 80; Power 2009, 126–127.) Se tarjoaa kanavan omille seksuaalifantasioille, sekä uuden ikkunan tarkastella traagista rakkautta ja sitä kautta miesten kärsimystä (Gravett 2005, 80). Lisäksi se tarjoaa lukijoille turvallisen tavan käsitellä ja hyväksyä oma seksuaalisuutensa (Power 2009, 127). Homoseksuaalisuus on ollut historian aikana paljon hyväksytympää Japanissa kuin muualla maailmassa, ja nykyään Japanin mediassa on useita suosittuja, avoimesti homoseksuaaleja henkilöitä. Shonen ain ja yaoin ensiesiintyminen kuitenkin aiheutti aikoinaan sensaation mangan tekemiseen osallistuvien miesten keskuudessa, sillä he pitivät sitä iljettävänä. (Ito 2005, 471.)

Shonen ai ei kuitenkaan ollut ainoa uusi genre, joka ilmestyi shojo-mangan sivuille 1970-luvulla. Silloin alkoi ilmestyä uudenlaista shojo-mangaa, kuten komediaa, urheilua, mysteerejä, scifiä ja fantasiaa käsitteleviä shojo-mangoja, mutta rakkaus oli silti niissä lähes aina tärkeässä osassa. (Schodt 1986, 101–102.) Samalla tosin alkoi ilmestyä myös konservatiivisempaa shojo-mangaa, joka keskittyi nuorten tyttöjen elämään ja rakkauteen (Bryce 2010, 140). Lisäksi shojo-manga kasvoi tekijöidensä mukana, varsinkin Loistava 24:n toimesta, jolloin siitä kehittyi naisille suunnattu josei-manga (Petersen 2011, 183). Shojo-manga oli lakannut olemasta homogeeninen genre (Thorn 2012, viitattu 7.7.2015).

Myös muita uusia mangagenrejä ilmestyi tähän aikaan. Näihin kuului koyo-manga, akateeminen tai opettavainen manga, joka oli tarkoitettu japanilaisille bisnesmiehille (Ito 2005, 471). Vuonna 1972 taas julkaistiin ensimmäinen varsinainen mecha-manga, Go Nagain teos *Mazinger Z*. Kaksi vuotta myöhemmin, vuonna 1974, hän julkaisi *Getter Robon*, Getteri robon, joka ensimmäisenä esitteli idean roboteista, jotka yhdistyvät muodostaakseen suuremman robotin. Myös avaruusopperat näkivät päivän valon mangassa 1970-luvulla. Näistä merkittävimmät olivat Leiji Matsumoton vuonna 1974 tekemä mangaversio suositusta tv-sarjasta *Uchu Senkan Yamato*, Avaruustaistelulaiva Yamato, hänen oma vuonna 1977 julkaisemansa teos *Uchu Kaizoku Captain Harlock*, Avaruusmerirosvo kapteeni Harlock, ja Buichi Terasawan vuonna 1978 julkaisema *Cobra*. (McCarthy 2014, 40–42.) 1970-luvun lopulla myös mangan markkinat alkoivat muuttua. Suuret viralliset kustantamot eivät enää olleet ainoa keino saada omaa mangaa myytäväksi.

5.6 Doujinshi ja erikoiset hautajaiset

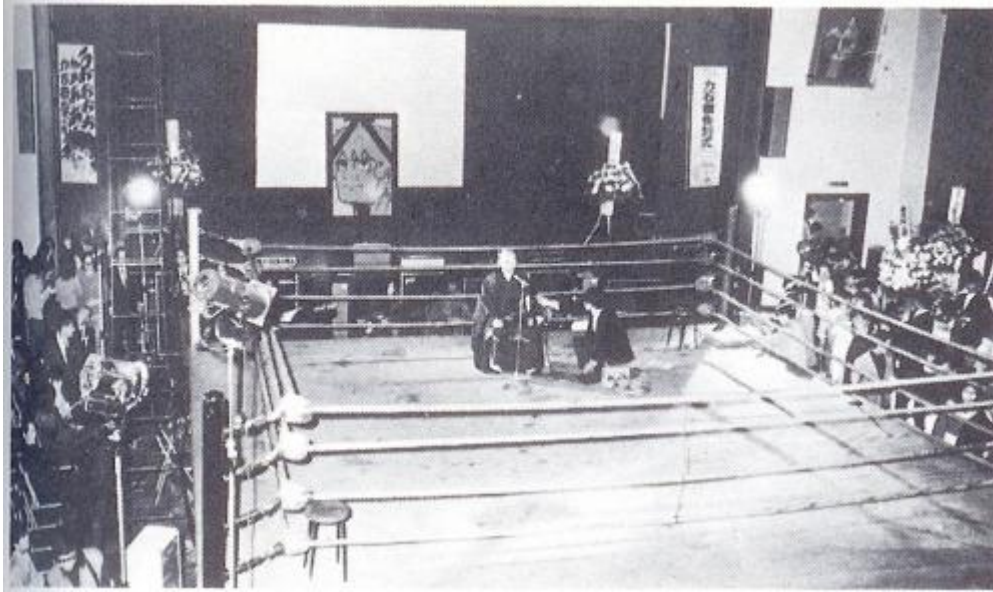
1970-luvun alussa mangamarkkinat olivat saavuttaneet nykyisen muotonsa suuren kasvun johdosta. Siitä lähtien Japanin mangamarkkinoista noin 75 %:a ovat hallinneet kolme suurta kustantajaa: Shogakun, Kodansha ja Shueisha. (Koyama-Richard 2007, 159.) Virallisten kustantamoiden kautta oman tuotantonsa julkaiseminen asetti mangakoille kuitenkin aina rajoituksia, vaikka näitä rajoituksia kumottiinkin paljon 1960- ja 1970-luvuilla. Mangakat, jotka halusivat täyden vapauden mangansa tekemiseen ryhtyivät julkaisemaan töitään itsekustannettuna mangana nimeltä doujinshi, samojen ihmisten lehti. (Gravett 2005, 135.)

Doujinshi oli merkittävä kasvun ja vaihtelevuuden tuoja mangaan. Vaikka monet doujinshimangakat luovatkin parodioita ja tarinoita toisten luomista mangoista ja niiden hahmoista, monille doujinshi antaa mahdollisuuden yrittää kokeellisempaa mangaa hyödyntäen ja luoden materiaalia, mitä virallinen kustantamo ei hyväksyisi. (Petersen 2011, 183.) Doujinshi tehtiin Japanissa jo 1960-luvulla. Niiden tuotanto kuitenkin saavutti nykyisen muotonsa vasta 21.12.1975, kun aiemmin muodostetut doujinshi-kerhot järjestivät tapaamisen, missä myydä omaa tuotantoaan ja missä fanit pääsivät tapaamaan omia suosikki doujinshi-mangakojaan. Tämän tapahtuman perustajat olivat Yoshihiro Yonezawa, Teruo Harada ja Jun Aniwa. Tässä tapahtumassa oli paikalla 32 myyjää, noin 600 vierasta ja se kesti yhden päivän. Tästä sai alkunsa Japanin suurin doujinshi-tapahtuma, Comiket (KUVA 33), mikä on lyhenne sanoista Comic Market. Comiketin suosio lähti pian kasvuun, ja esimerkiksi vuonna 2012 siellä oli paikalla 35 000 myyjää, yli puoli miljoonaa vierailijaa ja se kesti kolme päivää. (Gravett 2005, 135; Petersen 2011, 183; McCarthy 2014, 44.) Doujinshista on tärkeä ymmärtää, että doujinshien taso vaihtelee yhtä paljon kuin tavallisenkin mangan, mutta yleensä ne ovat hyvin tehtyjä ja kalliita (Gravett 2005, 135). Doujinshimarkkinat ovat myös hyvä keino aloittaa mangamarkkinoilla. Yksi kuuluisimmista doujinshilla aloittaneista mangakoista on itse asiassa kokonainen ryhmä, naismangakoista koostuva CLAMP. (Petersen 2011, 183.) 1970-luvulla nähtiin myös merkittävä tapahtuma, joka osoitti miten paljon mangan tarina voi vaikuttaa ihmisiin.



KUVA 33. Comiket-tapahtuma (Atom 2015, viitattu 11.10.2015)

Maaliskuussa 1970 yli 700 mustiin pukeutunutta, käsivarsiinsa surunauhan sitonutta surijaa saapui kustantaja Kodanshan Tokion toimistoon. He olivat saapuneet mangahahmon muistosere-
moniaan. Muutama viikko aikaisemmin *Ashita no Joe* -nimisessä nyrkkeilymangassa sarjan san-
kari, Joe, oli kohdannut arkkivihollisensa Toru Rikishin nyrkkeilyottelussa. Raskaamman sarjan
nyrkkeilijä Rikishi oli ankarasti laihduttamalla onnistunut pääsemään samaan sarjaan Joen kans-
sa. Tämä ankara dieetti oli tosin rasittanut häntä niin pahasti, että hän menehtyi otettuaan Joesta
tyrmäysvoiton. Tämä kuolema kosketti sarjan lukijoita niin syvästi, että he päättivät järjestää
muistoseremonian Rikishille Kodanshan toimistolla, minkä suoritti buddhalaispappi oikeassa
nyrkkeilykehässä (KUVA 34). Myös sarjan luoja Tetsuya Chiba oli paikalla ja muistoseremonia oli
hänelle ikimuistoinen tapahtuma. (Gravett 2005, 52.)



KUVA 34. *Ashita no Joe* -hautajaiset (Schodt 1986, 85)

Samalla kun mangan suosio Japanissa kasvoi, se alkoi pikkuhiljaa levitä kunnolla myös ulkomaille. Vaikka Yhdysvalloissa oli ollut mangaa saatavilla jo vuodesta 1972 lähtien, vaikkakin kääntämättömänä, niin ensimmäinen virallisesti Yhdysvalloissa julkaistu käännetty manga oli Satoshi Hirotan ja Masaichi Mukaden kuusisivuinen tarina *The Bushi*, Taistelija. Se julkaistiin vuonna 1977 *Star*Reach*-lehden numerossa seitsemän. (McCarthy 2014, 38, 42.)

6 KOLMAS MANGABUUMI 1980-LUVULLA JA MANGAN HISTORIA SIITÄ ETEENPÄIN

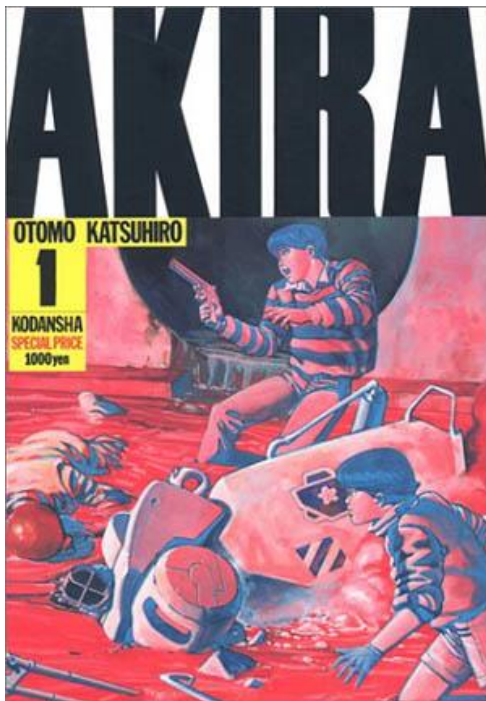
1980-luvulla manga kypsyi lukijoittensa kanssa taidemuotona ja sai entistä enemmän hyväksyntää viihteenä. Samaan aikaan Japani eli niin sanotussa talouskuplassa, jolloin sen talous kasvoi ja elintaso nousi niin paljon, että 85 % japanilaisista katsottiin olevan keskiluokkaisia. Ihmisillä oli siis paljon rahaa käytettävissään, mistä johtuen mangan myynti lähti huimaan nousuun. Tämä johti siihen, että lukuisien uusien mangalehtien julkaisu alkoi, etenkin aikuisille. (Gravett 2005, 101; Ito 2005, 472.) Samalla julkaistiin ensimmäiset sekä pojille, että tytöille tarkoitetut mangalehdet, kuten *Duo* vuonna 1981 (Schodt 1986, 105). Tästä sai alkunsa Japanin kolmas manga-buumi (Ito 2005, 472).

Talouskupla ja elintason nousu johti 1980-luvulla uuden mangan lukijakunnan syntyyn. Tämä lukijakunta koostui mangan pitkään syrjimisestä nuorista naisista, jotka kärsivät töissä tasa-arvolainsäädännön tehottomuudesta ja sukupuolisesta syrjinnästä. He olivat myös huonosti palkattuja eikä heidän työoloissaan ollut kehumista, mutta työn ulkopuolella he pääsivät nauttimaan uudesta, aiemmin japanilaisille naisille tuntemattomasta sinkkuelämästä. He kävivät yökerhoissa, tyylikkäissä juhlissa ja treffeillä, mutta samalla he usein elivät yksin ja olivat yksinäisiä. Tämä teki heistä mainion kohderyhmän uudentilaiselle mangalle, redikomille, joka on johdettu englanninkielen sanoista ladies comics. Tämän trendin aloitti kustantaja Kodansha vuonna 1980 lehdellä *Be Love*, jota seurasivat vuonna 1985 *For Lady*, *You* ja *Bonita*. Redikomia lukevat ovat pääasiassa 19–29-vuotiaita, mutta sitä lukevat myös teinit ja yli 40-vuotiaat. (Gravett 2005, 116–118.)

Redikomin mangakat olivat pääasiassa naisia ja he kuvasivatkin enimmäkseen aikuisten naisten elämää ja unelmia. Redikomeissa olevat tarinat koostuivat suurilta osin siirappisista rakkaustarinoista, joissa tavallinen sankaritar saa itselleen unelmiensa miehen. Ne olivat siis japanilainen versio perinteisistä harlekiiniromanssi-tarinoista. Redikomit käsittelivät kasvavassa määrin naisten seksuaalisuutta ja seksiä. Noin neljäsosa redikomeista koostuikin hentaista 1980-luvun loppuun mennessä. Vaikka tämä herättikin paheksuntaa, niin Kinko Iton mukaan monissa redikomeissa sankarittaret oppivat itsenäisiksi ja itsevarmoiksi, ja he myös hallitsivat oman ruumiinsa ja seksuaalisen nautintonsa. Tämä seksuaalinen materiaali toimi myös seksuaalikasvatuksena teinikäisille tytöille, jotka eivät saaneet sukupuolikasvatusta kotona tai koulussa. He ottivat tietoa

vastaan sieltä, mistä sitä annettiin, kuten mangasta. Redikomeista naiset saivat myös muuta opetusta. Monet redikomit käsittelivät esimerkiksi vakavia perhe- ja parisuhdeongelmia, aviirikoksia, seksuaalista hyväksikäyttöä, inestiä, impotenssia, avioeroa, rahavaikeuksista johtuvia avioliitto-ongelmia ja antoivat neuvoja rakkauselämän piristämiseen. (Gravett 2005, 116–118.)

1980-luvulla saivat alkunsa monet todella merkittävät mangasarjat. Vuonna 1982 *Young Magazine* alkoi julkaista Katsuhiro Otomon *Akiraa* (KUVA 35), jonka animaatioelokuva-versio oli pääosin vastuussa animen ja mangan läpimurrosta englanninkielisillä alueilla. Vuonna 1984 *Weekly Shonen Jump* -lehdessä aloitti taipaleensa yksi maailman suosituimmista shonen-sarjoista, Akira Toriyaman *Dragon Ball*. Vuonna 1988 sai alkunsa *Afternoon Magazine*-lehdessä yksi tunnetuimmista romanttisista mangoista: Kosuke Fujishiman *Oh! My Goddess*. Vuonna 1989 syntyi *Young Magazine*-lehdessä yksi *Akiran* ohella merkittävimmistä mangan ja animen länteen tuoneista sarjoista, Masamune Shirown *Kokaku Kidotai*, Liikkuva panssarimellakkapoliisi, joka paremmin tunnetaan nimellä *Ghost in the Shell*. (McCarthy 2014, 44–46, 52–54.)



KUVA 35. *Akiran* ensimmäinen osa (Otomo 1984)

Manga alkoi levitä entistä enemmän ulkomaille, etenkin Yhdysvaltoihin, Ranskaan ja Italiaan (Bouissou 2010, 17). Suuri syy tähän oli se, että ulkomailla alkoi olla entistä enemmän henkilöitä, jotka olivat kiinnostuneita mangasta ja joilla oli myös yhteyksiä Japaniin, eli keino osoittaa, että kysyntää oli Japanin ulkopuolellakin (Valaskivi 2009, 11). Lisäksi mangan leviämiseen Yhdysvalloissa ja sitä kautta sen suosion kasvattamiseen lännessä vaikutti suuresti vuonna 1986 perustet-

tu Viz Media, joka vuotta myöhemmin alkoi ahkerasti julkaista mangaa Yhdysvalloissa (Cooper-Chen 2010, 108).

6.1 Hentai-mangan kehittyminen ja otaku-murhat

Vuonna 1986 näki päivänvalon *Manga Erotopia*-lehdessä mangasarja *Chojin Densetsu Urotsukidoji*, Ylipirun legenda. Se tuli kuuluisaksi kahdesta asiasta: se aloitti eroottisessa mangassa uuden alagenren, groteskin eroottisuuden, jota usein kutsutaan lonkeropornoksi. Lisäksi se on kuuluisin manga, mitä ei koskaan ole käännetty englanniksi, sillä sen animeversio esitteli lännelle lonkeropornon. *Urotsukidoji* kertoo tarinan maahan hyökkäävistä demoneista, jotka valloittavat ihmiskunnan ja käyttävät naisia seksuaalisina leikkikalunaan. Tarina hyppää sitten ajassa eteenpäin käsittelemään ihmisten yrityksiä syöstä demonit vallasta, demonien pyrkimyksiä pysäyttää ihmiset, sekä ihmisten ja demonien välisistä liitoista syntyneitä puoliverisiä, jotka yrittävät löytää oman paikkansa tässä maailmassa. Toisin kuin voisi luulla, *Urotsukidoji* oli muutakin kuin seksiä. Sen mangaka, Toshio Maeda, kertoi siinä monipuolisen, wagnerialaisen tarinan, missä maailma on auttamattomasti tuomittu ja siinä elävien on tartuttava siihen onneen mitä on saatavilla. Länsimaiset julkaisijat tosin katsoivat sen mangaversio olevan liian rankka länsimaisille markkinoille ja lännessä siitä onkin julkaistu vain rankasti leikattu ja sensuroitu animeversio. *Urotsukidojin* takia japanilainen populaarikulttuuri sai osakseen myös paljon negatiivisuutta lännessä. (Patten 1998, viitattu 11.7.2015; McCarthy 2014, 50.)

Tähän samaan aikaan kehittyi myös toinen hentai-mangan alagenre, rorikon eli lolita-kompleksi. Se sai alkunsa jo aiemmin mainitussa Comiket-tapahtumassa myydyissä doujinsheissa. Rorikonissa esitetään seksin harjoittamista todella söpöjen, hyvin nuorien tyttöjen kanssa, hädin tuskin murrosikäisiä, tai ainakin näyttävät siltä. Pedofilian sivuamisesta huolimatta sen suosio kasvoi 1980-luvun lopulla. Se sai aikaan pienen villityksen naistenkin keskuudessa, jotka alkoivat pukeutua ja käyttäytyä kuin lolita-tytöt. Vuonna 1989 manga tuli kuitenkin kokemaan järkyttävän vastoinkäymisen. (Gravett 2005, 136.)

Vuonna 1989, 26-vuotias Tsutomu Miyazaki pidätettiin neljän 4–7 vuotiaan tytön sieppauksesta, murhasta ja silpomisesta. Tutkimuksissa nousi esille, että hän oli syrjäänvetäytyvä, pakkomieltainen anime- ja mangafani, jota kiinnosti eritoten rorikon. Kotietsinnöissä poliisi löysi hänen asunostaan 5 763 videonauhaa, joihin kuului kauhuelokuvia, slasher-elokuvia ja animea. Media ni-

mesikin hänet Otaku-murhaajaksi ja synnytti mediapaniikin, mikä johti valtakunnalliseen kampanjaan vahingollista materiaalia sisältävän mangan säätelyksi. (Gravett 2005, 136; McCarthy 2014, 54.) Viranomaiset alkoivat ratsata kauppoja ja kustantamoita, ja doujinshi-mangakoja myös pidätettiin. Mangateollisuus vastasi tähän perustamalla Association to Protect Freedom of Expression in Comics -järjestön. Sen tehtävä oli vastustaa sensuuria perkaamalla materiaalia ja merkitsemällä vain aikuisille tarkoitettua materiaalia näkyvästi. Järjestön toiminnasta huolimatta monet kaupat kuitenkin kieltäytyivät ottamasta hyllyihinsä aikuismateriaalia, minkä vuoksi vuoteen 1994 mennessä aikuismateriaalia vastaan kampanjoivat olivat saavuttaneet haluamansa tuloksen. (Gravett 2005, 136.) Mitä taas Tsutomu Miyazakiin tuli, hänet tuomittiin psykologisten tutkimusten jälkeen kuolemaan vuonna 2008 (McCarthy 2014, 54).

6.2 1990-luvun lama ja länsimarkkinoiden kasvu

Vuonna 1990 Japanin pörssikurssit romahtivat 1990-luvun laman iskiessä. Japanin tähän asti kasvanut talous lähti laskuun, kääntyen takaisin nousuun vasta vuosituhannen vaihteessa. Samalla kun maan hinta nousi ja asuntojen sekä kiinteistöjen kauppa romahti, kansalaisten yksityinen kulutus kuitenkin jatkoi hitaasti kasvuaan koko laman ajan. Lisäksi Japanin työttömyysaste pysyi verrattain matalana, 4,7 %:ssa vuonna 2004. Vaikka lama ei kurittanut Japania yhtä pahasti kuin esimerkiksi Suomea, se sai silti aikaan taloudellista eriarvoistumista ja työttömyyttä, mikä jätti jälkensä Japanin kansaan. Maassa, missä elinikäiset työsuhteet ja yhden elättäjän perhemallit ovat normeja, tällainen laaja ja näkyvä työttömyys oli järkytys. Siitä johtuen 1990-luvun lamaa kutsutaankin Japanin psykologiseksi lamaksi ja menetetyksi vuosikymmeneksi. (Valaskivi 2006, 22–23.)

Laman vaikutuksesta ja sen päätyttyä nousi esille uusia tapoja hankkia mangaa samalla, kun mangan myyntiluvut laskivat. Näitä uusia tapoja mangasta nauttimiseen olivat kirjastot, lueskelu kirjakaupoissa, divarit ja etenkin mangakahvilat (KUYVA 36) (Gravett 2005, 14; Koyama-Richard 2007, 159). Mangakahviloissa on tarjolla keskimäärin 20 000–30 000 tankobonia per kahvila. Näihin kahviloihin pääse sisään pienellä tuntimaksulla. Ne ovat auki ympäri vuorokauden, niistä löytyy internet-yhteys ja siellä ollessaan saa lukea niin paljon mangaa kuin ehtii. Ei siis ole mikään ihme, että niiden suosio Japanissa on valtava. (Gravett 2005, 14.) Kotimaan kutistuvasta myynnistä johtuen mangakustantamot alkoivat keskittyä entistä enemmän ulkomaan markkinoihin (Koyama-Richard 2007, 159).



KUVA 36. Mangakahvila (Nagata 2011, 11.10.2015)

Mangan suosion kasvua lännessä auttoi moni asia 1990-luvulla. Silloin monia tunnettuja mangasarjoja alkoi ilmestyä Yhdysvalloissa ja Euroopassa, ja lisäksi aivan uusien, vasta Japanissa julkaistujen sarjojen kääntäminen länsimaisille kielille nopeutui. Länteen saapuneisiin uusiin mangoihin kuuluvat esimerkiksi *Akira*, jonka elokuvaversio sai ensi-iltansa Yhdysvalloissa 1988 ja Ison-Britanniassa 1991, saavuttaen suuren suosion ja kiihdyttäen länsimaisten manga- ja animemarkkinoiden kasvua. *Akiran* suuri suosio johti Manga Entertainmentin syntyyn, joka on Ison-Britannian suurin animelevittäjä. Vuonna 1991 ilmestyi myös Ison-Britannian ensimmäinen animea ja mangaa käsittelevä lehti, *Anime UK Magazine*. Sitä seurasi pian muita eurooppalaisia alan lehtiä, kuten ranskalaiset *Animeland* vuonna 1991 ja *Animerica* vuonna 1992. Toinen mangan räjähdysmäiseen kasvuun lännessä auttanut sarja oli Masamuna Shirown *Ghost in the Shell* vuonna 1995, kun Frederik L. Schodtin ja Toren Smithin tekemä erinomainen käännös mangasta julkaistiin, mitä seurasi sen anime-elokuvan ilmestyminen lännessä vuonna 1998. Nämä tekivät *Ghost in the Shell*ä kansainvälisesti tunnetun. (McCarthy 2014, 56–58.)

Japanissa julkaistuihin mangoihin kuuluivat esimerkiksi Rumiko Takahashin vuonna 1996 ilmestynyt romanttinen shonen-manga *Inuyasha*, naismangaka-ryhmä CLAMPin tuotanto, joista suosituin oli *Card Captor Sakura* vuodelta 1996 ja Tohru Fujisawan *GTO* eli *Great Teacher Onizuka* vuodelta 1997. Merkittävimmät Japanissa 1990-luvulla alkaneet sarjat olivat kuitenkin kaksi sho-

nen-mangan kolmesta suuresta. Nämä *Dragon Ballista* inspiroituneet mangat saavuttivat valtavan suosion niin Japanissa, kuin sen ulkopuolellakin. Kyseessä ovat Masashi Kishimoton *Naruto* ja Eiichiro Odan *One Piece*, joiden julkaisu alkoi *Weekly Shonen Jumpissa* vastaavasti vuosina 1999 ja 1997. (McCarthy 2014, 64–66.)

Mangan julkaisua länessä auttoi vielä 1990-luvulla se, että käännöksiä ryhdyttiin standardisoimaan etenkin yhdysvaltalaisen Viz Median toimesta (Patten 2004, 11). Japanin kääntäminen muille kielille tarkoittaa sitä, että kaikki japanilaiset kirjoitusmerkit on käännettävä muiden maiden aakkosiksi. Kääntämisen tekee vaikeaksi se, että japanissa ei ole kaikkia samoja äänteitä, kuin esimerkiksi suomessa ja englannissa. Japaninkielestä puuttuu esimerkiksi l-äänne, joka Japanissa lausutaan r-äänenä. Ennen standardisointia kääntäjien oli siis yritettävä arvata, kirjoitetaanko esimerkiksi nimi, joka japanissa lausutaan r-äännettä käyttäen, latinalaisilla aakkosilla käyttäen r-vai l-äännettä. (Patten 2004, 11.)

6.3 Mangalehtien myynnin lasku Japanissa ja keskittyminen mangan ulkomaan markkinoihin

Koko 2000-luvun ajan perinteisten mangalehtien myynti on ollut laskussa Japanissa. Esimerkiksi vuonna 1995 Japanin suurin mangalehti *Shonen Jump* myi keskimäärin 6,5 miljoonaa kappaletta per numero, mikä putosi 2,8 miljoonaan myytyyn kappaleeseen per numero vuoteen 2008 mennessä. Yhtenä suurimpana syynä tähän pidetään kännyköiden ja niiden mukana mobiilimangan yleistymistä. Aika, jonka ihmiset ennen käyttivät mangalehtien lukemiseen esimerkiksi metroissa, käytetään nyt kännykän parissa. On hyvä kuitenkin ymmärtää, että vaikka mangalehtien myynnit ovatkin laskussa, niin tankobon-mangan myynti on pysynyt ennallaan ja jopa hieman nousut Japanissa (Valaskivi 2009, 40–41). Vastauksena tälle muutokselle nuori kustantaja Dijima julkaisi ensimmäisen ilmaisen mangalehden, *Gunbon*, 16.1.2007. Se saavuttikin suosiota ja näkyvyyttä siinä määrin, että siitä keskusteltiin jopa päivälehdissä ja tv:ssä. (Koyama-Richard 2007, 159.)

Itse mobiilimanga sai alkunsa vuonna 2004, kun mangakustantamot ja matkapuhelinyhtiöt alkoivat tehdä yhteistyötä tuodakseen mangaa alati kasvaneelle määrälle kännykänkäyttäjiä. Tämän kehityksen kärjessä oli Sony. (Petersen 2011, 229.) Ensimmäinen mobiilimanga oli kuitenkin Shou Tajiman ja Production I.G.-yhtiön luoma XX, lausutaan excross, joka ilmestyi *Wonder Comic*-mobiililehdessä vuonna 2007 (McCarthy 2014, 82). Mobiilimanga kasvoi järkyttävää vauhtia

ja vuoteen 2009 mennessä kännyköille oli saatavilla jo tuhansia erilaisia mangoja, vaikka mobiilimanga kattaa edelleen vain murto-osan mangan myynnistä (Petersen 2011, 229–230). Samana vuonna Microsoft ja Shueisha aloittivat yhteistyön tuodakseen lisää mobiilimangaa eurooppalaisten, yhdysvaltalaisen ja japanilaisten saataville (McCarthy 2014, 82).

Mobiilimangan ohella myös verkkomanga alkoi nostaa päätään 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä. Internet tarjosi mangakoille uuden ja halvan tavan tehdä ja levittää halutunsa mangaa. Yksinkään niistä ei tosin saavuttanut kovin mainittavaa suosiota ennen kuin Hidekaz Himaruya iski kultasuoneen verkkomangallaan *Axis Powers Hetalia* vuonna 2006. Se käsitteli Toisen maailmansodan aikaisia taloudellisia, poliittisia, sosiaalisia ja kulttuurisia tapahtumia. Erikoisen mangasta teki se, että kaikki siinä olevat hahmot olivat sotaan osallistuneita valtioita, joista lähes kaikki oli personifioitu söpöinä miehinä. (McCarthy 2014, 80.)

Samaan aikaan kun mangon suosio Japanissa notkahteli, sen suosio Japanin ulkopuolella vain kasvoi. Uusia suosittuja sarjoja tuotiin yhä kasvavissa määrin Japanin ulkopuolelle. Näihin sarjoihin kuului Tite Kubon *Bleach* vuodelta 2001, joka oli viimeinen kolmesta suuresta shonen-mangasta. Suosiota saavuttivat myös Tsugumi Ohban ja Takeshi Obatan rikosdraaman ja fantasia-sekoitus *Death Note* vuonna 2003 ja Hajime Isayaman dystooppinen ihmiskunnan selviytymiskertomus *Titaanien sota*, Shingeki no Kyojin, vuonna 2009. (McCarthy 2014, 72, 76, 84.) Samaan aikaan kiinnostus oman mangan tekemiseen ympäri maailmaa kasvoi. Se teki mangan piirrosoppaista erittäin haluttuja, mistä johtuen niiden julkaisu Japanin ulkopuolella alkoi. Samalla suuret yhdysvaltalaiset sarjakuvakustantajat, kuten Marvel ja DC, halusivat oman siivunsa mangakaupasta aloittamalla omien hahmojensa ja tarinoitensa tuottamisen mangatyylillä. Tästä johtuen Marvel perusti omat Mangaverse- ja Tsunami-tuotantolinjansa. DC taas julkaisi Jill Thompsonin mangavaikutteisen *Death*-pokkarin ja palkkasi tunnetun mangakan, Kia Asamiyan, tekemään uutta *Batman*-mangaa. (Gravett 2005, 157; McCarthy 2014, 70, 74.) Tämä lännen ja idän sarjakuvatyylin lähentyminen näkyi etenkin Kiyoshi Kusumun *Nouvelle* mangamanifestissa vuonna 2001. Se korosti tarinan kertomista mangan kuvien kautta, sekä lukijoiden ja tarinoiden monipuolisuutta, mitkä olivat alkaneet yhdistää erilaisia kansallisia piirrostyylejä. Monet japanilaiset ja länsimaiset, etenkin ranskanbelgialaiset, adoptoivat tämän tyylin periaatteet. (McCarthy 2014, 74.)

Euroopan ja Yhdysvaltojen suuret sarjakuvakustantajat pyrkivät omaa mangaansa tuottamalla pääsemään myös Japanin markkinoille, mikä kuitenkin saavutti vain minimaalisia tuloksia. Tosin

samaan aikaan japanilaiset kustantajat, etenkin Kodansha, näkivät ulkomaalaisten taiteilijoiden hyödyn. (Gravett 2005, 157.) Vuonna 2006 Kodansha järjestikin ensimmäisen kansainvälisen mangakilpailun. Kodansha tuli kuitenkin pettyneeksi kilpailun tuloksiin, sillä suurin osa kilpailuun osallistuneista sarjoista oli pelkkiä *Naruto*-imitaatioita, osoittaen miten vähän mangaa todella ymmärrettiin Japanin ulkopuolella. (Johnson-Woods 2010, 10–11.) Kodansha halusi tuoretta, uudenlaista ja vapaata tyyliä virkistämään lehtiään, eikä pelkkää vanhan kopiointia (Gravett 2005, 157; Johnson-Woods 2010, 11). Kodansha kuitenkin tilasi sarjoja lehtiinsä ulkomaisilta taiteilijoilta, joita odotti shokki, kun yksin työskentelyyn tai kustantajien hemmotteluun tottuneet taiteilijat kohtasivat Japanin tarkat kustannustoimittajat. Nämä taiteilijat kuitenkin tarttuivat innolla mahdollisuuteen luoda uudenlaisia pitkiä tarinoita. Vaikka nämä projektit eivät saavuttaneet Kodanshan toivomaa menestystä, ne olivat yhteistyön ensiaskel. Sittenmin yhdysvaltalaiset ja eurooppalaiset kustantamot ovat vastavuoroisesti palkanneet japanilaisia taiteilijoita työskentelemään heille. (Gravett 2005, 157.)

6.4 Mangapiratismi

Vuonna 2010 Yana Toboso, *Kuroshitsuji* – *Piru hovimestariksi* -mangan luoja, nosti esille mangan piratismiin. Hän oli saanut useita viestejä henkilöiltä, jotka olivat ladanneet laittomasti hänen mangaansa tai siitä tehtyä animea. Toboso vertasi blogissaan tällaista toimintaa näpistelyyn ja ravintolasta poistumiseen maksamatta. Tämä tapaus nosti mangapiratismiin esille. (McCarthy 2014, 86.)

Mangan piratismi alkoi alun perin siitä syystä, että sitä oli niin vähän saatavilla. Kun ihmiset japanin ulkopuolella saivat jotain mangaa käsiinsä, he käänsivät sen itse ja levittivät tätä käännöstä ystäviensä keskuudessa. Internetin alkuaikoina taas japania osaavat fanit käänsivät ja levittivät tekstimuodossa olleita käännöksiä mangasta. Tämän tarkoituksena oli, että alkuperäisen mangan omistavat kykenivät näin lukemaan mangaansa tietokoneen ruudulta, samalla kun seurasi kuvia mangassa. Internetin kehittyessä mangan piratismista on tullut aina vain helpompaa. (Rampant 2010, 226; McCarthy 2014, 86.) On kuitenkin muistettava, että monet ihmiset eivät lue verkkoon ladattua mangaa siksi, koska he eivät haluaisi ostaa mangaa. He lukevat sitä siksi, että heille se on ainut keino lukea kyseisiä sarjoja, sillä niitä ei ole koskaan virallisesti käännetty ja julkaistu heidän kotimaassaan. Mangakat ovatkin alkaneet vastata tähän antamalla luvan omien

mangojensa kääntämiseen ja julkaisuun Internetissä voidakseen itse hallinnoida sitä, miten ne leviävät. Monien mangojen myös annetaan tulla ladatuiksi verkkoon siihen asti, että ne julkaistaan kyseisessä maassa. (Rampant 2010, 227; Baka-updates 2013, viitattu 3.9.2015; McCarthy 2014, 86.) Vuonna 2012 Japanin hallitus hyväksyi lain, joka kielsi mangan ja animen laittoman lataamisen Internetiin ja Internetistä. Kaksi vuotta myöhemmin Japanin hallitus aloitti animen ja mangan piratismiin vastaisen kampanjan 15:n animen ja mangan tuottajan kanssa pannakseen täytäntöön vuoden 2012 lain. Tämä johti lopulta Manga-anime guardians -projektin perustamiseen. Sen tehtävänä on valvoa ja poistaa laittomasti verkkoon ladattua animea ja mangaa. (Smith 2014, viitattu 19.8.2015.) Piratismiin aiheuttamat haitat kuitenkin unohdettiin hetkeksi paljon vakavamman katastrofin edessä.

6.5 Sendain maanjäristys ja mangan tulevaisuus

11.3.2011 Koillis-Japaniin iski voimakkuudeltaan 9 momenttimagnitudia ollut Sendain maanjäristys, mitä seurasi sen aiheuttama valtava tsunami ja yli 5000 jälkijäristystä. Sendain maanjäristyksen aiheuttamat tuhot saivat Fukushima ydinvoimalan reaktorin sulamaan (Oskin 2015, viitattu 19.8.2015). Vaikka Koillis-Japanin kärsimät tuhot olivat valtavia, Japanin mangakeskus Tokio ei kärsinyt pahasti järistyksen aiheuttamista tuhoista. Lukuisat mangakat ja kustantamot ryhtyivätkin auttamaan tuhojen korjauksissa: he tekivät vapaaehtoistyötä, keräsivät varoja ja rohkaisivat ja tukivat selviytyjiä lehdissä ja sosiaalisessamediassa. Tätä esimerkkiä seurasivat myös muut sarjakuvantekijät ympäri maailmaa. (McCarthy 2014, 88.) Tämä oli hyvä esimerkki siitä, miten idän ja lännen sarjakuvamarkkinat ja -tekijät olivat lähentyneet.

Muutenkin 2000-luku on ollut paljolti idän ja lännen sarjakuvapiirien lähentymistä ja ideoiden vaihtoa. Lisäksi manga on hyvin sopeutunut nykyajan tuomiin muutoksiin ja mahdollisuuksiin. Esimerkiksi nykyisin mangakat rahoittavat tuotantoaan Kickstarter-kampanjoilla ja mangakustantajat tarkkailevat nettifoorumeja ideoiden, lukijoita kiinnostavien aiheiden ja tulevaisuudennäkymien selvittämiseksi. (McCarthy 2014, 90.) Samalla mangasta on tullut entistä hyväksyttävämpi taiteenmuoto. Tämä näkyy etenkin siinä, että vuonna 2002 Mangataiteilijoiden yhdistys sekä viisi suurta mangakustantamoaa julistivat marraskuun 3:en viralliseksi mangapäiväksi, ja vuoden 2006 marraskuussa avattiin maailman ensimmäinen mangamuseo Kiotossa. (Ito 2005, 473; Koyama-Richard 2007, 237.) Manga oli virvoittava ja uudistava henkäys länsimaiselle sarjakuvalle, mitä se

kipeästi kaipasikin (Lehtinen 2007, 12). Tästä johtuen mangalla menee nykyisin paremmin kuin koskaan ja se tulee varmasti kasvattamaan suosiotaan ympäri maailmaa myös tulevaisuudessa.

7 MANGAN HISTORIA SUOMESSA

Manga on suomalaisille melko uusi tuttavuus. Manga saapui Suomeen ensimmäistä kertaa vuonna 1985, kun Jalava julkaisi suomeksi *Hiroshiman pojan* (KUVA 37) ensimmäisen osan (Valaskivi 2009, 14). Sarjan seuraavaa osaa saatiin kuitenkin odottaa kauan, sillä se julkaistiin vasta vuonna 2006 (Tokio.fi 2015a, viitattu 22.8.2015). *Hiroshiman pojan* ensimmäisen osan jälkeen Suomi sai odottaa seuraavaa mangaansa kymmenen vuotta, kunnes Like aloitti *Akiran* julkaisemisen vuonna 1995. Nämä kaksi sarjaa olivat pitkään ainoat suomeksi julkaistut mangat, mutta niiden ansiosta mangan harrastus sai Suomessa jalansijaa, vaikka aluksi se olikin vain kulttiharrastus. (Valaskivi 2009, 14.) Suomessa mangafaneja oli vähän, mutta he halusivat lisää mangaa luetta- vaksi.



KUVA 37. *Hiroshiman pojan* ensimmäinen suomenkielinen osa (Nakazawa 1985)

Ennen 2000-lukua mangaa sai käsiinsä pääasiassa Internetin kautta, erikoisliikkeistä, sekä toisten mangaharrastajien kautta kopioimalla ja kierrättämällä. Sitä myös käännettiin fanivoimin ja tällainen toiminta johti ensimmäisten fanikerhojen ja -yhdistysten syntymiseen. Nämä kerhot ja yhdistykset puolestaan järjestivät vuonna 1999 ensimmäisen anime- ja mangatapahtuman, Animeconin, Turun Finnconin yhteydessä. Nämä kerhot ja yhdistykset Vuonna 2002 perustivat ensimmäisen animen ja mangan faneille tarkoitetun sivuston, Animeunionin, joka on myös suomalaisten harrastajien katto-organisaatio. (Nikunen 2006, 136–137.) Suomi sai kuitenkin odottaa mangabuumiansa vielä vuoteen 2003 asti.

Suomen mangabuumi sai alkunsa Tammen omistaman Kolibrin, joka myöhemmin muutti nimensä Sangatsu mangaksi, julkaisemasta *Dragon Ball*-mangasta, jota seurasi pian Egmontin kustan-

tama Rumiko Takahashin *Ranma ½*. Näiden sarjojen siivittämänä manga alkoi nopeasti nousta valtavirran tietoisuuteen (Valaskivi 2009, 14). Tätä suosion räjähdystä on verrattu 1980-luvun sarjakuvabuumiin (Lehtinen 2007, 12). Tämä suosion kasvu mahdollisti ensimmäisen suomalaisen animeen ja mangaan keskittyneen lehden, *Animen*, julkaisun aloittamisen vuonna 2005 (H-town 2015, viitattu 22.8.2015). Tänä samana vuonna Egmont julkaisi Suomen ensimmäisen shojo-mangan, Arina Tanemuran luoman *Time Stranger Kyokon* (Uusitalo 2013, viitattu 22.8.2015). Mangaan saapuminen ja hyväksyntä Suomessa ei kuitenkaan ollut helppoa.

Vuoden 2003 *Dragon Ballin* julkaisua seurasi suuri kohu, kun sen väitettiin sisältävän pedofiiliviitteitä. Tämä väite juontuu *Dragon Ballin* ensimmäisen tankobonin kohtauksesta, missä vanha kamppailulajien mestari Kamesennin haluaa 16-vuotiaan Bulman vilauttavan hänelle pikkuhousujaan. Bulma lopulta suostuu, mutta vain saadakseen Kamesenninin hallussa olevan yhden lohikäärmekuulan, joita hän etsii tarinassa. Sarja oli jo aiemmin tuonut esille, että Bulma on valmis käyttämään hyväkseen seksuaalista vetovoimaansa, mutta ei seksiä, saadakseen mitä haluaa. (Toriyama 2003, 67–70; Nikunen 2006, 150–151.) Tästä johtuen *Dragon Ballista* kiisteltiin keskusteluohjelmissa ja lehtien palstoilla. Tämä johti lopulta siihen, että Mannerheimin Lastensuojeluliitto ja eduskunnan naisverkoston työvaliokunta vaativat sarjaa pois markkinoilta (Nikunen 2006, 150; Lehtinen 2007, 172). Kohusta säikähtäneenä Kolibri veti sarjan pois myynnistä, mutta toi sen pian takaisin ikärajalta varustettuna, sensuroituna ja siirrettynä erilleen lastensarjakuvista. Tämä kohu toi hyvin esille sen, miten pahasti lännessä on juurtunut käsitys siitä, että sarjakuvat on tarkoitettu vain lapsille ja miten huonosti kulttuuriset merkitykset kääntyvät toiseen kulttuuriin. Vaikka kohusta selvittiin vähin vahingoin, faniien mielestä se silti vahingoitti mangaa ja animen julkaisuuskuvaa, sekä vahvisti niihin liittyviä ennakkoluuloja ja stereotyyppioita. Vastauksena tähän suomalaiset faniyhdistykset Suomessa ovat tehneet selkeät rajat selkeästi pornografisen aineiston, ja muun mangaa ja animen välillä. (Nikunen 2006, 151.) Suomen mangamarkkinat kuitenkin jatkoivat kasvuaan ja mangaa vaikutus alkoi näkyä myös suomalaisessa sarjakuvassa. Ensimmäinen mangatyylillä piirretty suomalainen sarjakuva, *Vartijat*, aloitti vuonna 2008. Sen tarinasta vastasi Heikki Valkama ja kuvituksesta Elli Puukangas, Pauliina Högman ja Heidi Haataja. (Uusi-hanni 2014, viitattu 22.8.2015.)

Seuraavan kolauksen Suomen mangamarkkinat saivat vuonna 2013, kun Sangatsu mangaa ohella suurin mangaa kustantaja Suomessa, Egmont, lopetti suomenkielisen mangaa julkaisun (Uusitalo 2013, viitattu 22.8.2013). Egmontin lopetettua suurimman osan Suomessa ilmestyvästä mangasta julkaisee Sangatsu manga ja sen omistuksessa vuodesta 2009 lähtien ollut Punainen

jättiläinen. Niitä haastamaan on kuitenkin noussut Ivrea, joka julkaisi mangaa Suomessa jo 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä, mutta piti yllättäen taukoa vuosien 2010 ja 2014 välillä, palaten manganjulkaisun pariin vuonna 2014. Lisäksi Suomessa mangaa julkaisee Pauna Media. Se aloitti mangan julkaisemisen Suomessa vuonna 2007, mutta lopetti yllättäen vuonna 2010, jättäen kaikki sarjansa kesken. Pauna Media kuitenkin palasi mangan pariin vuonna 2014 julkaisemalla Hideaki Kusanon ja Maton sarjan *Pokémon Adventures*, joka on tällä hetkellä ainoa Pauna Median kustantama manga. (Valaskivi 2009, 41–42; Tokio.fi 2015b, viitattu 22.8.2015.) Tähän päivään mennessä Suomessa on julkaistu 148 mangasarjaa (Tokio.fi 2015b, viitattu 22.8.2015).

8 MIKÄ MANGASSA VIIHDYTTÄÄ

Manga on saavuttanut muutamassa vuosikymmenessä valtavan suosion Japanin ulkopuolella. Mutta mistä tämä johtuu? Minkä ansiosta juuri tästä sarjakuvan lajista on tullut niin rakastettua sen syntymämaan ulkopuolella? Mikä siinä vetää puoleensa niin paljon? Näitä kysymyksiä esittävät etenkin he, jotka eivät lue mangaa.

Valaskivi sanoo, että osa japanilaisen viihteen viehätystä, etenkin länsimaalaiseen viihteen verrattuna, perustuu sen erilaisuuteen omaan vihteeseemme verrattuna (2009, 19). Mangatan tapauksessa tämä tarkoittaa, että siinä on usein länsimaalaista sarjakuvaa mielikuvituksellisempia ja yllättävämpiä tarinoita, erottuva ennennäkemätön piirrosjälki sekä tutuista normeista poikkeavat hahmot. Nämä tekijät yhdessä luovat miellyttävän kokonaisuuden. Tietysti on muistettava, että mangasta löytyy niin mestariteoksia kuin roskaakin, ja kaikkea siltä väliltä.

Oman mangan lukemishistoriani aikana olen huomannut, että mangojen tarinat voivat olla lähtöisin mistä tahansa ja niiden käsittelemät aiheet ja miljööt vaihtelevat suuresti: meidän maailmamme ja ihmisten jokapäiväisestä elämästä mielikuvituksen tuolle puolen. Ne voivat käsitellä yhtä hyvin niin nuorisojoukon jokapäiväistä elämää lukiossa, kuin ihmisten selviytymistä joukkotuhon jälkeisessä maailmassa tai sodankäynnistä maailmassa, missä mechat marssivat taistelukentillä. Ne voivat kertoa rakkaustarinan, jossa päähenkilö matkustaa ajassa, usein taaksepäin, ja rakastuu johonkuhun tällä hänelle uudella aikakaudella. Tällainen tarinoiden monipuolisuus on yksi syy mangan suosioon. Lisäksi mangan tarinankerronnan reunaehdot eivät ole yhtä selviä kuin lännessä, eikä loppua ole yhtä helppoa ennakoita (Nikunen 2006, 146).

Toinen syy mangan eroavuuteen on sen länsimaalaisesta tyylistä eroava piirrosjälki. Länsimaalaisissa sarjakuvissa piirrosjälki on usein realistista tai sitä mukailevaa, kun taas mangassa se on hyvin tyyliä. Jokaisella mangatan tekijällä on oma, ainutlaatuinen tyyli, mutta niissä on kuitenkin tavallisesti huomattavissa yhdistäviä piirteitä, kuten hahmojen suuret silmät, pieni nenä ja suu, sekä muunlainen yksityiskohtien vähyys hahmojen kasvoissa ja mielikuvituksellisuus ympäristöissä. Hyvä tapa kuvata mangatan piirrostyyliä on sanoa, että se on pelkistettyä, muttei rajoituttua (Izawa 2005, viitattu 1.7.2015).

Kolmas syy mangan erilaisuuteen ovat hahmot ja näiden hahmojen monimuotoisuus. Länsimaa-laisessa sarjakuvissa päähenkilö on useimmiten nuori mies, mutta olen huomannut tämän kliseen vähenemisen pikkuhiljaa vuosien kuluessa. Mangassa päähenkilö voi olla kuka tahansa ja muu-kin hahmokatras voi olla hyvin mielikuvituksellinen. Olen pannut merkille, että vaikka päähenkilö on usein japanilaisesta kulttuurista johtuen lukiolainen, niin hän voi olla tyttö tai poika, ihminen, yliluonnollinen olento, avaruusolento tai androidi. Heillä on unelmia ja päämääriä, hyveitä ja pa-heita, ja he kasvavat tarinan mukana. Izawan mukaan tämä näkyy tarinan sankarien lisäksi myös sen roistoissa. Heilläkin on usein selvä päämäärä ja motiivi, eivätkä he tee pahoja asioita vain pahuuden itsensä takia. He ovat realistisia. (2005a, viitattu 1.7.2015.) Tästä kaikesta näkee sen, että manga vetoaa siksi, koska se on jotain ennen kokematon ja erilaista.

Mangan esittämät arvot ja sisällöt koetaankin meille tutuista arvoista poikkeaviksi. Tämä lisää niiden viehätystä. (Valaskivi 2009, 7.) Samalla tämä arvojen eroavaisuus antaa mangalle mahdol-lisuuden käsitellä aiheita ja tabuja, kuten seksuaalisuutta, meille poikkeavilla ja tuoreilla tavoilla.

Yksi asia, mikä ihmisiä viehättää mangassa on se, että se tulee aina loppumaan. Toisin kuin var-sinkin yhdysvaltalaiset supersankarisarjakuvat, jotka vain jatkuvat ja jatkuvat niin kauan kuin niillä riittää suosiota, mangasarjat tulevat aina päätymään. Se voi tietysti viedä niiltä vuosia tai jopa vuosikymmeniä, mutta lopulta sarjan viimeinen kappale julkaistaan ja se päättyy. Pääsemme sanomaan hyvästit rakastamillemme hahmoille ja maailmalle. Hyvä loppu antaa lukijalle tyydyttä-vän tunteen siitä, että tämä sarja oli lukemisen arvoinen. Niin paljon kuin pidämme jostakin ja oikeastaan juuri sen takia haluamme, että rakastamamme sarjat saavat ansaitsemansa lopun.

Mangan suosion merkittävin tekijä on sen aihepiirien monipuolisuus. Toisin kuin lännessä, missä sarjakuvat on tähdätty pääasiassa lapsille ja nuorille, mangaa tehdään kaikille. (Valaskivi 2009, 16.) Kuten jo mangojen tarinoista puhuttaessa nousi esille, ne voivat käsitellä mitä tahansa aiheita. Manga voi olla mitä tahansa genreä, komediasta tragediaan, romantiikasta toimintaan ja kau-huun, ja lastensaduista aikuisviihteeseen. Sitä tehdään kaiken ikäisille ja kaikista lajityypeistä. Tämän asian tärkeyttä mangan ymmärtämisessä ei voi ylikorostaa, sillä monet ihmiset perustavat käsityksensä mangasta vain sen tunnetuimpiin sarjoihin, joista lähes kaikki ovat genreltään toi-mintakeskeistä shonenia.

9 POHDINTA

Ottaen huomioon miten pitkä historia mangalla on Japanissa, se on verrattain uusi tuttavuus ihmisille Japanin ulkopuolella, varsinkin Suomessa. Mangan tarjoama erilainen tyyli, sekä meistä eroava aiheitten ja arvojen maailma, on pääsyy sen suureen, nopeasti kasvaneeseen suosioon. Juuri tämä meistä eroava aiheitten ja arvojen maailma tulee nousemaan entistä enemmän esille tulevaisuudessa. Japanilaiset yksinkertaisesti kirjoittavat ja piirtävät onnistuneita ja asiallisia tarinoita aiheista, joihin länessä ei joko uskalletaisi tai kehdattaisi koskea.

Mangan suosion kasvu tulee varmasti jatkumaan vielä vuosia. Japanissa julkaistaan vuosittain useita kymmeniä uusia mangasarjoja ja lisäksi siellä on tuhansia vanhoja sarjoja, joita ei ole vielä käännetty ja julkaistu niin englanninkielisillä alueilla, kuin Suomessakaan. Samalla länsimarkkinoiden kasvu ja kotimaan markkinoiden pienentyminen takaavat sen, että mangan määrä länessä tulee kasvamaan.

Mutta mitä muuta mangan vanavedessä tullaan saamaan? Japanilla on mangan lisäksi muitakin erikoisia kirjallisuuden tyyliä, mitä viedään vain hyvin vähän Japanin ulkopuolelle. Näihin kuuluvat muun muassa: visuaaliromaanit, mitkä ovat käytännössä elektronisia versioita vanhoista valitse oma seikkailusi-kirjoista; draama cd:t, mitkä ovat äänikirjoja ja audio draamoja, jotka sijoittuvat jonkin mangan, animen tai videopelin maailmaan ja joista ei ole olemassa paperista versiota; sekä kevytromaanit, mitkä ovat romaaneja joissa on tekstin lisäksi mangakuvitusta.

Visuaaliromaanit on julkaistu länessä jonkin verran ja Suomessakin niitä on alettu tehdä, mutta silti ne ovat silti harvinaisia. Draama cd:itä on julkaistu tuskin ollenkaan ja kevytromaanit ovat niin uusi asia, että niiden julkaisu Japanin ulkopuolella on vasta lapsenkengissään. Niillä on kuitenkin erittäin aktiivinen ja luvallinen fanikäytäntö.

Nämä kaikki viihteen muodot myös ruokkivat toisiaan. Esimerkiksi, sarja saa alkunsa kevytromaanina, siitä tehdään sitten manga ja anime, mitä seuraa ekstratarinan kertova draama cd ja lopulta videopeli. Aika tulee näyttämään, miten paljon tästä kaikesta tullaan loppujen lopuksi näkemään Japanin ulkopuolella. Kaikki nämä uudet kirjallisuuden muodot voivat hyvinkin tarjota tulevaisuudessa uusia opinnäytetyöaiheita tuleville kirjasto- ja kirjallisuusalan opiskelijoille.

LÄHTEET

Animevice 2014. Manga emotions. Viitattu 14.10.2015, <http://media.animevice.com/uploads/0/69/548860-mangaemotions.jpg>.

Aoki, D. 2015a. Early origins of Japanese comics. Viitattu 5.7.2015, <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>.

Aoki, D. 2015b. History of manga. Manga goes to war. Viitattu 18.7.2015, <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory2.htm>.

Atom 2015. Introduction. What is Comiket? Viitattu 11.10.2015, <http://survivingcomiket.blogspot.fi/p/1-introduction-what-is-comiket.html>.

Baka-updates 2013. Authors that have given permission for fans to translate their work. Viitattu 19.8.2015, <http://www.mangaupdates.com/showtopic.php?tid=40345&page=1>.

Baka-updates 2015. Hasegawa Machiko. Viitattu 3.9.2015. <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=3158>.

Booky.fi 2015. Manga. Viitattu 25.8.2015, <http://www.booky.fi/search.php?advanced=true&category=&title=&isbn=&author=&publisher=&series=manga&year=&productclass=&language=fin&productform=BPEH&refword=>.

Bouissou, J-M. 2010. Manga. A historical overview. Teoksessa T. Johnson-Woods (toim.) Manga. An anthology of global and cultural perspectives. New York: Continuum international, 17–33.

Bouquillard, J. & Marquet C. 2007. Hokusai. First manga master. New York: Abrams.

Bryce, M. 2010. A look at Hikawa Kyoko's Kanata kara. Teoksessa T. Johnson-Woods (toim.) Manga. An anthology of global and cultural perspectives. New York: The Continuum International, 137–156.

Clark, J. 2015. Portrait of the week #13. Charles Wirgman. Viitattu 1.9.2015, <http://www.japansociety.org.uk/29845/portrait-of-the-week-13/>.

Conjecture 2015. What is manga? Viitattu 1.7.2015, <http://www.wisegeek.com/what-is-manga.htm>.

Cooper-Chen, A. 2010. Cartoon cultures. The globalization of Japanese popular media. New York: Peter Lang.

Encyclopedia of world biography 2010. Toba Sojo facts. Viitattu 5.7.2015, <http://biography.yourdictionary.com/toba-sojo>.

Fahr-Becker, G. 2002. Japanese prints. Köln: Taschen.

Gaijin Goombah 2014. Over-sexualization or par for the course? Viitattu 1.7.2015, https://www.youtube.com/watch?v=jbSL2wvlq0Q&list=PLjoLqT4IJK6n4SoYq_aB0h2_5k5sAH8cU&index=12.

Gravett, P. 2005. Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Suom. Juhani Tolvanen. Helsinki: Otava.

Hanokage 2014. Puella magi madoka magika volume 1. Suom. Emma Myllynen. Helsinki: Ivrea. Alkuperäisjulkaisu 2011.

Holopainen, V. 2009. Poika ja orava. Viitattu 18.7.2015, <https://futoiyatsu.wordpress.com/2009/04/11/poika-ja-orava/>.

Holopainen, V. 2011a. Draamaa paperilla. Viitattu 23.7.2015, https://futoiyatsu.wordpress.com/2011/07/11/draamaa_paperilla/.

Holopainen, V. 2011b. Kaikkien mangojen isoäiti. Viitattu 9.7.2015, <https://futoiyatsu.wordpress.com/2011/12/04/kaikkien-mangojen-isoaiti/>.

Holopainen, V. 2013. Melkein kuin mangaa. Viitattu 9.7.2015, <https://futoiyatsu.wordpress.com/2013/04/18/melkein-kuin-mangaa/>.

H-town 2015. Anime. Viitattu 22.8.2015, <http://h-town.fi/julkaisut/lehdet/anime>.

Ikeda, R. 1972. Illustration by Riyoko Ikeda, featuring Oscar François and Marie Antoinette. Viitattu 11.10.2015, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b7/RoV_illustration.jpg.

Ito, K. 2005. A history of manga in context of Japanese culture and society. *The journal of popular culture* 38 (3), 456–475.

Izawa, E. 2005a. What are manga and anime? Viitattu 1.7.2015, <http://www.mit.edu/~rei/Expl.html>.

Izawa, E. 2005b. What's lost in translation? Viitattu 1.7.2015, <http://www.mit.edu/~rei/manga-translations.html>.

Johnson-Woods, T. 2010. Introduction. Teoksessa T. Johnson-Woods (toim.) *Manga. An anthology of global and cultural perspectives*. New York: Continuum international, 1–14.

Kerr, J. 2007a. Charles Wirgman. Biographical data. Viitattu 1.9.2015, https://www.daa.org.au/bio/charles-wirgman/personal_details/.

Kerr, J. 2007b. Charles Wirgman. Biography. Viitattu 1.9.2015, <https://www.daa.org.au/bio/charles-wirgman/biography/>.

Kirkup, J. 1992. Obituary. Hasegawa Machiko. Viitattu 3.9.2015. <http://www.independent.co.uk/news/people/obituary-hasegawa-machiko-1533204.html>.

Kortelainen, A. 2002. Albert Edelfeltin fantasmagoria. Nainen, "Japani", tavaratalo. *Suomalaisen kirjallisuuden seuran toimituksia* 886. Helsinki: SKS.

Koyama-Richard, B. 2007. *One thousand years of manga*. Pariisi: Flammarion.

Kubo, T. 2011. Bleach # 19. Suom. Kim Sariola. Helsinki: Sangatsu manga. Alkuperäisjulkaisu 2005.

Lambiek 2012. Machiko Hasegawa. Viitattu 3.9.2015.
https://www.lambiek.net/artists/h/hasegawa_machiko.htm.

Lehtinen, J., Kemppe, J. & Vanamo, O. 2007. Mangan mestarit. Helsinki: BTJ.

McCarthy, H. 2012a. Teaching Japan to paint the Western way. Charles Wirgman and the yoga movement. Viitattu 1.9.2015, <https://helenmccarthy.wordpress.com/2012/08/24/teaching-japan-to-paint-the-western-way-charles-wirgman-and-the-yoga-movement/>.

McCarthy, H. 2012b. Helen McCarthy. A history of manga. Viitattu 1.9.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=dTp25fd00qU>.

McCarthy, H. 2014. A brief history of manga. Lewes: Ilex.

Nagata, S. 2011. Manga kissa 5. Viitattu 11.10.2015, <https://www.flickr.com/photos/stevenagata/6021168063/>.

Nakazawa, K. 1985. Hiroshiman poika (1). Suom. Kaija-Leena Ogihara. Helsinki: Jalava. Alkuperäisjulkaisu 1973.

Nash, E. 2009. Manga kamishibai. The art of Japanese paper theater. New York: Abrams Comics.

Nielsen, S. 2006. The wonderful world of Machiko Hasegawa. Viitattu 3.9.2015. <http://www.slowtrains.com/vol6issue1/nielsenvol6issue1.html>.

Nikunen, K. 2006. Animellista faniutta. Internet ja japanilaisen piirroskulttuurin fanit. Teoksessa K. Valaskivi (toim.) Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Tampere: Vastapaino, 133–154.

Oskin, B. 2015. Japan earthquake & tsunami of 2011. Facts and information. Viitattu 19.8.2015, <http://www.livescience.com/39110-japan-2011-earthquake-tsunami-facts.html>.

Otomo, K. 1984. Akira (1). Tokio: Kodansha.

Patten, F. 1984. Mangamania! The comics journal 8 (94), 44–55.

Patten, F. 1998. The anime “porn” market. Animation world magazine 3 (4). Viitattu 11.7.2015, <http://www.awn.com/mag/issue3.4/3.4pages/3.4patten.html>.

Patten, F. 2004. Watching anime, reading manga. 25 years of essays and reviews. Berkeley: Stone bridge press.

Petersen, R. 2011. Comics, manga, and graphic novels. A history of graphic narratives. Santa Barbara: Prager.

Power, N. 2009. God of comics. Osamu Tezuka and the creation of post-world war II manga. Mississippi: University press of Mississippi.

Rampant, J. 2010. The manga polysystem. What fans want, fans get. Teoksessa T. Johnson-Woods (toim.) Manga. An anthology of global and cultural perspectives. New York: Continuum international, 221–232.

Sangatsu Manga 2015. Mitä on manga? Viitattu 1.7.2015, <http://www.sangatumanga.fi/mangainfo/mita-on-manga/>.

Sarachi, Y. 2015. Stains;Gate volume 3. Suom. J.J. Pensikkala. Helsinki: Ivrea. Alkuperäisjulkaisu 2013.

Sato, A. 2011. Kami-shibai. A picture-story showman. Viitattu 10.10.2015, <https://www.flickr.com/photos/neco299/5320569712/>.

Schodt, F. 1986. Manga! Manga! World of Japanese comics. Uudistettu painos. Lontoo: Kodansha.

Smith, C. 2014. Japanese government enforcing anti-piracy law on anime and manga – update. Viitattu 19.8.2015, <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/7.856719-Japanese-Government-Enforcing-Anti-Piracy-Law-on-Anime-and-Manga-Update#21223429>.

Tampereen taidemuseo 1990. Japanilaisia puupiirroksia ja taidekäsityötä 1500-luvulta 1800-luvulle. Tampere: Tampereen taidemuseo.

Tezuka, O. 1947. Shin Takarajima. Tokio: Ikuei shuppan.

Tezuka, O. 1977. Osamu Tezuka manga complete works. Tokio: Kodansha.

TheOtherJessie 2008. Manga reading direction. Viitattu 11.10.2015, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Manga_reading_direction.svg.

The physiological society of Japan 2015. Choju-giga. Viitattu 5.7.2015, <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>.

Thorn, M. 2012. A history of manga. Viitattu 7.7.2015, <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>.

Tokio.fi 2015a. Hiroshiman poika. Viitattu 22.8.2015, <http://tokio.fi/manga/hiroshiman-poika>.

Tokio.fi 2015b. Mangajulkaisut Suomessa. Viitattu 22.8.2015, <http://tokio.fi/manga/>.

Toriyama, A. 2003. Dragon Ball # 1. Suom. Antti Valkama ja Heikki Valkama. Helsinki: Sangatsu manga. Alkuperäisjulkaisu 1984.

Torniainen, M. 2005. Manga-mania. Tieteessä tapahtuu 23 (8), 28-32.

Tsote 2010. More on Rakuten Kitazawa. Viitattu 3.9.2015. <http://threestepoverjapan.blogspot.fi/2010/01/more-on-rakuten-kitazawa.html>.

Uusihanne, N. 2014. Vartijat. Viitattu 22.8.2015, <http://suolakuupielessa.blogspot.fi/2014/06/vartijat.html>.

Uusitalo, P. 2013. Egmont lopettaa manganjulkaisun. Viitattu 22.8.2015, <http://animelehti.fi/2013/11/27/egmont-lopettaa-manganjulkaisun/>.

Valaskivi, K. 2006. Johdanto. Vaurauden lapset kypsässä yhteiskunnassa. Teoksessa K. Valaskivi (toim.) Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Tampere: Vastapaino, 13–29.

Valaskivi, K. 2009. Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa. Tiedotusopin laitoksen julkaisuja A 110:2009. Tampere: Tampereen yliopisto.

Vilkka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Yasu 2010. Japanese manga artist Yoshihiro Tatsumi in Tokyo, October 2010. Viitattu 11.10.2015, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Yoshihiro_Tatsumi_2010.JPG.

akabon	=	Halpoja, punakantisia, kovalle paperille painettuja mangoja.
akahon	=	Punakantinen ezoshi.
aohon	=	Sinikantinen ezoshi.
bijin-ga	=	Ukiyo-en alalalaji, joka koostui japanilaisia kurtisaaneja, geishoja, ja teehuoneiden tarjoilijattaria käsittelevistä kuvista.
bishojo	=	Kaunis tyttö.
bishonen	=	Kaunis poika. Mies, joka on ulkomuodoltaan erittäin femiininen.
bushido	=	Soturin tie, tapa millä samurain oli käyttäydyttävä ja eletävä elämänsä.
butai	=	Avattava laatikko, mikä toimi kamishibain näyttämönä.
chibi	=	Yksinkertainen, ekstrasöpö piirrostyyl.
doujinshi	=	Itsekustannettu manga.
ecchi	=	Pikkutuhmaa, muttei suoranaista eroottista materiaalia sisältävä manga. Japanissa ecchi viittaa kaikkeen eroottiseen materiaaliin.
emakimono	=	Narratiivisen tarinan sisältävä kuvakäärö.
emonogatari	=	Kuvitettuja tarinoita, joissa teksti on sijoitettu kuvan alle.
ero-guro-nansensu	=	Eroottinen, groteski, järjetön.
ezoshi	=	Massatuotettuja, halvalla tehtyjä ja laajalle levitettyjä kirjasia 1700–1800-luvuilla.
gekiga	=	Vuonna 1957 syntynyt synkkä ja raadollinen mangagenre.
h/hentai	=	Manga/Anime jossa on pornografista materiaalia. Japanissa tarkoittaa perverssiä.
hanyoo	=	Puoli-yookai.
josei	=	Japanin naista tarkoittava sana. Tässä yhteydessä viittaa aikuisille naisille sunnattuun mangaan/animeen.
kabuki	=	Japanilainen perinneteatteri.
kagaku boken	=	Tieteisseikkailu.
kamishibai	=	Japanilainen paperiteatteri.
kamishibaya	=	Kamishibain esittäjä.
kashibonya	=	Kirjavuokraamo.
kawaii	=	Söpö.

kemonomimi	=	Ihmishahmo, jolla on eläimellisiä piirteitä, kuten korvat ja/tai häntä.
kindai manga	=	Moderni manga.
kiyoboshi	=	Keltakantinen ezoshi.
kodomo	=	Japanin lasta tarkoittava sana. Tässä yhteydessä viittaa lapsille suunnattuun mangaan/animeen.
kokutai	=	Tarkoittaa japanin kansallista olemusta 1900-luvulla ennen Toisen maailmansodan päättymistä.
koyo	=	Bisnesmiehille tarkoitettu akateeminen tai opettavainen manga.
kurohon	=	Mustakantinen ezoshi.
kurai	=	Synkkä manga. Ne olivat ensimmäiset vanhemmille lukijoille suunnatut mangat Toisen maailmansodan jälkeen.
kuudere	=	Henkilö, joka ei osaa näyttää tunteitaan ja vaikuttaa ulkoisesti kylmältä ja tunteettomalta.
kyoka	=	Yksi japanilaisen runouden lajeista.
mangaka	=	Mangan tekijä.
manhwa	=	Etelä-Korealainen, mangasta suuresti vaikutteita saanut sarjakuva.
mecha	=	Robotti, jota joku ohjaa sen sisällä.
moe	=	Sarja/Henkilö joka on sydäntäraastavan söpö. Tarkoituksena laukasta katsojan/lukijan isovelji-/isosiskovietti.
musha-e	=	Ukiyo-en alalaji, joka koostui satureita käsittelevistä kuvista.
neko	=	Japanin kielen kissaa tarkoittava sana. Tässä yhteydessä käytetään lyhenteenä sanasta nekomimi, mikä viittaa ihmiseen, jolla kissamaisia ominaisuuksia, kuten korvat ja häntä.
nihon-ga	=	Perinteinen japanilainen taidemaalaus.
omake	=	Animessa/Mangassa oleva tarinaan kuulumaton, usein humoristinen bonusmateriaali, joka on usein lyhyt video/sarjakuva.
otaku	=	Japanissa viittaa henkilöön, joka on todella kiinnostunut jostakin, suorastaan pakkomieltisesti. Käytetään pääasiassa pilkkaavana terminä. Japanin ulkopuolella käytetään viittaamaan henkilöön, joka on todella kiinnostunut animesta ja/tai mangasta.

otsu-e	=	Otsun kaupungin lähellä 1300–1700-luvuilla myytyjä yksinkertaisia kuvia.
OVA	=	Original Video Animation, useimmiten animen DVD/BR – julkaisuun lisätty extra-animaatio/jakso, tai lyhyt animesarja, jossa jaksot ovat tavallista pidempiä.
ponchi-e	=	Japanilaisia karikatyyrejä.
redikomi	=	Japanilaista harlekiini-romanssi mangaa.
rorikon	=	Lolita-kompleksi.
seinen	=	Japanin nuorta miestä tarkoittava sana. Tässä yhteydessä viittaa vanhemmille pojille ja miehille suunnattuun mangaan/animeen.
shojo	=	Japanin tyttöä tarkoittava sana. Tässä yhteydessä viittaa nuorille tytöille suunnattuun mangaan/animeen.
shojo ai	=	Tyttöjen ja naisten välistä rakkautta käsittelevä genre.
shonen	=	Japanin poikaa tarkoittava sana. Tässä yhteydessä viittaa nuorille pojille suunnattuun mangaan/animeen.
shonen ai	=	Poikien ja miesten välistä rakkautta käsittelevä genre.
shunga	=	Ukiyo-en alalaji, joka koostui eroottisista kuvista.
tankobon	=	Mangapokkari.
tanuki	=	Japaninsupikoira.
toba-e	=	1700-luvulla syntyneet kuvakokoelmat hassuista tilanteista, jotka oli nimetty Toba Sojon mukaan.
tokubetsu keisatsu	=	Vuonna 1911 perustettu Japanin erityispoliisi. Lakkautettiin vuonna 1945.
tsundere	=	Henkilö, joka jyrkästi kieltää ettei välitä jostakin/jostakusta, vaikka välittääkin.
ukiyo-e	=	1650-luvulla alkunsa saanut puupainotteinen kuvataide.
visuaaliromaani	=	Videopelin ja kirjan yhdistelmä, joka muistuttaa vanhoja valitse-oma-seikkailusi -kirjoja. Lukija seuraa kuvia ja tekstiä yhdistävää tarinaa pelikoneensa ruudulta ja valinta tilanteessa valitsee, mitä päähenkilö tekee seuraavaksi. Kaikissa visuaaliromaaneissa ei kuitenkaan ole valintoja, vaan pelkkä seurattava tarina.
yandere	=	Henkilö, joka ei anna minkään tai kenenkään tulla hänen ja ihastuksensa väliin, vaati se mitä hyvänsä.

yakusha-e	=	Ukiyo-en alalaji, joka koostui kabuki-näyttelijöitä rooleissaan esittävästä kuvista.
yaoi	=	Poikien/Miesten välistä erotiikkaa.
yoga	=	Japanilainen nimitys länsimaalaiselle taiteelle.
yokai	=	Japanilaisen mytologian yliluonnollisia voimia omaava olento.
yonkoma	=	Japanilainen, neliruutuinen sarjakuvastrippi.
yuri	=	Tyttöjen/Naisten välistä erotiikkaa.
zenga	=	1300-luvulla syntyneet uskonnolliset piirrokset.
zosan	=	"Työläisten tahtoa ylläpitää ja kasvattaa teollisuuden tuotantoa ja halua työskennellä sota-ponnistusten hyväksi" ylistänyt mangan alalaji Toisen maailmansodan aikana.

Valittaessa mangaa kirjastoon on ensimmäisenä tarkasteltava kirjastossa kävijöitä. Minkä ikäisiä kävijät ovat, kumpaa sukupuolta, ovatko kävijät käyneet kyselemässä mangasta tai jotain tiettyä mangaa? Kun tiedetään millaisia ihmisiä kirjastossa käy, voidaan valita sinne sopivimpia mangoja, koska mangaa löytyy kaikista genreistä ja kaiken ikäisille.

Toiseksi on otettava huomioon haluttujen mangasarjojen pituus. Mangasarjojen pituudet vaihtelevat yhden tankobonin lyhyttarinoista lähes sadan tankobonin eepoksiin, jotka voivat siitä vielä jatkuakin. Kuten jo aiemmin nousi esille, kaikki mangasarjat tulevat kuitenkin päättymään. Valittaessa mitä sarjoja kirjastoon otetaan, on kuitenkin varauduttava yhä jatkuvien sarjojen kohdalla siihen, että tämä sarja voi jatkua vielä useita vuosia. Kirjaston on myös varmistettava se, että mangalle löytyy tilaa hyllyistä, sillä monikymmenosainen mangasarja vie hyllystä paljon enemmän tilaa, kuin esimerkiksi yhtä moniosainen sarjakuva-albumisarja. Yhdessä tankobonissa on paljon enemmän sivuja kuin yhdessä länsimaisessa sarjakuva-albumissa tai -lehdessä.

Kolmanneksi on katsottava sitä, miten paljon mangan ostaminen kirjastoon tulee maksamaan ja mistä niitä kannattaa ostaa. Yksittäinen Suomessa julkaistu tankobon maksaa keskimäärin 6–8 euroa, mistä johtuen pitkien sarjojen ostaminen suoraan voi tulla kalliiksi (Booky.fi 2015, viitattu 25.8.2015). Siksi kirjastojen kannattaa mangaa ostaessaan, varsinkin vanhempien sarjojen kohdalla, hyödyntää divareita ja kirpputoreja, joissa usein näkee mangaa myynnissä muutamalla eurolla tankobonia kohden. Kuten jo monta kertaa on tullut esille, pitkätkin mangasarjat päättyvät lopulta. Pitkällä tähtäimellä yksittäisen pitkän mangasarjan ostaminen tulee halvemmaksi kuin esimerkiksi ainiaan jatkuvan yhdysvaltalaisen sarjakuvalehden.

Lisäksi hyvä keino valita mangaa kirjastoon on kysyä vinkkejä alan harrastajalta. Itsekin olen ollut tällaisessa tilanteessa, ja sen vuoksi olen luonut seuraavat listat sellaisesta mangasta, mitä kirjaston kannattaa ottaa kokoelmiinsa, eri ikäryhmät huomioiden. Näistä ikäryhmä jaotteluista on kuitenkin erittäin tärkeä muistaa, että ne eivät ole toisiaan poissulkevia. Mikään ei estä esimerkiksi aikuista lukemasta ja nauttimasta lapsille tai nuorille tähdätystä mangasta. Japanissa mangoille ei anneta varsinaisia ikäsuosituksia, mistä johtuen ne pääasiassa luokitellaan neljään luokkaan: shonen, nuorten poikien manga; shojo, nuorten tyttöjen manga; seinen, miesten manga ja josei, naisten manga.

Astro Boy

Tekijä: Akira Himekawa,
Osamu Tezuka
Genre: scifi, toiminta, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2007
Osat: 3/3



Tarina:

Kaukaisessa tulevaisuudessa, vuonna 2001, tohtori Tenma luo androidipoika Astro Boy'n korvaamaan hänen oman kuolleen poikansa. Astro Boy tulee kuitenkin lopulta "isänsä" hylkäämäksi, jolloin hänet adoptoi hyväsydäminen tohtori Ochanomizu. Tästä kiitollisena, Astro Boy päättää omistaa elämänsä taisteluun rikollisuutta ja pahuutta vastaan.

Chi's Sweet Home

Tekijä: Konami Kanata
Genre: komedia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2011–2015
Osat: 12/12

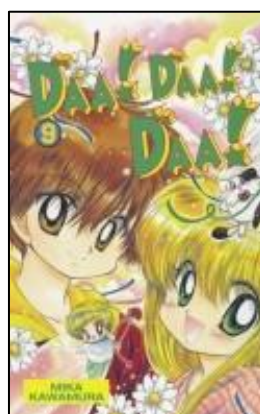


Tarina:

Chi on eksyksissä oleva kissanpentu, joka haluaisi vain päästä takaisin kotiin, mutta päätyykin Yamadan perheen adoptoimaksi. Ikävä kyllä, Yamadojen kerrostalossa ei saa pitää lemmikkejä, joten heidän on pidettävä Chi piilossa muilta asukkailta ja vuokraemännältä.

Daa! Daa! Daa!

Tekijä: Mika Kawamura
Genre: komedia, shojo, romantiikka
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2011–2012
Osat: 9/9



Tarina:

Miyu Kozuki ja Kanata Saionji ovat aivan tavallisia japanilaisia nuoria, kunnes eräänä Sönä saionjin perheen buddhalaistempelin viereen putoaa ufo, josta Miyu ja Hosho löytävät muukalaisvauva Ruun ja hänen "lapsenvahtilemmikkinsä" Wannyan. Nyt Miyun ja Hoshon on huolehdittava heistä, kunnes pelastusalus saapuu.

Hamsteripäiväkirjat

Tekijä: Medetai
Genre: komedia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2010–2011
Osat: 6/6



Tarina:
Hauskoja tarinoita hamsterien Shigecchi, Endoo ja Puh jokapäiväisestä elämästä. Samalla sarja antaa ohjeita hamsterien hoidosta.

Hamtaro ja ystävät

Tekijä: Kawai Ritsuko
Genre: seikkailu, komedia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2012–2013
Osat: 5/5



Tarina:
Hamtaro on utelias ja herkuille perso hamsteri, joka on aina valmis uusiin jännittäviin seikkailuihin ystäviensä kanssa.

Happy Happy Clover

Tekijä: Sayuri Tatsuyama
Genre: komedia, fantasia, slice of life
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2011–2012
Osat: 5/5



Tarina:
Chima on Puolikuun metsässä elävä jänis, joka muine eläinystävineen joutuu moniin huimiin seikkailuihin.

Kirjeitä koirien maasta

Tekijä: Sayuri Tatsuyama
Genre: draama
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2014–
Osat: 3/Sarja jatkuu



Tarina:

Kerrotaan, että on olemassa onnellinen valtakunta, johon pääsevät vain koirat. Yleensä koirat päätyvät sinne vasta kuoltuaan, mutta toisinaan siellä käydään vain vierailemassa. Toisinaan käy niinkin, että tuosta maasta saapuu kirje jollekin ihmiselle...

Neiti Koume, tiikeriraita

Tekijä: Natsumi Hoshino
Genre: komedia, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2013–
Osat: 7/Sarja jatkuu

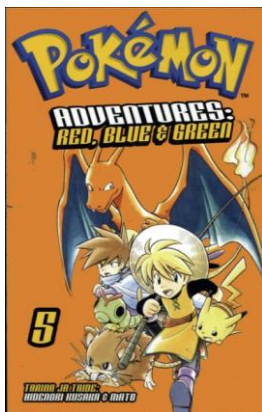
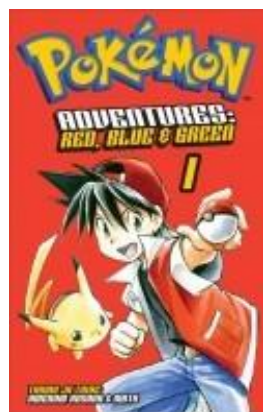


Tarina:

Koume on älykäs kissaneiti, jonka elämä mullistuu, kun samaan talouteen muuttaa äksy kissanpentu. Tulokas aiheuttaa paljon työtä, mutta sen ansiosta Koume päätyy moniin seikkailuihin ja kohtaa monta uutta tuttavuutta.

Pokémon Adventures

Tekijä: Hidenori Kusaka, Mato
Genre: seikkailu, toiminta
Julkaisija: Pauna Media Group
Julkaistu: 2014–
Osat: 5/7

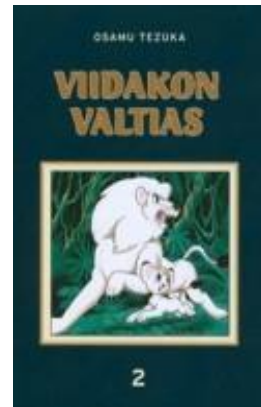
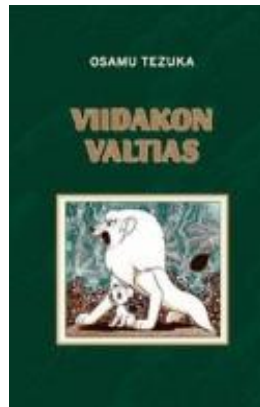


Tarina:

Red on nuori poika, jonka haaveena on nousta maailman parhaaksi Pokémon-kouluttajaksi. Tämän saavuttaakseen Red lähtee vaarojen ja seikkailujen täyttämälle matkalle apunaan vain omat voimansa ja Pokémoninsa.

Viidakon valti

Tekijä: Osamu Tezuka
Genre: seikkailu, draama
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2012–2013
Osat: 2/2



Tarina:

Kimba on isänsä kuoltua orvoksi jäänyt leijonanpentu, jonka on vaikeuksien kautta kasvettava viidakon valtiaan rooliin ja yritettävä ylläpitää rauhaa eri eläinten, ja ihmisten välillä.

Yotsuba&!

Tekijä: Kiyohiko Azuma
Genre: komedia, slice of life
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2008–
Osat: 12/Sarja jatkuu

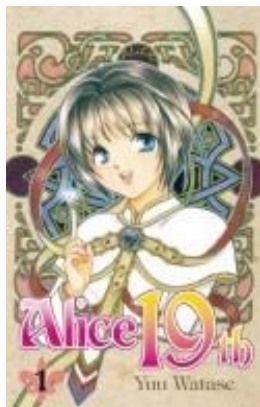


Tarina:

Yotsuba on energinen 5-vuotias tyttö, joka ei tiedä maailmasta paljoa ja on erittäin utelias. Siinä on isällä ja naapureilla tekemistä, kun he yrittävät pysyä Yotsuban vaihdissa. Kommelluksia ja seikkailuja luvassa!

Alice 19th

Tekijä: Yuu Watase
 Genre: draama, romanssi, taikatyttö
 Julkaisija: Egmont
 Julkaistu: 2009–2010
 Osat: 7/7



Tarina:

Alice oli ihan tavallinen 15-vuotias nuori, kunnes eräänä päivänä hän pelasti epätavallisen jäniksen, joka paljasti hänelle, että Alicella on kyky päästä toisten ihmisten sydämiin sanojensa avulla. Ikävä kyllä Alice saa voimiensa takia sisarensa katoamaan riidan aikana, joten nyt hänen on löydettävä keino tämän pelastamiseksi.

At laz Meridian

Tekijä: Satoru Yuiga
 Genre: Shojo
 Julkaisija: Sangatsu Manga
 Julkaistu: 2012–
 Osat: 6/Sarja jatkuu



Tarina:

Nuori tyttö Mana saa entiseltä kiusaajaltaan lahjaksi sormuksen, jonka avulla Mana päätyy Avalonin maagiseen maailmaan. Siellä Mana tapaa eksyneen ritari Lancelotin, joka etsii rakastettuun Guineveria. Mana päättää auttaa häntä ja samalla selvittää, mikä yhteys on Avalonilla ja hänen maailmallaan.

Azumanga Daioh

Tekijä: Kiyohiko Azuma
 Genre: komedia, slice of Life
 Julkaisija: Punainen jättiläinen
 Julkaistu: 2007–2008
 Osat: 4/4

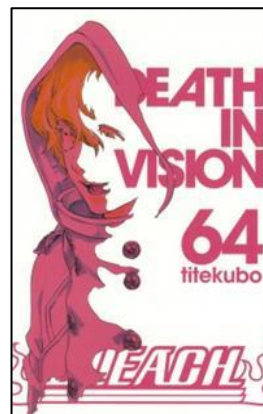


Tarina:

Tavalliset koulupäivät lukiossa ovat historiaa, kun laitetaan yhteenp hiljainen, vahva ja söpöistä asioista pitävä Sakaki, ylivilkas Tomo, järjen äänenä (useimmiten) toimiva Yomi, lapsinero Chiyo ja Osaka joka on...erikoinen. Ystävyystensä ja ei-niin-tavallisten opettajiensa avulla he selviävät kaikista arjen ja koulun haasteista.

Bleach

Tekijä: Tite Kubo
Genre: shonen, toiminta, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2009–
Osat: 64/Sarja jatkuu

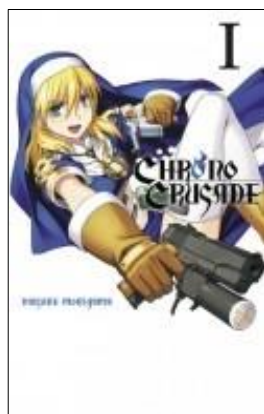


Tarina:

Ichigo Kurosaki on 15-vuotias nuori, jolla on erikoiskyky: hän kykenee näkemään aaveita. Kykynsä ansiosta hän päätyy auttamaan voimansa menettänyttä shinigamia, kuolemanjumalaa, Rukia Kuchikia tämän töissä, joihin kuuluu kuolleitten sielujen lähettäminen tuonpuoleiseen ja niiden suojeleminen pahoilta Hollow-hengiltä.

Chrono Crusade

Tekijä: Daisuke Moriyama
Genre: toiminta, seikkailu
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2011
Osat: 8/8



Tarina:

Rosette on Magdala-sääntökunnan nunna, jonka tehtävänä on taistella demoneita ja muita pimeyden voimia vastaan. Apunaan tässä hänellä on ihmisnuorukaisen kehoon sidottu demoni Chrono, joka voi käyttää täysiä voimiaan ainoastaan Rosettan elinvoiman avulla.

Death Note

Tekijä: Takeshi Obata
Genre: draama, rikos, psykologinen trilleri
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2008–2009
Osat: 12/12

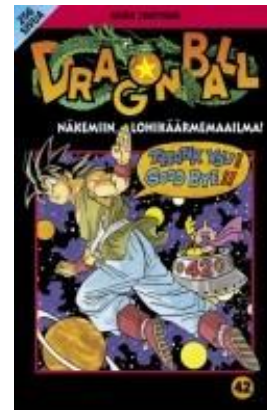
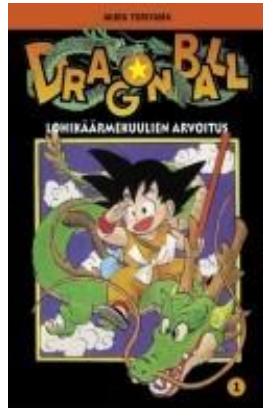


Tarina:

Light Yamagi löytää oudon Death Note -nimisen muistivihkon, johon kirjoittamalla jonkun ihmisen nimen tämä kuolee. Light ei aluksi usko vihkon voimiin, mutta kaksi kuollutta rikollista myöhemmin hän tajuaa omistavansa maailmaa muuttavaan esineen. Mitä sinä tekisit vastaavassa tilanteessa?

Dragon Ball

Tekijä: Akira Toriyama
Genre: shonen, toiminta, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2003–2013
Osat: 42/42



Tarina:

Son Goku on nuori, apinahäntäinen poika, joka lyöttäytyy yhteen Bulma-nimisen tytön kanssa auttaakseen tätä löytämään seitsemän legendaarista lohikäärmekuulaa, jotka tarun mukaan täyttävät löytäjälleen yhden minkä tahansa toiveen. Gokua toive ei kuitenkaan kiinnosta, sillä hän haluaa nousta omin avuin maailman vahvimaksi taistelijaksi.

Emma

Tekijä: Kaoru Mori
Genre: draama, romanssi, historiallinen
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2006–2010
Osat: 10/10



Tarina:

Lontoo 1895. Varakkaan kauppiasperheen vanhin poika, William, on tapaamassa vanhaa opettajartartaan, ja törmää samalla opettajattarensa palveluskuntaan kuuluvaan ihastuttavaan Emmaan. Ihastus on molemminpuolista, mutta kykeneekö heidän rakkautensa päihittämään Englannin tiukat luokkaerot? Romanttinen tarina viktorianisessa Lontoossa voi alkaa.

Etsiväkoira Sherdock

Tekijä: Yuki Sato
Genre: mysteeri, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2013–2014
Osat: 7/7



Tarina:

Lukiolasipoika Takeru saa kauan toivomansa koiranpennun, mutta tämä pentu ei olekaan tavallinen, vaan paljastuu jälleensyntyneeksi Sherlock Holmesiksi ja jostain syystä vain Takeru pystyy ymmärtämään Sherdockiksi nimeämänsä pentua. Sherdockin etsivätaidoille löytyykin pian käyttöä, kun Takerun koulussa tapahtuu murha.

Fruits Basket

Tekijä: Natsuki Takaya
Genre: draama, komedia, romanssi, fantasia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2008–2010
Osat: 23/23



Tarina:

Asunnottomaksi jäänyt lukiolaistyttö Tooru Honda päätyy asumaan suositun, mutta viileän luokkatoverinsa taloon. Pian Toorulle kuitenkin selviää luokkatoverinsa luonteen syy: tämä kuuluu sukuun, jonka jäsenet muuttuvat joksikin kiinalaisen eläinradan eläimeksi syleillessään vastakkaista sukupuolta. Hulvaton yhteiselämä alkaa...

Full Moon wo Sagashite

Tekijä: Arina Tanemura
Genre: draama, shojo, tragedia, romanssi, taikatyttö
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2007–2008
Osat: 7/7

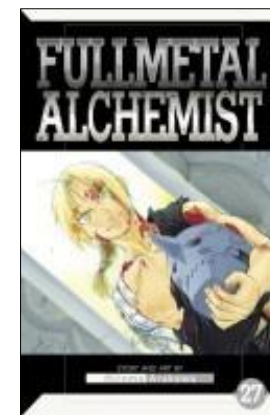
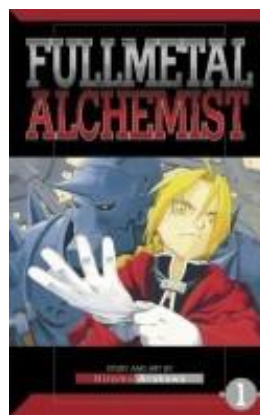


Tarina:

Nuori Mitsuki unelmoi laulajan urasta, mutta paha kasvain hänen kurkussaan estää tämän haaveen. Mitsukin luokse saapuneet kuolemansanansaattajat mahdollistavat kuitenkin hänen haaveensa toteutumisen, mutta kuinka kauan Mitsukin siivet kantavat?

Full Metal Alchemist

Tekijä: Hiromu Arakawa
Genre: seikkailu, toiminta, tieteisfantasia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2007–2011
Osat: 27/27

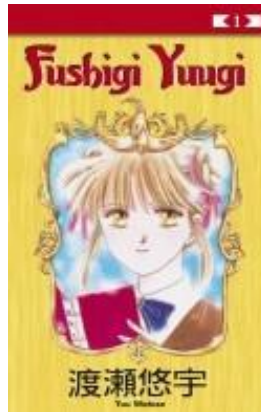


Tarina:

Veljekset Edward ja Alphonse Elric ovat alkemisteja, henkilöitä, jotka kykenevät muuttamaan aineitten olemusta vaikuttamatta niiden massaan. Vuosia sitten kumpikin menetti osan kehoistaan epäonnistuneessa yrityksessään herättää heidän kuollut äitinsä henkiin. Nyt veljekset yrittävät saada takaisin sen, minkä menettivät.

Fushigi Yuugi

Tekijä: Yuu Watase
Genre: shojo, seikkailu, romanssi,
toiminta, fantasia
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2007–2008
Osat: 18/18



Tarina:

Miaka ja Yui löytävät koulunsa kirjaston kielletyltä osastolta salaperäisen kirjan, joka tempaisee heidät keskiaikaista Kiinaa muistuttavaan maailmaan. Heti ensimmäiseksi he törmäävät ihmis-kauppiaisiin, joilta heidät pelastaa komea nuorukainen. Lisäksi tämän jälkeen Yui päätyy takaisin oikeaan maailmaan, kun taas Miaka jää kirjan vangiksi. Tapaavatko ystävykset enää toisiaan?

Gravitation

Tekijä: Maki Murakami
Genre: draama, musiikki, shonen ai
Julkaisija: Pauna Media Group
Julkaistu: 2009–2010
Osat: 6/12 (julkaisu Suomessa lopetettu)



Tarina:

Shuichi Shindoo on päättänyt ostaa yhtyeensä Bad Luckin Japanin pop-listojen kärkeen. Tätä kuitenkin mutkistaa hänen elämäänsä ilmestynyt komea romanssikirjailija Yuki, joka on samalla hänen suurin kriitikonsa. Pysykö heidän suhteensa ammatillisena, vai onko ilmassa romanssinsiementä?

Hopeanuoli

Tekijä: Yoshihiro Takahashi
Genre: seikkailu, toiminta
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2010–2011
Osat: 18/18



Tarina:

Hopeanuoli, eli Gin, on nuori tiikeriraitainen karhukoira, joka pentuna todistaa isänsä Rikin kuolemaa hirviökarhu Akakabuton kynsissä. Gin ottaakin elämäntehtäväkseen tämän hirviökarhun tappamisen yhdessä isäntänsä, Daisuken, kanssa.

Inuyasha

Tekijä: Rumiko Takahashi
Genre: seikkailu, toiminta, fantasia, romanssi
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2005–2010
Osat: 56/56



Tarina:

Lukiolaistyttö Kagome Higurashi löytää itsensä keskiaikaisesta Japanista pudottuaan vanhaan kaivoon. Siellä hän löytäytyy yhteen vastentahtoisen hanyoo eli puoli-yookai Inuyashan kanssa löytääkseen legendaarisen Shikon-kuulan sirpaleet, joita monet pahat tahot havittelevat.

K-On!

Tekijä: Kakifly
Genre: komedia, musiikki, slice of life
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2011–2013
Osat: 6/6



Tarina:

Koulun tyttöjen musiikkikerho tarvitsee epätoivoisesti yhden jäsenen lisää voidakseen jatkaa toimintaansa, joten he päätyvät rekrytoimaan musiikillisen ummikon, jota he erehtyvät luulemaan oikeaksi kitaravirtuosiksi. Väärinkäsitysten jälkeen alkaa ankara harjoittelu, jossa paljastuu varsinaisia piilolahjakkuuksia.

Kamikaze Kaitou Jeanne

Tekijä: Arina Tanemura
Genre: seikkailu, shojo, romantiikka, taikatyttö, draama
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2006
Osat: 7/7

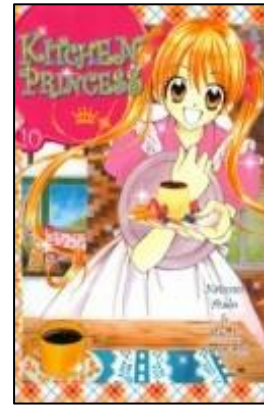
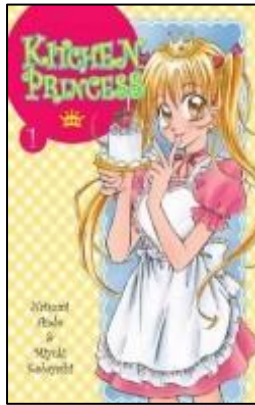


Tarina:

Maron näyttää tavalliselta koulutytyltä, mutta oikeasti hän on taidevaras Kaitou Jeanne, joka taistelee pimeyden voimia vastaan tuhoamalla tauluja riivanneita demoneita. Pakkaa sekoittaa niin Maronin paras ystävä, joka haluaa napata Jeannen, kuin salaperäinen Kaitou Sinbad, demoneille työskentelevä demoninmetsästäjä.

Kitchen Princess

Tekijä: Miyuki Kobayashi,
Natsumi Ando
Genre: shojo, draama, romanssi
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2010–2011
Osat: 10/10

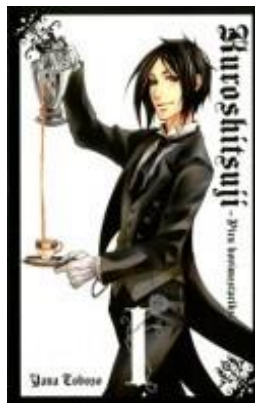


Tarina:

Narika on orpopyttö, joka aloittaa kokkikoulun, tarkoituksenaan nousta kuuluisaksi kokiksi ja löytää poika, joka pelasti hänet putoamasta jokeen ja kantoi mukanaan koulun vaakunalla koristeltua hopealusikkaa. Kilpailu koulussa on tosin kovaa, ja Narikan on tehtävä parhaansa unelmiensa toteuttamiseksi.

Kuroshitsuji

Tekijä: Yana Toboso
Genre: komedia, fantasia,
psykologinen trilleri
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2012–
Osat: 20/Sarja jatkuu



Tarina:

12-vuotias Ciel Phantomhive on sukunsa päämies, Phantomhiven jaarli, sekä menestyvän yrityksen johtaja. Lisäksi hänellä on tehtävänänsä etsiä ja hävittää sellaisia kruunun vihollisia, joihin poliisi ei pääse käsiksi. Kaikessa tässä häntä auttaa hovimestari Sebastian, demoni, joka on tehnyt sopimuksen nuoren jaarlin kanssa.

Magic Kaito

Tekijä: Gosho Aoyama
Genre: rikos, komedia, draama
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2010
Osat: 4/4

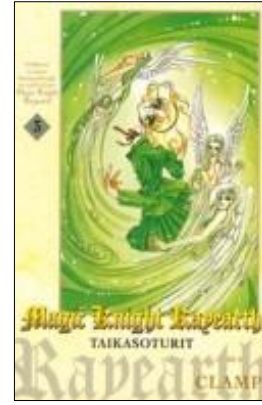


Tarina:

Salapoliisi Conanin oheissarja, jossa seikkailee mestarivaras Kaito Kid. Nyt Kidin on löydettävä Pandora-jalokivi ja estettävä sen joutuminen väriin käsiin.

Magic Knight Rayearth – Taikasoturit

Tekijä: Clamp
Genre: seikkailu, toiminta, taikatyttö,
mecha
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2013–2014
Osat: 3/3



Tarina:

Hikaru, Fuu ja Umi olivat ihan tavallisia tyttöjä, kunnes heidät luokkaretkellä tempaistiin Cephiron maagiseen maailmaan. Siellä heille paljastuu, että he ovat legendaariset Taikasoturit, joiden tehtävä on kukistaa paha ylipappi Zagato ja palauttaa rauha Cephiron.

Magic Knight Rayearth II – Taikasoturit II

Tekijä: Clamp
Genre: seikkailu, toiminta, taikatyttö,
mecha
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2014
Osat: 3/3



Tarina:

Hikaru, Umi ja Fuu päihittivät Zagaton ja pääsivät palaamaan takaisin kotiin, mutta taistelun vaikutukset painavat edelleen heidän mieliään. Yllättäin heidät kutsutaankin takaisin Cephiron, tällä kertaa suojelemaan sitä ulkovaltojen hyökkäyksiltä.

Monster Hunter Orage

Tekijä: Hiro Mashima
Genre: toiminta, fantasia, seikkailu,
shonen
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2012
Osat: 4/4

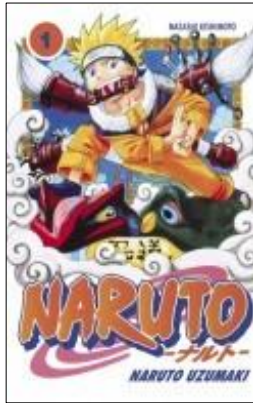


Tarina:

Shiki on nuori, lahjakas ja rämöpäinen hirviönmetsästäjä, jonka unelmana on metsästää legendaarinen Myo Galuna. Mutta onnistuakseen siinä hänen on liityttävä metsästyskiltaan ja löydettävä itselleen tovereita.

Naruto

Tekijä: Masashi Kishimoto
Genre: shonen, toiminta, seikkailu, fantasia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2008–
Osat: 70/72

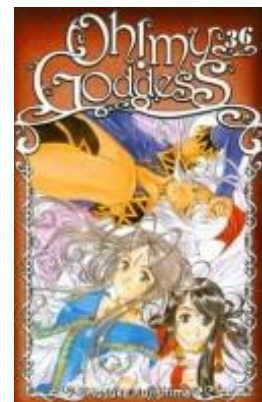
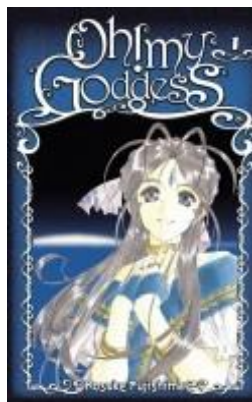


Tarina:

Naruto on Konohan ninjakylän ongelmalapsi, jolla on unelma: nousta kylänsä parhaaksi ninjaksi ja saavuttaa sen johtajan, Hokagen, titteli. Se ei kuitenkaan ole helppoa, sillä Naruto on kylän hylkiö, sillä hänellä on synkkä salaisuus, josta hän ei tiedä.

Oh! My Goddess

Tekijä: Kosuke Fujishima
Genre: draama, romanssi, fantasia, komedia
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2007–2011
Osat: 36/48 (julkaisu Suomessa lopetettu)

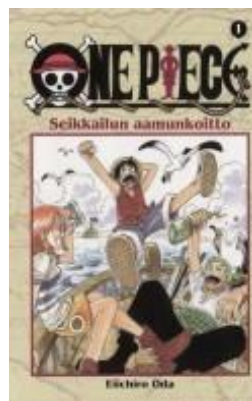


Tarina:

Varomattoman toivomuksen seurauksena Keiichi saa ikuisesti seuralaisekseen kauniin jumalattaren, Belldandyn, joka on valmis toteuttamaan sankarimme pienimmänkin toivomuksen. Belldandyn voimat on kuitenkin pidettävä piilossa luokkatovereilta ja perheeltä, mikä ei ole helppoa, kun yliluonnollisille voimille on jatkuvaa tarvetta.

One Piece

Tekijä: Eiichiro Oda
Genre: shonen, seikkailu, toiminta, fantasia, komedia, draama
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2005–
Osat: 75/Sarja jatkuu



Tarina:

Monkey D. Luffy on aloitteleva merirosvo, jonka unelmana on nousta merirosvojen kuninkaaksi. Lisäksi Luffy päätyy syömään vahingossa salaperäisen pirunmarjan, joka antaa hänelle hämmästyttävät venymisvoimat. Kuluu kymmenen vuotta ja Luffy lähtee merille oman merirosvojoukkionsa kanssa tarkoituksenaan löytää legendaarinen merirosvoaarre One Piece.

Rave

Tekijä: Hiro Mashima
Genre: shonen, seikkailu, toiminta,
tieteisfantasia, komedia, romanssi
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2007–2012
Osat: 35/35



Tarina:

50 vuotta sitten ensimmäinen Rave-mestari päihitti pahan Dark Bringin, muttei ilman menetyksiä. Nyt Dark Bring on palannut ja tarvitaan uusi Rave-mestari sen päihittämiseen. Tähän tehtävään Rave-voima valitsee nuoren Haru Gloryn. Ystävyyttä ja rohkeutta vaativa seikkailu on alkamassa!

Rinne

Tekijä: Rumiko Takahashi
Genre: draama, romanssi, komedia
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2010–2013
Osat: 14/Sarja jatkuu (sarjan julkaisu Suomessa lopetettu)

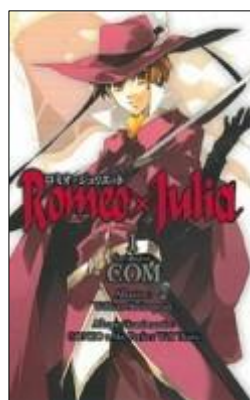


Tarina:

Sakura on kuolleitten henkiä näkevä tyttö, joka auttaa Rinne-nimistä puoliksi ihminen, puoliksi shinigami-poikaa saattamaan sieluja uudelleensyntymiseen. Kyvystään johtuen Sakura on ainoa, joka ei pelkää Rinnen shinigami-puolta, ja alkaa jopa tuntea vetoa häntä kohtaan...

Romeo x Julia

Tekijä: Reiko Yoshida
Genre: draama, romanssi,
tragedia, fantasia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2013
Osat: 2/2



Tarina:

Klassikonäytelmään perustuva tarina, joka sijoittuu Neo-Veronan fantasiakaupunkiin. Itsevaltaisen hallitsijan poika rakastuu sattumalta kohtaamaansa neitoon, joka on sekä hänen isänsä murhattaman aatelissuvun viimeinen eloonjäänyt että öisin hallitsijaa vastaan toimiva vapaustaistelijä.

Salapoliisi Conan

Tekijä: Goshō Aoyama
Genre: rikos, seikkailu
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2005–2013
Osat: 77/Sarja jatkuu (sarjan julkaisu Suomessa lopetettu)

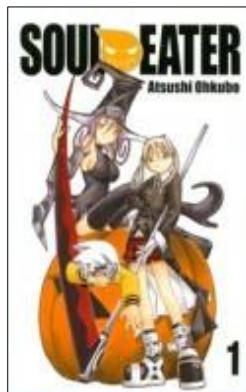


Tarina:

Shinichi Kudo on innokas Sherlock Holmes -fani ja nerokas lukiolaisetsivä. Erään tapauksen päätteeksi hänet kuitenkin myrkytetään, jolloin Shinichin keho kutistuu kuusivuotiaaksi. Nyt Shinichin on jatkettava taisteluaan rikollisuutta vastaan kuusivuotiaan kehossa, pidettävä hänen muuttunut tilansa salassa ja löydettävä vastalääke palatakseen ennalleen.

Soul Eater

Tekijä: Atsushi Ookubo
Genre: shonen, toiminta, seikkailu, komedia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2012–
Osat: 21/25



Tarina:

Maka ja hänen aseensa Soul ovat oppilaita Kuoleman Aseteknisessä Oppilaitoksessa, jossa koulutetaan aseita ja asemestareita taistelemaan noitia, pahoja henkiä ja demoneita vastaan tarkoituksenaan nousta itsensä Kuoleman apulaisiksi.

Summer Wars

Tekijä: Iqura Sugimoto
Genre: tiede, seikkailu
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2014
Osat: 3/3

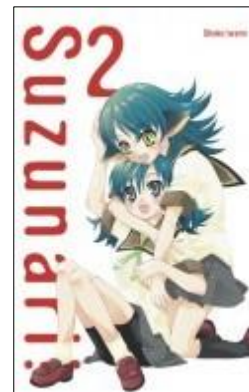


Tarina:

Matemaattisesti lahjakas Kenji Koiso päätyy puolivahingossa ihastuksensa suvun kesäiseen koontumiseen – ja taistelemaan koko joukon tuella Internetiä ja maailmaa uhkaavaa tuho-ohjelmaa vastaan. Samalla hänen on yritettävä todistaa, ettei hän ollut tuho-ohjelman takana.

Suzunari

Tekijä: Shoko Iwami
Genre: komedia, fantasia
Julkaisija: Punainen
jäättiläinen
Julkaistu: 2011
Osat: 2/2



Tarina:

Kaede Takamura on tavallinen teini, joka taistelee murrosiän haasteiden parissa, kun hän kohtaa kaksoissiskonsa – vai miksi pitäisi kutsua lähes täydellistä kaksoisolentoa, jolla on kuitenkin kissankorvat ja häntä?! Kaeden perheellä ei ole epäilyksiä adoptoida tuota outoa, huoletonta kissatyttöä, joka nimetään Suzuksi.

Time Stranger Kyoko

Tekijä: Arina Tanemura
Genre: shojo, taikatyttö, romanssi,
komedia
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2005
Osat: 3/3



Tarina:

Kyoko Suomi on suurkuningaskunnan kruununprinsessa, joka haluaisi olla vain tavallinen tyttö. Onnistuakseen tässä hänen on löydettävä keino 16 vuotta kestäneessä unessa olevan siskonsa herättämiseksi. Apuna tässä hänellä on ajan kivi, jonka avulla Kyoko kykenee pysäyttämään ajan, ja matkustamaan ajassa eteen- tai taaksepäin.

Titaanien sota

Tekijä: Hajime Isayama
Genre: toiminta, psykologinen draama,
fantasia, maailmanlopun jälkeinen
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2015–
Osat: 4/Sarja jatkuu



Tarina:

Yli vuosisata sitten ihmisiä syöivät jättiläiset, titaanit, ilmestyivät ja söivät lähes koko ihmiskunnan sukupuuttoon. Ihmiskunnan jäänteet suojautuivat ihmisten viimeiseen kaupunkiin kolmen jättimäisen muurin taakse. Kun vuosisadan kestänyt rauha järkkyy, värähtyy titaaneja vihaava Eren Yeagar ystäviensä kanssa armeijaan. Mutta Erenillä on salaisuus, jota hän ei itsekään tiedä...

Tokyo Mew Mew

Tekijä: Mia Ikumi,
Reiko Yoshida
Genre: shojo, toiminta, taikatyttö
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2005–2006
Osat: 7/7

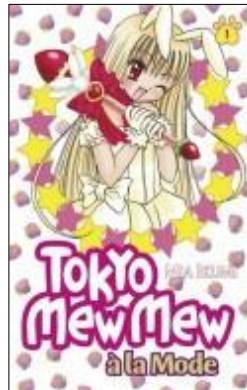


Tarina:

Ichigo viettää päivää museossa ihastuksensa Masayan kanssa, kun hän ja neljä muuta tyttöä saavat epäonnistuneen tieteellisen kokeen tuloksena itseensä uhanalaisten eläinten perintötekijöitä, jotka antavat heille supervoimat. Uusien kykyjensä avulla Ichigo ja muut päättävät taistella maailmanvalloitusta suunnittelevia avaruusolentoja vastaan.

Tokyo Mew Mew à la Mode

Tekijä: Mia Ikumi
Genre: shojo, toiminta, taikatyttö
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2006–2007
Osat: 2/2



Tarina:

Avaruusolennot on kukistettu ja rauha palannut Maahan, mutta samalla salaperäinen St. Rose Crusades -järjestö punoo juoniaan. Tähän uuteen seikkailuun tempaistaan myös vasta koulunsa aloittanut Berry-tyttö.

Trinity Blood

Tekijä: Kiyoyasu Kiyoyasu, Thores Shibamoto
Genre: draama, toiminta, fantasia
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2008–
Osat: 17/?

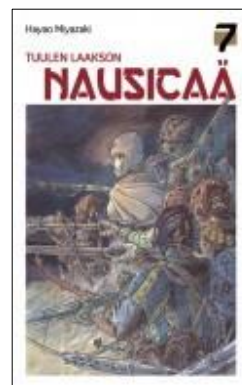
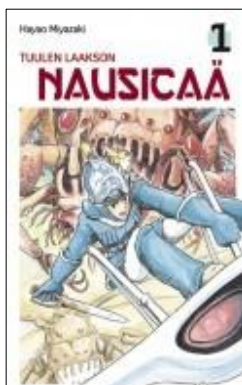


Tarina:

On kulunut 900 vuotta suuresta tuhosta, ja maailma on jakautunut ihmisten ja vampyyrien hallitsemiin osiin, joiden välillä vallitsee kylmä sota. Vatikaanin tiedustelupalvelun agentti isä Abel tovereineen yrittää estää kylmän sodan leimahtamisen liekkeihin, mutta kummankin osapuolen riveissä on niitä jotka eivät tahdo rauhaa.

Tuulen Laakson Nausicaä

Tekijä: Hayao Miyazaki
Genre: fantasia, scifi, draama,
maailmanlopun jälkeinen
Julkaisija: Sangatsu Manga
Julkaistu: 2008–2010
Osat: 7/7



Tarina:

Kaukaisessa tulevaisuudessa ihmiskunnan rippeitä uhkaavat niin keskinäiset taistelut ja jättimäiset hyönteiset, kuin alati leviävä, valtaviin sienten muodostama myrkyllinen metsä. Suurvaltojen välisten kahnauksen välissä on pieni Tuulen Laakso ja sen urhea, rauhaa tahtova prinsessa, Nausicaä.

Weed

Tekijä: Yoshihiro Takahashi
Genre: seikkailu, toiminta, draama
Julkaisija: Punainen
jätkiläinen
Julkaistu: 2011–
Osat: 48/60



Tarina:

Hopeanuolen jatko-osa. Weed on pieni mutta rohkea koiranpentu, joka lähtee äitinsä kuoltua Ouun etsimään legendaarista isäänsä Giniä. Apunaan Weedillä on pelkurimainen, mutta pohjimiltaan hyväsydäminen GB sekä vanha ja viisas Smith.

All You Need Is Kill

Tekijä: Hiroshi Sakurazaka,
Takeshi Obata
Genre: toiminta, scifi
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2015
Osat: 2/2



Tarina:

Ihmiskunta on vuosia sotinut avaruudesta saapuneita hyökkääjiä, mimeettejä, vastaan. Nuori Keiji värväytyy Japanin puolustusjoukkoihin ja kuolee ensimmäisessä taistelussaan – mutta herää sitten taistelua edeltävänä aamuna omissa punkkassaan! Ja se tapahtuu uudestaan, ja uudestaan, ja uudestaan...

Aron morsiamet

Tekijä: Kaoru Mori
Genre: draama, historiallinen, romanssi
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2014–
Osat: 7/Sarja jatkuu



Tarina:

Tervetuloa 1800-luvun Keski-Aasiaan, missä seurataan aluksi vastaanaineen Amiran ja hänen uuden perheensä elämää, mutta mistä pian matkataan tapaamaan monia muitakin morsioita. Mielenkiintoinen katselmus sen ajan keskiaasialaisten elämään ja tapoihin.

Black Lagoon

Tekijä: Rei Hiroe
Genre: toiminta, rikos, seinen, draama
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2009–
Osat: 9/sarja on tauolla



Tarina:

Rokuro Okajima oli ihan tavallinen japanilainen valkokaulustyöläinen – kunnes hän kesken työtehtävän Etelä-Kiinan merellä tulee Black Lagoon -merirosvoryhmän kaappaamaksi ja päätyy lopulta työskentelemään heille. Nyt Rokuro "Rock" Okajiman on osa Roanapurin kaupungin alamaailmaa, missä liikkuvat niin venäjän mafia, triadit kuin kolumbialaiset huumekartellit.

Deadman Wonderland

Tekijä: Jinsei Kataoka, Kazuma Kondou
Genre: toiminta, kauhu, scifi
Julkaisija: Ivrea
Julkaistu: 2014–
Osat: 9/13



Tarina:

Kymmenen vuotta sitten hirmuinen maanjäristys upotti suuren osan Tokiosta mereen. Yksi henkilöjääneistä on Ganta Igarashi, joka lavastetaan syylliseksi oman luokkansa murhaan. Ganta tuomitaan kuolemaan, ja hän joutuu karmivaan Deadman Wonderlandiin, joka on puoliksi vankila, puoliksi huvipuisto, missä tuomitut joutuvat henkensä kaupalla huvittamaan turisteista koostuvaa yleisöä.

Gunnm

Tekijä: Yukito Kishiro
Genre: toiminta, scifi, kyberpunk
Julkaisija: Punainen
jättiläinen
Julkaistu: 2006–2007
Osat: 9/9



Tarina:

2500-luvulla, lahjakas kyberneetikko Ido Daisuke löytää Rautakaupungin kaatopaikalta kyborgin pään. Hän nimeää kyborgin Gallyksi ja rakentaa tälle kehon. Gally on kaunis, mutta täydellisen tietämätön aiemmasta elämästään. Saatuaan kuitenkin tietää, että Daisuke on palkkionmetsästäjä, hän päättää auttaa tätä työssään.

Hellsing

Tekijä: Kohta Hirano
Genre: seinen, toiminta, kauhu, draama,
fantasia
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2008–2010
Osat: 10/10



Tarina:

Hellsing-järjestö on Britannian salainen ase taistelussa vampyyrejä ja muita hirviöitä vastaan. Tässä taistelussa Hellsing-järjestön oma paras ase on vampyyri Alucard, joka todella nauttii työstään.

Mirai Nikki

Tekijä: Sakae Esuno
Genre: toiminta, romanssi,
psykologinen trilleri
Julkaisija: Ivrea
Julkaistu: 2014–2015
Osat: 12/12



Tarina:

Yukiteru Amano on yksin viihtyvä nuori, joka haluaisi vain kirjoittaa päiväkirjaansa ja viettää aikaa mielikuvitusystävänsä, ajan ja paikan jumalan, Deus Ex Machinan kanssa. Pian Yukiterulle kuitenkin selviää, että Deus onkin todellinen ja hänet tempaistaan mukaan peliin yhdentoista muun kanssa. Tässä pelissä kilpailijoiden on tapettava toisensa 90 päivän sisällä hyödyntäen omaa tulevaisuuspäiväkirjaansa, joka kertoo tulevaisuuden. Voittaja saa palkinnokseen Deusin jumalalliset voimat. Yukiterun selviytymistä sekoittaa vielä yksi pelin osanottajista, outo tyttö Yuno Gasai, joka on erittäin kiinnostunut hänestä...

Nana

Tekijä: Ai Yazawa
Genre: draama, romanssi, slice of life,
musiikki
Julkaisija: Egmont
Julkaistu: 2008–2011
Osat: 21/Sarja jatkuu (julkaisu Suomessa
lopetettu)



Tarina:

Pikkukaupungista kotoisin oleva Nana Komatsu muuttaa Tokioon paikkailemaan särkynyttä sydäntään ja etsimään paikkaansa maailmassa. Siellä hän tapaa punkbändiin kuuluvan, vauhdikkaan rokkarityön, jonka nimi myös on Nana. Kahden hyvin erilaisen tytön ystävyys alkaa.

Pet Shop of Horrors

Tekijä: Matsuri Akino
Genre: kauhu, mysteeri
Julkaisija: Pauna Media Group
Julkaistu: 2008–2009
Osat: 5/10 (julkaisu Suomessa lopetettu)



Tarina:

Tervetuloa Count D:n lemmikkieläinkauppaan, josta voit ostaa toiveita ja unelmia myyttisten eläinhahmojen muodossa, kunhan hinta vain on sopiva. Ostajan on tiukasti noudatettava ostohetkellä annettuja sääntöjä, sillä niiden rikkominen voi koitua kuolemaksi tai saada aikaan jotain vielä pahempaa.

Planetes

Tekijä: Makoto Yukimura
Genre: scifi, draama
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2011–2012
Osat: 4/4



Tarina:

Miltä tuntuu viettää suurin osa elämästään avaruudessa? Tähän kysymykseen voivat vastata avaruuden roskakuskit, jotka pitkien avaruudessa vietettävien vuosien aikana joutuvat kohtaamaan niin itsensä kuin menneisyytensä.

Resident Evil Marhawa Desire

Tekijä: Naoki Serizawa
Genre: kauhu, toiminta
Julkaisija: Punainen jättiläinen
Julkaistu: 2014–
Osat: 5/Sarja jatkuu



Tarina:

Professori Doug Wrightin erikoistumisala ovat bioterrorismi ja kemiallinen sodankäynti. Eräänä päivänä hän saa entiseltä rakastetultaan kirjeen, jossa häntä pyydetään rientämään apuun: eristäytyneessä koulussa on valloillaan virus, jonka oireet ovat kauhistuttavat! Doug päättää lähteä tutkimaan asiaa ja ottaa mukaansa patalaiskan veljenpoikansa Rickyn.

Manga sijoittuu Resident Evil -pelisarjan maailmaan.

Vagabond

Tekijä: Takehiko Inoue
Genre: seikkailu, historiallinen, toiminta
Julkaisija: Ivrea
Julkaistu: 2008–2010
Osat: 9/Sarja jatkuu (sarjan julkaisu Suomessa lopetettu)



Tarina:

Vagabond kertoo Musashi Miyamoton, Japanin kuuluisimman miekkailijan ja miekkailutekniikoiden kehittäjän, tarinan.

Takezo on väkivaltainen ja vihainen nuori, joka selviää verisestä Segiharan taistelusta ja päättää muuttaa elämänsä suunnan Takuan-nimisen munkin ansiosta. Hän ottaa nimekseen Musashi, tähtäimenään nousta Japanin parhaaksi miekkamieheksi.

Vampire Hunter D

Tekijä: Hideyuki Kikuchi

Genre: tieteisfantasia, toiminta

Julkaisija: Punainen jättiläinen

Julkaistu: 2007–2009

Osat: 3/3



Tarina:

On vuosi 12 090 ja ihmiskunta on tuhon ja sotien saatoksena taantunut keski-aikaisiksi yhteiskunniksi, joita vampyyrit hallitsevat. Ihmisten ainoa toivo ovat vampyyrintappajat, joista taitavin on salaperäinen D.