

Animeeffekten



- HVORDAN HAR ANIMEINTERESSERT UNGDOM
I NORGE BLITT PÅVIRKET AV INTERESSEN SIN?



VENNESLA
videregående skole

HOLBERGPRISEN I SKOLEN 2008

THOMAS MOEN - JIM KENNETH FINSTAD - ERIK BERNTSEN

Forord

Forskningen som foreligger i denne publikasjonen inngår i prosjektet "Holbergprisen i skolen 2008". Prosjektet kom i stand som følge av et krav fra skolen. Forskningsutvalget består av Thomas Moen, Jim Kenneth Finstad og Erik Berntsen.

Vi ønsker først og fremst å takke Ole Riis, Birger Haugstad og Anette Lunde for faglig veiledning og moralsk støtte under hele prosjektets gang. Videre ønsker vi å takke Benjamin Krause, grunnlegger av Animenord og arrangør av "Gathering of Animenord", uten hvis assistanse denne forskningen ikke kunne ha funnet sted. Vi sender også våre takker til hjelpelige deltakere på "Gathering of Animenord": UberVoff, Kyoko93, Zyp, Koness, Papaya, Gomfs, Helene_puzen, Neko-mimi, Zacrycoz, Panicroses og Thomas. Vi vil også takke Jone Nyborg og Egil Steinsland for lån av uunnværlig teknisk utstyr.

Arbeidsbelastningen har vært skrekkelig, med flere søvnløse netter og hektiske "ferier". Dette har tidvis ført til aggresjon og konflikter innad i gruppa, og vi er skuffet over hvor lite skolen har tatt hensyn til at vi har jobbet med dette prosjektet. Dette har derimot ikke påvirket prosjektets resultat, da fortvilelsen først inntraff etter at all empiri var samlet inn.

Vennesla 29.10.2008

Jim Kenneth Finstad

Thomas A. Moen

Erik Berntsen

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	1
2. Problemstilling	2
2.1 Bakgrunn	2
2.2 Teoretisk plassering	2
3. Sammendrag	4
4. Animebegrepet	5
5. Hypoteser	6
6. Observasjoner	7
6.1 Klesstil	7
6.2 Språk	7
6.3 Musikk	8
6.4 Syn på Japan	8
6.5 Miljø	8
6.6 Paralleller til religion	9
7. Analyse	10
7.1 Oppførsel og klesstil	10
7.2 Språk	10
7.3 Musikk	11
7.4 Syn på Japan	11
7.5 Miljø	11
7.6 Paralleller til religion	12
8. Gyldighet og metode	14
8.1 Feilkilder	14
9. Konklusjon	16
Vedlegg	I
Kildehenvisning	I
Intervjumul	I
Intervjuene	II
Blogg	II

1. Innledning

Vi ønsker å undersøke hvordan animeinteressert ungdom i Norge har blitt påvirket av interessen sin, og i hvor stor grad de har blitt påvirket. Vi ønsker også å se om det er mulig å trekke noen paralleller til religion. Forskningsutvalget består av en som selv er animeinteressert, en som kjenner til anime og vet hva det er, og en som ikke er interessert i anime overhodet. Vi vil derfor kunne klare å se situasjonene som oppstår fra tre ulike synsvinkler.

For å finne svar på problemstillingen vår vil vi delta på et animetreff: "Gathering of Animenord" (heretter referert til som GoA). Animenord er et av Norges største animeorienterte forum, med 1870 registrerte medlemmer, hvorav omtrent 200 er aktive. Animenord ble startet i 2005, og har siden den gang hatt en solid vekst i både innhold og brukere. GoA ble for første gang gjennomført i 2006, og har siden da vært et årlig arrangement, hvor Animenords medlemmer møtes for å sosialisere med hverandre. GoAs program er utrettet av Animenords administrasjon, og består av aktiviteter som videospillturneringer, spørrekonkurranser og anime på storskjerm. I år er det 28 påmeldte, og vi skal tilbringe en helg sammen med dem. Vi skal overnatte på lokalet og delta på alle arrangementene gjennom treffets gang, og på den måten foreta et grundig deltagende observerende forskningsopplegg. Vi håper med dette å komme nærmere inn på enhetene, og observere dem i deres eget miljø. For å kartlegge enhetenes individuelle påvirkning skal vi dessuten foreta flere forhåndsavtalte kvalitative intervju.

Anime

Ordet "anime" kommer av "animation", og er det japanske ordet for "tegnefilm"

2. Problemstilling

På hvilke måter og i hvor stor grad har animeinteressert ungdom i Norge blitt påvirket av interessen sin?

2.1 Bakgrunn

Pokémon. Alle som vokste opp på 90-tallet, eller som kjenner noen som vokste opp på 90-tallet, kjenner til Pokémon. Det fantes i alle mulige varianter – spill på Gameboy, samlekort, klistremerker, samlefigurer, bamser, godteri, klær, sengesett – hvor enn man så, var det Pokémon. Men det som startet Pokémonfeberen i Norge, var TV-serien på TV2 lørdag og søndag morgen. Svært mange barn ble oppslukt av dette nye fenomenet, og det skulle bli en mani som kom til å vare i flere år.

Ukjent for mange er derimot at Pokémon-TV-serien ikke bare er en vanlig *tegnefilm*, og det er kanskje nettopp derfor mange barn ble så fenget av det. Pokémon-TV-serien er nemlig en *anime*; en japansk tegnefilm. Anime skiller seg fra vestlig tegnefilm på flere måter: Først og fremst er anime ikke bare for barn. Tegnefilm blir i Norge sett på som et moraliserende medium for barn. Anime er ikke slik; det finnes animeer for alle målgrupper. Det finnes et vanvittig mangfold av animeer, både for barn, ungdom og voksne, for menn og for kvinner. Anime er i Japan et høyt respektert medium, på lik linje med live-action serier¹; mange live-action serier er faktisk basert på animeer. Anime har i de siste årene fått stadig større oppslutning også i land utenfor Japan, som USA og Tyskland, og har nå en enorm tilhengerskare globalt.

Pokémonfeberen i Norge viste oss at anime kan ha en kraftig innvirkning på folk som kommer i kontakt med det. Men for de fleste, stoppet det der; mange var ikke en gang klar over at Pokémon er anime. Men det finnes de som merket forskjellen, de som ble fascinert av mediet, og ikke bare serien, og som tok steget videre til andre animeer. Mange av disse har igjen sluttet seg til det allerede eksisterende, dog lite oppsluttede miljøet av animeinteresserte i Norge.

Vi ønsker å finne ut mer om menneskene i dette miljøet.

2.2 Teoretisk plassering

Forskningsutvalget kjenner ikke til og har ikke lyktes i å spore opp noen grundig forskning på dette området, verken i inn- eller utland. Vi har kommet over enkelte diskusjoner og artikler på internett, men ikke noe som kan kvalifiseres som nøyaktig og troverdig forskning. Selv dette har også i all

¹ Serier med menneskelige skuespillere filmet med videokamera.

hovedsakelighet vært på engelsk, så vi må konkludere med at effekten anime har på ungdom er et rimelig utforsket tema, spesielt her i Norge.

Selv om det er utført lite forskning på effekten anime kan ha på ungdom, har det blitt gjort mye forskning på hvordan ungdom blir påvirket av andre medier, og da spesielt TV. Et tema innen dette det er blitt forsket mye på er hvordan ungdom og barn blir påvirket av vold de ser på TV.

Undersøkelser utført i USA viser blant annet at menn som har sett mye på voldelige tv-serier i yngre alder har større sannsynlighet for å utøve vold i dagliglivet sammenlignet med andre, og at kvinner med samme TV-vaner sannsynlig kommer til å bruke voldelige metoder for å løse konflikter.²

Engelske forskere har også opplevd lignende resultater, der de så tydelige sammenhenger mellom mengden medie vold barn blir utsatt for, og hvor aggressiv deres oppførsel er.³ Det finnes også norsk forskning som omhandler mediens rolle i samfunnet, for eksempel det teoretiske essayet "Mediekultur, mediasamfunn" av Jostein Gripsrud, hvor han blant annet forteller at "... Mediene er med på å definere virkeligheten rundt oss, og dermed er de med på å definere oss." Trine Næss, student i mediekunnskap ved Høyskolen i Vestfold, skriver også i en forskningsrapport om ungdom og mediepåvirkning at "... I et samspill med omgivelsene viser det seg at mediene har en klar innvirkning på de overfladiske områdene i ungdomskulturen, som f. eks moter, musikksmak og ytre adferdsformer som kroppsspråk og språkbruk. Mediene er en viktig kilde til friheten til å kunne velge og de gir ungdommen mange mulige konstruksjoner via de forskjellige livsstilene som presenteres. De unge blir informert gjennom media og har muligheten til å ta del i "livsstils -pakker" som i stor grad er pakket av mediene rundt dem." Tidligere forskning tyder altså på at barn og ungdom blir påvirket av mediene i stor grad.

Selv om det er blitt utført mye forskning om hvordan forskjellige medier kan påvirke barn og unge, har vi ikke lyktes i å finne noen seriøs forskning om hvordan *anime* kan påvirke ungdom, og vi i forskningsutvalget føler derfor at forskningen som foreligger i denne publikasjonen er med på å utfylle forskningen som allerede foreligger om mediens virkning på barn og unge.

² <http://www.forskning.no/artikler/2003/mars/1047045005.02>

³ <http://www.forskning.no/artikler/2005/februar/1108733207.55>

3. Sammendrag

For å finne ut på hvilke måter og i hvor stor grad unge tilhengere av japansk tegnefilm i Norge er blitt påvirket av interessen sin, tilbrakte vi en helg på et treff hvor omtrent 30 slike tilhengere samlet seg. Spesielt jentene på treffet oppfattet vi som yngre enn deres egentlige alder, både på grunn av den noe barnslige måten de oppførte seg på og de klærne de gikk med (skoleuniformer, hushjelp-kostymer, katteører og lignende). Dette kommer av at unge og naive jenter blir idealisert i japansk tegnefilm, og at disse jentene kler seg etter disse idealene. De kler seg derimot bare slik når de er i samlag med andre tilhengere av japansk tegnefilm, og ikke i sine daglige liv. Deres tale var i liten grad påvirket av det japanske språket, til tross for at flere av dem kunne japansk. De hørte hovedsakelig på japansk musikk, og delte en felles fascinasjon av japansk kultur og det japanske språket. Alle hadde snakket med hverandre daglig over internett, og de kjente dermed hverandre selv om få av dem hadde møtt hverandre ansikt til ansikt. Samholdet var veldig sterkt på treffet, og vi opplevde en nærmest søskenlig omsorg blant dem. De fortalte selv at fellesskapet deres er en egen kultur, og at de er utvalgte mennesker som kan møtes og snakke noe som de fleste andre ikke vet hva er. I motsetning til hva vi opprinnelig trodde var det ikke interessen deres i seg selv som var viktigst for dem, men derimot fellesskapet som fulgte med den. Samholdet deres var så sterkt at det nærmest kunne oppleves som en religion. Det var riktignok ingen gudetro involvert, men gjennom interessen sin dannet de et fellesskap hvor alle opplevde tilhørighet, de hadde en felles lære og materiale som de oppfattet på andre måter enn en utenforstående ville gjort, og det å se på japansk tegnefilm kan fungere som et ritual hvor de tilegner seg opplevelser utenforstående ikke kjenner til. Unge tilhengere av japansk tegnefilm i Norge har blitt påvirket på flere måter i ganske stor grad, men alt i alt var det fellesskapet og vennskapet dette førte med seg, og ikke deres individuelle opplevelser, som stod sterkest blant dem.

4. Animebegrepet

Ordet "anime" kommer av "animation", og er det japanske ordet for "tegnefilm". På japansk dekker begrepet alle typer tegnefilm, men i vestlig kultur bruker man ordet når man refererer til japansk tegnefilm. Japansk tegnefilm skiller seg fra vestlig tegnefilm på mange måter, og det er derfor tilhengere selv bruker begrepet *anime* fremfor *japansk tegnefilm*. Den mest vesentlige forskjellen er at anime ikke bare er for barn, i motsetning til i vestlig kultur, hvor tegnefilm mer eller mindre er synonymt med *Barne-TV*. Anime er i Japan et høyt respektert medium, og det finnes et mangfold av animeer. I Japan ser både menn og kvinner i alle aldre på anime; Det finnes moraliserende animeer for barn, actionspekkede animeer for ungdom så vel som psykologiske serier for voksne.

En vanlig feiloppfattning er at anime er en *sjanger*, hvilket det ikke er. Anime er et *medium*, som igjen kan deles inn i mangfoldige sjangre. Anime deles inn i hovedsjangre – som for eksempel *shōnen* (anime for gutter), *shōjo* (anime for jenter), *seinen* (anime for eldre ungdom og voksne) og *hentai* (pornografisk anime) – og i undersjangre, som for eksempel *romantikk*, *slice-of-life*, *mahō shōjo* ("magisk jente", handler om jenter med superkrefter), *mecha* (handler om roboter), *harem* (har én gutt og mange pene jenter i hovedrollene) og *ecchi* ("pervers", seksuelt hintende serier uten nakenhet). Anime tar ofte opp flere seriøse tema enn hva man er vant med i vestlig tegnefilm. Det er for eksempel ikke uvanlig at hovedpersoner dør, selv i animeer for barn. Selvmordstanker, psykologiske traumer, familiekonflikter og homofili er heller ikke uvanlige tema i anime. Typisk for anime er at heltene sjelden er fullstendig gode, og skurkene sjelden fullstendig onde. De har heller ikke like kraftig selvtillit som typiske helter i vestlig tegnefilm har. Dette skyldes kulturelle forskjeller; USA bygger på verdier som selvsikkerhet, selvtillit og individualitet. Disse verdiene finner vi som regel ikke hos animehelter; i Japan står familien sentralt, og det er japanske verdier, som det å være arbeidsom, lojal og ydmyk, som gjenspeiles i heltene i anime. Anime henter ofte inspirasjon fra hinduisme, buddhisme og østasiatisk folketro, noe som kan virke fremmedgjørende på folk som har liten innsikt i disse emnene. Jo mer man kan om Japan og landets verdier, kultur, historie, folketro og religion, jo bedre grunnlag har man for å forstå anime.



Anime tar ofte opp mer alvorlige tema enn vestlig tegnefilm

Anime er i Japan det ledende underholdningsmediet på TV, slik amerikanske populærserier er her i Norge. Ikke alle animeer er serier; det finnes helaftens animefilmer, som ofte blir vist på kino, og så solgt på DVD senere. Animeserier som blir sendt på TV blir også gitt ut på DVD i ettetid. Det finnes dessuten også animeserier som aldri blir vist på TV, og som bare blir sluppet på DVD. En slik anime kalles en OVA, en *Original Video Animation*.

De siste årene har anime for alvor begynt å bre seg også utenfor Japan; hovedsakelig i USA, men også i noen Europeiske land som for eksempel Tyskland, er anime svært populært. I USA er anime på vei til å bli allment akseptert, og får stadig større oppslutning. Store deler av programmet til den amerikanske barnekanalen *Cartoon Network* består av anime, og de sender nå også animeer for eldre barn på kveldstid. Foruten dette blir stadig flere animeer gitt ut på DVD og vist på kino i USA.

I Norge har ingen lignende utvikling funnet sted. Vi hadde en periode der animeen *Pokémon* var vanvittig populær, men etter dette døde interessen ut. Dette kan muligens skyldes at ingen TV-selskaper valgte å følge opp og for alvor satse videre på anime. Det finnes derimot nettverk av animeinteresserte også i Norge. Størst er Japani og Animenord, to internettforum, hver med flere tusen medlemmer. Hvert år siden 2006 blir det dessuten arrangert en egen animemesse i Oslo, *Desucon* – en sponset konvensjon med over 1000 besøkende. Så selv om mange ikke er klar over det, får anime stadig større oppslutning, også i Norge.

5. Hypoteser

Animeinteresserte mennesker forguder Japan

De kopierer animekarakterers utseende i sin daglige mote

De bruker særegne slanguttrykk de har hørt i anime

De hører mye på Japansk musikk

Animenords medlemmer ble medlem for å treffe andre likesinnede

Animeinteresserte opplever anime som en form for religion

6. Observasjoner

6.1 Klesstil

Allerede første kvelden ble denne hypotesen styrket; under åpningsseremonien fremførte tre jenter en dans fra en anime, utkledd som karakterer fra den animeen dansen var hentet fra. Jenten som viste oss rundt i lokalet var dessuten kledd i et karakteristisk hushjelpkostyme ofte sett i animeer. Foruten dette kledde en annen jente seg i japansk skoleuniform med katteører på hodet, og bar rundt på en bamse fra en anime, i tillegg til at flere andre på treffet, jenter som gutter, viste seg stolt frem i animeorienterte kostymer

Hypotesen vår om animeinteressertes klesmote ble derimot svekket under intervjuene, hvor det kom frem at de kun kledde seg ut ved animeorienterte sammenhenger, og at noen av dem har det som hobby å stille opp som forskjellige animekarakterer under forskjellige arrangementer. Den daglige klesmoten deres mente de ikke var påvirket av anime på noen måte.



6.2 Språk

Særegne uttrykk fra anime hørte vi lite til under GoA. Det var et par japanske ytringer i ny og ne; en utålmodig sjel ropte for eksempel "hajimaru!", som er japansk og betyr "start", da en konkurranse stod for dør. Under intervjuene svarte alle at dagligtalen deres ikke var påvirket av anime og det japanske språket. Én av dem nevnte derimot at han av og til svarer telefonsamtaler med "moshimoshi?", som er en japansk måte å svare i telefonen på. Han presiserte videre at dette er noe han sier helt tilfeldig, selv til personer som ikke selv er interessert i anime eller japansk kultur.

Foruten dette viste det seg også at de fleste opplever japansk tale i anime og japanske videospill som overlegen i forhold til engelsk; på de spillene de spilte som tillot det, benyttet de seg av japansk tale og lydspor. Dessuten spilte de spill som var importert⁴ fra japan, hvor menyene og alt var på japansk.

⁴ Å importere et spill vil si å kjøpe et spill utenfor ens egen region

Et av de større innslagene på treffet var en fan-dubbing⁵ av første episode av Pokémon, hvor to av Animenords medlemmer stod for alt av tale, bakgrunnsmusikk og lydeffekter. Dette gjorde de som en latterliggjøring av de mangelfulle dubbingene funnet i anime; de forklarte at de ikke foretrekker japansk tale fremfor engelsk på grunn av språket i seg selv, men fordi engelske stemmeaktører ikke klarer å gjenskape originalversjonen på en representativ måte, både innholdsmessig og stemningsmessig. Pokémondubben ble gjennomført for å bevise at selv de kunne produsere en bedre dub enn de man vanligvis finner i anime.

6.3 Musikk

Selv om det ble spilt lite musikk på lokalet, kom det tydelig fram at mange var svært opptatt av japansk musikk. Samtlige av intervjuobjektene våre svarte at de hovedsakelig hørte på musikk fra animeserier og annen japansk musikk, mens noen gikk så langt som å si at de utelukkende hører på slik musikk. Dette kom enda sterkere frem da flere av deltakerne spilte et rytmespill, hvor det ble spilt utelukkende animemusikk.

6.4 Syn på Japan

Under observasjonene kom det tydelig fram at gjengen på GoA delte en felles fascinasjon av Japan. Dette ble videre styrket under intervjuene. De fleste var enige i at Japan er *drømmelandet*, et land de svært gjerne vil reise til eller tilbake til. De fleste svarte at de liker japansk kultur siden den er så spennende og annerledes enn det de opplever i sitt daglige liv, mens én svarte at han ser på Japan som "et galt land fullt av artige mennesker". En som hadde vært i Japan samme sommer, svarte at det var et kjempekoselig land hvor han trivdes veldig godt. Når vi spurte ham om Japan var slik det blir fremstilt i animeer, svarte han at "det kan ikke sammenlignes akkurat, men det hadde jeg ikke forventet heller." Han svarte derimot at han hadde hatt det svært gøy der, og at han definitivt skulle reise tilbake igjen.

6.5 Miljø

Samholdet i gjengen på GoA var meget sterkt, og det virket som om mange kjente hverandre fra før. Det viste seg at selv om de fleste ikke hadde møtt hverandre før, hadde de snakket sammen daglig på forumet, og at de dermed kjente hverandre, bare ikke fjesene til hverandre. Vi opplevde et sterkt vennskap blant alle på treffet, hvor alle var vennlige og omsorgsulle overfor hverandre. Det var faktisk to individer på treffet vi hele tiden antok var søsken, men etter hvert kom det fram at disse faktisk kom fra helt forskjellige deler av landet og bare hadde truffet hverandre et par ganger før. Det var altså en overraskende omsorg mellom deltagerne på GoA. En av dem vi intervjuet forklarte at de

⁵ Erstatning av talespor gjennomført av ikke-betalte personer eller instanser

var ”de utvalgte som kunne komme og snakke om anime”. En annen forklarte at han hadde reist både til Japan og England sammen med folk han hadde blitt kjent med gjennom Animenord. Når vi spurte dem hvordan de tror livet deres ville vært om de aldri hadde blitt interessert i anime, svarte samtlige umiddelbart at de ville mistet mange venner. Mange av dem som var på GoA hadde vært medlemmer av Animenord siden forumets begynnelse, mens andre hadde blitt introdusert for internettsiden enten gjennom venner, eller gjennom individuell søken etter likesinnede.



Vi opplevde et sterkt samhold blant deltakerne på GoA

6.6 Paralleller til religion

Vi fant tydelige paralleller til religion. Dette blir diskutert under 7.6.

7. Analyse

7.1 Oppførsel og klesstil

Forskningsutvalgets ikke-animeinteresserte medlem merket seg at måten mange av jentene oppførte seg og kledde seg på fikk dem til å virke mye yngre enn deres egentlige alder. En situasjon han merket dette sterkt var når en gutt på treffet hadde tatt bamsen til en av jentene, og holdt den opp utenfor jentens vertikale rekkevidde. Jenten ble da fortvilet og hoppet opp for å få tak i bamsen sin, hvilket hun ikke klarte, som igjen gjorde at hun ble fortvilet og helt på gråten. Forskningsutvalgets ikke-animeinteresserte



Jentene kunne virke yngre enn deres egentlige alder

medlem har aldri sett en 16 år gammel jente oppføre seg på dette viset før. Her kan vi derimot trekke linjer til både anime og japansk kultur, hvor jenter som er uskyldige, naive, godtroende og "ubesudlet", blir idealisert og forherliget. Det kan tenkes at mange av jentene tar til seg de idealene de opplever i anime, og at de handler etter disse idealene når de er sammen med andre med samme interesse. Dette kan også være grunnen til at forskningsutvalgets animeinteresserte medlem ikke reagerte på jentenes oppførsel. Deres daglige mote er ikke påvirket av anime, men når de er i lag med andre animeinteresserte, liker de å kle seg ut på en måte som gjenspeiler animeinteressen deres.

7.2 Språk

Vi la merke til at alle på treffet hadde utviklet en sterk forkjærlighet for det japanske språket. På alle spillene som tillatte det, byttet de til japansk lydspor, slik at all tale i spillet ble japansk. Foruten dette spilte de også flere importerte spill, og dermed var både tale og tekst på japansk. Det viste seg at flere på treffet behersket det japanske språket i varierende grad; noen behersket japansk i stor grad og ville fungert godt i Japan, mens andre bare kunne et par gloser. Likevel hørte vi aldri noen som prøvde å holde samtaler på japansk. Dette får oss til å tro at de er fascinert av det japanske språket av andre grunner enn som en måte å kommunisere på. Vi opplevde at dette også stammer fra animeinteressen deres; over lengre tid er de blitt utsatt for japansk tale i animeene de har sett, og deres lidenskap for anime har på den måten blitt videreført til en lidenskap for det japanske språket. Gjennom lang tids utsettelse for anime har japansk tale blitt noe de opplever som fint og behagelig å høre, selv de som ikke kan japansk selv.

Det at en av dem vi intervjuet forteller at han svarer telefonen på japansk, kan bety flere ting. Det virker som om han ønsker å få det ut til folk at han er animeinteressert, og lede samtalen inn på anime. Hvis det er en ikke-animeinteressert som ringer, kan han bli forundret over responsen han får, og kanskje spør hva "moshimoshi" betyr. Da er samtalen inne på animeterritorium. Hvis det er en animeinteressert som ringer, vil responsen umiddelbart ringe en bjelle i hodet hans, og da er også denne samtalen inne på temaet anime. Vi skal være forsiktige med å anta denne personens hensikter ved å svare telefonen på japansk, men vi kan heller ikke utelukke noen muligheter.

7.3 Musikk

Samtliges musikksmak var dominert av japansk- og animemusikk. Mange hører mye på bakgrunns- musikk fra animeer; med alle animeer i Japan følger et eget OST⁶, som vanligvis kommer i salg etter animeene er ferdige. Hvis de har sett en anime de liker spesielt godt, kan bakgrunnsmusikken fra denne animeen på nytt vekke de gode følelsene de fikk da de så animeen, og dette kan oppleves som fint for dem. Alle animeer har dessuten egne låtfestede åpningssekvenser, og mange av dem blir introdusert for ny musikk på denne måten: "Etter at vi ble kjent med anime og slikt så har det liksom kommet med opening⁷ og ending⁸ til den og den animeen; 'den liker vi' og 'den liker vi', så finner du ut mer om den artisten, og så finner du andre artister som ligner; du utvikler liksom musikksmaken din når du ser på anime." (-Koness og Papaya)

Det virker som om de har utviklet en elskskap til det japanske språket; lidenskapen til anime har blitt videreført til en lidenskap for japansk tale, og dermed også japansk musikk.

7.4 Syn på Japan

Vi opplevde ikke at gjengen på GoA forgudet Japan i så stor grad som vi hadde forventet; vi opplevde deres forhold til Japan mer som en sterk fascinasjon enn en intens beundring. De liker Japan fordi det er et spennende og annerledes land, ikke fordi alt der er så mye bedre enn i vesten.

7.5 Miljø

Vi ble overrasket over det sterke samholdet på GoA. Det tette vennskapet og nærmest søskenlige omsorgen vi opplevde var noe vi absolutt ikke hadde forventet. Vi trodde det var selve animeinteressen som var det viktigst for dem, og at de deltok på GoA for å videreutvikle denne interessen. Tvert imot; det viste seg at det var det *motsatte* som var tilfellet – samholdet og det sosiale miljøet på Animenord er det som brenner sterkest i hjertene deres, mens anime i seg selv kommer i andre rekke. Vi hadde i forkant forventet at programmet hovedsakelig kom til å bestå av å

⁶ "Original soundtrack"

⁷ Låtfestede åpningssekvenser funnet i begynnelsen av animeepisoder

⁸ Låtfestede avslutningssekvenser funnet på slutten av animeepisoder

se anime på storskjerm, men det var overraskende lite av dette; mesteparten av tiden ble brukt på sosiale aktiviteter. Når vi spurte dem hvordan livene deres ville vært annerledes om de ikke hadde vært interessert i anime, forventet vi at de skulle svare at livene deres hadde vært kjedeligere og tristere uten anime. Det vi derimot fikk til svar i de fleste tilfellene, var at de hadde mistet mange gode venner. En av dem svarte faktisk at han antageligvis hadde funnet andre interesser, og blitt kjent med andre folk gjennom dem. For disse menneskene er altså anime først og fremst en måte å treffe likesinnede mennesker på, og det er *dette* som er det som er viktigst for dem; anime som tidsfordriv kommer i andre rekke.

7.6 Paralleller til religion

Ser vi på resultatene med en funksjonell religionsdefinisjon – en definisjon av religion ut i fra hva den gjør for folk – kan vi tydelig trekke mange paralleller til religion; mange av religionens funksjoner var å oppleve. Gjennom interessen sin har disse menneskene fått en tilhørighet; et *felleskap utenfor fellesskapet* hvor de føler seg hjemme og velkomne. De opplever seg selv som utvalgte mennesker, som kan møtes og snakke om noe de fleste *vanlige mennesker* ikke engang vet hva er, eller kan ta stilling til. Gjennom sin animeinteresse deler de en felles lære og har gjennomgått erfaringer de fleste ikke har, i tillegg til at de har materiell, som for eksempel kostymer og figurer, som de opplever på en helt annen måte en utenforstående ville gjort. Det å se på anime, både alene og i fellesskap, fungerer dessuten som et ritual som styrker alle de øvrige funksjonene. Vi ser at animeinteressen bidrar til å tilfredstille disse menneskenes behov for mening og sammenheng i tilværelsen, og gjør dem tryggere på sin egen identitet. En viktig del av interessen deres er de sosiale forholdene de har oppnådd gjennom den, noe som bidrar til å styrke både enkeltpersonens sosiale forhold, og det fellesskapet disse individene danner.

Forstår vi derimot religion substansielt – å ta utgangspunkt i religionens innhold og forsøker å slå fast hva det er som gjør den religiøs; ”møtet med det hellige” – kan vi ikke se fullt så mange sammenhenger mellom den norske animekulturen og religion. Ingen av enhetene følte noe hellig når de så på anime eller bedrev relaterte aktiviteter, og de oppfattet det ikke som noe *udagligdags* eller *oversanselig* som de forbinder med religion. Resultatet blir uansett at disse menneskene verken ser på anime i seg selv eller fellesskapet interessen deres har ført med seg som noe religiøst. Likevel kan vi trekke en god del paralleller mellom deres samhold og religion, og det kan se ut som det er religiøse tilstander i dette miljøet selv om de ikke selv er klar over det, spesielt når sett fra et funksjonelt synspunkt.

Dette ser vi tydeligere om vi ser litt nærmere på noen av religionenes syv dimensjoner. Det å se på anime eller bedrive relaterte aktiviteter som et fellesskap kan sees på som *riter*, altså den rituelle

religionsdimensjonen. Disse ritene bidrar til å styrke fellesskapet mellom disse menneskene og øker deres forståelse av sentrale emner innen animekultur. En animeinteressert vil også kunne oppfatte en spesiell anime på en helt annen måte og knytte følelser til den som en utenforstående ikke ville kunne relatere til. Dette er opplevelsesdimensjonen av religion. Det materiellet de har i form av kostymer, figurer, bøker, lære og særegne historier de blir kjent med gjennom anime kan dessuten knyttes opp mot de materielle og estetiske, fortellings- og læredimensjonene av religion. Aller mest kjenner vi igjen den sosiale dimensjonen i animekulturen. Anime brakte disse menneskene sammen i et fellesskap utenfor samfunnet som utenforstående kan ha vanskeligheter med å forstå, og dette skaper et sterkt samhold dem imellom.

Den norske animekulturen deler mange fellestrekk med religion, og man kan på flere måter oppfatte den som en form for religion. Disse menneskene ser derimot ikke selv på samholdet sitt som noen form for religion, og føler ikke noe religiøst eller hellig over det. Det faktum at de ikke selv oppfatter det som noe religiøst fjerner derimot ikke de klare parallellene vi kan trekke mellom animekulturen og religion.

8. Gyldighet og metode

Dette forskningsprosjektets empiri har i all hovedsak kommet av forskningsutvalgets deltakelse på Animenords årlige treff: Gathering of Animenord. Vi valgte denne fremgangsmåten fordi vi mente at personlighetene og tilstandene vi ville finne her ville være representative for mesteparten av Norges animeorienterte nettverk. På treffet kom vi i kontakt med mennesker fra hele landet hvis alder varierte fra 14-31 år, noe som er et veldig dekkende utvalg av animeinteresserte i Norges sosiale status. Det finnes selvsagt animetilhengere fra andre aldersgrupper, men oppslutningen er i aller høyeste grad konsentrert innen dette intervallet, og det var tross alt animeinteressert *ungdom* vi ønsket å finne ut mer om. Vi fant en stor grad av overensstemmelse og enighet blant enhetene rundt sentrale spørsmål, og ut i fra dette kan vi si at empirien er gjeldende for de aller fleste animeinteresserte i Norge som er en del av et større animeorientert nettverk. Merk at forskningen ikke nødvendigvis dekker animeinteresserte i Norge utenfor slike nettverk, ettersom resultatene våre viser at en av de mest betydelige påvirkningene blant animeinteressert ungdom i Norge er nettopp de sosiale kontaktene og fellesskapet som har kommet i stand gjennom deres interesse.

I dette forskningsprosjektet valgte vi å bruke en kvalitativ forskningsmetode med intervjuer og deltakende observasjon som fremgangsmåte for innsamling av empiri. Vi valgte selv å delta på GoAs arrangementer i håp om å komme nærmere inn på enhetene, slik at de ikke skulle oppleve ubehag ved at vi var tilstede. Ved å bli en av dem ville vi kunne observere dem nettopp slik de er når de kun er i samlag med andre animeinteresserte, uten å frykte at de ville skjule noe for oss.

Vi valgte kvalitativ forskningsmetode fremfor kvantitativ ettersom vi ville gå dypere inn i enkeltmenneskene og i miljøet i stedet for å ta for oss hele gruppen som en enhet. På denne måten får vi samlet inn mye informasjon om det som ligger i kjernen av problemstillingen, i stedet for det generelle inntrykket av omstendighetene vi ville sittet igjen med etter et kvantitativt forskningsopplegg. Dette var nødvendig for å få svar på vår problemstilling.

8.1 Feilkilder

Vi kan ikke utelukke mulige feil og mangler ved forskningen vår. Vi kan ikke vite sikkert om alle virkelig var så komfortable med å ha oss omkring som vi selv oppfattet. Vi kan derfor ikke være helt sikre på om alle slapp seg helt løs og oppførte seg slik de ville gjort om vi ikke hadde vært tilstede. Det var enkelte vi fikk bedre kontakt med enn andre, og vi fikk derfor ikke forsket like grundig på alle enhetene. Det kan tenkes at de vi ikke fikk så god kontakt med kan ha helt andre oppfatninger av sentrale emner vi forsket på, og denne eventuelle empiriens fravær kan ha preget resultatets gyldighet. Vi fikk derimot god kontakt med de fleste, og vi opplevde stor enighet blant dem om de

mest sentrale emnene. Vi mener derfor at det vi har kommet frem til er dekkende for de aller fleste enhetene. En annen feilkilde er at enhetene under intervjuene kan ha svart ut fra slik de *ønsker* å bli oppfattet, og dermed ikke svart helt ærlig på spørsmålene våre. Dette har vi derimot ingen mulighet for å undersøke nærmere.

Selv om vi mener et deltagende observerende forskningsopplegg ville være den beste metoden for vårt forskningsprosjekt, finnes det også ulemper ved denne metoden; vi kan tidvis ha blitt så oppslukt i det vi drev med at vi kan ha glemt å observere enhetene, eller vi kan ha blitt så integrert i fellesskapet at vi ikke har vært kritiske nok i observasjonene våre. Dette er også mulige feilkilder.

9. Konklusjon

Animeinteressert ungdom i Norge er blitt påvirket av interessen sin på mange måter. Mange liker å kle seg ut som animekarakterer ved animeorienterte arrangementer, men interessen deres har ikke påvirket deres daglige mote. Deres dagligtale er i liten grad påvirket av det japanske språket, til tross for at flere av dem kan japansk. Gjennom animeinteressen deres har de også utviklet en lidenskap for det japanske språket, og hører hovedsakelig på japansk musikk. Alle deler en sterk fascinasjon av Japan, og samtlige ønsker å reise eller reise tilbake dit. Alt dette er noe de er helt klare over selv; de forteller at de synes det er gøy å være annerledes, og at det er spennende å ha kunnskaper om og snakke om noe de fleste andre ikke vet hva er.

I motsetning til hva vi opprinnelig trodde er det ikke interessen deres i seg selv som er viktigst for dem, men derimot fellesskapet som følger med den. Samholdet deres er så sterkt at det nærmest kan oppleves som en religion; de forteller at fellesskapet deres er en egen kultur, og at de er utvalgte mennesker som kan møtes og snakke om interessen sin. Det er riktignok ingen gudetro involvert, men gjennom interessen deres danner de et fellesskap hvor alle opplever tilhørighet, de har en felles lære og materiale som de oppfatter på andre måter enn en utenforstående ville gjort, og det å se på anime kan fungere som et ritual hvor de tilegner seg opplevelser utenforstående ikke kjenner til. Animeinteressert ungdom i Norge er blitt påvirket av interessen sin på flere måter i ganske stor grad, men alt i alt er det fellesskapet og vennskapet animeinteressen har ført med seg, og ikke deres individuelle opplevelser, de opplever som viktigst.

Vedlegg

Kildehenvisning

Gripsrud, Jostein 2002: "Mediekultur, mediesamfunn"
Universitetsforlaget.

Næss, Trine 2004: "Jente 14 år/Ungdom, identitet og mediepåvirkning"
Høyskolen i Vestfold
<http://trimar.stud.hive.no/medkulsam/case.htm>

Spilde, Ingrid 2005: "Aggressiv av TV-vold?"
Forskning.no
<http://www.forskning.no/artikler/2005/februar/1108733207.55>

Spilde, Ingrid 2003: "Amerikanske forskere mener ban påvirkes av TV-vold"
Forskning.no
<http://www.forskning.no/artikler/2003/mars/1047045005.02>

Intervjumul

- Hva er anime?
- Hvordan ble du interessert i anime?
- Hva tenkte du da du så din første anime?
- Når gikk det opp for deg at du var en animefan?
- Hvor opptatt er du av anime i dag?
- Hva er det med anime som appellerer til deg?
- Liker du anime bedre enn for eksempel amerikanske TV-serier? Hvorfor?
- Når pleier du å se anime?
- Hva *føler* du når du ser anime? (glede, frihet, o.l?)
- Har anime (japansk) påvirket dagligtalen din? (slang, japanske uttrykk o.l)

- Har anime endret
 - Klesstilen din?
 - Musiksmaken din?
- Hva er dine tanker om Japan?
- Når og hvorfor ble du medlem av Animenord?
- Har du fått nye venner gjennom animeinteressen din?
- Hva synes vennene dine og familien din om at du ser på anime?
- Er det en spesiell anime, eventuell en spesiell scene, som har gjort spesielt kraftig inntrykk på deg?
- På hvilke måter tror du livet ditt ville vært annerledes dersom du ikke hadde vært interessert i anime?

Intervjuene

Vi gjennomførte to gruppeintervjuer, som begge ble dokumentert på video, og er tilgjengelige på følgende linker:

Intervju med Koness og Papaya:

http://www.dailymotion.com/animeeffekten/video/x785in_intervju_news

Intervju med Kyoko93, Ubervoff og Zyp:

http://www.dailymotion.com/animeeffekten/video/x786km_intervju2_news

Blogg

Vi har opprettet en egen blogg for prosjektet, hvor vi har loggført arbeidsprosessen. Her ligger dessuten en detaljert logg for hver dag på GoA, som vi skrev mens vi var på treffet. I tillegg har vi her lagt ut en omtrent 30 minutter lang presentasjonsvideo vi har laget for prosjektet.

<http://animeeffekten.blogspot.com/>