

Miten animefiguurien keräilijät suhtautuvat Ioliin

Julia Pösö

Kandidaatintutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2026

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Kandidaatintutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Julia Pösö

Miten animefiguurien keräilijät suhtautuvat loliin

Sivumäärä: 22

Abstract.

Anime-, manga- ja videopelien faniyhteisöissä on vuosikausien ajan käyty keskustelua lolihahmojen moraalisuudesta. Aiheesta on myös tehty tutkimusta, mutta ei erityisesti animefiguurien keräilijöiden näkökulmasta. Päätin lähteä tutkimaan animefiguuriyhteisön suhtautumista loliin, koska olen itse ollut mukana kyseisessä yhteisössä ja nähnyt, miten lolifiguureista keskustellaan ja jaetaan kuvia, usein sivuttaen kysymyksen siitä, onko hyväksyttävää, että lapsi- tai lapsen näköinen hahmo esitetään figuureissa usein seksuaalisessa sävyssä. Kysynkin siis tässä tutkielmassa, miten animefiguurien keräilijöiden yhteisö suhtautuu lolihahmoihin. Lisäksi pyrin selvittämään, miten yhteisön jäsenet perustelevat näkemyksensä, ja mistä nämä näkemykset perusteluineen voisivat olla peräisin. Aineistoni on peräisin MyFigureCollection-verkkosivuston keskustelupalstoilta. Aineistoni koostuu viidestä eri foorumijulkaisusta sekä niiden kommentteista. Analysoin aineistoa käyttäen lähiluvun menetelmää. Aineisto osoittaa, että yhteisön jäsenillä on hyvin eriäviä mielipiteitä lolista. Suurin osa hyväksyy lolihahmot yleisesti, mutta osa vetää rajan esimerkiksi seksuaalisävytteeseen tai ei-suostumukselliseen sisältöön. Valtaosa keskusteluun osallistuneista välttää omista näkemyksistään riippumatta muiden kiinnostuksen ja keräilyn kohteiden tuomitsemisen.

Avainsanat: Anime, manga, loli, faniyhteisöt, verkkotutkimus

Sisällys

1	JOHDANTO	4
1.1	Taustaa	4
1.2	Anime, loli ja fanservice	4
1.3	Animefiguurien keräily ja yhteisö sen ympärillä	7
1.4	Tutkimuksen tavoitteet	10
2	AINEISTO JA KIRJALLISUUS	12
2.1	Tutkimusaineisto ja analyysimenetelmät	12
2.2	Eettiset kysymykset	13
2.3	Aiempi tutkimus	13
3	ANALYYSI	15
3.1	Miten figuurien keräilijät itse määrittelevät lolin?	15
3.2	Yhteisön näkemykset lolista	16
4	LOPUKSI	20
	LÄHTEET	21
	Tutkimusaineisto	21
	Verkkoaineisto	21
	Kirjallisuus	21

1 Johdanto

1.1 Taustaa

Manga- ja animeteollisuus on suuri Japanissa ja jatkuvasti laajenemassa myös muualla maailmalla, etenkin animen johdosta.¹ Faniyhteisö on suuri ja aktiivinen ympäri maailmaa, myös Suomessa. Tästä kertoo esimerkiksi vuosi vuodelta suurenevat muun muassa mangan ja animen faneille suunnatut tapahtumat, kuten Tampere Kuplii ja Nippori, joissa olen itsekin ollut useampana vuotena mukana. Mediasta enemmän intohimoisille kuluttajille on näissä tapahtumissa sekä esimerkiksi verkossa tarjolla paljon erilaisia oheistuotteita, kuten tälle tutkielmalle keskeisiä figuureja.

Päätin lähteä tutkimaan mangan ja animen faniyhteisöön liittyvää aihetta omasta kiinnostuksesta mediaa kohtaan. Olen itse alkanut lukemaan mangaa yli kymmenen vuotta sitten, ja katsomaan animea pian sen jälkeen. Muutama vuosi sitten kiinnostuin myös animefiguureista, ja aloin hiljalleen myös itse keräillä niitä. Samalla aloin käyttämään MyFigureCollection -sivustoa, selaten siellä figuurien tietokantaa sekä käyttäjien julkaisemia kuvia figuureista. Tällä sivustolla aloin kiinnittää huomiota siihen, että lolihahmoja kuvaavista figuureista jaettiin kuvia ja keskusteltiin täysin normaalisti, vaikka kyseessä olisi ollut seksualisoitu hahmo. Ilmiö aiheutti kummastusta, ja päätin siksi lähteä nyt tutkimaan aihetta.

Mangan ja animen faniyhteisöissä on jo pitkään käyty keskustelua lolihahmoista ja siitä, onko niissä jotain ongelmallista, etenkin kun niitä seksualisoidaan. Aiheesta on tehty vähän tutkimusta, ja etenkin animefiguurien keräilijöiden näkökulmasta en ole löytänyt kirjallisuutta. Siksi päätin itse valita tämän tutkielman aiheeksi.

1.2 Anime, loli ja fanservice

Puhuessani animehahmoista tässä tutkielmassa tarkoitan hahmoja, joiden lähdemateriaalina toimii manga (japanilainen sarjakuva), anime (japanilainen animaatio), tai videopelit, joiden visuaalinen tyyli vastaa animessa ja mangassa esiintyvää tyyliä. Valtaosa kyseisestä mediasta on peräisin Japanista. Animehahmolle tyypillisiin visuaalisiin piirteisiin kuuluu muun muassa suuret silmät ja päät, ja räikeät, värikkäät hiukset (Kuva 1.).

¹ Norris, C. (2009).



Kuva 1.² Esimerkkejä animehahmojen ulkonäöstä. Ylävasemmalla Ichigo Kurosaki Bleach-animesta, yläoikealla Gon Freecs Hunter x Hunter -animesta, alavasemmalla Misato Katsuragi Neon Genesis Evangelion -animesta, ja alaoikealla Usagi Tsukino Sailor Moon -animesta.

Animehahmojen kanoninen³ ikä ei usein vastaa niiden ulkonäköä, mikä tekee loli- tai lapsihahmojen määrittämisestä välillä ongelmallista. Animessa esiintyy usein hahmoja, jotka ovat ihmisen näköisiä, mutta ovat todellisuudessa esimerkiksi taruolentoja, kuten vampyyreja tai lohikäärmeitä, tai niiden ja ihmisen välisiä hybridejä, jolloin ne eivät ikäänny ihmisten tavoin, ja voivat olla satoja tai jopa tuhansia vuosia vanhoja ja näyttää silti nuorilta. Kuva 2:ssa esiintyvä hahmo on tyypillinen esimerkki tästä.

² Kuvien lähteet: <https://practicaltyping.com/2020/03/02/bleach-ichigo-kurosaki-isfp/>
<https://fandomslang.car.blog/2019/03/26/character-analysis-gon-freecss%E2%82%AC/>
https://wiki.evageeks.org/Misato_Katsuragi
<https://www.spokesman.com/further-review/sailor-moon/>

³ Median tekijän varmistama tieto



Kuva 2.⁴ Kotobukiya-valmistajan figuuri Shinobu Oshinosta, vampyyrihahmosta, jonka ”fyysinen ikä” on 8 ja todellinen ikä on 598.⁵

Lolicon tai *roricon* on termi, jota käytetään animesta, mangasta ja videopeleistä, jotka sisältävät lapsihahmoja muun muassa seksuaalisissa konteksteissa⁶. Tällaisessa mediassa esiintyvät lolihahmot ovat keskeisiä tutkielmassa. Lolicon-termi on lyhenne *lolita complex* -ilmiöstä, jolla tarkoitetaan seksuaalista viehätystä lolihahmoja kohtaan. Nimitys pohjautuu Vladimir Nabokovin *Lolita*-romaaniiin, jossa keski-ikäinen miespäähenkilö obsessoituu 12-vuotiaaseen Doloresiin.

Lolille ei ole anime- ja mangafaniyhteisöissäkään yksimielistä ja vakiintunutta määritelmää, kuten aineistossanikin käy ilmi. Puhuessani lolihahmoista tässä tutkielmassa tarkoitan naispuolista hahmoa, joka näyttää lapselta, käyttäytyy kuin lapsi ja/tai on kanonisesti lapsen ikäinen. Loliconisaatio (loliconization) on käsite, joka kehitettiin selittämään nuorten naisten ja tyttöjen seksualisointia Japanissa; se kertoo sekä japanilaisten miesten haluista että nuorten naisten ja tyttöjen seksuaalisen itsemääräämiskyvyn riistäytymisestä.⁷ Lolicon-trendi ei siis elä ainoastaan mangan ja animen kuplassa, vaan nuorten tyttöjen fetisointi näkyy Japanin yhteiskunnassa myös muualla, kohdistuen oikeisiin ihmisiin kaksiulotteisten hahmojen lisäksi.

⁴ Kuvan lähde: <https://myfigurecollection.net/item/287794>

⁵ Bakemonogatari Fandom -verkkosivu.

⁶ Galbraith, P. W. (2011).

⁷ Belarmino, M., Roberts, M. R. (2019).

Belarmino ja Roberts (2019) selittävät myös historiallisella tasolla, miten nuorten naisten ja tyttöjen seksualisointi ja fetisointi on ollut osa kulttuuria pitkään.⁸ Tällaiset kulttuurilliset seikat saattavat selittää loli-ilmiötä sekä naisten ja tyttöjen seksualisoinnin yleisyyttä mangassa ja animessa.

Fanservicellä tarkoitetaan missä tahansa viihteellisessä mediassa yleisön miellyttämistä varten tehtyjä valintoja. Animen kontekstissa fanservicestä puhuttaessa tarkoitetaan yleensä seksuaalisesti vihjailevia kohtauksia. Esimerkiksi shonen-animessa, nuorille pojille suunnatussa genressä, fanserviceä esiintyy usein. Tyypillisissä fanservice -kohtauksissa esimerkiksi naishahmon vaatteet vähenevät joko tahallisesti tai tahattomasti, miespuolinen hahmo kourii naishahmoa kompastuttuaan häntä päin, tai naispuolisen hahmon rintoja tai alusvaatteita korostetaan, yleensä ilman juonellista merkitystä. Kohtaukset esitetään yleisimmin humoristisella tyylillä; sen ideana on siis tyydyttää pääosin nuoria miehiä kohdeyleisönä sekä seksuaalisesti, että komedisesti. Fanservicen muodot vaihtelevat genrepohjaisesti, mutta useimmiten seksualisoinnin kohteena siinä on naishahmot. Lähes kaikenikäisiä naishahmoja, myös lolihahmoja, esiintyy tällaisissa kohtauksissa, ja harvemmassa animessa fanservicea ei ole ollenkaan. Animehahmojen seksualisointi ei siis ole epätavallista, ja tämä välittyy myös oheistuotteisiin, kuten figureihin.

1.3 Animefiguurien keräily ja yhteisö sen ympärillä

Figuuri on yleinen oheistuotetyyppi, joita animen ja mangan fanit keräilevät. Figureille on yleistä, että hahmo esitetään joko poseeraamassa sille ominaisella tavalla lähdemateriaalista tutulla tyylillä ja vaatetuksella, tai täysin lähdemateriaalista poikkeavassa kontekstissa, kuten tiettyyn teemaan pukeutuneena. Yleisiä usein lähdemateriaalin kontekstiin liittymättömiä figureiden teemoja on esimerkiksi bikinifiguurit ja FuRyu-valmistajan BiCute Bunnies -figuurit, jotka ovat pukeutuneet Playboy-pupujen tyylisesti (Kuva 3). Hahmot saattavat siis esiintyä figureissa täysin eri tavalla, kuin niille olisi ominaista esimerkiksi niiden luonteen perusteella lähdemateriaalissa. Myös lolihahmoista valmistetaan tällaisia figureja, jolloin niitä saatetaan figureissa asettaa seksualisoiviin konteksteihin, vaikka niitä ei lähdemateriaalissa seksualisoitaisi. On myös olemassa täysin alastomia figureja tai sellaisia, joilta voi itse ottaa vaatteet pois; nämä herättävät erityisen paljon ajatuksia, kun kyseessä on lolihahmo.

⁸ Belarmino, M., Roberts, M. R. (2019)



Kuva 3.⁹ Vasemmalla BiCute Bunnies -figuuri Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu -sarjan Rem-hahmosta. Oikealla sama hahmo vaatteissa, joissa se esiintyy tavallisesti sarjassa.

Animefiguurien keräilijöillä on internetissä erilaisia alustoja, joissa he muun muassa jakavat kuvia ja keskustelevat figuureista. MyFigureCollection (MFC) on yksi näistä; sivusto toimii tietokantana figuureille sekä alustana keskustelulle, kuvien jakamiselle ja figuurien sekä muiden oheistuotteiden myymiselle. Figuurien ja muiden oheistuotteiden tietosivuilla näkyy muun muassa kuva figuurista, figuurin valmistaja, siinä esiintyvä hahmo sekä suunnittelija. Tietosivujen ohessa on usein myös linkkejä sivustoille, joista figuurin voi ostaa. Käyttäjät voivat myös itse myydä MFC:ssa omia figuurejaan mainostamalla joko figuurin tietosivun kommenttiosiossa tai tekemällä erillisen myyntijulkaisun, joka näkyy myös kyseisen figuurin tietosivun ohessa. Sivusto on hyvin yhteisölähtöinen ja käyttäjät voivat lisätä itse MFC:n tietokantaan tietosivuja figuureille ja muille oheistuotteille. Keskustelua MFC:ssa käydään muun muassa näiden tietosivujen kommenttiosioissa, sekä keskustelulangoissa ja käyttäjien

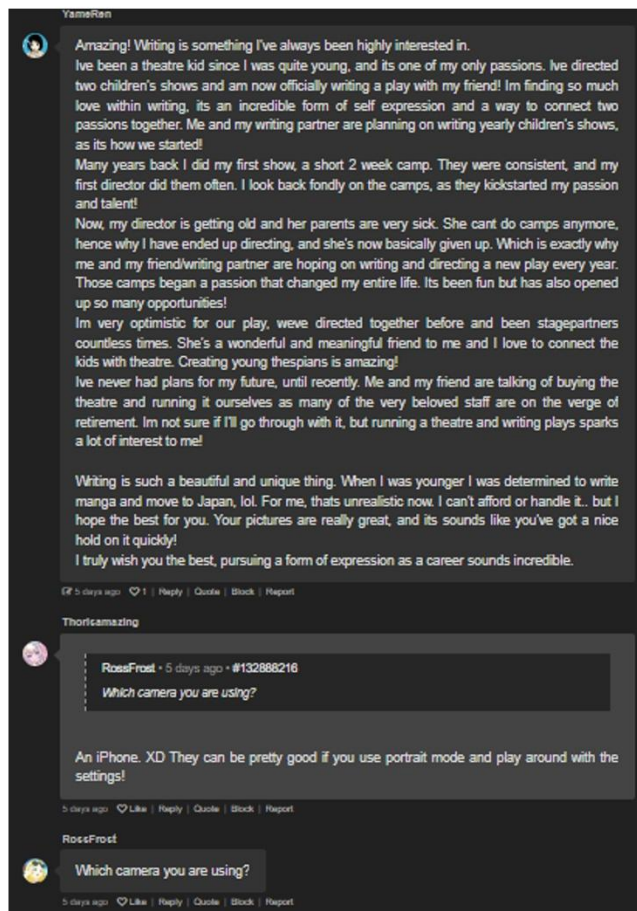
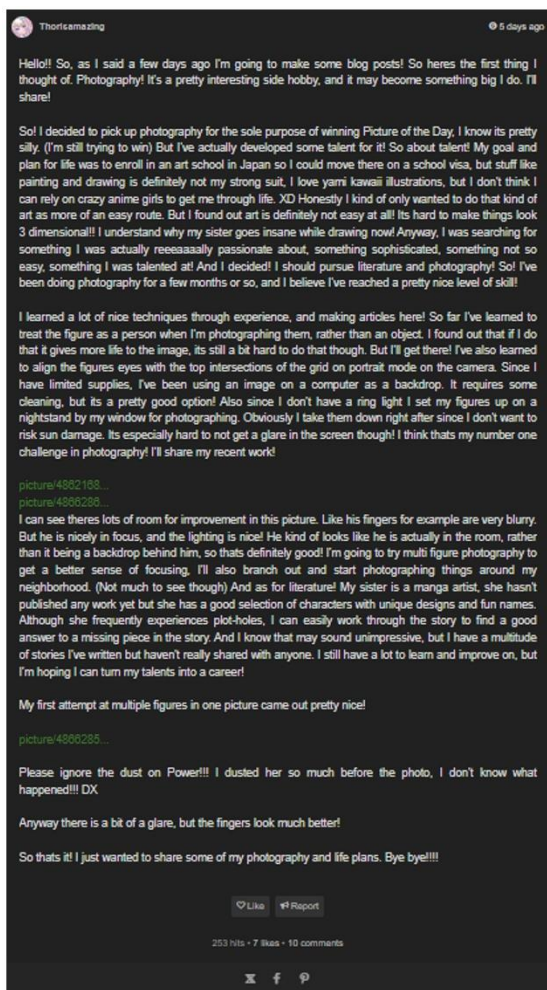
⁹ Kuvien lähteet: <https://myfigurecollection.net/item/56238>
https://en.wikipedia.org/wiki/Rem_%28Re:Zero%29#/media/File:Rem_animepromo.png

artikkelijulkaisujen kommenttiosioissa. Lisäksi käyttäjät voivat tehdä erilaisia listoja oheistuotteille; usein listoja tehdään esimerkiksi omistetuista figuureista, toivelistalla olevista figuureista, tai valmistajan, hahmon tai teeman mukaan. Omien havaintojeni mukaan aktiiviset MFC:n käyttäjät useimmiten omistavat itse figuureja.

Tämä tutkielma keskittyy MFC:n foorumiosioihin, joista aineisto on myös kerätty. Kuka tahansa voi sivustolle kirjautuneena aloittaa foorumeissa keskustelun esimerkiksi esittämällä yhteisöltä kysymyksen tai jakamalla ajatuksia figuurien keräilyyn tai niiden lähdemateriaaleihin liittyvistä aiheista. Näiden aloitusjulkaisujen alle muut voivat kommentoida omia ajatuksiinsa aiheesta ja jatkaa keskustelua. (Kuva 4). Keskustelua käydään usein muun muassa keräilystä, kokoelmien esillepanosta, figuurien valokuvaamisesta, hiljattain julkaistuista figuureista ja figuurien laadusta. Vaikka sivusto keskittyy figuureihin, siellä käydään myös keskustelua muista oheistuotteista, kuten pehmoleluista, seinäkoristeista, akryylifiguureista¹⁰ ja muusta. Myös oheistuotteiden lähdemateriaalit ovat ajoittain keskustelun aiheena; keskustelua käydään esimerkiksi animesta ja mangasta, niiden hahmoista sekä niiden tuottajista ja taiteilijoista.

Figuurien keräilijöillä on myös aktiivinen yhteisö Redditin [r/animefigures](#) -sivulla. Reddit-sivu keskittyy MyFigureCollectioniin verrattuna enemmän käyttäjien omien kuvien jakamiseen. [R/animefigures](#) -yhteisössä käydään myös keskustelua erilaisista figuureihin liittyvistä aiheista, mutta kuitenkin MFC:iin verrattuna vähemmän. Tätä tutkielmaa varten koen, että MFC toimii tutkimuksen kohteena paremmin sen monipuolisemman keskustelutarjonnan vuoksi.

¹⁰ Kaksiulotteisia, yleensä läpinäkyviä ”standeja”



Kuva 4.¹¹ Esimerkki MFC:n foorumijulkaisusta (vasemmalla) ja kommenttiosista (oikealla).

1.4 Tutkimuksen tavoitteet

Tutkielmani tavoitteena on selvittää, miten animefiguuriyhteisö suhtautuu lolihahmoihin. Kysyn siis: Mitkä ovat animefiguuriyhteisön näkemykset lolista? Lisäksi pyrin selvittämään, miten he perustelevat näkemyksiään, ja mistä näkemykset voisivat olla peräisin. Käsittelen myös yhteisön omia määritelmiä lolista, sillä lolihahmojen määritelmät vaikuttavat usein eroavan toisistaan monillakin tavoilla faniyhteisön sisällä. Minua kiinnostaa, hyväksyvätkö keräilijät lolihahmot, etenkin niiden seksualisoinnin, ja miten he perustelevat kantansa.

Figuurien keräilyllä on erilainen merkitys lolicon-median tuotannolle figuurien ostamisen luoden suoraa tuottoa sille. Oheistuotteiden ostaminen siis tukee mediaa huomattavasti merkittävämmiin, kuin esimerkiksi yksinkertaisesti median, kuten animen tai mangan, kuluttaminen. Tästä syystä koen figuurien keräilijöiden näkemykset aiheesta jopa merkittävämmiksi

¹¹ Kuvakaappaukset otettu sivulta: <https://myfigurecollection.net/blogpost/67077>

kuin esimerkiksi fanien, jotka eivät osta oheistuotteita. Rahallinen panostaminen kiinnostuksen kohteeseen kertoo myös pitkäaikaisesta tai intensiivisestä fanituksesta, tarkoittaen, että keräilijät ovat intohimoisempia animesta tai mangasta, kuin kasuaalimmat kuluttajat. Heidän käyttäessään ääntään yhteisössä he saattavat myös vaikuttaa vähemmän aktiivisesti yhteisöön osallistuviin faneihin.

Mielestäni olisi tärkeää käydä enemmän keskustelua lolista; etenkin seksuaalisoidusta lolisisällöstä ja sen eettisyydestä sekä vaikutuksista yhteiskuntaan. En ole itse löytänyt kirjallisuutta siitä, millaisia vaikutuksia seksuaalissävyytteisen lolisisällön kuluttamisella on esimerkiksi lapsiin tai heihin kohdistuvaan seksuaalirikollisuuteen, minkä vuoksi koen, että aiheen ympärillä olisi hyvä tehdä lisää tutkimusta. En näe epätodennäköisenä, että esimerkiksi lapsen altistuessa medialle, jossa esitetään lapsihahmoja seksuaalisissa tilanteissa, hän saattaisi alkaa nähdä lasten osallistumisen seksuaaliseen toimintaan normaalina. Euroopassa valtaosa 9—16-vuotiaista lapsista käyttävät internetiä älypuhelimella vähintään päivittäin¹², ja lolisisältöä, sekä seksuaalissävyytteistä että muuten, on helposti löydettävissä verkosta. Lapset voivat siis törmätä netissä tällaiseen sisältöön, joko tahallisesti tai tahattomaksi esimerkiksi mangan tai animen ohessa. Joleby et. al. (2021) viittaavat Ruotsissa tehtyihin tutkimuksiin, joiden mukaan vuonna 2007 30 % 14—15-vuotiaista lapsista oli ilmoittanut aikuisen esittäneen heille seksuaalisia ehdotuksia, ja vuonna 2018 35,7 % tytöistä ja 10 % pojista oli kokenut painostusta lähettää osittain tai kokonaan alastomia kuvia.¹³ Tämä kertoo siitä, että myös internetissä on lapsille riski tulla hyväksikäytetyksi. Epäilen, että lapsen riski joutua uhriksi on suurempi, mikäli lapsi on tottunut ajatukseen siitä, että lapsi voi olla seksuaalisessa kanssakäymisessä aikuisen kanssa. Yksi lapsia hyväksi käyttäjien tekniikoista onkin vakuutella, että seksuaalissävyytteiset keskustelut, kuvien lähettely jne. lapsen ja aikuisen välillä on normaalia.¹⁴ Näiden tilanteiden todennäköisyyden lisääntyminen lolisisällön ansiosta on kuitenkin tässä vaiheessa omasta toimestani spekulatiota, joten olisi hyvä, jos aihetta tutkittaisiin tarkemmin, jotta voitaisiin arvioida sisällön vaikutuksia ja mahdollisia toimia, joiden avulla lasten turvallisuutta voisi edistää.

¹² Smahel, D. et. al. (2020). EU Kids Online 2020

¹³ Joleby, M. et. al. (2021)

¹⁴ Esim. Winters, G. M., Jeglic, E. L. (2022)., Ringenberg, T. R. et. al. (2022).

2 Aineisto ja kirjallisuus

2.1 Tutkimusaineisto ja analyysimenetelmät

Aineistoni on kerätty MyFigureCollection (MFC) -verkkosivustolta. MFC on yksi internetin suurimmista pääosassa englanninkielinen figuurien keräilyyn keskittyvä sosiaalinen alusta. Siellä käydyt keskustelut heijastavat aktiivisimpien keräilijöiden ja figuureista kiinnostuneiden ajatuksia, joten koen, että se on sopiva lähde aineistolle. Aineistoni koostuu neljästä foorumijulkaisusta ja niiden yhteensä 278 kommentista. Lisäksi sisällytin aineistoon yhden äänestysjulkaisun, jossa ei ole kommentteja. Kyselyäänestyksessä on 476 vastausta.

Foorumikeskusteluja MFC:ssa on muodoissa ”articles” ja ”threads”. Tutkielmani aineisto on kerätty sekä threads- että articles-osioista, käyttämällä hakusanaa ”loli” ja valikoimalla tuloksista lolihahmoihin tai -figuureihin liittyviä keskusteluja, jotka sopivat tutkielman aiheeseen. Kaikki keskustelut eivät liity suoraan siihen, mitä mieltä käyttäjät ovat lolihamoista tai niiden moraalisuudesta, mutta niissä esiintyvät kommentit kuitenkin antavat kuvan siitä, millaisia näkemyksiä käyttäjillä on lolihahmoista ja lolifiguurien keräilystä. Aineiston viidestä foorumijulkaisusta neljä on foorumikeskusteluja, joista yhdessä on myös kyselyäänestys, ja yksi on julkaisu, jossa on ainoastaan kyselyäänestys. Keskustelujen aloitusjulkaisut esittävät kysymykset: ”Onko lolista pitäminen paha asia?”, ”Mitä pidetään lolina?”, ”Mikä naisia vetää ostamaan lolifiguureja?”, ja ”Miksi lolia vastustavat ihmiset ostavat lolifiguureja?”. Kyselyäänestysjulkaisussa kysymyksenä toimii ”Tekeekö lolista pitäminen ihmisestä pedofiilin?”. Analysoin aineistoa lähiluvun menetelmää hyödyntäen. Siirsin julkaisut kommentteineen omiin tekstitiedostoihinsa, joista niitä on helpompi selata kronologisessa järjestyksessä. Lukiessani keskusteluja kirjoitin niistä muistiinpanoja, joiden avulla sain koottua yleisen kuvan keskustelijoiden näkemyksistä.

Osa keskustelulangoista on vanhoja, joten niissä esiintyvät yleiset näkemykset voivat olla erilaisia verrattuna nykypäivään. Vanhimmat langoista on luotu 12 vuotta sitten, uusin 2 vuotta sitten. Uskon, että aiheeseeni liittyvien keskustelujen niukkuus johtuu MFC:n sääntöjen muuttumisesta koskien lolikeskustelua. Muutoksessa tiukennettiin keskustelun sääntöjä sekä koko alustalla sallittavaa sisältöä; esimerkiksi monia liian räikeästi seksualisoituja lolifiguurien tietosivuja poistettiin kokonaan. Kuten aineistonikin antaa ymmärtää, monet käyttäjät ovat osallistuneet loliväittelyihin jo pitkään, ja saattavat olla kyllästyneitä siihen. Tällöin näkemykset saattavat olla muuttuneet välinpitämättömämmiksi tai löyhemmiksi toistuvan konfliktin

välttämiseksi. Osassa keskustelun aloittavista julkaisuista esimerkiksi tiedostetaan, että kyseessä on kiistanalainen aihe, ja kehoitetaan ihmisiä pitämään keskustelu avoinmielisenä turhan riitelyn välttämiseksi.

2.2 Eettiset kysymykset

Aineisto on kerätty internetissä sijaitsevalta julkiselta alustalta, jonka sisältö on saatavilla kaikille. Alustan käyttäjät käyttävät pääsääntöisesti pseudonyyminimiä, jotka eivät paljasta heidän identiteettiään. Keskustelijoiden identiteetin suojaamiseksi en kuitenkaan nimeä heidän käyttäjänimiään tutkielmassa. En myöskään käytä suoria lainauksia keskustelusta, vaan käännän englanninkieliset lainaukset suomeksi. Tällöin lainaukset ovat helppolukuisempia, minkä lisäksi alkuperäisiä keskusteluja, ja niiden kautta käyttäjiä, on vaikeampi löytää. Pyrin pitämään keskustelijat tunnistamattomina, sillä ajoittain keskustelun aiheet voivat olla arkaluontoisia, eivätkä he ole todennäköisesti ajatelleet kommentoidessaan, että heidän kirjoituksiaan käytettäisiin tutkimuksessa. Keskustelijoiden identiteetit eivät myöskään ole relevantteja analyysille.

2.3 Aiempi tutkimus

En ole onnistunut löytämään ainakaan suomen tai englannin kielellä juurikaan tutkimusta suoranaisesti ihmisten mielipiteistä lolista. Loliconista¹⁵ ja lolitapukeutumisesta¹⁶ yleisesti taas löytyy jonkin verran kirjallisuutta. Yksi artikkeli kuitenkin osuu melko lähelle tämän tutkielman aihetta.

Simone Eelmaan artikkeli *Sexualization of children in deepfakes and hentai* (2022) tutkii Reddit-käyttäjien näkemyksiä virtuaalisesta lasten seksuaalisointia sisältävästä sisällöstä syvävääreännöksien ja hentain muodossa. Aineiston keskustelun lähtökohtana on vuonna 2018 tehty Redditiin sääntömuutos koskien lapsia sisältävää seksuaalissävytteistä sisältöä. Artikkelin liittyy omaan tutkimukseeni siten, että siinä käsitellään ihmisten näkemyksiä seksuaalisoiduista lapsihahmoista hentaissa, joka on mangan ja animen pornografinen genre.¹⁷ Vaikka tämä tutkielma ei käsittele suoranaisesti hentaia, se on kuitenkin relevantti aihe sen yhteydestä animeen ja animessa esiintyvään hahmojen seksuaalisointiin.

¹⁵ Esim. Galbraith, P. W. (2011)

¹⁶ Yksinkertaistettuna japanilainen pukeutumistyyli, jossa naiset pukeutuvat lapsenomaisiin vaatteisiin. (Savage, S. L. 2015)

¹⁷ Eelmaa, S. (2022)

Artikkelin tutkimustuloksissa esiintyy joitakin samoja teemoja, kuin tämän tutkielman aineistossa. Reddit-käyttäjien kannat on jaoteltu näkökulmiin: laittomuus, taiteellisuus, pedofilian edistäminen, seksuaalirikollisuuden lisääntyminen ja yleinen haitallisuus. Taiteellisuuden näkökulmassa esiintyy Reddit-käyttäjien ajatuksia esimerkiksi siitä, että lapsia sisältävä hentai on myös taidetta, eikä ihmisten taiteellista ilmaisua tulisi kieltää. Lisäksi esiintyi ajatus siitä, että koska kyseessä on piirustuksia, ne eivät satuta ketään. Toisaalta osa oli myös sitä mieltä, että lapsia sisältävä hentai on lapsipornografiaa, eikä sillä silloin ole taiteellista arvoa. Muissa osioissa mainitaan käyttäjien käyneen keskustelua siitä, lisääkö virtuaalisen lasten seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävän materiaalin kuluttaminen seksuaalirikoksia lapsia kohtaan, ja normalisoiko se lasten seksuaalisointia yleisesti. Samassa yhteydessä aihetta verrataan myös kysymykseen siitä, lisäävätkö videopelit väkivaltaa. Muun muassa nämä näkökulmat tulevat esiin myös tämän tutkielman aineistossa.

Eelmaan artikkelin aineistossa vaikuttaa esiintyvän enemmän erimielisyyttä, kuin omassa aineistossani. Epäilen tämän johtuvan siitä, että keskustelevat yhteisöt eroavat toisistaan; Eelmaan artikkelin aineistossa keskustelevat Reddit-käyttäjät yleisesti, kun taas tämän tutkielman aineistossa keskustelelee yhteisö, joka on ennestään kiinnostunut mangasta, animesta ja animefiguureista. Animefiguurien keräilijöiden yhteisö on todennäköisesti tottuneempi näkemään lolisisältöä ja lapsihahmoja seksualisoivaa mediaa kiinnostuksen kohteensa yhteydessä, esimerkiksi fanservicen ollessa tavallista. Reddit-käyttäjien keskustelun alustana taas on yleisesti koko verkkosivuston laajuisella keskustelupalstalla liittyen sivuston sääntömuutokseen koskien lasten seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävää materiaalia. Tällöin keskustelijat voivat olla ketä tahansa; animen faneja tai ei.

3 Analyysi

3.1 Miten figuurien keräilijät itse määrittelevät lolin?

Animefiguurien keräilijöiden yhteisöllä itselläänkin on paljon eriäviä määritelmiä siitä, millainen hahmo on loli. Yksi aineistoni keskustelulangoista alkaa kysymyksellä: Miten määrittelet lolin? Keskustelun aloittaja eli alkuperäinen postaja (AP) mainitsee julkaisussaan Wikipedian määritelmän loliconista, jonka mukaan se on genre, jossa nuoret tai nuoren näköiset tyttöhahmot esiintyvät erilaisissa seksuaalisissa konteksteissa.¹⁸ AP listaa muutaman tavan, joilla lolihahmoja saattaisi määritellä, kuten rintojen koko ja ikä. AP:n oman määritelmän mukaan lolihahmot ovat alle 14-vuotiaita pienten rintojen ja lapsenomaisen ulkonäön sekä luonteen omaavia hahmoja. Julkaisun loppuun on liitetty kyselyäänestyskohta, jossa vastaajat ovat voineet valita muutamasta vaihtoehdosta omaa määritelmäänsä eniten vastaavan. Kyselyyn on vastannut aineiston keräämisen aikaan 231 käyttäjää. Kyselyn suosituin vastaus (34 % vastauksista) on hahmo, joka näyttää nuorelta ja jolla on pienet (”petite”) piirteet, jonka ei ole pakko olla alaikäinen. Toiseksi äänestetyin vastaus on alle 12-vuotiaat hahmot (22 % vastauksista), ja kolmanneksi äänestetyin alle 14-vuotiaat hahmot (16 % vastauksista). Vastaajia, jotka ovat sillä kannalla, että iällä ei ole merkitystä, ja että sillä on merkitystä, on melkein yhtä paljon. 49 % vastauksista koostuu määrittelyistä, joihin liittyy ainoastaan hahmon ikä.

Monet kommentoijat nostavat esiin keskustelulangan aloittajan mainitsemia asioita. Keskustelulangasta välittyy määrittelyn vaikeus; jotkut näkemykset esiintyvät toistuvasti, mutta nyanssieroja on kuitenkin paljon, eikä langasta nouse esiin yhtä määritelmää, joka nähtäisiin yksimielisesti oikeaksi. Toisille tärkeämpää on hahmon kanoninen ikä, toisille taas esimerkiksi ulkonäkö ja käyttäytyminen. Osan mielestä loli ei voi olla tiettyä ikää vanhempi, kun toiset taas kokevat, että täysi-ikäinenkin hahmo voi olla loli täyttäessään tietyt muut kriteerit, kuten tietynlainen kehonrakenne, usein esimerkiksi pienet rinnat, ja lapsenomainen luonne. Jotkut keskustelijoista ovat sitä mieltä, että iällä ei ole mitään merkitystä, ja ainoat merkittävät tekijät lolin määrittelemisessä liittyvät hahmon ulkonäköön ja luonteeseen. Joitakin mielenkiintoisia näkökulmia esiintyy myös iän, ulkonäön ja luonteen lisäksi: keskustelijat toivat esiin muun muassa piirtotyylin, median teemat, suojaikärajalait sekä Vladimir Nabokovin Lolita-romaanin. Yhden keskustelijan mukaan esimerkiksi mediassa esiintyvien teemojen synkkyys nostaa ikää, joka lolihahmolla kyseisessä mediassa voi olla. Toinen nostaa esiin sekä Lolita-

¹⁸ Wikipedian sivu loliconista.

romaanin 12-vuotiaan hahmon että Japanin suojaikärajan pohtiessaan määritelmäänsä; hän kuitenkin toteaa oman näkemyksensä olevan, että lolihahmoja ovat kaikki alle 18-vuotiaat hahmot. Yleisesti keskustelijoiden näkemykset ovat hyvin erilaisia ja priorisoivat eri aspekteja hahmoista määritelmässään. Yksi kommentoija toteaa, ettei koskaan ole asettanut itse lollille tiettyä määritelmää, vaan että hän vain tunnistaa hahmon loliksi oman tunteen perusteella. Yksimielisyyttä ei siis synny keskustelussa lolin määritelmästä.

3.2 Yhteisön näkemykset lolista

Lukiessani MFC:ssä käytyjä keskusteluja havaitsin joitakin toistuvia teemoja keskustelijoiden näkemyksissä. Suuri osa keskustelijoista esimerkiksi toteaa hyväksyvänsä lolihahmot tai pitävänsä niistä, mutta vetävät rajan seksuaaliseen sisältöön, jolloin se ei ole heidän mielestään enää hyväksyttävää. Jotkut käyttäjät antavat esimerkkejä lolifiguureista, joilla on heidän mukaansa liian paljastavat vaatteet, kuten bikinit, tai jotka ovat seksuaalisesti vihjailevissa asennoissa. Monet näitä ajatuksia omaavista mainitsevat kuitenkin pitävänsä lolihahmoista, esimerkiksi koska he kokevat niiden olevan suloisia.

Osa keskustelijoista huomioi hahmojen fiktiivisyyden ja vetoaa hyväksynnässään siihen, että seksuaalissävytteisessä lolisisällössä ei vahingoiteta oikeita lapsia. Eräs keskustelija on sitä mieltä, että fiktiivisyyden argumentti ei ole pätevä, sillä loli on kuitenkin representaatio oikeasta alaikäisestä työstä. Tämä kommentti herättää keskustelulangassaan kiistaa, ja useampi keskustelija vastaa siihen omilla näkemyksillään; yksi esimerkiksi vertaa lolisisällön kuluttamista väkivaltaisiin videopelisiin vedoten siihen, ettei väkivaltaisten tekojen suorittaminen videopelissä aiheuta väkivaltaisia tekoja oikeassa elämässä. Tällä hän perustelee sitä, ettei lolisisällön kuluttaminen myöskään saa ihmisiä esimerkiksi seksuaalisesti hyväksikäyttämään oikeita lapsia. Videopelien vaikutuksesta väkivaltaisuuteen on tehty tutkimuksia, joiden tulokset näyttävät, ettei väkivaltaisten videopelien pelaaminen lisää merkittävästi aggressiivisuutta tai väkivaltaisuutta.¹⁹ Useampi keskustelija mainitsee myös lolisisällön kuluttamisen olevan parempi vaihtoehto esimerkiksi oikean lapsen seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävän sisällön katselemiseen, tai jopa oikean lapsen vahingoittamiseen. O'Donnellin ja Milnerin (2007) mukaan jatkuva lasten seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävän materiaalin kuluttaminen voi kuitenkin normalisoida katsojalle ajatusta lasten seksuaalisuudesta, ja sen kautta lisätä todennäköisyyttä suorittaa seksuaalirikoksia lapsia kohtaan.²⁰ Heidän artikkelissaan tosin puhutaan

¹⁹ Esim. Kühn, S. et al. (2019)., Suziedelyte, A. (2021).

²⁰ O'Donnell, Milner (2007).

oikeita lapsia kuvaavasta sisällöstä, joten vaikutukset voivat olla erilaiset esimerkiksi fiktiivisen lolisisällön kohdalla.

Osa keskustelijoista, jotka jollain tasolla hyväksyvät seksuaalissävyytteisen lolisisällön, kertovat tuomitsevansa raiskausta tai muuta ei-suostumuksellista tilannetta kuvaavan sisällön. Jollain tapaa tämä näkemys on hieman ristiriitainen, sillä lapsi ei joka tapauksessa ole kykenevä antamaan suostumusta seksiin. Esimerkiksi Suomen laissa suojaikärajaa perustellaan muun muassa sillä, että lapsi ei kykene arvioimaan vanhemman ihmisen kanssa käydyn seksuaalisen aktin aiheuttamaa vahinkoa itselleen; lapsi ei siis voi antaa informoitua suostumusta, jolloin suostumus ei ole pätevä.²¹

Suuri osa keskustelijoista hyväksyy lolihahmot ja -figuurit yleisellä tasolla, kuitenkin ajoittain vetäen rajan tietynlaisiin tapauksiin, kuten sellaisiin, joissa hahmo esitetään liian seksuaalisovalla tavalla heidän mielestään. Yksi kommentoija antaa esimerkin lolifiguurista, jonka olisi muuten ostanut, mutta hahmon vaatetus sai hänet muuttamaan mielensä. Figuurin hahmolla on uimapuku päällä (Kuva 5).

On eräs figuuri, josta pidän, mutta jonka jouduin lopulta jättämään väliin loliseikan vuoksi – Hän näyttää todella suloiselta skootterinsa ja Hello Kitty -juttujensa kanssa, mutta miksi hänellä on päällään uimapuku? – Mitä hittoa, uimapuku on vain niin epäsopiva. Jos hänellä olisi päällään koulupuku tai jotain, todellakin hankkisin hänet. (kirjoittajan käännös)

Figuurilla on siis kommentoijan mielestä mielekkäitä piirteitä, mutta hän kokee hahmon vaatetuksen ylittävän seksuaalissävyytteisyyden rajan, joka tekee siitä hänen mielestään sopimattoman.

Valtaosa kommentoijista kokee, että muiden tuomitseminen heidän keräilyn kohteensa perusteella ei ole hyväksyttävää tai hyödyllistä, vaikka kyseessä olisi figuureja kiistanalaisista lähdemateriaaleista, kuten lolihahmoista. Osa näitä näkemyksiä omaavista kommentoijista kertovat tuntevansa olonsa epämukavaksi nähdessään esimerkiksi animessa lapsihahmojen seksuaalisointia. Siitä huolimatta he valitsevat olla arvostelematta sitä, mistä muut pitävät.

²¹ Finlex.fi, Hallituksen esitys HE 6/1997 1.6.1.2.3



Kuva 5.²² Griffon Enterprises -valmistajan figuuri *Hello Kitty to Issho! – Minase Shizuku*. Lapsen näköisellä Hello Kitty -teemaisen skootterin vieressä poseeraavalla hahmolla on päällään uimapuku ja sukkanauha.

Muutama keskustelija kertoo myös omista kokemuksistaan seksuaalisesta hyväksikäytöstä lapsena. Tällaisten henkilöiden kohdalla ei ole vaikeaa kuvitella, että seksuaalissävytteisen lolisöllön näkeminen saattaa aiheuttaa epämukavia tunteita tai ahdistusta.

Minua hyväksikäytettiin ja raiskattiin lapsena, eikä se ole asia, jolle nauraa tai jota glorifioida. Se särkee sydämeni edelleen tähän päivään asti. Välillä pohdin, ymmärtävätkö ihmiset, jotka rakastavat näitä asioita, kuinka musertavaa ja traumatisoivaa hyväksikäytetyksi tuleminen lapsena on. Minusta tuntuu, että sitä pilkataan näillä tuotteilla. (Kirjoittajan käänös).

Yllä olevan kommentin kirjoittaja viittaa ”näillä tuotteilla” seksualisoituihin lapsiin lolimediasa. Keskusteluissa tulee melko harvoin esiin esimerkiksi lasten tai niiden ihmisten

²² Kuvan lähde: <https://myfigurecollection.net/item/56238>

näkökulmat, jotka ovat itse kokeneet seksuaalista hyväksikäyttöä lapsena. Keskustelu keskittyy lolisisällön tuottajiin ja kuluttajiin, eikä siinä usein oteta huomioon esimerkiksi sisällön vaikutusta lapsiin tai seksuaalisen väkivallan uhreihin, jotka saattavat nähdä sitä.

Kommenttiosioiden tunnelma on yleisesti melko rento, ja keskustelussa esiintyy odotettua vähemmän konfliktia. Keskustelijat ovat melko yksimielisiä siitä, että kaikkien pitäisi saada kulluttaa minkälaista sisältöä haluaa ja keräillä mitä haluaa, niin kauan kun se ei satuta ketään suoraan. Muutama jyrkempi lolia vastustava kommentti saa keskustelussa aikaan enemmän erimielisyyttä, jopa nimittelyä. Tällaiset jyrkemmät mielenilmaisut ovat kuitenkin harvassa. Keskustelijat saattavat ilmaista erimielisyyksiään toisten kanssa, mutta suurimmassa osassa näistä tilanteista se tehdään kevytmielisesti, demonisoimatta toista osapuolta.

Eräs oma kokemukseni muutaman vuoden takaa saa minut pohtimaan, onko keskustelu niin rauhallista kuin se on osittain siksi, että tietynlaisia, esimerkiksi liian jyrkkiä, mielipiteitä sisältäviä kommentteja on voitu poistaa. Olen nimittäin itse kokenut sellaisen tilanteen, jossa oma seksualisoitua lolihahmoa esittävää figuuria kritisoiva kommentti on poistettu sivustolta. Aineistoa kerätessäkin oli hieman yllättävää, kuinka niukasti keskustelua lolista löytyi. Epäilen, että tämä saattaa johtua sivuston moderoinnista. Tätä on ehkä mahdotonta todistaa, mutta koen, että se on hyvä kuitenkin ottaa huomioon.

4 Lopuksi

Lolisisällön moraalisuudesta ja hyväksyttävyydestä käyty keskustelu on kestänyt vuosikymmenien ajan, ja tulee varmasti jatkumaan tulevaisuudessakin aiheen sensitiivisyyden vuoksi. Animefiguurien keräilijöiden mielipiteet ovat moninaisia, mutta yleisellä tasolla he haluavat antaa muiden kuluttaa sisältöä tai ostaa figuureja rauhassa. Keräilijät ilmaisevat kuitenkin henkilökohtaisia näkemyksiään lolihahmoista, sekä puolesta että vastaan. Lolisisältöä puolustetaan erillisillä perusteilla, kuten että hahmot ovat fiktiivisiä eikä sisällön kuluttaminen siksi vahingoita ketään, että seksuaalisen lolisisällön kuluttaminen on parempi vaihtoehto oikealle lasten seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävän sisällön kuluttamiseen tai lasten vahingoittamiseen, tai että sillä on taiteellista arvoa. Suurin osa keskustelijoista pitää tai vähintään hyväksyy lolihahmot silloin, kun niitä ei esitetä seksuaalisissa konteksteissa. Pienempi osa pitää myös seksuaalisesta lolisisällöstä, tai ei näe sitä ongelmallisena. Osa näistä vetää rajan esimerkiksi raikausta tai muuta ei-suostumuksellista tapahtumaa esittävään sisältöön. Itse koen, että kaikki lapsihahmoja esittävä seksuaalinen sisältö on ei-suostumuksellista, sillä lapsi ei ole kykenevä antamaan suostumusta seksiin.

Olisi kiinnostavaa nähdä jatkotutkimusta koko mangan ja animen faniyhteisön mielipiteistä ja moraalisisistä kannoista lolista. Yleisemmän tason tutkimus voisi antaa kokonaisvaltaisemman kuvan yhteisön näkemyksistä verrattuna tähän tutkielmaan, joka keskittyy syvemmillä faniyhteisössä oleviin oheistuotteiden keräilijöihin. Lisäksi haluaisin nähdä tutkimusta siitä, millaisia vaikutuksia lolicon-medialla oikeasti on yhteiskuntaan, sillä tällä hetkellä faniyhteisöissä käytyjen keskusteluiden perusteella mahdolliset vaikutukset ovat pitkälti veikkauksia ja spekulatiota. Tutkimukset lolicon-median vaikutuksista esimerkiksi lapsiin tai lapsiin kohdistuvaan seksuaalirikollisuuteen voisivat antaa vastauksia pitkään pohdittuihin kysymyksiin loliconin ympärillä.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Keskustelulangat, foorumijulkaisut MyFigureCollection-verkkosivustolta. <https://myfigure-collection.net/>

Verkkoaineisto

Finlex. Hallituksen esitys 6/1997. <https://www.finlex.fi/fi/hallituksen-esitykset/1997/6>

Wikipedia-sivu, Lolicon. <https://en.wikipedia.org/wiki/Lolicon>

Bakemonogatari Fandom-sivuston sivu, Shinobu Oshino. https://bakemonogatari.fandom.com/wiki/Shinobu_Oshino

(Kaikki verkkoaineistot tarkistettu 18.5.2026.)

Kirjallisuus

Belarmino, M., & Roberts, M. R. (2019). Japanese Gender Role Expectations and Attitudes: A Qualitative Analysis of Gender Inequality. *Journal of International Women's Studies*, 20(7), 272–288.

Eelmaa, S. (2022). SEXUALIZATION OF CHILDREN IN DEEPPAKES AND HENTAI. *Trames (Tallinn)*, 26(2), 229–248. <https://doi.org/10.3176/tr.2022.2.07>

Galbraith, P. W. (2011). Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan. *Image & Narrative*, 12(1), 83–119.

Joleby, M., Landström, S., Lunde, C., & Jonsson, L. S. (2021). Experiences and psychological health among children exposed to online child sexual abuse - a mixed methods study of court verdicts. *Psychology, Crime & Law*, 27(2), 159–181.

<https://doi.org/10.1080/1068316X.2020.1781120>

Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>

Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. In *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (pp. 236–260). Cambridge University Press.

<https://doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>

- O'Donnell, I., & Milner, C. (2007). *Child Pornography: Crime, computers and society* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203722374>
- Ringenberg, T. R., Seigfried-Spellar, K. C., Rayz, J. M., & Rogers, M. K. (2022). A scoping review of child grooming strategies: pre- and post-internet. *Child Abuse & Neglect*, *123*, Article 105392. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105392>
- Savage, S. L. (2015). Just Looking: Tantalization, Lolicon, and Virtual Girls. *Visual Culture & Gender*, *10*, 37-46
- Smahel, David, MacHackova, Hana, Mascheroni, Giovanna, Dedkova, Lenka, Staksrud, Elisabeth, Olafsson, Kjartan, Livingstone, Sonia, Hasebrink, Uwe (2020) EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries. Technical Report. EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science, London, UK.
<https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Suziedelyte, A. (2021). Is it only a game? Video games and violence. *Journal of Economic Behavior & Organization*, *188*, 105–125. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2021.05.014>
- Winters, G. M., & Jeglic, E. L. (2022). The Sexual Grooming Scale - Victim Version: The Development and Pilot Testing of a Measure to Assess the Nature and Extent of Child Sexual Grooming. *Victims & Offenders*, *17*(6), 919–940.
<https://doi.org/10.1080/15564886.2021.1974994>