

Nasilje kao faktor privlačnosti animama na primjeru "Attack on Titan"

Jakovina, Matea

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, The Faculty of Political Science / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:114:839141>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

[FPSZG repository - master's thesis of students of political science and journalism / postgraduate specialist studies / dissertations](#)



Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij novinarstva

Matea Jakovina

**NASILJE KAO FAKTOR PRIVLAČNOSTI ANIMAMA NA PRIMJERU
*ATTACK ON TITAN***

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2018.

Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij novinarstva

**NASILJE KAO FAKTOR PRIVLAČNOSTI ANIMAMA NA PRIMJERU
*ATTACK ON TITAN***

DIPLOMSKI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Igor Kanižaj

Studentica: Matea Jakovina

Zagreb
Rujan, 2018.

Izjavljujem da sam diplomski rad „Nasilje kao faktor privlačnosti animama na primjeru *Attack on titan*“, kojeg sam predala na ocjenu mentoru izv. prof. dr. sc. Igoru Kanižaju, napisala samostalno i da je u potpunosti riječ o mojem autorskom radu. Također, izjavljujem da dotični rad nije objavljen ni korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obaveza na ovom ili nekom drugom učilištu te da na temelju njega nisam stekla ECTS-bodove.

Nadalje, izjavljujem da sam u radu poštivala etička pravila znanstvenog i akademskog rada, a posebno članke 16-19. Etičkoga kodeksa Sveučilišta u Zagrebu.

Matea Jakovina

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| 1. UVOD | 5 |
| 2. ANIME I MANGA | 9 |
| 2.1. Kratka povijest i definicija pojmova | 9 |
| 2.2. Rast i razvoj anime industrije | 15 |
| 2.3. Fansubbing i dolazak animea na zapadno tržište..... | 16 |
| 3. KULTUROLOŠKI KONTEKST: SUKOB ISTOKA I ZAPADA | 19 |
| 4. MEDIJI I NASILJE..... | 22 |
| 4.1. Definiranje nasilja..... | 22 |
| 4.2. Istraživanja medijskog nasilja | 24 |
| 5. ANIME I NASILJE..... | 26 |
| 5.1. Percepcija animea kao nasilnog sadržaja..... | 26 |
| 5.2. Japanska percepcija nasilnog sadržaja..... | 27 |
| 6. ISTRAŽIVANJE MEDIJSKOG NASILJA NA PRIMJERU „ATTACK ON TITAN“ . | 29 |
| 6.1. O anime serijalu „Attack on titan“ | 29 |
| 6.2. Istraživačko pitanje i hipoteze istraživanja..... | 31 |
| 6.3. Metodologija istraživanja | 32 |
| 6.4. Rezultati istraživanja | 34 |
| 7. Zaključak..... | 48 |
| 8. Popis literature..... | 50 |
| 9. Popis posjećenih web stranica..... | 52 |

1. UVOD

Popularizacija japanskog anime-a na Zapadu, koja je započela 70-ih godina prošlog stoljeća, skrenula je pozornost na anime kao fenomen vrijedan proučavanja, iako je, s obzirom na njegovu raznolikost i rasprostranjenost, količina i kvaliteta dostupne literature koja se njime bavi još uvijek prilično nedostatna.

Japanski anime, čiji naziv proizlazi iz japanske skraćenice za animaciju, predstavlja višezanrovsku formu koja je u usporedbi sa zapadnom animacijom i u odnosu na bilo koju drugu medijsku formu, ambivalentan pojam (Zorko i Mostarac, 2014); anime je specifično japanska medijska forma, ali je u isto vrijeme i kulturološki nepripadajuća forma:

„U okviru anime studija izolirali smo dva opsežna i naizgled kontradiktorna argumenta o japanskom kulturnom sadržaju. Prvi je da, slično japanskim proizvodima, (...) anime nema reference na suvremenu japansku kulturu (Iwabuchi, 2002). (...) Nasuprot tome, drugi argument je taj da anime sadrži naznake japanske kulture, barem prije bilo kakvog kulturnog uređivanja ili gubitka u stranim prijevodima“ (Fennell et al., 2012:441-442).

Ambivalentnost anime-a odražava se i u kategorizaciji; iako anime sadrži niz različitih žanrova, u isto vrijeme je i sam prepoznat kao specifičan žanr: „Anime je globalno istaknuti medijski oblik s mnoštvom stilova, no održava relativnu uniformnost prepoznatljivog identiteta kao određene kategorije medija“ (Suan, 2017:62).

Kako bi razumjeli tako složenu medijsku formu, autori su se najčešće bavili proučavanjem kulturoloških i tehničkih značajki anime-a (primjerice proučavanjem pripadnika supkultura povezanih s animama ili analizom tehnika i narativa u japanskoj animaciji). No, gotovo i nema istraživanja koja su se temeljito bavila proučavanjem faktora privlačnosti animama, a još manje onih koji su kao faktor privlačnosti promatrali nasilje. Štoviše, neki autori navode kako je nasilje u animama predstavljao upravo otežavajući faktor u procesu popularizacije anima na Zapadu:

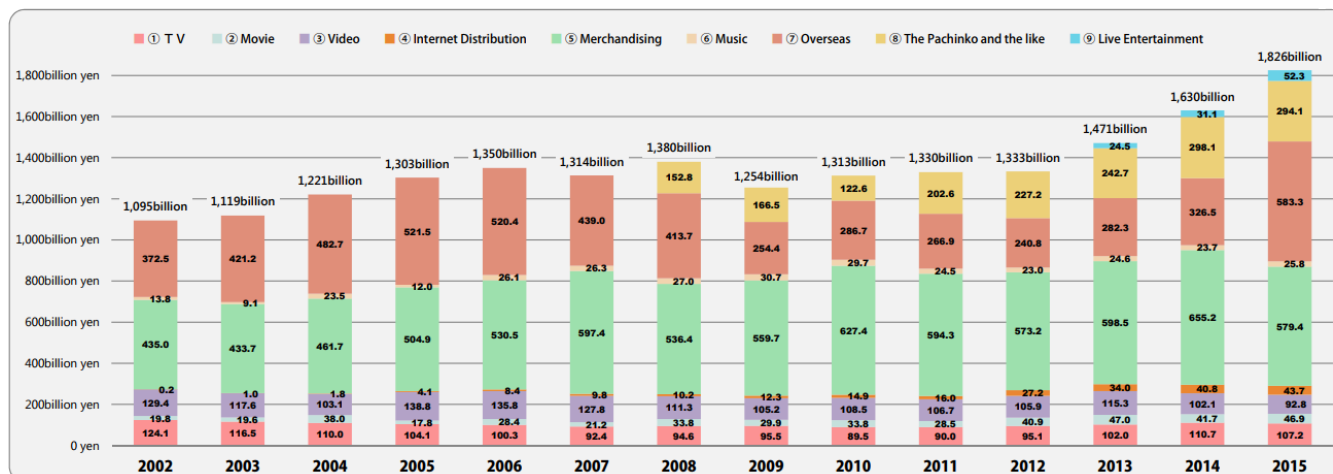
„Unatoč početnoj popularnosti, anime industrija na Zapadu zaustavila se krajem 70-ih iz dva glavna razloga (Ladd, 2009). Prvo, kultni sljedbenici, koji bi gledali nasilni pornografski anime (hentai) prakticirali bi niz nasilnih postupaka, koji su na cijeli anime žanr postavili negativni stereotip. Drugo, američka animacija i japanski anime počeli su se razvijati u dva

odvojena smjera kada je u pitanju sadržaj. Amerikanci, koji su bili oprezni zbog efekata nasilja u crtanim filmovima za djecu, počeli su cenzurirati animirane filmove. (...) Anime se, s druge strane, počeo širiti i na druge žanrove i različitu dobnu klasifikaciju. (...) Ukratko, anime više nije bio dječji žanr, a anime filmovi za odrasle u povijesti su zauvijek obilježili anime kao neprikladan sadržaj, bez obzira na brojnost prikladnih anima za djecu.“ (Nicole i Chamberz, 2012: 95-96)

Razvojem masovnih medija, osobito interneta, anime je postao globalni fenomen, koji se od svojih začetaka 70-ih godina prošlog stoljeća, pa sve do danas, iz Japana proširio ne samo prema zapadnom gledateljstvu, već globalno.

Prema izvještaju kretanja anime industrije, kojeg svake godine objavljuje Društvo za japansku animaciju, vrijednost anime industrije u 2016. godini iznosila je 2.0009 bilijuna jena (oko 18 milijardi američkih dolara), što je za 9.9 % više nego godinu dana ranije. To je četvrta godina zaredom s rekordnim rastom industrije, a podaci pokazuju i širenje na područjima poput filmskog sektora, gdje je anime industrija zabilježila rast od 41.1%, sektora zabave uživo, gdje je anime porastao za 29.5 %, te širenje na preoceanskom tržištu za 31.6 %.¹² U Hrvatskoj ne postoji industrija s kojom bismo mogli usporediti anime industriju.

Japanese animation market trends



Izvor: Društvo japanske animacije

Slika 1 : Pregled trenda rasta anime industrije

¹ Podaci iz izvještaja Društva japanske animacije: <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> (Pristupljeno: 27. veljače 2018.)

² Podaci iz izvještaja Društva japanske animacije: <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> (Pristupljeno: 27. veljače 2018.)

Ipak, treba uzeti u obzir kako anime i njegovo širenje ne treba proučavati samo kroz karakteristike ljubitelja i gledatelja anime serijala, već i kroz karakteristike samog anime fenomena i kanala kroz koje se širio. Anime ne možemo promatrati kao što bismo promatrali klasični sadržaj masovnih medija, već mu je potrebno pristupiti kao alternativnom, ambivalentnom medijskom fenomenu.

Imajući takav pristup u vidu, u svrhu ovog istraživanja, gdje promatramo nasilje u anime sadržaju kao faktora privlačnosti cijelom fenomenu, odgovore tražimo i u promatranju karakteristika ljubitelja animea i karakteristika samog animea, ali primarno se fokusiramo na uočavanje trendova u popularnosti onih anime serijala čiji se sadržaj ističe u prikazu nasilja.

Usprkos raznolikosti anime fenomena u stilovima i žanrovima, u nekoliko posljednjih godina evidentan je trend nekoliko anime serijala koji godinama ostaju na vrhu ljestvica popularnosti, a radi se o mračnim, tužnim pričama s brutalnim prikazom nasilja. Primjerice, jedan od takvih serijala je *Tokyo ghoul*, priča o dječaku koji nizom nesretnih okolnosti postane polu-ghoul, biće koje mora konzumirati ljudsko meso da preživi; ili *Attack on titan*, priča u kojoj čovječanstvo pokušava preživjeti istrjebljenje vodeći bitku s divovima koji ih proždiru.

Nasilni anime serijali, dakako, nisu novitet u anime svijetu. Anime industrija obiluje nizom različitih žanrova, od kojih mnogi niti ne postoje u zapadnim medijima i teško su prevodivi u okvire zapadne kulture, upravo zato što postoji anime za gotovo svaki profil ljudi. Primjerice, neki od specifičnih anime žanrova su *mecha*, anime o robotima s čestim prikazom ratova u kojima se roboti koriste za borbu između zaraćenih strana; *yaoi*, anime o mladićima zaljubljenima u druge mladiće; *yuri*, anime o djevojkama zaljubljenima u druge djevojke; *shoujōu*, romantične priče namijenjene ženskoj publici; *shounen*, priče namijenjene dječacima, *moe*, anime o slatkim djevojčicama; *Slice of life*, anime koji sadrži *moe*, ali i dio stvarnog života poput odlaska u školu³ i sl. (Wikipedia, 2018). Vrlo nasilan anime s pretjeranim prikazom krvi i ubijanja obično se nazva *gore anime*⁴ (Anime Amino, 2016). Ono što je novitet za anime u proučavanju popularnih serijala u proteklih nekoliko godina jest prelazak

³ Preuzeto s <https://simple.wikipedia.org/wiki/Anime> (Pristupljeno 5. svibnja 2018.)

⁴ Preuzeto s https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/what-is-anime-gore-genre-explain/rnte_urOxggxM8jL275dVNjnpZwpdo (Pristupljeno 5. svibnja 2018.)

nasilnog anime žanra s margine industrije na glavnu scenu, među najpopularnije serijale koji uživaju pohvalu masa.

Zbog svoje brutalnosti, prikaza nasilja i ubojstva, Kina je zabranila emitiranje oba ranije spomenuta serijala (*Attack on titan* i *Tokyo ghoul*), no usprkos cenzuri takvi anime serijali uporno ostaju na vrhu ljestvica popularnosti. Prema servisu SBS PopAsia, 634000 anime obožavatelja plasiralo je *Attack on titan* na peto mjesto u istraživanju o 100 najboljih anime serijala svih vremena⁵. Japanski javni servis i najveća televizijska kuća NHK, na japanskom je tržištu plasirala isti anime na dosta visoko 28. mjesto, ispred svjetski poznatih serijala kao što su *One Piece*, *Mjesečeva ratnica* ili *Pokemon*⁶.

Kako bismo istražili poveznicu između nasilja u anime serijalima i njihove popularnosti, u ovom radu detaljnije ćemo proučavati privlačnost nasilja na primjeru *Attack on titan*. Koristeći se kombinacijom kvalitativnih i kvantitativnih metoda istraživanja, uz dostupna istraživanja na temu nasilja i razvoja japanske animacije, te obožavatelja anime serijala, pokušat ćemo raščlaniti i analizirati karakteristike ovog specifičnog serijala, te uočiti korelaciju i ulogu nasilja koje se u njemu prikazuje.

Uz argument kako su popularni anime serijali ujedno i nasilni, prisutan je i argument kako, u ovom slučaju *Attack on titan*, nije popularan isključivo ili (samo) radi prikaza nasilja, već privlačnost treba tražiti i u fabuli i poruci autora, te tehnicima naracije ili čak nekih drugih elemenata poput kulturološkog konteksta, na što ćemo tražiti odgovore u dubljem proučavanju faktora nasilja i njegove uloge u pričanju priče.

⁵ Preuzeto s <https://www.sbs.com.au/popasia/blog/2017/10/12/votes-are-top-100-greatest-anime-all-time-voted-you> (Pristupljeno: 28. veljače 2018.)

⁶ Preuzeto s <https://aramajapan.com/news/otaku/anime/nhk-ranks-the-best-100-anime-of-all-time/74818/> (Pristupljeno: 28. veljače 2018.)

2. ANIME I MANGA

1.1. Kratka povijest i definicija pojmova

Za razliku od igranog ili dokumentarnog medijskog sadržaja gdje kamera bilježi prizore iz stvarnosti kako bi se oni kasnije reproducirali, animacija označava vrstu medijskog sadržaja gdje se stvara iluzija kretanja prikazivanjem niza nacrtanih fotografija (New York filmska akademija, 2015)⁷. Riječ „animacija“ dolazi od latinske riječi *animatus*⁸, što znači oživjeti ili udahnuti život čemu, a danas označava široko rasprostranjen i razumljiv pojam za sve vrste animiranog sadržaja.

Prve moderne animirane pokretne slike na Zapadu pojavile su se početkom 20. stoljeća, pa je tako prvi dugometražni animirani film, te ujedno i prvi komercijalno profitabilni animirani film, pod nazivom *El Apóstol*, prikazan 1917. godine u Južnoj Americi. Trajao je 70 minuta, te se prikazivao brzinom od 14 sličica u sekundi. Zapadna industrija animiranog filma od tada se razvila do vrijednosti od 68.4 milijardi američkih dolara, koliko industrija vrijedi danas (New York filmska akademija, 2015).

Prva animacijska produkcija u Japanu pojavila se također 1917. godine, no ozbiljan uspon japanske animacije krenuo je tek kada je osnovan prvi veliki japanski komercijalni studio za animaciju *Toei*, 1956. godine (Morisawa, 2014). Iako su s razvojem krenule u isto vrijeme, japanska i zapadnjačka animacija razvijale su se u različitim smjerovima, čemu svjedoči i njihovo različito shvaćanje danas.

Kao i mnoge druge riječi stranog podrijetla, *anime* je skraćenica nastala iz izgovora engleske riječi za animaciju (*animation*), koja se rastom industrije ustalila u japanskom svakodnevnom govoru i kao takva prenijela i na Zapad. No, dok u japanskom jeziku *anime* označava svaku animiranu medijsku formu bez obzira na njeno podrijetlo, Zapad *anime* shvaća kao specifičnu vrstu animacije u kojoj se pojavljuju likovi neobičnog izgleda, velikih očiju, često smještenih u futurističke svjetove s fantastičnim elementima, a dolazi isključivo iz Japana.

⁷ Preuzeto s <https://www.nyfa.edu/student-resources/quick-history-animation/> (Pristupljeno: 2. ožujka 2018.)

⁸ Preuzeto s <https://www.etymonline.com/word/animate> (Pristupljeno: 2. ožujka 2018.)

Iako nije uvijek slučaj, u pravilu anime najčešće predstavlja ekranizaciju već ranije napisane mange, specifične japanske vrste stripa, koja s animama dijeli mnogo stilskih značajki, ali ipak ostaje različita forma: „Anime i manga su pojmovi koji se često koriste zamjenjivo, iako se radi o dva različita oblika umjetnosti. Manga je grafički roman i strip povezan s anime-om. Manga je temelj na kojem je nastao anime, baš kao što su crteži predstavljali temelj američke animacije“ (Nicole i Chambers, 2012).

Iako začetke anime industrije možemo pronaći u ranim 1900., kada se također počela razvijati i japanska filmska industrija⁹(Yegulalp, 2017), evolucija japanske animacije usko je vezana za nastanak i razvoj mange. Teško je sa sigurnošću odrediti kada je točno manga nastala, no mnogi autori smatraju kako su svitci ilustracija budističkih redovnika iz 12. st. prve napisane mange. Značaj tih svitaka, koji su nerijetko dosegali veličinu i do 2.5 metra, jest u tome što su prikazivali sekvence priča, često religioznih tematika, namijenjenih čitanju s desna na lijevo, upravo kao što se manga čita i dan danas (Brenner, 2007).

Manga se značajnije razvila u 18. stoljeću, kada su umjetnici nakon dugog razdoblja ratovanja počeli birati motive iz života kakav se vodio u centru zabave Yoshiwari, dijelu tadašnjeg glavnog grada Edo (današnji Tokyo). Tadašnja preteča mange nazivala se *ukiyo-e*, što znači „slike plutajućeg svijeta“, a sadržavale su složenije elemente poput linija, pozadine, te živopisnih boja (Brenner, 2007).

Tvorcem riječi “manga” smatra se jedan od najpoznatijih japanskih umjetnika svih vremena Hokusai Katsuhika (1760–1849), koji je po svom specifičnom stilu posebno poznat kao autor bojanog dvoreza „Veliki val kod Kanagawe“. U svojoj knjizi *Understanding manga and anime*, Robin Brenner (2007) zasluge za stvaranje forme i naziva mange pripisao je upravo Hokusainom umjetničkom talentu:



Slika 2
Veliki val kod Kanagawe; izvor: Wikipedia

⁹ Preuzeto s <https://www.thoughtco.com/brief-history-of-anime-144979> (Pristupljeno: 2. ožujka 2018.)

„Hokusai je bio majstor mnogih umjetnosti. Njegova sposobnost da oslika osobu ili scenu s tek nekoliko fluidnih linija dovela je do stvaranja zbirke onoga što je oko 1815. nazvao *mangom*, a što znači „kapricijske slike“ ili „skice“¹⁰. Kolekcija takvih ilustracija, uz kontinuiranu popularnost *ukiyo-e*, stvorila je temelj za razvijanje niza različitih oblika umjetnosti kasnije“ (Schodt, 1983 prema Brenner, 2007:3).

Nedugo nakon Hokusaiove smrti, dolaskom Amerikanaca u Japan, nastupa doba prisilne zapadnizacije, što se dakako odrazilo i na razvoj mange. Pojavom zapadnjačkih stripova, japanski su umjetnici ubrzo kreirali vlastiti, hibridni stil crtanja, te pokrenuli publikacije poput časopisa *The Japan punch* (po uzoru na britanski časopis *Punch*), koji su dugo vremena japanskim umjetnicima služili za ismijavanje Zapada (Brenner, 2007). Ipak, početak ozbiljnog uspona i popularizacija mange dogodila se početkom 20. stoljeća, kada se manga tiskala kao novina ili časopis za djecu, da bi se kasnije radi popularnosti ukoričila u format knjige:

„Kada su se stripovi iz stripova-časopisa počeli uvezivati u ukoričene knjige-stripove, odmah su postali najprodavaniji bestseleri, te su postavili jednu od glavnih razlika između američkih stripova i japanskih mangi – brza promjena u objavljivanju knjiga, a ne časopisa. Ovakvo nakladništvo – serializiranje [stripa] u časopisu, koji će kasnije biti objavljen kao knjiga – dio je onoga što je dalo mangi razvojni ritam i mogućnost širenja priče, što je daleko od norme u američkim stripovima“ (Schodt, 1983; Gravett, 2004 prema Brenner, 2007:6).

Rastuća industrija mange u Japanu suočila se s vrlo turobnim i stagnirajućim razdobljem izbijanjem Drugog svjetskog rata (1939.-1945.), koji je manga umjetnike prisilio ili na bijeg iz zemlje ili na rad pod opresijom: „Nekoliko [manga] umjetnika jednostavno je prestalo proizvoditi sadržaj za vrijeme rata, dok su drugi popustili i radili pod opresijom vladajuće propagandne mašinerije. Ipak, neki su napustili zemlju kako bi nastavili sa svojom kritikom iz daljine, ili su čak radili propagandne stripove za Saveznike“ (Brenner, 2007:26).

¹⁰ U doslovnom prijevodu, *manga* znači „kapriciozni crteži“; tvorenicu je od japanskih riječi „man“, što znači hirovit ili kapriciozan i riječi „ga“ koja označava crtež ili sliku. Ipak, među autorima postoje polemike oko točnog značenja riječi radi fluidnog kulturološko-povijesnog konteksta. Jaqueline Berndt i Bettina Kümmerling-Meibauer u knjizi *Manga's Cultural Crossroads* navode kako je u Hokusainovo doba riječ *manga* značila „čin nasumičnog pisanja ili crtanja“ ili „stvaranje slika svih stilova“, a riječ je kasnije 1980-ih promijenila značenje u „karikatura“. Prema autoricama, tek je nakon osamdesetih riječ izgubila dublje asocijativno značenje, te se do danas shvaća isključivo kao specifično prepoznatljiva vizualna forma.

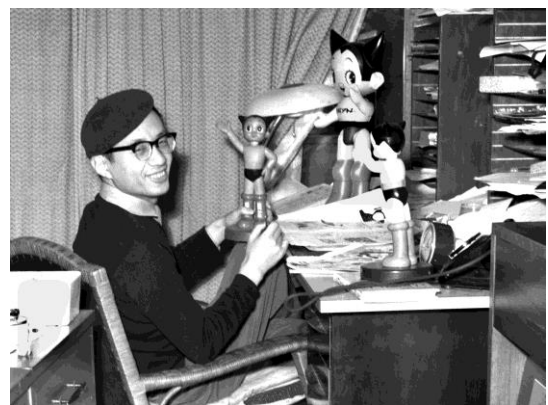
Manga se nakon Drugog svjetskog rata gotovo odmah ponovno počela razvijati, a predratni format mangle zamijenila je poznata mala, crvena knjiga:

„Rat nije mogao dugo zadržavati razvoj stripa; u poslijeratnom Japanu stripovi su se gotovo odmah ponovno pojavili na sceni, ovaj put ukoričene kao male, crvene knjižice. Takvi stripovi su bili jeftini i ne uvijek iste kvalitete kao predratni stripovi (...), ali nestajanje stare strukture industrije stripa omogućila je mnogim inovativnim, mladim umjetnicima da se probiju na scenu i ožive je novim, ambicioznim idejama o tome što ovaj medij može postići“ (Brenner, 2007:27).

Međuovisnost i srodnost anime i mangle nesumnjivo je rezultat rada jednog od najpoznatijih imena u industriji – Osamu Tezuke (1928-1989). Poznat i kao „otac mangle“, Osamu Tezuka nije samo utjecao na razvoj mangle kao jedan od vodećih autora u doba „crvene knjižice“ kada je došlo do eksplozije mangle na tržištu, već ga je zanimao i razvoj zapadnog filma i animacije (poput radova braće Fleischer i Walt Disneyja), zbog čega će Tezuka filmske tehnike primijeniti i ukorijeniti i u mangi:

„[Tezuka je] implementirao filmske tehnike poput pomicanja kamere, zumiranja i skokova koristeći prostor između kućica u stripu kao rez između filmskih kadrova. Njegova svijest o filmu, doduše, nije stala samo na vizualnom, već je u strip uveo i uporabu zvuka kako bi dočarao realnost ne samo borbe, nego i svakodnevnih zvukova – od šuštanja materijala do kapanja vode“ (Brenner, 2007:28).

Tehničke, ali i sadržajne karakteristike mangle kreirane sredinom 20. stoljeća, ostavile su utjecaj na način pričanja priče u mangama i animama do danas, pa tako primjerice *Astro boy* (1952.) ili *Princess Knight* (1953.) predstavljaju arhetipske priče prema kojima su nastali i danas aktualni manga i anime žanrovi *mecha* i *shoujo* (Brenner, 2007).



Slika 3
Osamu Tezuka (1928.-1989.); Izvor: Japantimes

Specifične karakteristike anima i mangi po kojima su tako prepoznatljive i danas, te revolucionarni razvoj animacijske industrije u Japanu općenito, velikim su dijelom produkt Tezuginog stila; Tezuka je po uzoru na rani umjetnički stil crtanja očiju u zapadnoj animaciji, poput Betty Boop i Mickey Mousa, razvio vlastiti simplistični stil crtanja očiju u koji je ukomponirao tradicionalni način na koji su Japanci crtali oči još iz vremena *ukiyo-e* (Brenner, 2007). Tako nacrtane oči upravo su jedan od glavnih karakteristika po kojima je anime poznat i prepoznatljiv dan danas.

Umjetnički stil Osamu Tezuke, te interdisciplinarno miješanje stilova, formi i tehnika stvorili su jedinstveni format na kojem se danas temelji čitava industrija. Prvi ikada produciran anime upravo je Tezugin *Astro boy*, koji je odmah nakon anime adaptacije i početka emitiranja 1963. postao jedan od najpopularnijih televizijskih serija u Japanu (Brenner, 2007 prema Schodt, 1996).



Slika 4

Naslovnica anime serijala *Astro boy*
(1963. – 1966.) ; Izvor : Imdb

Sedamdesete godine dvadesetog stoljeća obilježio je snažan razvoj anime i manga industrije, koja se upravo u ovo vrijeme po prvi put počela pojavljivati i na Zapadu – primarno na američkoj televiziji. Ipak, SAD nije preuzeo anime bez prigovora i intervencija; smatrajući kako specifičan anime i manga diskurs nije adekvatan za američko gledateljstvo, u anime sadržaj često se interveniralo, što je naročito izazivalo nezadovoljstvo američke *underground* kulturne scene zaslužne za popularizaciju anime kulture i njenog probijanja do *mainstream* medija (Brenner, 2007).

Različite karakteristike japanske i zapadne animacije ukazuju kako se radi o različitim medijskim proizvodima, te bez obzira što se radi o medijskom sadržaju, zapadna i japanska animacija nisu istovjetne, kao što je američko gledateljstvo smatralo u početku:

„Američko gledateljstvo je izvorno mislilo da je anime društveno neprikladan sadržaj, smatrajući da je sve što je animirano namijenjeno isključivo djeci. Stoga, kada bi i vidjeli anime namijenjen odraslima osudili bi čitav stil bez truda da ga pokušaju shvatiti ili cijeniti njegovu umjetničku vrijednost“ (Nicole i Chambers, 2012:95).

Slično su razmišljali i *mainstream* mediji, ali i znanstvenici kada su pogrešno predvidjeli da anime neće opstati na američkom tržištu zbog kulturno-društvenih referenci nepoznatih američkom gledatelju (Nikole i Chambers, 2012). Ipak, pokazalo se kako je publika adaptivna, te je umjesto odbacivanja sklonija učenju kulturoloških referenci i njihovom razumijevanju. Usprkos izmjenama i adaptacijama rađenima na prvim anime serijalima emitiranim u SAD-u, publika je uočila razliku u odnosu na domaću animaciju:

„Japanski anime u početku se vrlo teško probijao na Zapad. Nekoliko serijala poput *Star Blazers* uspjelo je doći na američku televiziju, ali gotovo su uvijek bili amerikanizirani do neprepoznatljivosti neprikladnim sinkronizacijama, američkim imenima, a ponekad i izmijenjenom fabulom. Međutim, nekolicina gledatelja je nekako prepoznala da se radi o nečem drugačijem od američke televizije i ubrzo su postali svjesni japanskog podrijetla“ (Napier, 2007 prema Nicole i Chambers, 2012:96).

Velik doprinos rastu japanske industrije na zapadu donijeli su obožavatelji, koji su stvorili plodno tlo za probijanje anime sadržaja u američke *mainstream* medije: „1990-ih američka kultura obožavatelja postala je značajno velika i američkim tvrtkama uskoro je postalo jasno da postoji tržište za uvoz, prevođenje i distribuciju manga i anima“ (Brenner, 2007:11).

Jedna od glavnih prekretnica u popularizaciji anime industrije na Zapadu bio je i veliki uspjeh anime filma *Ghost in the Shell* (1995), koji je stvorio novi val obožavatelja i otvorio vrata drugim anime žanrovima, poput fantastičnih uradaka *My Neighbor Totoro* (1988) i *Princess Mononoke* (1997). Od devedesetih pa nadalje pažnju Zapada počele su privlačiti i ozbiljne anime teme poput filma *Grave of the Fireflies* (1988), realistične ratne priče smještene u vrijeme američkog bacanja atomskih bombi na Japan, što pokazuje kako popularnost animea na Zapadu nije samo jedan od prolaznih događaja na medijskoj sceni, već se radi o stabilnom rastućem trendu (Brenner, 2007). Taj će trend, pokazat će se kasnije, doseći golemi rast i razvoj kako na istočnom, tako i na globalnom tržištu.



Slika 5

Naslovnica anime filma *Ghost in the Shell* (1995), Izvor: MyAnimeList.net

1.2. Rast i razvoj anime industrije

U posljednjih deset godina vrijednost anime industrije narasla je do 18 milijardi američkih dolara, premašila vrijednost japanskog izvoza čelika (Ishiguro, 2004 prema Leonard, 2005), te učinila anime najvećim japanskim izvoznim proizvodom (Leonard, 2005). Japan danas ima oko 400 velikih produkcijskih kuća¹¹, koje uglavnom proizvode anime serijale, dugometražne animirane filmove i OVA¹² video sadržaj (nippon.com, 2017). Rastom industrije i potrebom za sve većom i bržom produkcijom, Japan je dijelove proizvodnje prenio i u strane zemlje poput Kine, Južne Koreje (Brenner, 2007), ali i SAD-a (Leonard, 2005).

Japanska anime industrija bilježi stabilan rast već godinama, no ne radi se o rezultatu planskog izvoza ili adaptacije proizvoda za strateško širenje na stranim tržištima; Znanstvenici uspjeh anime industrije pripisuju kulturološkoj prirodi animea, odnosno njegovom djelovanju na stranim tržištima kao „meke sile¹³“:

„Ljudi koji redovito gledaju anime s vremenom razvijaju sposobnost razumijevanja kulturnih referenci [na japansku kulturu] i njihovu umjetničku vrijednost kroz ponavljano izloženost [anime sadržaju] (Napier, 2001). To razumijevanje i vrednovanje animea rezultira oblikom meke moći koju Japan ostvaruje kroz američke potrošače“ (Otmazgin, 2008 prema Nicole i Chambers, 2012: 95).

No, s dominantno izolacijskom poviješću koja je rezultat geostrateškog položaja zemlje, Japan općenito vrlo rijetko zauzima proaktivan stav u prilagodbi sadržaja za strana tržišta, osobito kulturološkog. Istražujući anime u kontekstu globalizacije kulture, Sean Leonard (2005) navodi kako je širenje animea zapravo rezultat „međunarodnog povlačenja, a ne guranja animea na strana tržišta, kroz energiju entuzijastičnih obožavatelja“ (Leonard, 2005:282).

Anime obožavatelji su igrali veliku ulogu u širenju animea na druga tržišta osim japanskog, te su i do danas svojevrsni pokretači kulturološke diverzifikacije industrije animacije.

¹¹ Preuzeto sa <https://www.nippon.com/en/currents/d00337/> (Pristupljeno 5. svibnja 2018.)

¹² Izvorni anime video, od eng. *original video animation*, odnosi se na poseban anime sadržaj koji se izravno stavlja na tržište u obliku DVD-a, bez prethodnog emitiranja na televiziji. Preuzeto sa <https://www.animenewsnetwork.com/> (Pristupljeno 24. ožujka 2018.)

¹³ Izvorno eng. „soft power“, označava vršenje utjecaja ili postizanje rezultata koristeći se privlačnošću karakteristika onog što se nudi, umjesto izravnog nametanja ili plaćanja. Npr. meka moć pojedine države počiva u njejoj kulturi i vrijednostima (Nye, 2008).

Početak probijanja animea na zapadno tržište, 80-ih godina 20. stoljeća, prvi prekooceanski anime obožavatelji koristili su videorekordere kako bi međusobno dijelili izvorni, neobrađeni japanski anime sadržaj, što je kasnije popratio i snažan val prevođenja i izrade titlova od strane samih anime obožavatelja, poznatiji kao „fansubbing“ („titlovi obožavatelja“). *Fansubbing* fenomen, koji se snažno razvio devedesetih godina, mnoge anime obožavatelje učinio je kasnije osnivačima anime tvrtki, te vodećim anime distributerima na Zapadu (Leonard, 2005). Upravo je *fansubbing* zaslužan za stvaranje današnjeg ogromnog anime tržišta u prekooceanskim zemljama (Nicole i Chambez, 2012).

1.3. Fansubbing i dolazak animea na zapadno tržište

Popularizacija animea u SAD-u pokazala se rezultatom potrebe i inicijative američke *underground* publike, koja je posegnula za japanskom animacijom u njenom izvornom i neadaptiranom obliku, u izostanku anime sadržaja na *mainstream* sceni:

„ (...) budući da se anime naslovi nisu prodavali u Sjedinjenim Američkim Državama, obožavatelji su videozapise dijelili međusobno putem mreža otaku fan klubova, a kasnije i putem online zajednica (Newitz, 1995). Mnogi od tih gledatelja bili su ljudi koji su kao djeca gledali serije poput *Astro Boy*-a, te su sada, u svojoj odrasloj dobi, ponovno otkrili anime“ (Nicole i Chambez, 2012: 96).

Iako postoji vrlo malo akademskih istraživanja koja se bave *fansubbing*-om (Simó, 2005 prema Cintas i Sánchez, 2006), čitave zajednice i ukupna anime industrija danas je gotovo nezamisliva bez *fansubbing*-a. Internet stranice kao što su Kissanime, Crunchyroll, FUNimation, Animeheaven ili Hulu opće su poznati izvori anime sadržaja. Takve stranice najčešće su pokrenuli sami *fansubberi*, a one danas za industriju znače žilu kucavicu u širenju i održavanju anime entuzijazma.

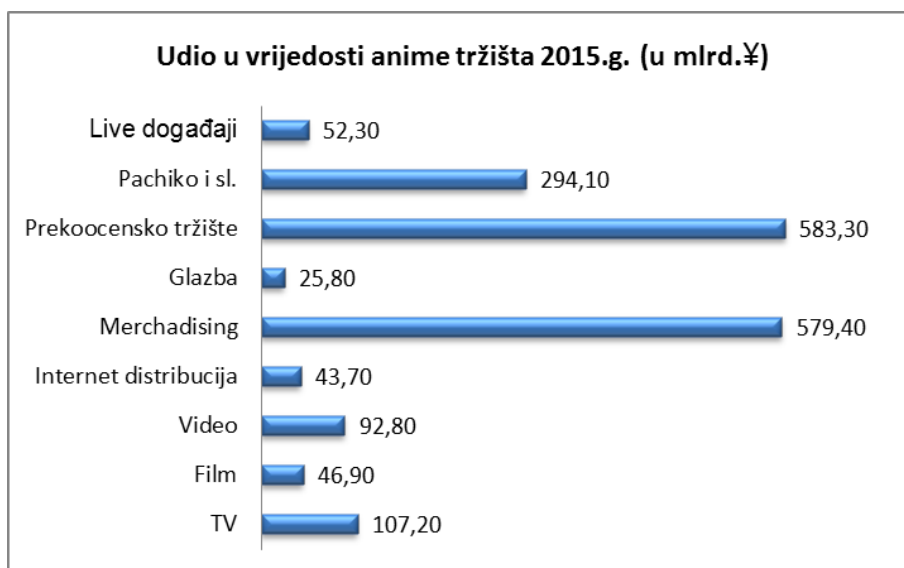


Slika 6
Primjer fansubbing-a animea „Kanon“ (2006);
Izvor : Cintas i Sánchez (2006)

Kako bi izradili titlove i omogućili njihovu dostupnost, *fansubberi* moraju doći do izvornog anime videa, te nakon procesa izrade i implementacije titlova, učitati takav video na svoju internet stranicu kako bi ga anime obožavatelji mogli besplatno gledati. No, takvi video sadržaji nisu legalno kupljeni, zbog čega se radi o ilegalnoj distribuciji i kršenju autorskog prava (Cintas i Sánchez, 2006). Ipak, *fansubbing* donosi obostranu korist za obožavatelje i industriju, zbog čega se od strane Japana takva praksa uglavnom tolerira:

„Tradicionalno, anime *fansubberi* i japanski nositelji autorskih prava implicitno su se složili da besplatna distribucija može imati vrlo pozitivan utjecaj na promociju određene anime serije u drugim zemljama. Ovaj pristup, koji bi se mogao smatrati nekom vrstom džentlmenskog sporazuma, objašnjava zašto praktički nema sukoba između prevoditelja i nositelja autorskih prava“ (Cintas i Sánchez, 2006: 44).

Dodatan razlog zašto anime industrija ne promatra *fansubbing* i anime *stream* stranice kao prijetnju jest činjenica što anime industrija, u odnosu na ostale kategorije, od samog prikazivanja animea ne ostvaruje najveću zaradu. Čak i prodajom licenci, anime industrija od emitiranja na televiziji ne zarađuje ni upola koliko od anime događaja uživo, industrije videoigara ili *merchandising*-a, odnosno prodaje brendiranih proizvoda povezanih s anime sadržajem, koji anime industriji trenutno donosi najveću dobit (Društvo japanske animacije, 2016).



Slika 7:
Prikaz udjela u vrijednosti anime tržišta;
Izvor: Godišnje izvješće o kretanju anime industrije Društva japanske animacije (2016)

Brendirani anime proizvodi industriji donose pet puta veći prihod od prodaje licenci za emitiranje na televiziji (Društvo japanske animacije, 2016). Radi se o proizvodima koji anime obožavateljima u stvarni život unose dio imaginarnog anime svijeta u obliku privjesaka, figurica, plišanih igrački, postera, te čitave *cosplay* opreme ili tehnoloških inovacija u obliku vrlo prepoznatljivih elemenata iz njihovih najdražih anime serijala.



Slika 8

Primjer brendiranog anime proizvoda; bežični zvučnik u obliku pokemon lopte dostupan u online trgovini; Izvor: www.shutupandtakemyen.com

Anime industrija može ostvariti tako značajnu dobit od prodaje anime proizvoda djelomice i zato što za prodaju takvih proizvoda distributeri plaćaju licencu bez obzira posluju li fizički ili online, a zbog činjenice da su anime obožavatelji spremni izdvojiti nešto više novaca kako bi imali figuricu iz svog omiljenog animea, distributerima se isplati plaćati licencu za originalne proizvode s obzirom da davatelj licence u prosjeku uzima oko 5% naknade po proizvodu¹⁴ (Culture Japan, 2009).

Potražnja za brendiranim anime proizvodima pokazuje i kako anime na publiku doista ima efekt ranije spomenute meke sile, zbog čega online *fansubbing* stranice, gdje obožavatelji mogu gledati najnovije anime serijale besplatno, imaju tako veliku važnost. *Streaming* stranice stvaraju preduvjet za prodaju subproizvoda anime industrije, a njihova baza gledatelja daleko je od zanemarive: Prema alatu za praćenje online prometa Similarweb (www.similarweb.com), anime stranica Crunchyroll u sječnju 2018. godine ostvarila je promet od 71,7 milijuna posjetitelja; KissAnime je ostvarila 162,69 milijuna, a FUNinamtion 11,9 milijuna.

Iako anime industrija značajno ne zarađuje od emitiranja sadržaja, ne treba zanemariti ulogu televizije, koja je omogućila da se s japanskom animacijom upozna šira, opća publika diljem svijeta. Ipak, činjenica je da anime industrija najveći promet ostvaruje neizravno; potražnjom od strane anime zajednica i anime supkultura, koje u potrazi za inkomponiranjem anime svijeta u svoj svakodnevni, stvarni život konzumiraju subproizvode anime industrije poput anime događaja uživo, koncerata, glazbe, filma i sl., te osobito kupnjom brendiranih anime

¹⁴ Preuzeto sa <http://www.dannychoo.com/en/post/25297/Anime+Merchandise.html> (Pristupljeno: 24. ožujka 2018).

proizvoda. Ovakav tržišni model možda je djelomično i odgovor na pitanje kako je anime doživio tako velik rast u zapadnim zemljama.

2. KULTUROLOŠKI KONTEKST: SUKOB ISTOKA I ZAPADA

Besplatan pristup anime serijama zahvaljujući internetu nije jedini razlog zašto se anime snažno popularizirao na Zapadu, čak i usprkos prvotnoj relativnoj nezainteresiranosti Japana u širenju animea izvan svojih granica.

Nedugo nakon ekranizacije prvih mangi i pojavom animea u Japanu, šezdesetih godina dvadesetog stoljeća, na Zapadu se također počela stvarati publika sa zahtjevom za takvim sadržajem, koji usprkos tome ipak nije odmah privukao pozornost zapadnjačkih *mainstream* medija kao vrijednog ili poželjnog sadržaja. Razlog tome upravo je bilo različito shvaćanje uloge animacije, njezine kategorizacije, ali i medijskih efekata, odnosno radilo se o svojevrsnoj kulturološkoj dihotomiji između Japana i Zapada.

Kroz svoj razvoj na Zapadu, animacija nosi etiketu sadržaja za djecu. Zapad animaciju shvaća zasebnim žanrom (Leonard, 2005) kreiranim kako bi ga gledala djeca, dok Japan animaciju koristi kao format mnogo žanrova i kao medij za niz različitih vrsta i stilova pričanja priče.

Uspon televizije i masovnih medija na Zapadu pokrenuo je val znanstvenih istraživanja koja su imala za cilj istražiti kako mediji i sadržaj koji ljudi gledaju utječu na njihovo ponašanje, osobito na djecu, dok tako nešto Japance niti ne bi moglo zabrinjavati, s obzirom da je za njih razlika između fikcije i stvarnosti samorazumljiva (Benner, 2007). Zbog straha od medijskih efekata, Zapad bi s oprezom birao što i kako emitirati:

„Kako bi prikazivali anime na američkoj dječjoj televiziji, [američke] produkcijske tvrtke trebale su rezati scene koje su se smatrale previše nasilnima, mijenjati izvorne prijevode za sinkronizaciju, pa čak i mijenjati fabulu kako bi anime učinili društveno prihvatljivijim zapadnoj publici“ (Nicole i Chambez, 2012:95).

No, kao ni Japance, medijski efekti nisu zabrinjavali ni američku *underground* publiku s obzirom da ju je različiti kulturološki kontekst anime sadržaja privukao tamo gdje zapadna animacija nije mogla zadovoljiti njihove potrebe. Ipak, toliko kulturološki različit sadržaj, koji se očito značajno razlikuje i u pristupu publici, bez obzira na svoju veličinu i danas ostaje na marginama zapadnog društva i medija:

„Anime je danas ogromna sila u filmskoj industriji i nosi velik utjecaj na ponašanje potrošača (Lalor, 2002). (...) [No] mnogi vjeruju da je anime danas samo mali dio filmske industrije u SAD-u, te da se anime obožavatelji nalaze na margini društva, da rezolutno ne pripadaju *mainstream-u*” (Nicole i Chambez, 2012:95-97 prema Lunning, 2007).

Anime će vjerojatno uvijek biti viđen kao nešto neobično, marginalno i nepripadajuće, bez obzira na veličinu na tržištu, i to upravo zato što se doista i radi o drugačijoj kulturi, razmišljanju i pristupu u sadržaju.

U svojoj knjizi *Understanding manga and anime* (2007) Robin Brenner kroz niz poglavlja raščlanjuje dijelove anime i manga sadržaja kako bi detaljno prikazao što se u njima konkretno kulturološki razlikuje u odnosu na Zapad. Brenner se na nekoliko razina bavi specifičnim scenama i obrascima ponašanja koji se pojavljuju u mangama i animama, te objašnjava kulturološku logiku koja stoji iza njih; u shvaćanju zbilje i fantazije, humora, viđenju prijateljstva i romantike, rodnih uloga, seksualnosti, prikazu golotinje, nasilja itd.

Na razini humora, primjerice, Brenner objašnjava da kao što britanski humor neće biti svima smiješan, tako niti japanski humor, koji je pritom kulturološki još udaljeniji, neće biti privlačan ili razumljiv mnogim Zapadnjacima:

„U mangama, gaćice su uvijek izvor humora. Također, u shonen mangama vrlo su uobičajene situacije *ups, pao sam i slučajno sam te zgrabio za grudi*. (...) Opušten stav Japana prema seksualnom humoru u snažnom je kontrastu prema tendenciji Zapada da seksualne fantazije tek neizravno sugerira. Tek ih se nervozno dotaknemo, ali ih rijetko priznajemo. U Japanu kreatori puštaju svoje nastranosti da slobodno lutaju svim vrstama stripova usmjerenih svim vrstama publika. Jednostavna činjenica da postoji popularna podvrsta romantičnih stripova namijenjenih tinejdžericama o homoseksualnim odnosima između dječaka i muškaraca zapanjuje mnoge zapadne čitatelje - kako mogu Japanci, koji ne prihvaćaju homoseksualnost ništa više od Amerikanaca, imati takav popularan podžanr?“ (Brenner, 2007:81-82).

Društveno određene osobine i ponašanja u japanskom će sadržaju često biti fluidni; ženstveni likovi možda neće uvijek biti žene, a bliskost među likovima neće uvijek značiti da se radi o romantičari. Osim što takvo komuniciranje stvara prvotnu zbunjenost kod zapadnjačkog čitatelja, takve poruke mogu se smatrati i kontroverznima ili neprimjerenima, no na čitatelju je da odredi da li kulturološke razlike opravdavaju sadržaj (Brenner, 2007).

Dok se iz zapadne perspektive možda može shvatiti da je manga i anime sadržaj potpuno nereguliran, kaotičan i hektičan, on je ipak u velikoj mjeri prilagođen publici; primjerice, u

animama i mangama za djecu prikaz nasilja bit će znatno umjereniji u odnosu na one namijenjene tinejdžerima (Brenner, 2007). U odnosu na Zapadni pristup tumačenja prikladnosti sadržaja publici, Japanci ostavljaju gledatelja i čitatelja kao glavnog regulatora primjerenosti sadržaja, što kod zapadne publike može izazvati, u najmanju ruku, čuđenje.

3. MEDIJI I NASILJE

3.1. Definiranje nasilja

Jedno od najistraživanijih područja u znanosti o medijima upravo su medijski efekti – društveni ili psihološki odgovori pojedinaca, manjih skupina, organizacija ili zajednica, koji se pojavljuju kao rezultat izloženosti medijskim porukama¹⁵ (Oxford bibliographies, 2017). Od pojave knjige kao prvog masovnog medija pa sve do danas, znanstvenici se pitaju kakva je uzročno-posljedična veza između medijskog sadržaja i ljudskog ponašanja, a odgovori su se nerijetko tražili u biheviorističkim znanostima, psihologiji i sociologiji. Medijski efekti podrazumijevaju vrlo široku definiciju i dotiču se niza znanstvenih područja; od promatranja utjecaja medija na potrošačku kulturu do proučavanja nasilja, propagande, kulture i sl., a jedno od najistraživanijih područja medijskih efekata upravo je utjecaj medijskog nasilja na ponašanje djece.

Zbog njegove višeznačnosti, društvene uvjetovanosti i ambivalentnosti, pojam nasilja vrlo je teško definirati. Iako se radi o praktično samorazumljivom pojmu, postoji mnogo polemika oko precizne definicije: „Gotovo sva istraživanja o fenomenu nasilja pokazuju ne samo da nasilje ima mnoge oblike i različite karakteristike, nego i da već postoji velik broj definicija nasilja, što stvara značajne kontroverze oko toga što je zapravo nasilje i kako ga treba definirati“ (Haan, 2008:28 prema Heitmeier i Hagan, 2002).

Polemike oko jasnog definiranja nasilja pojavile su se, između ostaloga, i iz potrebe za što jasnijem utvrđivanju uzročno-posljedične veze i odnosa između uzroka nasilnog ponašanja, nasilnika i žrtve nasilja, kako iz pravnog, tako i iz znanstvenog i društvenog aspekta. Ovisno o svrsi, nasilje se najčešće proučava iz različitih perspektiva (počinitelja, žrtve, treće strane, neutralnog promatrača), a postojeći široki raspon definicija temeljen je na različitim teoretskim pretpostavkama o ljudskoj prirodi, društvenom poretku, povijesti i sl. (Haan, 2008):

„Nasilje može biti fizičko (agresija, zlostavljanje ili napad), ali može biti i verbalno (vrijeđanje, ponižavanje ili zastrašivanje). Može biti izravno, ali i prikriveno, npr. u jeziku i literaturi, apstrakcijama, tumačenjima i reprezentaciji ili u vidu cenzure (Valier, 1997). Nasilje može biti individualno ili kolektivno, interpersonalno ili institucionalno, nacionalno ili

¹⁵ Preuzeto sa <http://www.oxfordbibliographies.com/> (Pristupljeno 24. travnja 2018.)

međunarodno, simboličko ili strukturalno. Kontekst može biti privatan ili javan, a žrtve mogu biti članovi obitelji, poznanici ili stranci“ (Haan, 2008:28).

Nasilje se često definira i prema poziciji moći, osobito u sociologiji: „Široka definicija [nasilja] može se pronaći u većini literature o rodno uvjetovanom nasilju; npr. u konceptu „prisilne kontrole“ (Stark, 2007). Kulturni zaokret u sociologiji ima tendenciju tumačenja nasilja kroz simbole i kulturu, a ne kroz svoju fizičnost. (...) Postoje različiti stavovi o odnosu nasilja prema drugim oblicima moći, kao što su politika i država“ (Walby, 2012:103).

Ono što se smatra nasilnim ovisi o specifičnom društveno-kulturološkom i povijesnom kontekstu (Haan, 2008). Ipak, osim subjektivnosti u shvaćanju nasilja i konteksta u kojem se promatra, u istraživanjima medijskog nasilja prikazi zločina, agresije i seksualnog sadržaja obično se promatraju zajednički, kao pojave jednako štetne po moral gledatelja, što pokazuje da shvaćanje nasilja obično podrazumijeva i moralnu dimenziju.

Rasprava o mogućim negativnim efektima prikaza nasilja, kriminala i seksualnog sadržaja pojavila se gotovo odmah s pojavom prvih filmova 1920-ih, što nije izazvalo samo javnu raspravu, već je pokrenulo i niz znanstvenih istraživanja o društvu i medijskim efektima, a utjecaj medijskog nasilja proučavano je i kasnije u okviru drugih masovnih medija poput stripova i televizije (Gunter, 2008). U početku se vjerovalo kako je utjecaj medija na publiku izravan, što je osobito bilo značajno iz aspekta propagande i političkog utjecaja, čak više nego iz moralnog aspekta. No, takve ideje nisu prevladale s obzirom da su daljnja istraživanja pokazala da bi i drugi sociološki čimbenici, poput odgoja, individualnog iskustva pojedinca i sl., mogli kontrolirati izloženost, raspon i značajnost medijskih efekata (Lazarsfeld, Berelson i Gaudet, 1948 prema Gunter, 2008).

Zbog rastuće stope kriminala i pojave sve više javnih agresivnih incidenata u SAD-u tijekom 60-ih godina, američka Vlada počela je tražiti uzroke nasilnog ponašanja, između ostalog, i u masovnim medijima, koji su navodno igrali ulogu u promicanju individualne i društvene agresije (Gunter, 2008). To je dovelo do serija empirijskih istraživanja medijskog nasilja u sljedećih dvadesetak godina, koja su iznjedrila niz različitih teorija (Gunter, 2008):

„Unatoč golemoj količini objavljene literature koja je zaključila da postoji kauzalna veza između medijskog nasilja i antisocijalnog ponašanja, neki su bili oprezniji i nisu se složili sa

snažnim položajem medijskih efekata. Pojedini znanstvenici prihvatili su da medijsko nasilje može utjecati na gledatelje, ali ne cijelo vrijeme i ne uvijek istog intenziteta prema čitavoj publici. Stoga, na neku djecu televizijski sadržaj može utjecati u određenim uvjetima, dok na drugu djecu neće utjecati“ (Schramm, Lyle i Parker, 1961 prema Grunter, 2008:1063).

3.2. Istraživanja medijskog nasilja

Medijski efekti, pa tako i medijsko nasilje, u velikoj su mjeri nemjerljivi zbog čega je praktično nemoguće sa sigurnošću utvrditi kakav će efekt konzumiranje medijskog nasilja polučiti kod publike. Ipak, bez obzira na složenost definiranja pojma nasilja, kao i teškog preciznog definiranja utjecaja medijskog nasilja na publiku, David Trend (2007) argumentira kako je nasilje zapravo svojevrsna društvena norma oduvijek prisutna u svakodnevnom životu ljudi, te predstavlja važan dio naracije općenito (Trend, 2007). Umjesto okrivljavanja medija za proizvodnju nasilnog sadržaja, važno je pitati se zašto je potražnja za nasilnim sadržajem tako velika (Trend, 2007):

„Unatoč pozivima na apstinenciju, nadzoru, V-čipovima i svim nametnutim oblicima regulacije, industrija zabave i dalje proizvodi široki spektar apokaliptičnih filmskih spektakala, tmurnih vijesti i hiperrealističkih simulacijskih igara. I publika ih nastavlja konzumirati. To znači da nasilje u medijima očito donosi velik novac zabavnoj industriji. To također znači i da je istraživanje o medijskom nasilju postalo ogromna akademska supkultura“ (Trend, 2007:30).

Privlačnost nasilja možda nije nužno negativan ili „neprirodan“ fenomen; Iako je tema otvorila još jednu debatu, tijekom 19. stoljeća pojavilo se mišljenje da je nasilje normalan dio ljudske prirode, te da je nasilje kod ljudi, slično kao kod životinja, prisutno kao način preživljavanja, odnosno kao dio „prirodne selekcije“ (Trend, 2007). Rasprava o ulozi nasilja u ljudskoj psihologiji nastavila se i kasnije:

„Freud je smatrao da ljudska bića sazrijevaju kroz borbu sa svojim unutarnjim nasiljem i da su u suočavanju vrlo važne priče. Njegove ideje ostale su utjecajne tijekom većeg dijela dvadesetog stoljeća, budući da su razni mislioci razvili teorije o tome kako pomoći ljudima koji nisu mogli kontrolirati svoje nagone. Do 1960-ih mnogi su znanstvenici vjerovali da se ljudi rađaju s „pragom za nasilje“, kojeg je moguće izmjeriti testovima i podići liječenjem“ (Trend, 2007:33).

Nasilje je dio svakodnevnog života. S prikazima nasilja smo odrasli kroz igru, priče, medije i religiju, a s obzirom na to koliko nasilje prožima ljudsku povijest i kulturu, ne čudi da ljudi vjeruju da je nasilje prirodni dio života (Trend, 2007). Ipak, iako nasilje svakodnevno konzumiramo kroz medije, Trend tvrdi kako mediji ne uzrokuju nasilno ponašanje, već imaju podržavajuću ulogu:

„S kognitivne strane, ljudi uče agresivno ponašanje gledajući nasilne reakcije drugih ljudi. Dijete smatra da je nasilno ponašanje normalno ako ga udari roditelj ili kada vidi druge da se tuku. Djeca (i odrasli) također uče nasilje iz uzora kojeg žele oponašati. Naravno, okolina igra veliku ulogu. Obitelj, vršnjaci, društvene institucije i kultura pridonose stavovima i uvjerenjima o sankcioniranju nasilja. U tom kontekstu, medijsko nasilje utječe na agresivno ponašanje, ali ništa više od tek podržavajuće uloge. Razlog zbog kojeg je osoba počinila ubojstvo ili pljačku daleko je snažniji i složeniji od zabave koja dolazi s televizije“ (Trend, 2007: 34).

Iako zbog prikaza nasilja u medijima ljudi neće postati agresivni ili počinitelji zločina, Trend tvrdi da medijsko nasilje čini nešto još štetnije – djeluje na našu percepciju svijeta uvjeravajući nas da je svijet oko nas nasilan, a da je nasilje potrebno kako bismo svijet učinili sigurnijim (Trend, 2007). Medijsko nasilje u konačnici ima duboke posljedice na život ljudi i organizaciju društva: „Anksioznost zbog nasilja utječe na to što će ljudi gledati na televiziji, što će čitati, o čemu će raspravljati s prijateljima. Utječe na to kako ljudi organiziraju svoje vrijeme, gdje se kreću i što kupuju. Anksiozno viđenje svijeta rezultat je kulture nasilja, koja postavlja strah u središte naših identiteta“ (Trend, 2007:58).

Prikaz medijskog nasilja služi kao izvor ekonomskog utjecaja; u razdoblju rastuće nesigurnosti i socijalne ugroženosti, kolektivni strah predstavlja društvenu konstrukciju koju pokreće novac (kultura straha se koristi kako bi se odvratila pažnja ljudi od važnih društvenih pitanja kao što je realan pad plaća, porast nezaposlenosti i općenitog rasta socio-ekonomske nesigurnosti) (Trend, 2007). Ipak, nasilje nije niti pozitivan, niti negativan fenomen; njegova glavna karakteristika je sveprisutnost (Trend, 2007). Nasilje neće nestati, niti će publika prestati tražiti nasilni sadržaj, a percepcija da se nasilje na neki način može otkloniti (regulacijom tržišta, bojkotom gledatelja ili jednostavnim „gašenjem televizije“) ne može prevladati s obzirom da je nasilje sociološki preduboko ukorijenjeno u kulturu i svijest ljudi (Trend, 2007). Umjesto pokušaja reguliranja i uklanjanja nasilja iz svakodnevice, ulogu

nasilja potrebno je razumjeti, a o njegovoj medijskoj reprezentaciji educirati, što može optimizirati moguće negativne efekte medijskog nasilja (Trend, 2007).

4. ANIME I NASILJE

4.1. Percepcija animea kao nasilnog sadržaja

Mišljenje pojedinaca o tome što je primjereno, kao i da li je način na koji je sadržaj prikazan opravdan, u velikoj mjeri ovisi o kulturološkoj normi. Zbog svoje „kulturološke neprilagođenost“ opisane u ranijim poglavljima, anime je na Zapadu dugo vremena smatran neprimjerenim sadržajem, te ga dosta velik dio zapadne publike i dan danas također smatra takvim (Nicole i Chambers, 2012).

Nicole i Chambers (2012) pomnije su istražile percepciju anime fenomena na Zapadu, primarno u SAD-u, proučavajući kroz koje se kanale i zajednice anime širio na Zapad. U svom znanstvenom radu *Anime: od kulta do fenomena pop kulture*, provele su sekundarnu analizu sadržaja, te anketu koju je ispunilo 107 studenata i mladih, te zaključile kako je stereotip animea kao nasilnog i neprimjerenog sadržaja još uvijek prisutan:

„Provedeno sekundarno istraživanje i anketa potvrdili su da je anime još uvijek percipiran negativno s obzirom da ga se povezuje s nasiljem i marginalnom kulturom, iako mnogi anime zagovornici jasno tvrde da anime nije samo „krv, iznutrice i pornografija“ (Borrelli, 2002 prema Nicole i Chambers, 2012:100). Međutim, u današnjoj kulturi koriste se i novi termini za opisivanje anima poput „šarolik“ i „umjetnički“, koje su ispitanici koristili da bi opisali neke anime serijale u anketi, a što ukazuje na promjenu; da ljudi anime sve više vide kao umjetnički oblik, nego kao neukusan nasilni sadržaj bez kvalitete.“ (Nicole i Chambers, 2012:100).

Kao proizvod koji je stvoren u okvirima neke potpuno drugačije kulture, anime traži dozu otvorenosti s obzirom da će ona omogućiti učenje i razumijevanje kulturoloških referenci, te pružiti uvid u umjetničku i društvenu vrijednost animea, kao i svrhu onih prikaza koji bi se mogli smatrati neprimjerenima. U slučaju animea, nasilni incidenti i agresija u realnoj populaciji ne govori u prilog štetnosti animea kao lošeg utjecaja na moral i nasilno ponašanje:

„U Japanu je stopa kriminala niska, te se Japan smatra vrlo sigurnom zemljom (Wright, 2015 prema Jordan, 2015), čak do te mjere da povećani udio zločina u Japanu zapravo počine stranci (Takafuji, 2015 prema Jordan, 2015). Najčešće se radi o krađama bicikala, provalama u kuće i seksualnim zločinima. Prema izvješću Ujedinjenih naroda, stopa ubojstava u Japanu jedna je od najnižih na svijetu (Engel, 2014 prema Jordan, 2015)¹⁶ (Jordan, 2015 para. 33).

Ipak, bez obzira na činjenicu da je u Japanu stopa kriminala i nasilnog ponašanja općenito vrlo niska, pa i usprkos (prema viđenju Zapada) neprimjerenog sadržaja u animama, mnoge zapadne zemlje podvrgnule su anime cenzuri i intervenirale u sadržaj prilikom uvoza anime serijala na svoje nacionalne televizije:

„Španjolska je tijekom 1990-ih uživala u komercijalnoj distribuciji značajnog broja anime serijala uglavnom uvezenih iz Italije, gdje je prijevod anima podvrgnut cenzuri (Andrei, 1992 prema Cintas i Sánchez, 2006:43). Međutim, distribucija u Španjolskoj se nije događala bez otpora; pojedine udruge roditelja vršile su pritisak na masovne medije da zaustave emitiranje nekih anime serijala i bojkotiraju uvoz nekih drugih. Primjerice, anime *Los caballeros del Zodiaco* (na japanskom *Saint Seiya*), vrlo popularan anime među fanovima, nikad nije bio prikazan na španjolskoj javnoj televiziji zbog pretpostavljenog nasilnog sadržaja“ (prema Cintas i Sánchez, 2006:43).

4.2. Japanska percepcija nasilnog sadržaja

Za razliku od Zapada, strah da će prikaz nasilnog sadržaja u medijima uzrokovati nasilno ponašanje u Japanu nije pronašao plodno tlo; za Japance je razlika između fikcije i stvarnosti samorazumljiva, stoga i kada bi se pojavio strah da bi prikaz nasilja u medijima mogao uzrokovati nasilno ponašanje u stvarnosti, Japanci bi ga odbacili kao prevelik jaz između uzroka i učinka (Benner, 2007 prema Schodt, 1996).

Takvom japanskom stavu o medijskom nasilju statistika općenito ide u prilog; stopa nasilnih zločina u Japanu izuzetno je niska u usporedbi s onom Sjedinjenih Država, čak i uzimajući u obzir relativne veličine dvaju zemalja (Brenner, 2007). Istraživanja promjena u ponašanju japanskih tinejdžera koji konzumiraju nasilni sadržaj također su potkrijepila japanski stav:

¹⁶ Preuzeto sa: <https://the-artifice.com/japanese-culture-anime-west-learn/> (Pristupljeno: 13. svibnja 2018.)

„Fukushima Akira, poznati japanski psihijatar i pisac, proučavao je izloženost tinejdžera „štetnom“ sadržaju u mangama i utvrdio da je izloženost takvom sadržaju učinio japanske tinejdžere manje nasilnima i manje seksualno agresivnima od svojih vršnjaka u drugim zemljama“ (Schodt 1996 prema Brenner, 2007:79).

Iako je evidentno da efekti medijskog nasilja ne zabrinjavaju anime svijet, u Japanu također postoji klasifikacija sadržaja prema primjerenosti za publiku (iako valja napomenuti kako se čini da je dobna klasifikacija u Japanu više usmjerena na prepoznavanje primjerenog sadržaja od strane publike nego na restrikciju radi zaštite pojedinih dobnih skupina od neprimjerenog sadržaja).

Kod mangi, dobna klasifikacija je obično označena na stražnjoj strani volumena mange, često s vizualnim simbolom i listom ciljane publike, kao što je primjerice „Tinejdžeri 13+“ (Brenner, 2007). Ipak, svaki izdavač ima svoju definiciju onoga što spada u pojedinu dobnu kategoriju (vidi sliku 9: Primjer publikacijskog rejting sustava), stoga se izdavači posebno trude u ocjenjivanju mangi koje obavljaju (Brenner, 2007). Kod animea, većina serijala nije službeno označena, no mnoge anime tvrtke rejting daju u skladu s američkim televizijskim rejtingom (Brenner, 2007).

| Primjer publikacijskog rejting sustava: izdavač Tokyopop | |
|---|--|
| A (All Ages) Sve dobne skupine | Primjereno za djecu stariju od šest godina. Može sadržavati crtano nasilje i blagi humor. |
| Y (Youth, ages 10+) Mladi, stariji od 10 godina | Primjereno za djecu stariju od deset godina. Može sadržavati blagi vulgarni jezik, fantastično nasilje i <i>bullying</i> . |
| T (Teen, ages 13+) Tinejdžeri, stariji od 13 godina | Primjereno za osobe starije od 13 godina. Može sadržavati povremen i blag vulgaran jezik, umjereni prikaz nasilja i krvi, umjereno seksualne teme i jezik, neeksplicitna golotinja, kao i reference na duhan, alkohol i uporabu droga. |
| OT (Older Teen, ages 16+) Stariji tinejdžeri, stariji od 16 godina | Primjereno za osobe starije od 16 godina. Može sadržavati povremen i snažan vulgarni jezik, umjeren prikaz nasilja i krvi, umjereno seksualne teme i jezik, golotinju, kao i alkohol i ilegalnu uporabu droga. |
| M (Mature, ages 18+) Odrasli, stariji od 18 godina | Primjereno za osobe starije od 18 godina. Može sadržavati neprimjeren jezik, intenzivni prikaz nasilja, neprimjeren prikaz krvi, eksplicitni seksualan sadržaj i jezik. |

Slika 9
Primjer publikacijskog rejting sustava u Japanu : Izdavač Tokyopop

Izvor : Brenner (2007)

5. ISTRAŽIVANJE MEDIJSKOG NASILJA NA PRIMJERU „ATTACK ON TITAN“

5.1. O anime serijalu „Attack on titan“

Attack on titan (izvorno 進撃の巨; *Shingeki no kyojin*)¹⁷ je popularna japanska manga i istoimena anime adaptacija autora Hajime Isayama, koja se prvi put počela serijski objavljivati u japanskom mjesečnom časopisu Bessatsu Shōnen Magazine u listopadu 2009. godine (Yamazaki, 2015).

Attack on titan se snažno popularizirao nakon anime adaptacije koja je na televiziji prvi put emitirana 2013. godine (Yamazaki, 2015). Popularnost Attack on titan-a vrlo brzo je prešla i nacionalne granice, pa je manga od 2014. godine prevedena i na brojne europske i azijske jezike. U prvih pet godina od prvog izdavanja, Attack on titan je prodan u preko četrdeset milijuna primjeraka (Yamazaki, 2015), a naročito veliku popularnost stekao je u SAD-u, gdje se nakon sklapanja partnerstva s izdavačem stripova Marvel Comics, prijevod serijala objavljivao gotovo istodobno kada i japanski izvornik (Yamazaki, 2015).

Radnja Attack on titan-a smještena je negdje u srednjovjekovnoj Europi, gdje ljudi već stoljećima žive na području okruženom masivnim zidovima, koji ih štite od divova ljudoždera. Radnja prati glavnog lika, dječaka Erena Jaegera, koji, nakon što zid bude probijen i jedan od titana ubije njegovu majku, odlazi u vojsku pridružiti se izviđačkoj jedinici koja ubija titane s ciljem da ih sve jednoga dana istrijebi.



Slika 10
Naslovnica prve sezone Attack on titana-a

Izvor : www.epbot.com

¹⁷ U doslovnom prijevodu „Napad na titane“; od japanskog „進撃“ (*Shingeki*) što znači „napad“ ili „napredak“ i „巨人“ (*kyojin*) što znači „titan“ ili „div“.

Ipak, Attack on Titan je daleko od klasične osvetničke priče ili prikaza sukoba s relativnim balansom snaga i neizvjesnim ishodom. Attack on Titan opisuje krizu potencijalnog uništenja čovječanstva; prikazuje krhkost ljudskog života na najokrutniji mogući način – uz mnogo vrištanja, krvi, te nemogućnost otpora i bespomoćnosti nevinih. Titani kroz čitav tijek priče uživaju veliku prednost i napredovanje, dok je gledatelj stavljen u kožu ljudi i protagonista – u neizvjesnost sljedećeg smrtnog ishoda i bez odgovora pitanje zbog čega se sve te strahote događaju.



Slika 11
Scena smrti Erenove majke u mangi

Izvor : Pinterest

Takvu mračnu apokaliptičnu priču Yamazaki svrstava u tzv. *seikaikei*, japanski žanr koji je naročito bio popularan tijekom 90-ih i ranih 2000-ih: „Svjetonazor u Attack on Titan-u usko je povezan s popularnim suvremenim žanrom japanske fantastike zvane *seikaikei*. *Seikaikei* kombinira bliske društvene odnose s apokaliptičnom i mitološkom maštom mladih ljudi, koji utjelovljuju postmoderniziranu osobu i opustošenje društva“ (Yamazaki, 2015: 26-27). No, na Zapadu Attack on Titan nije primarno prepoznat kao apokaliptična priča, barem ako je suditi po osnovnom svrstavanju po žanrovima kakvi se mogu naći na internetu, već je zbog brutalnog prikaza ubijanja i krvi puno češće označavan kao *gore anime* ili horor.

Kao razlog velike popularnosti koju je Attack on Titan stekao među japanskom publikom, Yamazaki navodi upravo apokaliptično stanje i pesimizam u priči s kojim su se Japanci mogli snažno poistovjetiti pogođeni recesijom, nesigurnošću i tjeskobom koju je iza sebe ostavio veliki potres 11. ožujka 2011. godine u kojem je poginulo 18 000 ljudi, te nakon kojeg je uslijedio tsunami i nuklearna katastrofa u Fukushima (Yamazaki, 2015). Za Japance, to je bila najveća apokaliptična katastrofa koja se dogodila od atomskih bombi, te su stoga s likovima i situacijom kakvu opisuje Attack on Titan dijelili osjećaj kolektivne post-katastrofalne traume

(Yamazaki, 2015). No, popularnost Attack on titan-a izvan Japana ne može se objasniti istim argumentom.

Uz posebno tjeskobno i apokaliptično ozračje, u Attack on titan-u je prisutna i rijetko viđena razina brutalnosti; titani ne samo da ubijaju ljude, oni ih proždiru, a takve su scene nerijetko prikazane bez cenzure ili ublažavanja. Gledatelju je vrlo teško predvidjeti koji će lik umrijeti, u kojem trenutku, a još manje na koji način. Sve to doprinosi stvaranju atmosfere straha, traume i neizvjesnosti. Međutim, čini se kako takva tmurna atmosfera i prikazana brutalnost nije odbila gledatelje, već je, upravo suprotno, Attack on titan stekao veliku popularnost diljem svijeta. S obzirom da je Attack on titan vrlo popularan anime, koji u isto vrijeme obiluje i značajnom količinom prikaza nasilja, u ovom je radu uzet kao adekvatan primjer za istraživanje nasilja kao faktora privlačnosti animama.

5.2. Istraživačko pitanje i hipoteze istraživanja

Glavni cilj ovog rada jest istražiti koja je uloga nasilja u serijalu Attack on titan, odnosno čini li prikaz nasilja anime serijal Attack on titan privlačniji publici. U istraživanju se primarno ispituje izravno mišljenje osoba koje su gledale serijal Attack on titan, a potom i njihovi osjećaji i reakcije na nasilje viđeno u serijalu. Iako je općenito vrlo teško dati odgovor na pitanje kako medijsko nasilje utječe na gledatelje kroz jednokratno istraživanje, ovo istraživanje svakako može poslužiti kao detaljnije razumijevanje načina razmišljanja anime gledatelja o samom nasilju, a dobivene rezultate istraživanja usporedit ćemo s nekim ranije rađenim istraživanjima i teorijama o ulozi nasilja.

U ovom istraživanju nije rađeno ograničenje na geografsku ili dobnu pripadnost ispitanika, s obzirom da je jedan od ciljeva istraživanja bilo i uočavanje skupine ljudi kojima je anime Attack on titan privlačan, odnosno temeljni uvjet kojeg su ispitanici morali zadovoljiti za sudjelovanje u istraživanju jest da se radi o osobama koje su pogledale dotični serijal.

Anime je sam po sebi vrlo raznolik i ambivalentan fenomen; u sadržaju se sastoji od niza stilova i žanrova, zbog čega su u fokusu istraživanja animea najčešće bili kulturološki i socijalni aspekti, dok se nasilje najčešće proučavalo u vidu potencijalne štetnosti za djecu i to uglavnom na primjerima zapadnjačke animacije. Ovo istraživanje pokušat će zauzeti

holistički pristup u proučavanju nasilja u anime sadržaju, te su sukladno tome formirane i četiri hipoteze:

1. Osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da je Attack on titan nasilan anime.
2. Prikaz nasilja primarni je razlog zašto su osobe počele gledati Attack on titan.
3. Osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da gledanje nasilja ne utječe na njihovo razmišljanje ili ponašanje, kao niti na razmišljanje ili ponašanje drugih ljudi.
4. Osobe koje su duže gledale Attack on titan postale su tolerantnije na scene prikaza nasilja.

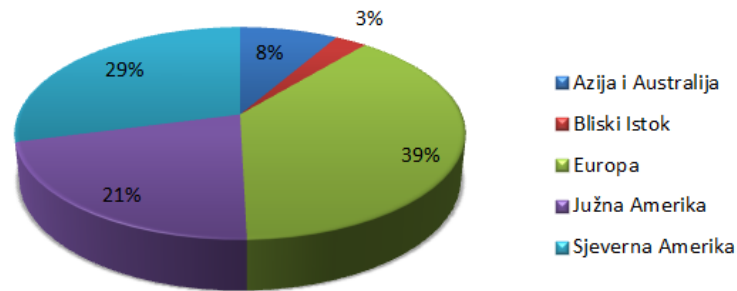
5.3. Metodologija istraživanja

Istraživanje je provedeno u svibnju 2018. godine anketom. Za potrebe ovog istraživanja korištena je online anketa kako se ispitanike ne bi ograničilo prema dobnoj, spolnoj ili geografskoj pripadnosti. Anketa je bila anonimna, a njeno ispunjavanje zatraženo je isključivo od osoba koje su u potpunosti pogledale minimalno jednu od postojeće dvije sezone animea Attack on titan. Iako je to u velikoj mjeri ograničilo istraživanje smatramo kako je to bio temeljni preduvjet kako bismo uopće mogli doći u usku ciljnu skupinu osoba koje su imale iskustvo gledanja anima.

Anketa u širem smislu označava bilo kakav istraživački postupak kojim se prikupljaju različiti podaci i informacije o ekonomskim, sociološkim, psihološkim, demografskim i drugim karakteristikama društvenih skupina ili pojedinaca, dok se u užem smislu radi o prikupljanju odgovora ispitanika, te analiziranja njihovih mišljenja, stavova, ponašanja ili uvjerenja (Juričev-Sudac, 2016 prema Lamza Posavec, 2006). U ovom istraživanju korištena je anketa u užem smislu kako bismo ispitivanjem mišljenja i stavova osoba koje su gledale anime Attack on titan pokušali definirati ulogu nasilja u tom serijalu. Također, metoda ankete je za potrebe ovog istraživanja odabrana i zbog potrebe za kvantifikacijom podataka, ali i definiranjem karakteristika tipičnog gledatelja specifičnog serijala kakav je Attack on titan, bez prethodnog ograničavanja na pojedinu skupinu ljudi.

Istraživanje je provedeno na uzorku od 370 ispitanika iz 55 zemalja svijeta. Najveći broj ispitanika bio je iz SAD-a, nakon čega po brojnosti slijede ispitanici iz europskih zemalja, Južne Amerike, Azije i Australije, te Bliskog Istoka. Upitnik je sadržavao 22 pitanja, od kojih su 14 bila zatvorenog, a 8 pitanja otvorenog tipa. Upitnik je napravljen na engleskom jeziku.

Geografska pripadnost ispitanika



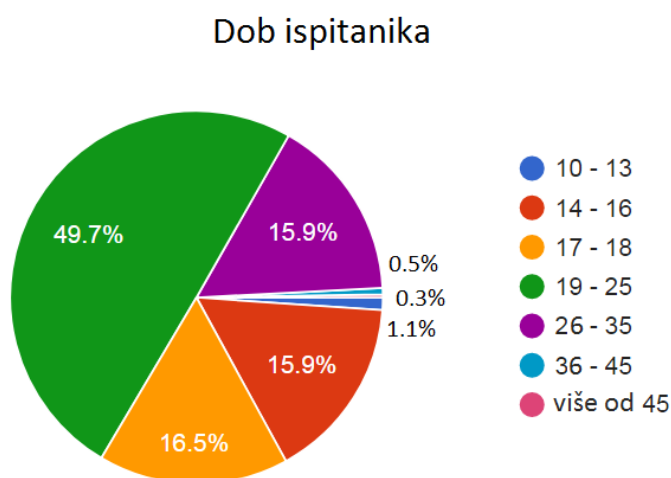
Slika 12 : Broj ispitanika u uzorku prema geografskoj pripadnosti (N=370)

Pitanja su bila vezana uz razloge i načine gledanja animea Attack on titan, kao i ocjenu kvalitete i žanrovske pripadnosti. Dio pitanja odnosio se na način na koji ispitanici karakteriziraju nasilje u navedenom serijalu, te na procjenu dobne primjerenosti animea. Od ispitanika je zatraženo mišljenje o utjecaju viđenog nasilja na razmišljanje i ponašanje njih samih, te drugih gledatelja serijala, kao i na potencijalno stvaranje rezistentnosti na medijsko nasilje.

U kvalitativnim pitanjima od ispitanika se tražilo da prema vlastitom nahođenju objasne razloge popularnosti Attack on titan-a, razloge prikaza nasilnih scena u serijalu, te da daju vlastitu refleksiju na posebno nasilne dijelove animea i osjećaje prilikom gledanja, kao i sveukupno mišljenje o serijalu, njegovoj svrsi i poruci autora.

5.4. Rezultati istraživanja

U istraživanju je sudjelovalo 370 ispitanika od kojih su nešto više od dvije trećine činili muškarci (68.9%), dok su nešto manje od jedne trećine ispitanika činile žene (31.1%). S obzirom da u ovom istraživanju nije bilo ograničenja u broju muških i ženskih ispitanika u uzorku, dobiveni omjer može značiti da je ovakva vrsta anime sadržaja možda privlačnija muškarcima nego ženama, no takvu bi pretpostavku trebalo zasebno istražiti, kako bi se mogla pouzdano utvrditi.



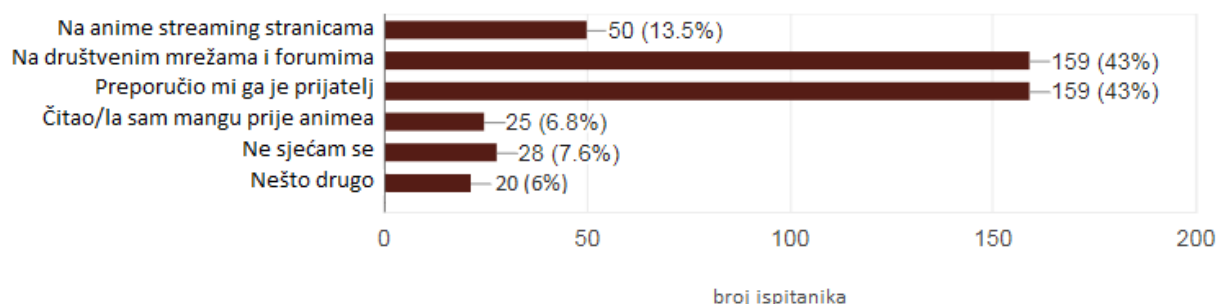
Slika 13 : Ispitanici prema starosti (N=370)

Prosječna dob ispitanika iznosila je 21 godinu, no valja napomenuti kako su gotovo trećinu svih ispitanika činile osobe mlađe od 18 godina, odnosno 15.9% ispitanika imalo je od 14 do 16 godina, a 16.5% ispitanika 17 ili 18 godina. Na pitanje o prvom kontaktu sa serijalom Attack on titan, velik broj ispitanika (njih 159) reklo je da je za Attack on titan čulo preko društvenih mreža ili foruma, te je

isto toliko ispitanika reklo da im je anime preporučio prijatelj, dok je manji broj ispitanika za Attack on titan saznalo na anime streaming stranicama (njih 50) ili je čitalo mangu prije gledanja animea (njih 25). Ostali odgovori odnosili su se na nešto drugo (njih 20), gdje su ispitanici kao prvi kontakt sa serijalom najčešće navodili preporuku Netflix-a, IMDB stranicu za ocjenjivanje sadržaja ili neki drugi način preporuke, dok je 28 ispitanika reklo da se ne sjeća kako su se prvi put susreli s Attack on titan-om.

Većina ispitanika (79.5%) Attack on titan je gledalo putem neke od online streaming stranica, kao što su Crunchyroll, GoGoAnime, KissAnime, Hulu, FUNimation i sl. 12.2% ispitanika Attack on titan je gledalo preko torrent-a, dok je manji broj ispitanika Attack on titan gledalo na Netflix-u (4.8%), televiziji (3.2%) ili je kupilo DVD (2.4%).

Gdje ste saznali za anime Attack on titan?



Slika 14 : Medij putem kojeg su ispitanici saznali za Attack on titan (N=370)

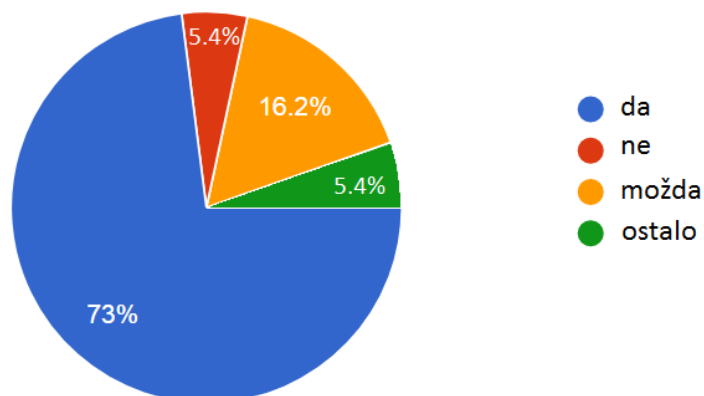
1. HIPOTEZA: Osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da je Attack on titan nasilan anime.

Na pitanje smatraju li da je Attack on titan nasilan anime, velika većina ispitanika, njih 73%, odnosno 270 ispitanika, reklo je da je po njihovom mišljenju Attack on titan nasilan anime. 16.2%, ili 60 ispitanika, reklo je kako je Attack on titan možda nasilan, dok je 5.4% ispitanika ili njih 20, reklo kako Attack on titan po njihovom mišljenju nije nasilan anime. Preostalih 5.4%, odnosno 20 ispitanika, davalo je neki drugi odgovor, koji je najčešće sugerirao da se radi o nasilnom anime-u, ali uz opravdan razlog prikaza nasilja:

- „Jeste nasilan, međutim nasilje nije prikazano na način da se slavi“.
- „Attack on titan je prilično prosječan po pitanju nasilja u usporedbi s drugim *gore* animama.“
- „Malo. Nema jezovitog pretvaranja ljudi u fontane krivi, ali ljudi realno umiru“.
- „Rekao/la bih pola-pola, zbog načina prikazivanja ubijanja i jezika, ali također se pokazuje kroz što ljudi prolaze tijekom rata“.
- „Ne, nasilje pokazuje ljudsku prirodu u post-apokaliptičnom svijetu, koji pokušavaju preživjeti. [Ovaj anime] pokazuje da ljudi također imaju svakodnevne probleme, uz dodatnu situaciju što ih se lovi iz još nepoznatog razloga“.

Slijedom dobivenih rezultata, možemo reći da je prva hipoteza potvrđena, odnosno da osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da je Attack on titan nasilan anime.

Je li, po vašem mišljenju, Attack on titan nasilan anime?



Slika 15:
Mišljenje ispitanika o Attack on titan-u kao nasilnom anime serijalu (N=370)

2. HIPOTEZA: Prikaz nasilja primarni je razlog zašto su osobe počele gledati anime Attack on titan.

Na pitanje zašto su počeli gledati Attack on titan, kod ispitanika snažno dominiraju odgovori koji se odnose na fabulu animea, odnosno privlačnost premise i originalnost priče. Velik broj ispitanika istaknulo je kako ih je prilikom donošenja odluke da li gledati Attack on titan privukla zanimljiva radnja i naizgled neuobičajena kvaliteta priče smještene u apokaliptičan svijet.

U ukupnom uzorku od 370 ispitanika, broj odgovora u kojima se kao razlog gledanja spominje zanimljivost fabule i/ili kvaliteta priče i originalnost iznosi 167 (43,2%). Nekolicina je kao razlog gledanja navela i vrlo dobre ocjene osoba koje su već pogledale anime, što ih je uz intrigantnost priče potaklo da Attack on titan-u „daju šansu“:

- „Anime je imao visoku ocjenu i vrlo dobre recenzije“.
- „Premisa je izgledala jako dobro. Definitivno me nije razočarala.“
- „Nisam anime osoba, ali Attack on titan je izgledao jedinstveno i stvarno me privukla misterija koja okružuje priču i dvosmislenost dobra i zla“.
- „Izgledalo je super-originalno. Ljudi sa *spiderman* opremom koji se bore protiv divovskih golih čudovišta koristeći oštrice? *Sign me in.*“

Dio ispitanika (njih 29, odnosno 7.8%) također je bio motiviran sveopćom popularnosti animea, odnosno uobičajeni odgovori na pitanje zašto su počeli gledati ovaj anime bili su „Svi su pričali o tome“ ili „Bio je jako popularan, želio/la sam vidjeti zašto“:

- „Kad je izašla prva sezona, svi su pričali o tome. Želio/la sam provjeriti da li sadržaj opravdava takav silni *hype*“.
- „Anime se činio zanimljiv, a također je bio i vrlo popularan - ako je nešto popularno, obično mora imati barem neke dobre kvalitete“.
- „Počeo/la sam gledati Attack on titan jer su svi govorili o tome i animacija je izgledala prilično dobro“.
- „[Počeo/la sam ga gledati] zbog silnog *hype*-a koji se stvorio, cijela anime zajednica pričala je o tome“.

Na pitanje o razlogu sveopće popularnosti Attack on titan-a, ispitanici su najčešće spominjali kvalitetu; 64.8% ispitanika, odnosno njih 240, rekli su da je razlog velike popularnosti Attack on titan-a upravo originalnost priče (zanimljiva premisa, neobičnost, misterij, kompleksnost fabule, nepredvidljivost radnje, koncept titana, 3DMG oprema¹⁸), te sveopća kvaliteta animea (kvalitetno napisana priča, kvalitetan razvoj likova, „dubina“ priče, mogućnost poistovjećivanja s likovima, preokreti u radnji, realne reakcije likova i realno odvijanje događaja, izostanak nepotrebne dramatike, prekrasna scenografija, kvalitetno prikazana akcija, visoka kvaliteta animacije, kvalitetna glazba, kvalitetna produkcija itd.):

- „[Attack on titan] u početku ima bazičnu, razumljivu premisu, koja polako, ali ne i apologetski, razvija kompleksnost. Tu je i lanac misterije, koji vas drži zainteresiranim za priču, s nagrađivajućim otkrićima. Postavljaju se pitanja, daju se odgovori. Odgovori se uklapaju i prate vrlo detaljnu, dobro definiranu strukturu priče. Priča je dobro osmišljena i dobro prezentirana. Tu su i mnoge nijanse sive, bez jasne podjele na „crno“ i „bijelo“. Moral, vrijednosti i etika preispituju se na obje strane, zlikovaca i junaka (ako ih možemo tako nazvati, jer je previše simplistično da ih tako zovemo). Također, ovaj anime pobija neke anime / manga stereotipe, bilo da je riječ o likovima ili priči. Iako su glavni likovi još uvijek djeca, postoji razina zrelosti u svim temama, posebno ako analiziramo likove kao

¹⁸ 3DMG (eng. *Three Dimensional Maneuver Gear*) je trodimenzionalna oprema za manevriranje, koju u Attack on titan-u likovi koriste kako bi se mogli kretati u prostoru u svim smjerovima, što im omogućuje da se bore protiv titana. 3DMG sastoji se od kuka spojenih na sajlu, te spremnika za zrak i oštrice. Vojnici koriste 3DMG na način da kuke ispale u bilo koji objekt, te pomoću njih upravljaju smjerom kretanja uz zračni potisak iz spremnika. 3DMG jedina je efektivna tehnologija za borbu protiv titana u priči, s obzirom da se titane može ubiti jedino na način da im se prereže leđna moždina na stražnjoj strani vrata. 3DMG smatra se jednim od najoriginalnije osmišljenih oružja u animama općenito.

što su Erwin, Reiner, Levi, Grisha, Hange i ostali stariji likovi. Oh, prisutna je i odlična akcija. Odlična umjetnička produkcija. Dobri dijalozi. Dobar ost. Dobar razvoj priče. No, ja sam ipak obožavatelj, zar ne?“

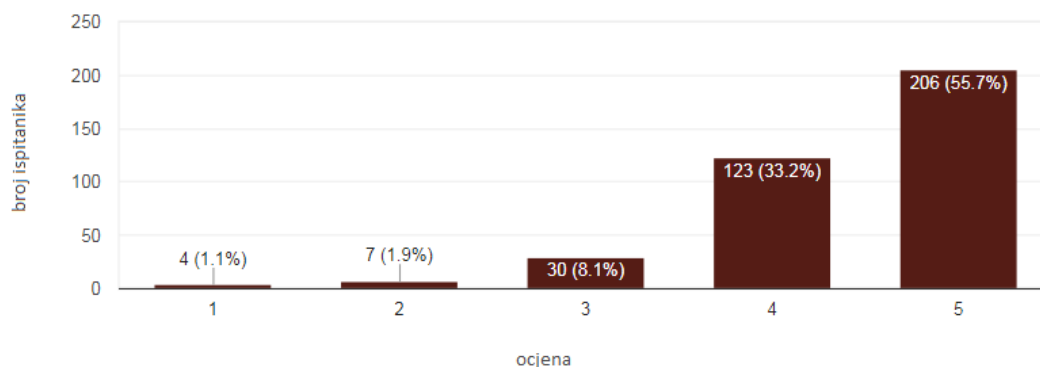
Isticanje razine kvalitete daleko premašuje sve ostale razloge za gledanje Attack on titan-a koje su ispitanici navodili, kao i njihovo mišljenje oko razloga velike popularnosti serijala općenito. Tek je 17 ispitanika (4.5%) reklo da mu/joj je glavna motivacija za gledanje Attack on titan-a bila privlačnost prikaza nasilja, borbe, akcije, napetosti, strasti i/ili afinitet prema tragediji i hororu.

Time možemo reći da druga hipoteza nije potvrđena s obzirom da odgovori ispitanika sugeriraju da, iako je Attack on titan evidentno nasilan anime, njegova primarna privlačnost ne leži u nasilju, već u kvaliteti:

- „Attack on titan je ispunjavao sve kvalitete koje definiraju remek-djelo: Imao je dramu, misteriju, nasilje, akciju, visoku kvalitetu animacije, kvalitetne glasovne glumce i odličan soundtrack.“
- „Osjećaj da nijedan lik nije siguran, čak ni glavni likovi, bili su ono što mislim da nikad nisam vidio/la tako dobro prikazano. O tome sam čuo/la da ljude govore. Također, serijal je brutalan i iskren u prikazu smrti, pa su ljudi pričali i o tome“.
- „Prvi razlog zbog kojeg su ljudi privučeni Attack on titan-u je njegova reputacija apokaliptične atmosfere i mnogih smrti, ali priča postaje mnogo kompleksnija i moralno sivija, što gledatelja neprestano drži zaintrigiranim“.

Mišljenje ispitanika o visokoj kvaliteti ovog animea potvrđeno je i ukupnom ocjenom koju su ispitanici dali Attack on titan-u:

Ocijenite kvalitetu animea Attack on titan ocjenom od 1 do 5, gdje 1 označava najmanju, a 5 najveću kvalitetu.



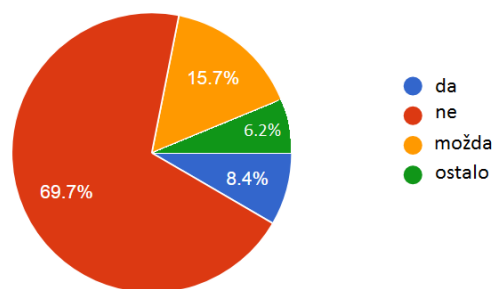
Slika 16 : Kvaliteta Attack on titan-a prema mišljenju ispitanika (N=370)

Ulogu prikaza „stvarnog“ necenzuriranog i surovog nasilja, kakav možemo vidjeti u Attack on titanu, Trend pripisuje narativu i snažnoj poruci protiv nasilja tvrdeći da je većina prikazanog nasilja u medijima zapravo u službi ljudske ugode i zabave, te u suštini takvo nasilje najčešće uopće niti nije nasilno (Trend, 2007). Upravo zato, na primjeru rada američkog redatelja Sama Peckenpaha, koji je 1960-ih snimio antiratni film *The Wild Bunch*, Trend objašnjava ulogu prikaza surovog nasilja sličnom onom u Attack on titan-u; Naime, Packenpah je u svom filmu po uzoru na tehnike kakve je koristio Akira Kurosawa u svojim filmovima da dočara dramatiku akcije, po prvi put snimio prikaz surovog masakra, koji je među općom javnosti kritiziran kao preeksplicitan. Packenpah je takav prikaz nasilja objasnio na slijedeći način: „Mediji su nas anestetizirali. Ja [prikazom takvih scena] pokazujem ljudima kako je to u stvarnosti ... Da bi se nasilje negiralo mora se pokazati što je ono doista; užasavajući, brutalan, destruktivni, ukorijenjeni dio čovječanstva“ (Moore, 2002 prema Trend, 2007:119).

Samorazumljivo je da je reakcija ljudi na prikaz eksplicitnog nasilja negativna, međutim prikaz nasilja ne može se proučavati samostalno, s obzirom da je nasilje dio narativne cjeline. Odgovori ispitanika u ovom istraživanju također sugeriraju da ulogu prikaza nasilja treba tražiti u kontekstu u kojem se nasilje prikazuje;

Na pitanje smatraju li da su scene nasilja u Attack on titan-u bespotrebno prikazane previše brutalno, 69.7% ispitanika reklo je kako to ne smatra, 15.7% misli da su neke scene možda prikazane previše brutalno, dok su neke scene previše brutalne tek za 8.4% ispitanika. 6.2% ispitanika dalo je neki opširniji odgovor, uključujući:

Jesu li prema vašem mišljenju neke scene u Attack on Titan-u bespotrebno prikazane previše brutalno?



Slika 17 : Mišljenje ispitanika o brutalnosti prikaza nasilnih scena u Attack on titan-u (N=370)

- „Brutalnost je ovdje namjerna. Je li to nepotrebno je subjektivno, ali ako je svrha [brutalnosti] poduprijeti sveukupni ton serijala (što je nada koja slijedi nakon brutalne i okrutne stvarnosti), onda je po mom mišljenju ispravno prikazati brutalnosti“.

- „Ne, ovaj anime treba prikazati brutalnost rata u najvećoj mjeri. Kada bi se ta „brutalnost“ smanjila, tada bi to bilo štetno za franšizu i Isayaminu sliku o tome koliko je rat zapravo brutalan“.

Iako pretpostavke o necenzuriranom i surovom prikazu nasilja zahtijevaju temeljitije istraživanje, evidentno je da ispitanici u ovom istraživanju nasilje vide u službi narativa, odnosno odgovori ispitanika sugeriraju da brutalnost prikaza nasilja ima svoju svrhu; 73%, ispitanika okarakteriziralo je Attack on titan kao nasilan anime, no nasilje je razlog za gledanje serijala tek kod 4.5% ispitanika. Uz to, gotovo 70% ispitanika smatra da surov prikaz nasilja u Attack on titan-u nije bespotreban, te u svojim obrazloženjima kao glavnu karakteristiku animea ističu sveopću kvalitetu i originalnost anime, što je ujedno i glavni razlog za gledanje serijala.

3. HIPOTEZA: Osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da gledanje nasilja ne utječe na njihovo razmišljanje ili ponašanje, kao niti na razmišljanje ili ponašanje drugih ljudi.

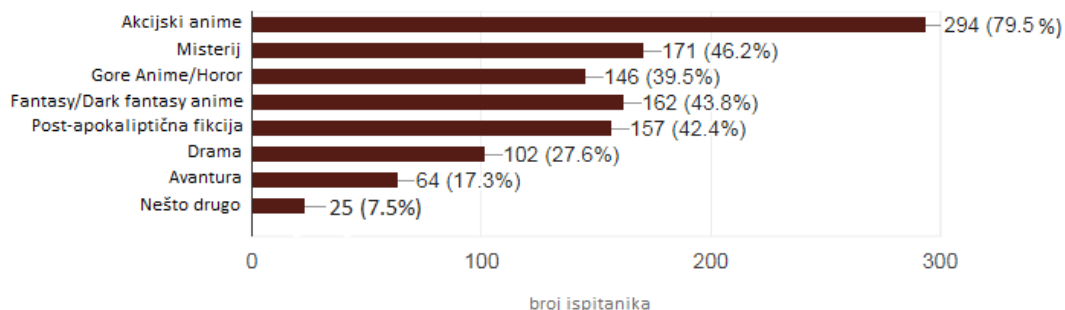
Attack on titan je općenito jedan od najnasilnijih serijala na anime sceni, kojeg uz to gleda i značajan broj ljudi. Iako postoji mnogo teorijskih pretpostavaka o djelovanju medijskog nasilja, zbog niza faktora poput načina odgoja, karaktera ili životnog iskustva osobe, općenito je teško predvidjeti kada i kako će medijsko nasilje utjecati na nekoga, kao i da li će uopće utjecati. Trećom hipotezom želimo provjeriti kako gledatelji serijala Attack on titan percipiraju moguć utjecaj medijskog nasilja na sebe i druge ljude.

„Predodžba o utjecaju medija nije toliko raširena samo zato što svi svakodnevno dolazimo u kontakt s medijima i stoga smatramo da možemo ispravno i “nepristrano” prosuđivati. U vezi s tim zanimljiv je u raznim studijama ustanovljen i u istraživanju poznat fenomen “Third-Person Effect” (“učinak treće osobe”). Prema njemu se uvjerenje o opasnosti medija ne odnosi na dotičnu osobu, nego se samo “drugi ljudi” nalaze u opasnosti“ (Kunczik i Zipfel, 2007:2-3)

Kako bismo istražili percepciju gledatelja serijala Attack on titan, prvo smo ispitali njihovo mišljenje o žanrovskoj i dobnoj primjerenosti serijala, a potom su im postavljena pitanja o njihovom doživljaju nasilnih scena. Na kraju smo provjerili izravno mišljenje ispitanika o tome utječe li nasilje koje gledaju u Attack on titan-u na njih same i/ili druge ljude.

U žanrovskoj podjeli, ispitanici su Attack on titan daleko najčešće karakterizirali kao akcijski anime (79.5% ispitanika):

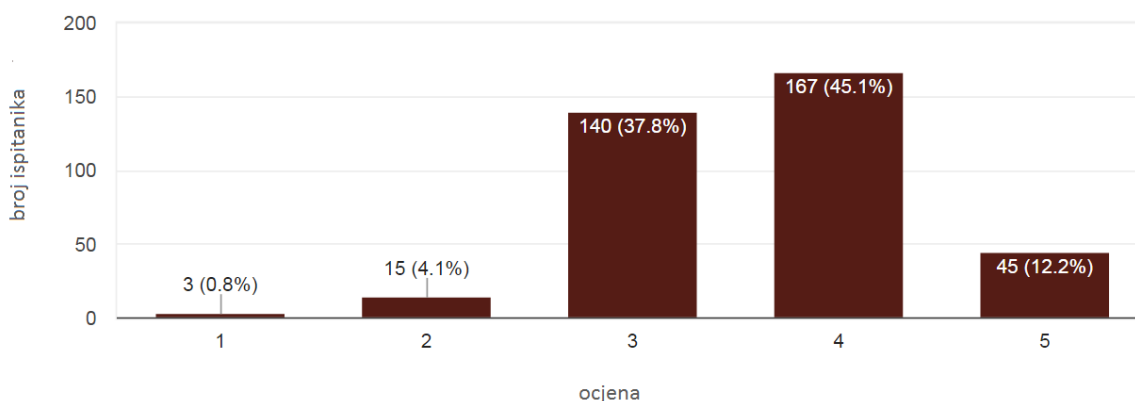
Po vašem mišljenju, kojem žanru pripada Attack on titan?



Slika 23: Žanrovska pripadnost Attack on titan-a prema mišljenju ispitanika (N=370)

Od ispitanika je zatraženo i da ocjenom od 1 do 5 procjene koliko je po njihovom mišljenju Attack on titan nasilan anime, pri čemu je većina ispitanika serijal ocijenila kao umjereno nasilan (37.8%) ili vrlo nasilan anime (45.1%). 12.2% ispitanika Attack on titan je ocijenilo kao iznimno nasilan anime.

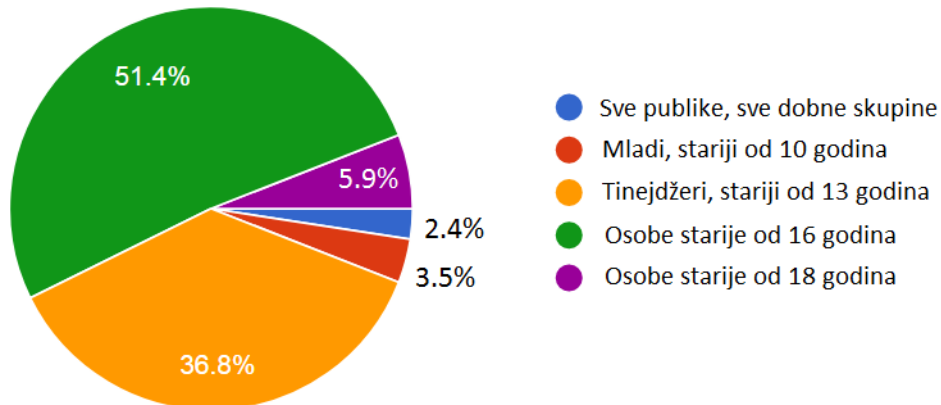
Ocjenom od 1 do 5 ocijenite koliko je po vašem mišljenju Attack on titan nasilan anime, ako 1 označava da uopće nije nasilan, a 5 da je iznimno nasilan.



Slika 18: Procjena nasilnosti Attack on titan-a prema mišljenju ispitanika (N=370)

Na pitanje o dobnoj klasifikaciji, većina ispitanika (51.4%) smatra kako je Attack on titan primjeren za dobnu skupinu tinejdžera starijih od 16 godina, dok 36.8% ispitanika misli da je anime primjeren za osobe iznad 13 godina. Tek 5.9% ispitanika smatra kako je Attack on titan primjeren samo za starije od 18 godina.

Kako biste dobno klasificirali Attack on titan?



Slika 19:

Procjena dobne primjerenosti Attack on titan-a prema mišljenju ispitanika (N=370)

Jedna od najtraumatičnijih scena u serijalu događa se već u prvoj epizodi, kada jedan od titana ubija Erenovu majku. Eren je u tom trenutku tek dječčić od desetak godina, a smrt njegove majke popraćena je vriskovima, traumom i krvlju, te predstavlja arhetipsku scenu na kojoj se kasnije gradi čitava priča. Na pitanje kako su se osjećali gledajući tu scenu, ispitanici su uglavnom spominjali osjećaje iznenađenja i šoka, ali i suosjećanja, tuge, ljutnje, gađenja, straha, potresenosti i uzbuđenja. Za neke od ispitanika scena je bila očekivana zbog sveopće reputacije serijala, međutim neki su se osjećali prilično potreseno:

- „Nisam mogao/la raditi ništa ostatak tog dana. Doslovno.“
- „ Ruke su mi bile ispred zaslona, nisam to htio/la vidjeti. Nekako sam to gledao/la kroz prste. Izuzetno strašno kad sam to prvi put vidio/la, bio/la sam na rubu suza.“
- „Ne volim takve gnjusne scene, osjećam na trenutak kao da se nad mnome vrši nasilje dok scena ne završi“.

Najviše ispitanika (32.4% ili njih 120) reklo je kako ih je scena šokirala. Prema odgovorima ispitanika evidentno je da su na temelju te scene procjenjivali čitav anime (što je i logično s

obzirom da se radi o prvoj epizodi). Primjetno je kako su ispitanici scenu doživjeli kao rezultat neke složene i okrutne situacije iza koje stoje ozbiljni problemi.

Iako ih je pratio osjećaj nelagode i užasa, scenu uglavnom nisu doživjeli kao surovo izživljavanje i prikazivanje nasilja „samo zato da se nasilje prikaže“:

- „Mislim da se sjećam kako mi je čeljust malo pala, haha. Bio/la sam iznenađen/a koliko je to bilo brutalno, ali pomislio/la sam da je ta scena učinkovito sredstvo za postavljanje tona serije i povezivanje gledatelja. Time serija ne neki način govori gledatelju da se ne zabavljaju - da su ovi titani prava prijetnja i da ne lažu kada kažu da su titani zastrašujuće stvari“.
- „Bio/la sam šokiran/a i zbunjen/a snažnim porivom da shvatim prirodu humanističkih problema u tom složenom, tajnovitom svijetu“.
- „Ta scena me navukla [na anime]. Jedva sam poznavao te likove, ali to je bilo tako dobro odrađeno da je uspjelo prenijeti tugu, bol, ljutnju i užas koje su u tom trenutku Carla, Eren, Mikasa i Hannes osjećali“.

Na pitanje koje scene u serijalu se sjećaju kao najnasilnije, 9.1% ispitanika (ili njih 34) navelo je upravo scenu ubojstva Erenove majke kao najnasilniju. Ispitanici su nasilno doživljavali i scene u kojima su likovi stavljeni u stresne i bezizlazne situacije; 20% ispitanika (ili njih 74) kao najnasilniju scenu navelo je smrt lika Mike-a u drugoj sezoni, koji, usprkos vještini i hrabrosti, umire u zasjedi titana:

- „Mikeova smrt u drugoj sezoni bila je najnasilnija. Iako ga se smatralo drugim najjačim vojnikom u Survey Corps-u, umirao je sam i prestrašen plakajući dok ga je razdiralo nekoliko titana“.

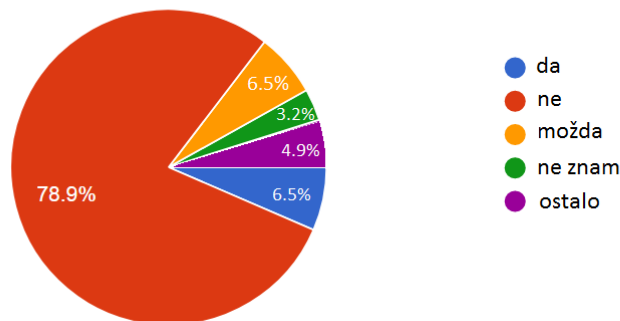
Za 14.8% ispitanika (ili njih 55) najnasilnija scena u serijalu bila je smrt elitne jedinice kapetana Levija tijekom lova na Ženskog titana, gdje su ispitanici u velikom broju specifično spominjali smrt i način umiranja lika Petre, iako u toj akciji umire cijela ta jedinica, što pokazuje važnost gledateljeve emocionalne povezanosti s likom.

Nekolicina ispitanika kao posebno nasilne scene navodila je i prikaz sveopćeg terora nad masama ljudi, samoubojstva ili scene gdje su ljudi osakaćivani na neki način, što pokazuje da ispitanici nasilje doživljavaju intenzivnije kada su u pitanju nevini ljudi.

Posebno je zanimljivo da su ispitanici pod najnasilnije scene navodili i scene poput smrti lika Marca¹⁹, koja sama po sebi ne sadrži prikaz nasilja, već njegove posljedice.

Na pitanje o utjecaju viđenog nasilja, 78.9% ispitanika, odnosno njih 292, reklo je kako ne misli da je nasilje prikazano u Attack on titan-u na bilo koji način utjecalo na njihovo razmišljanje ili ponašanje. 6.5% ispitanika (ili njih 24) misli da je viđeno nasilje utjecalo na njih, a isto toliko ispitanika odgovorilo je s „možda“. 3.2% ispitanika (ili njih 12) ne zna da li je nasilje imalo utjecaja na njih, dok je 4.9% (ili njih 18) dalo neki drugi odgovor:

Mislite li da je nasilje prikazano u Attack on Titan-u na bilo koji način utjecalo na vaše razmišljanje ili ponašanje ?



Slika 20: Procjena ispitanika o utjecaju nasilja viđenog u Attack on titan-u na njihovo razmišljanje ili ponašanje (N=370)

- „Potaknulo me da razmišljam kako bih ja reagirao/la u nekim od situacija“.
- „Učinilo me više anti-ratnom osobom, pa bih rekao/la da jest utjecalo na moje ponašanje i potaklo me na to da se više suprotstavljam nasilnom ponašanju, nego suprotno“.
- „Ne mislim da se [zbog gledanja serijala] ponašam ili razmišljam nasilnije, ali Attack on titan je utjecao na moje mišljenje o ratu, djeci-vojniciima itd.“

Ovakvi navodi ispitanika uklapaju se u teoriju o medijskim efektima poznatu kao *agenda setting*, gdje McCombs i Shaw sugeriraju da su mediji ti koji pred gledatelja postavljaju agendu, odnosno iako mediji možda ne utječu na to što će gledatelj misliti, utječu na to o čemu će misliti:

„Pretpostavljenu funkciju *agenda setting*-a kod masovnih medija možda najbolje opisuje Cohen, koji je napomenuo da mediji „možda nisu uspješni u tome da govore ljudima što

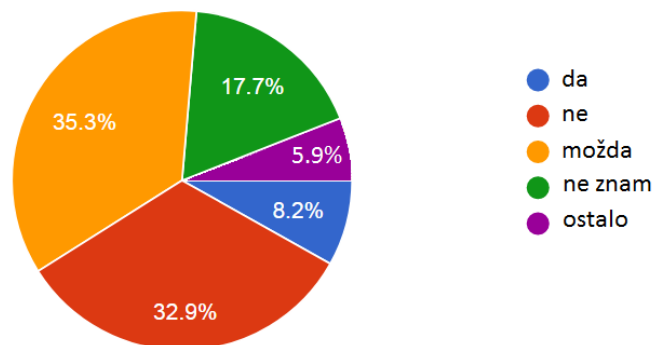
¹⁹ Marcova smrt nije prikazana, već nakon akcije protiv titana njegovi suborci pronalaze njegovo tijelo vertikalno pregrizišeno od strane nekog od titana i ostavljeno naslonjeno uz zid zgrade.

misliti, ali su izuzetno uspješni u tome da im govore o čemu će razmišljati“. Dok masovni mediji mogu imati mali utjecaj na smjer ili intenzitet stavova, pretpostavlja se da masovni mediji postavljaju agendu (...)“ (McCombs i Shaw, 1972:177).

Iako su u svojim iskazima odlučni kako viđeno nasilje nema utjecaja na njihovo razmišljanje ili ponašanje, ispitanici navode kako promišljaju o temama koje se obrađuju u Attack on titan-u, što je evidentan primjer *agenda setting*-a u ovom istraživanju.

Na pitanje misle li da je viđeno nasilje na neki način utjecalo na druge ljude, najveći broj ispitanika (35.3% ili njih 130) odgovorilo je kako misli da je viđeno nasilje možda utjecalo na druge ljude. 32.9%, ili 121 ispitanik, misli kako viđeno nasilje nije imalo utjecaja na druge ljude, a 17.7 % (ili njih 65) odgovorilo je s „ne znam“. 8.2% ispitanika (ili njih 30) misli kako je nasilje u Attack on titan-u na neki način utjecalo na druge ljude.

Mislite li da je nasilje prikazano u Attack on Titan-u na neki način utjecalo na druge gledatelje?



Slika 21: Procjena ispitanika o utjecaju nasilja viđenog u Attack on titan-u na razmišljanje ili ponašanje drugih ljudi (N=370)

Prema dobivenim podacima možemo reći da je treća hipoteza tek djelomično potvrđena; Rezultati ankete pokazali su da velika većina ispitanika (78.9%) smatra da nasilje prikazano u Attack on titan-u nije utjecalo na njihovo razmišljanje ili ponašanje, dok je tek nešto manje od trećine (32.9%) reklo da isto vrijedi i za druge gledatelje. Kada su u pitanju drugi gledatelji, ispitanici većim djelom nisu rezolutni, odnosno trećina ispitanika (35,3%) misli da bi utjecaj na druge ljude mogao postojati, ali je 17.7% ispitanika reklo kako ne zna ima li prikaz nasilja utjecaj na druge ljude.

Prema dobivenim podacima, možemo primijetiti da odgovori ispitanika sugeriraju važnost kontekstualizacije kada je u pitanju intenzitet doživljaja nasilja; emocionalna vezanost za likove, situacija u kojoj se likovi nalaze, te nevinost žrtve značit će intenzivniji doživljaj nasilja od eksplicitnog prikaza krvi ili samog čina ubijanja. Ispitanicima je, prema tome, doživljaj nasilja subjektivan.

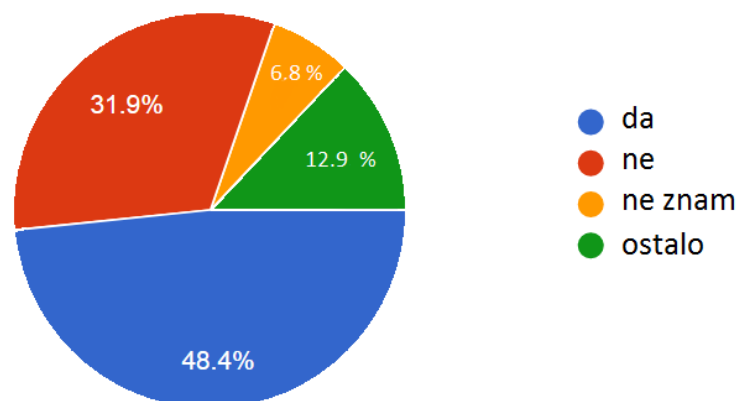
4. HIPOTEZA: Osobe koje su duže gledale Attack on titan postale su tolerantnije na scene prikaza nasilja.

Četvrtom hipotezom želimo provjeriti da li su ispitanici uz čest prikaz nasilnih scena u Attack on titan-u postali rezistentniji na scene prikaza nasilja, odnosno želimo provjeriti da li su ispitanici nasilne scene doživljavali manje intenzivno što su duže gledali anime.

„Prema tezi navikavanja, stalnim konzumiranjem televizijskog nasilja smanjuje se opća osjetljivost na nasilje, koje se na kraju smatra normalnim, svakodnevnim ponašanjem. (...) Noviji nalazi istraživanja upozorili su na moguće stvaranje neosjetljivosti zbog nasilja u medijima. Michael Myrtek i Christian Scharff (2000.), npr. istraživali su fiziološki mjerenu emocionalnu angažiranost i u redovitim gledatelja televizije ustanovili nižu emocionalnu angažiranost, nego u osoba koje su rijetko gledale televiziju“ (Kunczik i Zipfel, 2007:5 prema Grimm, 1999).

Na pitanje jesu li scene prikaza smrti, brutalnosti i nasilja u Attack on titan-u postale manje šokantne što su duže gledali anime, najveći broj ispitanika (48.4% ili njih 179) odgovorilo je potvrdno. 31.9%, ili 118 ispitanika, reklo je kako takve scene nisu postajale manje šokantne,

Jesu li scene prikaza smrti, brutalnosti i nasilja u Attack on titan-u postajale manje šokantne što ste duže gledali anime?



Slika 22: Mišljenje ispitanika o razvoju rezistentnosti na nasilje u Attack on titan-u (N=370)

dok 6.8% ispitanika nije znalo procijeniti.

Ostali odgovori odnosili su se na nešto drugo (njih 47 ili 12.9%), gdje su ispitanici uglavnom naglašavali razliku između intenziteta doživljaja nasilja kada je u pitanju smrt „važnijih“ likova i ostalih:

- „Recimo. Ovisno o tome tko je ubijen i kako. Nasilje mi je postalo normalno, ali može biti iznenađujuće kada netko neočekivano umre“.
- „To bi ovisilo o vrsti smrti: smrti uobičajenih likova koji bi bili pojedeni postale su normalne; međutim, smrti glavnih likova ili smrti koje su odstupale od titana još uvijek mogu biti šokantne“.

U nekim od svojih navoda ispitanici naglašavaju kako zbog silnog prikaza nasilja u Attack on titan-u mogu postati samo više senzibilni protiv nasilja, no prema dobivenim rezultatima možemo uočiti da ispitanici evidentno prepoznaju da su postali manje osjetljivi na nasilje što su serijal duže gledali, s čime možemo reći da je hipoteza potvrđena.

Prema teoriji o kohabitualizaciji, Gunter (2008) kaže kako se „emocionalne reakcije na nasilje u medijima mogu smanjiti ponovnim izlaganjem na iste ili slične vrste medijskog sadržaja“ (Gunter, 2008: 1093), što je i jedan od ispitanika u svom iskazu također istaknuo:

- „Naravno da je postajalo manje šokantno. Ako nešto vidiš ili učiniš puno puta, navikneš se. Prvi put kad se voziš roller coasterom je najuzbudljivije, no nakon nekoliko vožnji osjećaj otupi“.

6. ZAKLJUČAK

U ovom radu proučavali smo dva vrlo složena fenomena u međusobnom odnosu: anime i nasilje. Već je prema nedostatnosti količine i kvalitete literature koja se bavi anime fenomenom njegovo proučavanje u okvirima zapadne kulture zahtjevno, a s obzirom na prirodu medijskih efekata i medijskog nasilja, možemo reći da je za očekivati da su istraživanja animea i nasilja vrlo složena, a trenutno i izrazito podzastupljena.

U nedostatku cjelovitih istraživanja koja se bave anime-om i nasiljem, u ovom radu smo pokušali zauzeti holistički pristup u proučavanju medijskog nasilja na specifičnom primjeru animea Attack on titan. Iz razloga što je Attack on titan izrazito popularan anime u svijetu, a u isto vrijeme obiluje i značajnom količinom prikaza nasilja, u ovom je radu uzet kao odgovarajuć predmet za proučavanje nasilja u anime sadržaju.

U istraživanju smo potvrdili dvije od četiri hipoteze; utvrdili smo da osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da se radi o nasilnom anime-u, međutim pokazalo se kako nasilje nije primaran razlog zašto osobe gledaju Attack on titan. Kod mišljenja ispitanika o utjecaju nasilja na razmišljanje i ponašanje, utvrđeno je kako velika većina ispitanika (78.9%) smatra da nasilje prikazano u Attack on titan-u nije utjecalo na njihovo razmišljanje ili ponašanje, dok je tek nešto manje od trećine (32.9%) reklo da isto vrijedi i za druge gledatelje. U posljednjoj hipotezi, u kojoj je proučavano mišljenje ispitanika o razvoju tolerancije na nasilje u Attack on titanu, potvrđeno je da ispitanici prepoznaju da su postali manje osjetljivi na nasilje što su serijal duže gledali.

Ipak, ovim istraživanjem uočili smo i nekoliko drugih značajki, koje, iako ne predstavljaju objektivnu zakonitost (s obzirom da se ne radi o reprezentativnom istraživanju), mogu poslužiti kao indikacija za daljnje proučavanje: U analizi anketnih odgovora, primjetan je naglasak kojeg su ispitanici stavljali na kontekst: U Attack on titan-u ispitanici nasilje vide u službi narativa, odnosno nasilje služi tek kao nužno sredstvo autorove poruke, te ga ispitanici ne prepoznaju kao glavnu značajku serijala, što se odrazilo i u žanrovskoj podjeli; iako je Attack on titan prepoznat kao *gore* anime, ispitanici su ga daleko najčešće karakterizirali kao akcijski anime (79.5% ispitanika).

Prema premisi „opravdanosti“ prikazivanja takvog surovog nasilja kakav se može naći u Attack on titan-u, da bismo se mogli poistovjetiti s likovima i razumjeli situaciju u kojoj se oni nalaze, nužan je „iskren“ prikaz nasilja u obliku u kakvom ga likovi sami doživljavaju, što u isto vrijeme doprinosi produbljivanju i kvaliteti priče, ali i šalje snažnu poruku protiv nasilja. Kada bi prikaz nasilja bio umjeren, odnosno kada ne bismo svojim očima vidjeli situaciju u njoj punoj okrutnosti i kritičnosti za likove u priči, poruka ukupne priče i ozbiljnost situacije možda ne bi doprijela do gledatelja, u čemu leži ukupna vrijednost Isayaminog djela:

- „Anime nas može mnogočemu naučiti. Ako gledamo Attack on titan izvana, vidjet ćemo samo tragediju i kaos. Čak su i neki likovi rekli da je svijet okrutan i da ne možemo ništa učiniti da bismo ga promijenili, ali možemo toliko naučiti o tim likovima i kako se oni bave nekim situacijama. Unatoč svemu, oni pokušavaju biti pozitivni za one oko njih, biti snažni i preživjeti sve to. (...) Samo zato što je nešto nasilno ili ima puno krvi ne znači da je loše za gledati. Razumijem da neki ljudi nemaju želudca za to, to je u redu“.
- „Nasilje u Attack on titan-u se lako može zanemariti; Attack on titan ne treba povezati s utjecajem nasilja na obožavatelje serijala, jer u priči ima puno više toga od pukog krvoprolića“.

Iako je nasilje u Attack on titan-u kontekstualizirano, a njegova primjena razumljiva gledatelju, nije sigurno može li se njegova primjena u trenutnom obliku zaista zanemariti. Bez empirijski provedenog istraživanja nije moguće utvrditi da je svrhovitost prikaza nasilja kao dio narativa potpuno opravdana, osobito s obzirom da smo i posljednjom hipotezom utvrdili da su ispitanici uočili stvaranje tolerancije na prikaz nasilja ponavljanom izloženošću.

Prema teoriji navikavanja „članovi publike mogu pokazati različite preferencije u gledanju nasilja, te neki ljudi mogu biti osjetljiviji od drugih na posljedice nasilja u medijima, osobito oni pojedinci koje karakteriziraju agresivne dispozicije; oni su pod najvećim rizikom od posljedica medijskog nasilja“ (Gunter, 2008: 1095).

Iako ovo istraživanje zbog uzorka ne možemo smatrati reprezentativnim, ono je svakako indikativno za daljnje proučavanje i razumijevanje načina razmišljanja anime gledatelja o samom nasilju i anime fenomenu. Kako bismo odgovorili na niz pitanja o ulozi nasilja, kao i njegovom mogućem utjecaju, potrebno se podrobnije posvetiti pitanju prikaza nasilja, osobito u okviru tako velike i rastuće industrije.

7. POPIS LITERATURE

1. Berndt, Jaqueline; Kümmerling-Meibauer, Bettina (2014), *Manga's Cultural Crossroads*, Routledge
2. Brenner, Robin E. (2007), *Understanding manga and anime*, *Libraries Unlimited*
3. Díaz Cintas, Jorge; Muñoz Sánchez, Pablo (2006): Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment, *The Journal of Specialised Translation*, Vol. 6
4. Fennell, Dana; Liberato, Ana S.Q., Hayden, Bridget; Fujino, Yuko (2012), *Consuming Anime*, *Television & New Media*, 14(5), 440–456
5. Ferguson, Christopher J. (2013): *Adolescents, Crime, and the Media a Critical Analysis*, Springer, ISBN 978-1-4614-6740-3
6. Gunter, Barrie (2008): *Media Violence: is there cause for causality?* , *American Behavioral Scientist*, University of Leicester , Vol. 51, Nr. 8
7. De Haan, Willem (2008): *Violence as an Essentially Contested Concept*; S. Body-Gendrot, P. Spierenburg (eds.): *Violence in Europe*, Springer, ISBN 978-0-387-74507-7
8. Juričev – Sudac, Karla (2016), *Analiza online komunikacije najvećih skloništa za nezbrinute životinje u Hrvatskoj*, *Fakultet političkih znanosti, Sveučilište u Zagrebu*
9. Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2007) u članku „Mediji i nasilje: aktualno stanje u znanosti“ , Vol.1 No.1 ,str. 1-26
10. Leonard, Sean (2005), *Anime and fandom, with the key to the globalization of culture*, London, *Tousand Oaks*, Vol 8 (3): 281-305
11. Masuda, Hiromichi; Hikawa Ryusuke; Sudo Tadashi; Rikukawa Kazuo; Mori Yuji; Hasegawa, Masahiro (2016): *Anime Industry Report 2016 Summary*, *The Association of Japanese Animations*
12. McCombs, Maxwell; Shaw Donald (1972): *The Agenda setting function of mass media*, *Public Opinion Quarterly*, str. 176-187, dostupno na:
<https://www.unc.edu/~fbaum/teaching/articles/POQ-1972-McCOMBS-176-87.pdf>

13. Morisawa, Tomohiro (2014), Managing the unmanageable: Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation industry, *Stockholm School of Economics, Ethnography*, Vol. 16(2), 262–284
14. Nicole, Samantha; Chambers, Inëz (2012), Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon, *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 3, No. 2, 94-101
15. Nye, Joseph S. (2008), Public Diplomacy and Soft Power, *Harvard University* ,Vol. 616 (1), 94-109
16. Schodt, Frederik L. (2011): Dreamland Japan: Writings on Modern Manga, *Stone Bridge Press, Inc.*
17. Suan, Stevie (2017), Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in Global Media-Form, *Kyoto Seika University, Japan, animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 12(1), 62–79
18. Trend, David (2007): The Myth of Media Violence; *Blackwell Publishing*
19. Walby, Sylvia (2012): Violence and society: Introduction to an emerging field of Sociology, *Current Sociology*, University of Leicester , 61(2) 95–111
20. Asuka, Yamazaki (2015): The body, despair, and hero worship – a comparative study of the influence of Norse mythology in Attack on titan, *Scandinavian journal of comic art (SJOCA)*, Vol.2: 1
21. Zorko, Marta; Mostarac, Hrvoje (2014): Popularna geopolitika Japana: Geopolitički diskursi anime serijala, *Medijske studije* 2014 . 5 . (10) . 4-1, izvorni znanstveni rad

8. POPIS POSJEĆENIH WEB STRANICA

Aja.gr.jp (2016) Association of Japanese animation <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

Pristupljeno: 27. veljače 2018.

Sbs.com (2017) SBS Pop Asia <https://www.sbs.com.au/popasia/blog/2017/10/12/votes-are-top-100-greatest-anime-all-time-voted-you> Pristupljeno: 28. veljače 2018.

Aramajapan.com (2017) ARAMA Japan <https://aramajapan.com/news/otaku/anime/nhk-ranks-the-best-100-anime-of-all-time/74818/> Pristupljeno: 28. veljače 2018.

Nyfa.edu (2015) New York Film Academy, <https://www.nyfa.edu/student-resources/quick-history-animation/> Pristupljeno: 2. ožujka 2018.

Etymonline.com (2018), Online Etymology Dictionary

<https://www.etymonline.com/word/animate> Pristupljeno: 2. ožujka 2018.

Thoughtco.com (2017) ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/brief-history-of-anime-144979> Pristupljeno: 2. ožujka 2018.

Dannychoo.com (2009) Culture Japan

<http://www.dannychoo.com/en/post/25297/Anime+Merchandise.html> Pristupljeno 24. ožujka 2018.

oxfordbibliographies.com (2017) Oxford Bibliographies

<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0081.xml?rskey=rNUi56&result=2&q=media+effects#firstMatch>

Pristupljeno 24. travnja 2018.

Nippon.com (2017) Nippon <https://www.nippon.com/en/currents/d00337/> Pristupljeno 5. svibnja 2018)

Wikipedia.org (2018) Wikipedia <https://simple.wikipedia.org/wiki/Anime> Pristupljeno 5. svibnja 2018.

aminoapps.com (2016) Amino https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/what-is-anime-gore-genre-explain/rnte_urQxggxM8jL275dVNjnpZwpdo Pristupljeno 5. svibnja 2018.

the-artifice.com (2015) The Artiface <https://the-artifice.com/japanese-culture-anime-west-learn/> Pristupljeno: 13. svibnja 2018.

Sažetak i ključne riječi

U ovom radu proučavana je uloga nasilja u animama specifično na primjeru Attack on titan. Provođenjem online ankete ispitano je izravno mišljenje osoba koje su gledale serijal Attack on titan o prikazu nasilja, kao i njihovi osjećaji i reakcije na nasilje viđeno u serijalu. U istraživanju su potvrđene dvije od četiri hipoteze; utvrdili smo da osobe koje gledaju Attack on titan smatraju da se radi o nasilnom anime-u, međutim pokazalo se kako nasilje nije primaran razlog zašto osobe gledaju Attack on titan. Kod mišljenja ispitanika o utjecaju nasilja na razmišljanje i ponašanje, utvrđeno je kako velika većina ispitanika (78.9%) smatra da nasilje prikazano u Attack on titan-u nije utjecalo na njihovo razmišljanje ili ponašanje, dok je tek nešto manje od trećine (32.9%) reklo da isto vrijedi i za druge gledatelje. U posljednjoj hipotezi, u kojoj je proučavano mišljenje ispitanika o razvoju tolerancije na nasilje u Attack on titanu, potvrđeno je da ispitanici prepoznaju da su postali manje osjetljivi na nasilje što su serijal duže gledali. U analizi anketnih odgovora primjetan je i naglasak kojeg su ispitanici stavljali na kontekst: U Attack on titan-u ispitanici su nasilje vidjeli u službi narativa, odnosno ispitanici nisu prepoznali nasilje kao glavnu značajku serijala.

Ključne riječi: anime, attack on titan, shingeki no kyojin, istraživanje, anketa, medijsko nasilje, medijski efekti, utjecaj, japan

Summary and keywords

This paper studies the role of violence in anime, specifically on example of Attack on titan. The research was conducted by online survey, where people who watched anime Attack on Titan gave their opinion on violence, as well as the feelings and reactions they experienced while watching violence in the series. Two out of four hypotheses were confirmed in the research; we found out that people who watched Attack on Titan see Attack on titan as a violent anime, but the violence is not the primary reason why they decided to watch it. Regarding the impact of violence on their thinking and behavior, it was found that the vast majority of respondents (78.9%) think violence they've seen in Attack not had no effect on their thinking or behavior, however only less then third of respondents (32.9%) said the same goes for other viewers. In the last hypothesis, where we asked the respondents to give opinion on the development of tolerance on violence in Attack on Titan, it was confirmed that

respondents recognized they have become less sensitive to violence the longer they watched the series.

While analyzing responses, it also became notable that respondents placed great emphasis on the context: In Attack on titan the respondents saw violence as a part of narrative, i.e. the respondents did not recognize violence as the main feature of the series.

Keywords: anime, attack on titan, shingeki no kyojin, research, survey, media violence, media effects, influence, japan