

Fanifiktio, mediakulttuuri ja Cassandra Claren Varjomaailma

Frida-Maria Pessi

Pro gradu -tutkielma

Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

toukokuu 2018

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

PESSI, FRIDA-MARIA: Fanifiktio, mediakulttuuri ja Cassandra Claren Varjomaailma
Pro gradu -tutkielma, 82s.

Mediatutkimus

Toukokuu 2018

Pro gradu -tutkielmani käsittelee fanifiktiota sekä kulttuurisena muotona että osana kirjailija Cassandra Claren fiktiivistä tarinamaailmaa. Haluan selvittää, millaisia mahdollisuuksia nykyaikaiset mediaailmiöt, kuten mediakonvergenssi, osallistava mediakulttuuri sekä monialustainen tarinankerronta eli transmedia tarjoavat fanifiktioille. Miten sisällön käsite joustaa fanien käsissä ja miten se vaikuttaa kerronnan luonteeseen? Samalla haluan ymmärtää paremmin faniutta tuotannollisesta näkökulmasta. Lähdekirjallisuuden ja aikaisemman fanitutkimuksen sekä lähdemateriaalista tekemiäni havaintojen avulla etsin vastausta kysymykseen, millainen asema fanien tuottamalla sisällöllä on nykyaikaisessa viihdeteollisuudessa ja millaiseksi se voisi tulevaisuudessa muodostua.

Olen valinnut kirjailija Cassandra Claren luoman Varjomaailman tutkielmani erityiseksi tarkastelukohteeksi, sillä se on taustoiltaan kiinnostava, varsin tuore ja edelleen kasvava tarinamaailma. Aineistonani käytän Varjomaailmaan sijoittuvaa *The Mortal Instruments* -kirjasarjaa (2007–2014), kirjasarjan pohjalta tehtyä *Shadowhunters*-televisiosarjaa (2016–2017), Claren verkkosivustolleen tuottamaa tarinamaailman lisämateriaalia sekä *Fanficton.net* (FFN)- ja *Archive of Our Own* (AO3) -fanifiktiosivustoilla julkaistuja Varjomaailmaan sijoittuvia fanitarinoita. Aineistoni avulla pyrin löytämään yhteyksiä Varjomaailman kaanonien ja faanonien välille ja tarkastelen samalla Cassandra Claren omaa roolia nykyisenä ammattikirjailijana ja entisenä fanikirjoittajana.

Suunnannäyttäjinäni tutkimuksessani toimivat media- ja fanitutkijat, kuten Henry Jenkins, Irma Hirsjärvi, Matt Hills ja Kaarina Nikunen. Transmediatarinankerrontaa tarkastelen muun muassa transmediatuottajien Nuno Bernardon ja Andrea Phillipsin ajatusten pohjalta ja fanitekstien suhdetta tekijänoikeuksiin lakitieteen asiantuntijoiden Rebecca Tushnetin ja Raizel Lieblerin tekstien pohjalta.

Asiasanat: Fanifiktio, fandom, mediakonvergenssi, transmedia

sisällys

1. Johdanto	1
1.1 Faniutta ja fanifiktiota tutkimassa.....	3
1.2 Pro gradun rakenne ja rajaus	6
1.3 Tervetuloa Varjomaailmaan.....	9
2. Fanifiktio mediakulttuurissa	13
2.1 Fanifiktio historiaa.....	15
2.2 Yhteisöllisyys ja vaihtoehtoisuus fanifiktio viitekehysessä	17
2.3 Kaanonit, faanonit ja intertekstuaalisuus fanifiktiossa.....	18
3. Fanifiktio mediakulttuurin monialustaisessa kerronnassa	21
3.1 Tekstien salametsästäjät ja aarteenetsijät	22
3.2 Fanius osallistuvana kulttuurina.....	24
3.3 Transmedia – tarinoita useilla alustoilla	27
4. Fanifiktio ja tekijänoikeudet	33
4.1 Fair use ja kohtuulliset lainat	36
4.2 Fanifiktio ja markkinakulttuurin lisäarvot.....	39
4.3 Kindle worlds, Booktube ja fanifiktio kaupalliset muodot.....	44
5. Varjomaailman kaanonit ja faanonit.....	48
5.1 Cassandra Clare – fanikirjoittajasta kirjailijaksi.....	51
5.2 Varjomaailma ja transmedia	54
5.3 Fanifiktio ja intertekstuaalinen vuorovaikutus	56
5.4 Intertekstuaalisuuden ja plagioinnin rajapinnoilla.....	59
5.5 Clary/Jace/Alec/Magnus – romanttiset ja eroottiset suhteet Varjomaailmassa	62
5.6 Fanifiktio Varjomaailmassa.....	65
6. Lopuksi – Kenelle Varjomaailma kuuluu?.....	71
7. Lähteet.....	74
Liite 1: The Shadowhunter Chronicles	
Liite 2: Muut aineistot	

1. Johdanto

Kaikki alkaa tarinoista. Ensimmäisessä 15-vuotias Clary kohtaa varjometsästäjä Jacen *Pandemonium*-klubilla ja joutuu pelastamaan äitinsä menneisyyden haamuilta. Toisessa 18-vuotias Clary menettää äitinsä ja ryhtyy Jacen rinnalla varjometsästäjäksi huipputeknologisessa komentokeskuksessa. Kolmannessa aikuiseksi varttunut Clary matkaa portaalin avulla tapaamaan äitiään ja tämän aviomiestä yhdessä kihlattunsa Jacen kanssa. Kaikki kolme tarinaa tapahtuvat yhdysvaltalaisen kirjailijan Cassandra Claren luomassa Varjomaailmassa ja niiden päähenkilönä esiintyy punatukkainen Clarissa ”Clary” Fray, jonka suonissa virtaa varjometsästäjien verta – mutta vain ensimmäinen tarinoista on Claren ”omasta kynästä” eli nuorille aikuisille suunnatun *The Mortal Instruments* (TMI) -kirjasarjan (suomeksi *Varjojen kaupungit*) ensimmäisestä osasta *City of Bones* (2007) (suomeksi *Luukaupunki*). Toinen tarina on yhdysvaltalaisen Freeform-kanavan *Shadowhunters*-televisiosarjasta (2016) ja kolmas nimimerkin genhale2000 kirjoittama fanifiktioarina *Countryside Angels* (2016), joka on julkaistu *fanfiction.net*-sivustolla. Siinä, missä *Shadowhunters*-televisiosarja on Varjomaailman¹ ”virallinen” adaptaatio ja osa kaupallista tuoteperhettä, asettuu *Countryside Angels* fanifiktiona tarinamaailman epäviralliseksi jatkeeksi ja aktiivisen fanikulttuurin tuotteeksi.

Pro gradu -tutkielmani käsittelee fanifiktiota sekä kulttuurisena muotona että osana Cassandra Claren fiktiivistä tarinamaailmaa. Haluan selvittää, millaisia mahdollisuuksia nykyaikaiset mediaailmiöt, kuten mediakonvergenssi, osallistava mediakulttuuri sekä transmedia tarjoavat fanifiktioille, ja millaisen aseman fanifiktio voi ottaa osana tarinamaailmaa. Fanifiktio (*fanfiction* tai *fanfic*) tarkoittaa kirjoittamista, jossa fani lainaa omiin teksteihinsä juonikuvioita, henkilöitä ja puitteita suosimistaan lähteistä, jotka voivat olla mitä tahansa, kuten kirjoja, elokuvia tai televisiosarjoja. Fani käyttää lainaamia elementtejä kirjoittaakseen omia tarinoitaan lähdetekstistä. (Kelley 2016, 49; Miranda 2017, 6.) Kirjoitettujen, tekstipohjaisten tarinoiden lisäksi fanifiktiota voi esiintyä myös muissa muodoissa, kuten erilaisina kuvituksina tai videoina (Mathew & Adams 2008). Olen kuitenkin rajannut muun kuin tarinamuotoon kirjoitetun fanitaiteen pro gradu -tutkielmani ulkopuolelle, sillä sen suhde alkuperäistekstiin poikkeaa erilaisen

¹ Varjomaailma on *The Mortal Instruments* -kirjojen suomenkielisissä käännöksissä käytetty nimi kirjojen tapahtumamaailmalle, mutta tutkielmassani se kuvaa myös *Shadowhunters*-universumin tarinamaailmaa.

esitysmuotonsa takia kirjoitetusta fanifiktiosta. Audiovisuaalisia lähdetekstejä, kuten *Shadowhunters*-televisiosarjaa käsittelen tekstilähtöisesti tarinan kautta.

Fanifiktio on kiinteä osa faniutta ja fandomia. Ymmärtääkseen laajemmin fanifiktio merkityksiä, on tärkeää selvittää, mitä fanius on ja mihin se asettuu viihdeteollisuuden tuotantoketjussa. Tähän kysymykseen tuskin löytyy täysin yksiselitteistä ja tyhjentävää vastausta, sillä faniutta on olemassa monenlaista. Yleensä fanius kytkeytyy kuitenkin vahvasti populaarikulttuuriin (Grossberg 1995, 49) ja siihen kuuluu aktiivinen toiminta, joka ylittää katselun ja kuuntelun rajat (Nikunen 2009, 75). Esimerkiksi Wikipedia² kiteyttää hakusanan ”fani” ilmiön tai asian ihailuksi sellaisella voimakkuudella, joka ylittää tavanomaisen arvostuksen. Arkikielessä fanilla voidaan viitata monenlaiseen ja monenasteiseen kiinnostukseen jotain erityistä kohdetta kohtaan. Monet fanitutkijat ovat kuitenkin määritelleet fanit tavanomaista aktiivisemmiksi kuluttajiksi, joiden suhde kuluttamiinsa kulttuurituotteisiin on usein tunnepohjainen. (Ks. esim. Lewis 1992.) Faniikäytäntöjä tutkinut Kaarina Nikunen (2008b, 7–9) ehdottaa tarkastelemaan faniutta tiukkojen määritelmien sijasta avoimesti ja monipaikkaisesti, sillä erilaisilla faniuksilla on erilaisia käytäntöjä ja muotoja. Ihailemansa kohteen ympärille fanit muodostavat aktiivisen kulttuurin ja yhteisön, jota kutsutaan fandomiksi. Mediatutkija Henry Jenkins (1992, 277–287) määrittelee fandomin vastaanottamiseksi, kriittiseksi ja tulkitseviksi toiminnoiksi sekä kuluttajatietoudeksi. Fandomia voidaan pitää laajalle levinneenä sosiokulttuurisena ilmiönä, joka liittyy moderniin kapitalismiin, sähköiseen mediaan, massamediaan ja julkisuuteen. Nykyään Fandomia ei kuitenkaan nähdä enää yksittäisenä, vaan pirstaloituneena ja moniin suuntiin ulottuvana. (Sugihartati 2017, 3.)

Faniutta tutkineen Irma Hirsjärven (2009, 53) mukaan fani-termistä on tullut sen yleistyessä epämääräinen yleistermi, jonka merkitys eri yhteyksissä määrittyy kontekstin kautta. Pro gradu -tutkielmassani miellän fani-termin kuvaamaan aktiivista toimijaa, joka on tiedonjanoinen alkuperäistekstiä kohtaan ja haluaa käyttää sitä oman kulttuurisen identiteettinsä rakentamiseen ja vahvistamiseen. Puhun tutkielmassani myös fanikirjoittajista tai fanifiktiokirjoittajista tehdäkseni eron termien välille, sillä kaikki fanit eivät kirjoita fanifiktioita, eivätkä kaikki fanifiktio kirjoittajat ole faneja sanan varsinaisessa merkityksessä. En kuitenkaan tarkastele tutkimuksessani fanien tai fandomien identiteettiä, vaan tutkin fanien tuottamia tekstejä osana laajempaa mediakontekstia ja etsin niiden paikkaa moniulotteisissa tarinamaailmoissa. Tiedostan kuitenkin, ettei fanifiktio-

² <https://fi.wikipedia.org/wiki/Fani>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

ta voi kokonaan irrottaa faniudesta, jonka luovana työnä se on tuotettu, tai fandomista, jonka sisällä se on rakentunut ja levitetty.

Matt Hills (2002, 15) on kritisoinut fanitutkijoita, jotka ovat itsekin faneja, muun muassa siitä, että he romantisoivat faniuden affektiivisuutta ja väistelevät luovan pääoman omistajan asemaa sekä häivyttävät akateemisen tutkijan ja fanin välistä eroa. Vaikka Hirsjärvi (2009, 48) kokee Hillsin kritiikin perustuvan angloamerikkalaiseen näkemykseen faniuden ja fanitutkimuksen marginaalisuudesta, koen silti tarpeelliseksi määritellä oman suhteeni tutkimusaiheeseeni. Fanifiktio kiinnostaa minua ensisijaisesti tekstilajina. Se sisältää paljon erilaisia ilmaisutapoja ja sisäisiä genrejä, ja on intertekstuaalista suhteessa alkuperäistekstiin, mutta myös muihin fanifiktioiteksteihin. Ala-asteella äidinkielenvihkoon teini-ikäisistä mutanttininjakilpikonnista (*Teenage Mutant Ninja Turtles*) kirjoittamiani tarinoita lukuunotamatta en ole itse kirjoittanut tai julkaissut fanifiktiota, enkä koe itseäni varsinaisesti Cassandra Claren Varjomaailman faniksi. En ole myöskään aktiivinen missään faniyhteisössä, enkä affektiivisessä suhteessa sarjan muihin faneihin. Olen kuitenkin kirjoittaja, ja Turun yliopiston luovan kirjoittamisen sivuaineopinnoissa löysin kirjoittajaääneni nimenomaan spekulatiivisen, nuorille aikuisille suunnatun *Young Adult* (YA) -kirjallisuuden parista, jonne myös Claren tuotanto sijoittuu. Varjomaailman ja siitä kirjoitetun fanifiktioin aktiivisena kuluttajana olen varsin lähellä tutkimuskohdettani. Toivon kuitenkin, että suhteeni tutkimuskohteeseeni tarjoaa tutkimukselleni asiantuntijuutta ja perehtyneisyyttä alkuperäistekstiä kohtaan ja samalla mahdollisuuden tarkkanäköisten erojen, yhtäläisyyksien ja tulkintojen tekemiseen.

1.1 Faniutta ja fanifiktiota tutkimassa

Faneja on tutkittu niin kulttuurintutkimuksen kuin media- ja vastaanottotutkimuksenkin lähtökohdista (Nikunen 2005, 57–63; Hirsjärvi 2009, 58) sekä myöhemmin mediateknologian kehityksen näkökulmasta. 1930-luvulla, ensimmäisten *science fiction* (SF) -fandomien synnyttyä Yhdysvalloissa, faniutta alettiin tarkastella sen ulkopuolelta ja samalla luotiin negatiivisesti latautunut fanikäsitys, joka mielsi fanit lapsellisiksi ja antisosiaalisiksi (Siuda 2010, 2–3). 1950-luvulla tutkimuksessa alkoivat korostua myös psykologian ja sosiaalitieteiden näkökulmat (Hirsjärvi 2009, 55–56) ja omaksi tutkimuksen alakseen fanitutkimus muodostui 1980- ja 1990-lukujen taitteessa (Poikolainen 2015, 46). Tutkimusalan perusteoksina voidaan pitää vuonna 1992 ilmestyneitä Henry

Jenkinsin *Textual Poachers* -kirjaa sekä Lisa A. Lewisin toimittamaa *The Adoring Audience* -artikkelikokoelmaa. Faniutta alettiin tutkia sisältäpäin ja fanitutkimuksessa korostuivat avoin tutkijasuhde, populaarin merkityksen syvempi analyysi, fani-identiteetin vahvistaminen sekä fanius aktiivisena ja tuottavana kulttuurina. Fanitutkimuksen pioneerien määritelmässä näkyvät sitoutuminen tutkimuskohteeseen, faniuteen liitetyt henkilökohtaiset merkitykset sekä tutkittavan kohteen asettaminen kulttuurikontekstiin. (Hills 2001; Hirsjärvi 2009, 55–56.)

Nykyaikaisessa fanitutkimuksessa, jossa faniutta ei enää tarvitse puolustella, tutkimusta voidaan laajentaa myös kriittiseen suuntaan faniuden ongelmien ja ristiriitojen tarkasteluun (Hills 2001). Kulttuuritutkimuksen näkökulmasta nuorten alakulttuurien (johon fanit ja fandomitkin usein liitetään) tutkimus linkittyy usein nuorten asemaan kulttuuri-teollisuuden kuluttajina, jotka vastaavat populaarikulttuurin ideologiaan dynaamisesti, interaktiivisesti ja mahdollisesti jopa sitä vastustaen. Nykyinen tutkimus pyrkii myös ymmärtämään digitaalisten fandomeiden asemaa viihdeteollisuudessa. Fanit eivät ainoastaan ymmärrä kuluttamiaan kulttuurituotteita, vaan myös tuottavat merkityksiä ja uusia tekstejä niiden pohjalta. Faniutta ei myöskään tarkastella enää kaupallisuuden ruokkimana, passiivisena kuluttajuutena, vaan jatkuvan neuvottelun ja siirtymien tuottamana kulttuurina. (ks. esim Jenkins 2006; Sugihartati 2017; Hirsjärvi 2009; Storey 2015.)

Fanitutkimukseen liittyy vahvasti myös käsitys yleisöistä. Aikaisemmin mediasta ja yleisöstä on joukkoviestinnässä totuttu puhumaan vastapareina ja niiden on koettu edustavan saman asian kahta välttämätöntä ja vastakkaista osaa. Joukkoviestimet ovat lähestyneet yleisöä ja yleisön rooli on ollut vastaanottaa. (Sassi 2009, 22.) Samanlainen asetelma on näkynyt kulttuurituotteissa, joiden lähettäjänä on toiminut tuotantoyhtiö ja vastaanottajana kuluttaja. Tietokoneiden ja verkon myötä käyttäjästä tuli kuitenkin vastaanottajaa olennaisempi termi kuvaamaan mediakuluttajaa, sillä tietokoneen käyttö jo perustasollaan vaatii aktiivisuutta. Kun vastaanottajasta puhutaan käyttäjänä, nousevat hänen roolissaan esille passiivisen vastaanoton sijasta esimerkiksi itsehallinta, oma tekeminen ja aktiivinen toimijuus. Terminä käyttäjä onkin lähempänä toimijaa tai tekijää kuin passiivista vastaanottajaa. (ks. esim. Sassi 2009, 25.)

2000-luvun alusta rajat tuotannon, vastaanoton sekä tekstin välillä alkoivat murtua. Mediateknologian kehitys mahdollisti laajemman tuotannon ja yleisöjen tekijyydestä tuli näkyvämpää. Fanitutkimuksessa siirryttiin tarkastelemaan myös faniuden prosesseja ja suhdetta kulttuuriseen konvergenssiin sekä faniuden luonnetta, joka vaikuttaa esimer-

kiksi mediatuotantoon, tekijänoikeuslainsäädäntöön ja asiantuntijuuteen. Tuotannon ja faniuden suhde ei kuitenkaan ole vakio. (Hirsjärvi 2009, 61, 111.) Nykyaikaiset yleisöt ovat moninaisia ja yleisökokemukseen vaikuttavat aina henkilökohtaiset kokemukset. Yleisön rooli jatkuu myös tekstin vastaanoton jälkeen ja yleisö antaa teksteille merkityksiä arkisissa konteksteissa. Fanit eroavat tavanomaisista yleisöistä tavoilla, joilla he käsittelevät faniuttaan tietoisesti ja ylittävät arjen tuottamalla erikoistuneita ja yhteisöllisesti jaettuina metatekstejä alkuperäisten tekstien pohjalta. (Barker 2016, 124–126.) Fanit eivät kuitenkaan ole enää ainoa aktiivinen mediatuotteiden kuluttajaryhmä, vaan lisääntynyt mediatarjonta ja yhteiskunnan medioituminen ovat edistäneet fanimaisten piirteiden valtavirtaistumista. Digitaalitekniikan myötä kaikki mediakäyttäjät ovat lähentyneet faneja. (Turtiainen 2008, 54.) Fanius syntyy mediailmioistä ja on siksi riippuvaista markkinoista. Sitä ei kuitenkaan voi luoda ulkoa päin vain markkinoiden kautta. (ks. esim. Nikunen 2005, 258–259.)

Kuluttajien aktiivista luonnetta on tutkimuksessaan korostanut esimerkiksi mediatutkija John Fiske. Artikkelissaan *The Cultural Economy of Fandom* (1992, 30, 37) Fiske toteaa kaikkien populaarikulttuurin yleisöjen tuottavan kulttuuriteollisuuden sisällöstä omaan sosiaaliseen tilanteeseensa liittyviä merkityksiä. Faniiden käsissä edellä mainitun kaltainen semiottinen tuottavuus muuttuu teksteiksi, joita voidaan levittää faniyhteisöissä. Faniiden tuottamaa kulttuuria, jolla on omat tuotantotapansa ja jakelukanavansa, Fiske kutsuu varjokulttuuritaloudeksi (*shadow cultural economy*). Fiskeen ajatuksia mukaillen populaarikulttuuri syntyy kulttuuriteollisuuden kuluttajien käsissä ja siksi kuluttajan rooli on ymmärrettävä enemmän tuotannollisena kuin vastaanottavana.

Kun yleisö käsitetään aktiivisena ja viestintä prosessina, jossa myös vastaanottajat muodostavat merkityksiä, on mahdollista, että yleisön tulkinnat poikkeavat lähettäjän tarkoituksista tai ovat jopa niiden vastaisia (Hietala, 1999). Faniutta onkin tutkittu usein myös vastustuksen näkökulmasta. Esimerkiksi Jenkins (1992) toteaa teoksessaan *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, että fanit sitoutuvat tulkitseviin yhteisöihin, joissa he kirjoittavat uusiksi lähdetekstin kommentoidakseen yhteiskunnallisia ja poliittisia rajoituksia sekä tekstin maailmassa että sen heijastelemassa nyky maailmassa. Fanifiktiota tutkinut Brittany Kelley (2016, 50) kuitenkin näkee, että fanitekstit ovat aina hallitsevien ideoiden muovaamia – jopa silloin, kun ne pyrkivät vastustamaan näitä samoja hallitsevia ideoita, esimerkiksi tarjoamalla uusia mahdollisuuksia faniniiversumeille. Kaikki fanitoiminta ei myöskään ole yhtä vastustavaa. Fanitutkija Matt Hills (2002, 9-10) puhuu moraalista dualismista kuvatessaan tutkijoiden käsitys-

tä vastustavan ja osallistuvan fanin kahtiajaosta. Moraalisesta dualismista voi seurata fanikulttuurin pelkistetty ja yksioikoinen narratiivi, joka ei jätä tilaa faniuden moninaisuudelle ja ristiriitaisuudelle. Fanitutkimuksessa tärkeää olisikin tunnistaa affektien ja tunteiden olevan olennainen osa fanikulttuuria. (Kelley 2016, 50.)

Viime vuosien aikana fanifiktiota on tutkittu monipuolisista näkökulmista. Teokset kuten Anne Jamisonin *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World* (2013) tai Judith May Fathallahin *Fanfiction and the author: how FanFic changes popular cultural texts* (2017) tarkastelevat fanifiktiota myös fanikirjoittajien näkökulmasta. Fanifiktiota on tutkittu myös tiettyjen fandomien kautta. Esimerkiksi Louisa Ellen Steinin ja Kristina Bussen toimittamassa teoksessa *Sherlock and Transmedia Fandom* (2012) pureudutaan *Sherlock Holmes* -fanifiktioon ja sen muotoihin. Myös erilaisia opinnäytetöitä on viime vuosina kirjoitettu niin ulkomailla kuin suomessakin. Media- ja kulttuurintutkimuksen lisäksi fanifiktiota on käsitelty esimerkiksi englanninkielen ja kirjallisuuden tutkimuksessa. Miten faniutta ikinä tarkastellaankin, sen tutkimus asettuu erilaisten näkökulmien kautta osaksi yhteiskunnallisia prosesseja ja rakenteita, kuten median teknologista murrosta. Uusin fanifiktio-tutkimus näyttää, kuten oma pro gradunikin, keskittyvän myös fanitarinoiden olemukseen ja asemaan nykyaikaisessa media- ja viihdekulttuurissa sekä fanitekstin ja alkuperäistekstin suhteeseen. Uskon kuitenkin, että seuraavat merkittävät fanifiktio tutkimuskohteet tulevat käsittämään yhä enemmän fanifiktiota ja siitä lainattuja piirteitä kaupallisen kerronnan muotoina.

1.2 Pro gradun rakenne ja rajaus

Nykyinen fanitutkimus on Irma Hirsjärven (2009, 58) mukaan rakentunut populaari-, ala- ja nuorisokulttuurien tutkimuksesta sekä media- ja vastaanottotutkimuksesta. Oma tutkielmani asemoituu sekä populaarikulttuurin tutkimukseen että mediatutkimukseen. Sosiologiaa ja kulttuuria tutkineen Pertti Alasuutarin määritelmän (1999, 6–8) raameissa sen voi katsoa osuvan myös vastaanottotutkimuksen konstruktivistiseen näkökulmaan, joka tarkastelee muun muassa median kulttuurista paikkaa nyky-yhteiskunnassa. Myös Lisa A. Lewis on tutkinut jo vuonna 1992 toimittamassaan artikkelikokoelmassa *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* fanien ja faniuden kohteen sekä mediatekstien ja mediateollisuuden suhdetta. Samaan jatkumoon näen myös oman tutkielmani asettuvan. Toivon, että se voisi avata paremmin sitä, millainen asema fani-

fiktiolla on kulttuurissa, jossa kuluttaja on yhä useammin tuottaja ja tarinamaailma niin sanotusti sallittua muovailuvahaa. Pro gradu -tutkielmani luvussa kaksi tarkastelen lähdekirjallisuuden avulla fanifiktiota faniuden muotona. Suunnannäyttäjinäni toimivat media- ja fanitutkijat, kuten Henry Jenkins, Irma Hirsjärvi, Matt Hills ja Kaarina Nikunen. Koska mediakonvergenssin sekä media- ja viihdeteknologioiden kehittymisen myötä myös fanifiktioin asema muuttuu, olen pyrkinyt kytkemään havaintojani myös uudempiin, parin viime vuoden aikana julkaistuihin tutkimuksiin. Kuluttajamäärien ja siten myös kulttuurisen ja taloudellisen merkityksen kasvaessa faniutta on alettu tutkia yhä enemmän niin Suomessa kuin muuallakin. Pro gradussani käyn läpi tutkimukseni kannalta olennaisia faniuteen ja fanitutkimukseen liittyviä näkökulmia, mutta kattavampi läpileikkaus faniuden ja fanitutkimuksen historiaan löytyy esimerkiksi Irma Hirsjärven teoksesta *Faniuden siirtymiä: Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot* (2009).

Etenkin digitaalinen tekniikka on muuttanut sen, miten fanit osallistuvat fanikulttuuriin (Kelley 2016, 49). Pro gradu -tutkielmani kolmannessa luvussa tarkastelen kolmea mediakulttuuriin liittyvää ilmiötä – mediakonvergenssia, transmediakerrontaa ja osallistavaa kulttuuria – jotka ovat osaltaan vaikuttaneet fanifiktioin asemaan niin teknologisessa, kulttuurillisessa kuin taloudellisessakin merkityksessä. Esimerkiksi Henry Jenkins (2008) on tarkastellut medioiden lähentymisen, osallistuvan kulttuurin ja kollektiivisen älykkyyden suhdetta toisiinsa. Samoista ajatuksista kumpuaa myös tutkimukseni ydin. Medioiden lähentyminen vaikuttaa siihen, miten käytämme mediaa. Median yhdistymisen maailmassa jokainen tärkeä tarina tulee kerrotuksi, jokainen brändi käy kaupaksi ja jokaista kuluttajaa kosiskellaan läpi monien media-alustojen. Kun sisällöt virtaavat monien eri alustojen läpi ja mediateollisuus yhdistää voimansa saman mediatuotteen ympärillä, alkavat myös yleisöt vaeltaa haluamansa viihdekokemuksen perässä. Mediasisältöjen kierto riippuu siis voimakkaasti kuluttajien aktiivisesta osallistumisesta. (Jenkins, 2008, 2, 3, 16.)

Medioiden lähentyessä myös 2000-luvun tarinankerronnasta on tullut yksittäisten tarinoiden sijasta maailmanrakennusta. Ennen tarinalta vaadittiin hyvä juoni. Sitten jatko-osien yleistyttyä alettiin vaatia hyvän juonen sijasta hyviä henkilöitä, joita oli helppo asettaa uusiin juoniin. Transmediakerronnan myötä keskiöön asettui kuitenkin maailma, johon voidaan sisällyttää paljon hyviä hahmoja ja tarinoita. (Jenkins 2008, 116.) Juuri fanien vuorovaikutus tarinamaailman kanssa on tutkielmani ja sen rajauksen kannalta olennainen. Transmedia paloittelee tarinan osat useille media-alustoille ja laa-

jentaa tarinaa erilaisilla, samassa tarinamaailmassa toimivilla lisä-osilla. Samalla, kun transmedia hyötyy faneista kuluttajina, se hyötyy heistä myös tuottajina. Monialustainen kerronta ikään kuin kutsuu fanit luomaan uutta sisältöä ja antaa heille mahdollisuuden kytkeytyä osaksi kokonaisuutta (Jenkins 2003b). Digitaalisen ajan fanit ovatkin käytännössä sekä kuluttajia että tuottajia (Zwick et al. 2008). Siksi mediateollisuuden ja kuluttajien suhde ei voi olla lineaarinen tai epäsymmetrinen, vaan sen tulee olla kaksisuuntainen ja mahdollistaa kuluttajien rooli tuottajina tiettyyn pisteeseen, jossa he tuottavat omia kulttuurisia tekstejään uusintoina niistä populaatikulttuurin teksteistä, joita he itse kuluttavat (Sugihartati 2017, 2). Voidaanko fanifiktiota kuitenkaan pitää vastaavalla tavalla uusintana, kuten esimerkiksi audiovisuaalisessa tuotannossa, jossa uusintana viitataan yleensä saman sisällön uudelleen lähettämiseen? Fanifiktio, kuten kaiken fanituottajuuden näkökulmasta uusinnassa voi olla kuitenkin kyse myös erilaisista toiston muodoista, kuten alkuperäisten tekstien kierrättämisestä, muokkaamisesta ja imitoimisesta – eli uusien tekstien synnyttämisestä jonkun toisen toteuttaman ja omistaman tekstin pohjalta. Luvussa neljä tarkastelen lähemmin sitä, millainen on fanifiktioin asema suhteessa immateriaalioikeuksiin ja fanien rooli kuluttajina ja tuottajina mediakonvergenssin keskellä. Kenellä on oikeus kirjoittaa fanifiktiota ja miten nämä oikeudet syntyvät? Entä, miten viihdeteollisuus on löytänyt keinoja hyödyntää fanifiktiota markkinataloudessa?

The Mortal Instruments -faneja tutkinut Rahma Sugihartati (2017, 8) on todennut, ettei kirjallisuutta myydä enää pelkästään kansissa, vaan sitä markkinoidaan myös verkossa ja adaptoidaan elokuviksi ja televisiosarjoiksi osana globaalia viihdeteollisuutta. Internetin faniyhteisöistä on tullut viihdeteollisuuden jatkeita, jotka hankkivat tietoa ja jakavat sitä eteenpäin. NykYTEKNIIKAN MYÖTÄ kuluttajat voivat edistää yritysten tuottoja aivan uudennlaisilla tavoilla. Verkossa kuluttajat voivat tehdä valintoja ja kommentoida kuluttamia tuotteita tai jopa todistaa kuluttamistaan jakamalla valokuvia. Jakamisen kautta he myös rakentavat yhteistä kuluttajuutta. (Sugihartati 2017, 8.) Pro graduni viidennessä luvussa palaan Varjomaailmaan ja pohdin erilaisin esimerkein fanifiktioin suhdetta Cassandra Claren tuotantoon. Pohdin muun muassa Claren roolia ammattikirjailijana ja entisenä fanikirjoittajana sekä hänen nykyistä suhdettaan faneihinsa ja fanifiktioon. Tarkastelen myös Varjomaailman kaanoneita ja faanoneita, eli alkuperäisen tekstin ja fanifiktioin tarinamaailmoiden ”lainalaisuuksia” sekä niiden välisiä suhteita, ja etsin rajapintoja, joissa ne leikkaavat toistensa kanssa ja muodostavat uusia ulottuvuuksia

tarinakokonaisuuteen. Seuravaksi haluan kuitenkin esitellä tarkemmin Varjomaailman ja tutkimukseni aineiston.

1.3 Tervetuloa Varjomaailmaan

Yhdysvaltalainen kirjailija Cassandra Clare (oikealta nimeltään Judith Lewis) tuli alun perin tunnetuksi fanifiktiokirjoittajana nimimerkillä Cassandra Claire. Hänen tunnetuin fanifiktionsa *The Draco Trilogy* (2000–2006) perustui J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjasarjaan (Bloomsbury Publishing 1997–2007), mutta hän on kirjoittanut fanifiktiota myös muista lähteistä, kuten J.R.R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -romaanista (*The Lord of the Rings*, Allen & Unwin 1954–1955)³. Ensimmäinen Claren oma nuorille aikuisille suunnattu kaunokirjallinen romaani *Luukaupunki* (*The Mortal instruments #1, City of Bones*, Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books) julkaistiin vuonna 2007. Sitä seurasi viisi jatko-osaa, jotka muodostavat *The Mortal Instruments* (TMI) -sarjan ja kaksi kolmeosaista jatkosarjaa *The Infernal Devices* (Simon & Schuster 2010–2013) ja *The Dark Artifices* (Margaret K. McElderry Books, 2016–2018). *The Infernal Devices* sijoittuu steampunkin värittämään 1870-luvun Englantiin ja on eräänlainen esiosa nykyaikaan sijoittuvalle TMI-sarjalle. *The Dark Artifices* seuraa tapahtumia noin viisi vuotta TMI-kirjasarjan tapahtumien jälkeen. Lisäksi sarjaa täydentävät kolme itsenäistä lisäosaa sekä kuvakirja (*The Mortal Instruments Companion Books*), jotka Clare on kirjoittanut yhteistuotantona muiden YA-kirjailijoiden kanssa. Yhdessä romaanit muodostavat *The Shadowhunter Chronicles* -kokonaisuuden, jonka uusin osa, *The Dark Artifices* -sarjan kolmas romaani, tullaan julkaisemaan alkuperäiskielellä englanniksi joulukuussa 2018. Toistaiseksi vain *The Mortal Instruments* -sarjan kuusi kirjaa ja *The Dark Artifices* -sarjan ensimmäinen osa on julkaistu suomeksi vuosina 2009–2017 Otavan kustantamina ja Terhi Leskisen suomennoksina⁴.

Tarinamaailma on laajentunut myös muihin mediavälineisiin. Vuonna 2013 ilmestyi Harald Zwartin ohjaama elokuva *The Mortal Instruments: City of Bones* ja tammikuussa 2016 Yhdysvaltalainen The Walt Disney Companyyn kuuluvan Disney–ABC

³ Lisää tietoa Cassandra Claren *Taru sormusten herrasta* -fanifiktiosta *The Very Secret Diaries* löytyy esimerkiksi Fanloren faniutta käsittelevästä wikistä. https://fanlore.org/wiki/The_Very_Secret_Diaries. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

⁴ Varjomaailmaan sijoittuvien teosten lisäksi Cassandra Claren tuotannosta on julkaistu suomeksi *Magisterium* -sarjan kolme ensimmäistä osaa (Otava 2015–2017), jotka Clare on kirjoittanut yhteistuotantona kirjailija Holly Blackin kanssa. Teokset on suomentanut Inka Parpola.

Television Groupin omistama Freeform-televisiokanava alkoi esittää *The Mortal Instruments* -kirjasarjaan pohjautuvaa *Shadowhunters: The Mortal Instruments* -televisiosarjaa, jonka luoja on Ed Decter. Sarjan kolmas tuotantokausi käynnistyi keväällä 2018. Suomessa sarjaa voi seurata Netflix-suoratoistopalvelusta. Lisäksi TMI-kirjasarjasta on toteutettu Cassandra Jeanin kuvittama sarjakuvaromaani ja lisää sisältöä varjometsästäjien maailmasta löytyy virallisilta *Shadowhunters*-verkkosivuilta sekä Claren omilta kirjailijasivuilta. Tarkempi listaus *Shadowhunters*-universumiin kuuluvista kirjoista ja mediasisällöistä löytyy liitteestä 1.

Lyhyesti summattuna *The Mortal Instruments* kertoo teini-ikäisestä Clarystä, joka saa selville olevansa demoneita vastaan taisteleva varjometsästäjä. Yhdessä uusien varjometsästäjä- eli *nefili*-ystäviensä Jacen, Alecin ja Isabellen sekä vampyyriksi muuttuneen lapsuudenystävänsä Simonin, ihmissusityttö Maian ja Brooklynin päävelho Magnuksen kanssa Clary joutuu pelastamaan maailman ensin petolliselta isältään ja sitten demoniselta veljeltään. Yksi tarinan merkittävimmistä junonilinjoista on Claryn ja Jacen suhde. Toisiinsa rakastuvat nuoret saavat tietää olevansa sisaruksia ja yrittävät kaikin keinoin tukahduttaa epätoivoiset tunteensa ennen kuin heille selviää, että todellisuudessa he eivät olekaan sukua toisilleen. Runsaasti toimintaa ja romantiikkaa sisältävä romaanisarja on hyvin tyypillistä spekulatiivista nuorten aikuisten kirjallisuutta, jossa on voimakas naispuolinen päähenkilö ja runsaasti emotionaalista draamaa. Tarinan teemoja ovat muun muassa kielletty rakkaus, oman paikan löytäminen ja menneisyyden hyväksyminen. Kun Clary päätyy puolustamaan alamaailman edustajia (kuten ihmissusia, vampyyreita ja velhoja) varjometsästäjien eliittiä vastaan, alkaa teoksissa näkyä myös syvempiä teemoja, kuten kysymys siitä, kenelle elintila kuuluu ja kuka sen säännöt määrittelee.

Olen valinnut Varjomaaailman tutkielmani tarkastelukohteeksi, sillä se on taustoiltaan kiinnostava, varsin tuore ja edelleen kasvava tarinamaailma. Myös fanikirjottajat ovat laajentaneet tarinamaailmaa omilla fanifiktioitarinoillaan muun muassa *Fanfiction.net* (FFN)- ja *Archive of Our Own* (AO3) -fanifiktiosivustoilla⁵. Olen valinnut nämä kaksi sivustoa tarkastelemieni fanifiktioitarinoiden lähteeksi, sillä ne ovat suosittuja ja tunnettuja palveluita, jotka nousivat esiin myös tutkimuskirjallisuudessani. *Fanfiction.net*-verkkosivustolta TMI- ja *Shadowhunters*-aiheista fanifiktiota löytyy yli yhdeksäntoistatuhannen fanien kirjottaman tarinan verran ja *The Mortal Instruments* on

⁵ FFN: <https://www.fanfiction.net/> (Linkki Tarkistettu 23.4.2018) ja AO3: <https://archiveofourown.org/> (Linkki tarkistettu 23.4.2018).

sivuston seitsemänneksi suosituin kirjoihin perustuvan fanifiktioin lähde. *Archive of Our Own* -sivustolta tarinoita löytyy lähes kaksikymmentäviisituhatta. Uusia Varjomaailmaan sijoituvia fanifiktioita julkaistaan viikoittain. Varjomaailmaan sijoituvaa ja sen hahmoista kertovaa fanifiktioita on kirjoitettu myös Wattpad-alustalle sekä Tumblr-blogipalveluun.

Varjomaailman avulla haluan selvittää, millaisen suhteen fanifiktio luo alkuperäistekstiin ja sen tarinamaailmaan. Olen valinnut tarkastelukohteekseni *Shadowhunters*-universumista *The Mortal Instruments* -kirjasarjan, siitä adaptoidun televisiosarjan kaksi ensimmäistä tuotantokautta (vuoden 2017 loppuun mennessä kokonaisuudessaan esitetyt tuotantokaudet) sekä niiden ympärille kirjoitettuja fanifiktioita *fanfiction.net*- ja *Archive of Our Own* -fanifiktiosivustoilta. Esimerkkeinä käyttämäni fanifiktioittekstit edustavat sekä suosittuja fanifiktioin aihepiirejä⁶ että Varjomaailman fanifiktioissa käytettyjä kaanoneita ja faanoneita. *Vaikka Shadowhunters* -universumi sisältää muitakin osia, olen halunnut rajata aineistoni pro gradu -tutkielmani kannalta sopivaan laajuuteen. Samalla keskittymällä vain ensimmäisessä eli *The Mortal Instruments* -kirjasarjassa esiintyviin hahmoihin saan aineistoni osat keskustelemaan paremmin toistensa kanssa. Tarinamaailman intertekstuaalisuuden nimissä viittaan myös kirjasarjan muihin osiin sekä *City of Bones* -elokuvaan, mutta nämäkin viittaukset kytkeytyvät ensimmäisen kirjasarjan, televisiosarjan ja fanifiktioin välisiin suhteisiin. *Vaikka Claren Varjomaailma* on pro graduni ensisijainen tarkastelukohte, laajennan käsitystäni fanifiktioista tarkastelemalla myös muita YA-kategorian esimerkkejä, kuten kirjailija Stephenie Meyerin *Twilight*-saagaa (Little, Brown and Company 2005–2008), Joss Whedonin luomaa *Buffy, vampyyrintappaja* -televisiosarjaa (*Buffy the Vampire Slayer* 1996–2003) sekä J. K. Rowlingin *Harry Potteria* (joskin tiedostan, ettei jälkimmäistä välttämättä luokitella kaikissa yhteyksissä Young Adultiksi). Välillä eksyn sivuraiteille esimerkiksi *Star Trekin*, *Star Warsin*, *Matrixin*, *Sherlock Holmesin* ja *Fifty Shades of Greyn* maailmoihin, sillä niiden ympärillä on tehty paljon fanitutkimusta. Pyrin kuitenkin palauttamaan myös näistä tekemäni huomiot takaisin Cassandra Claren ja Varjomaailmaan.

Fanifiktio on kiinnostava ilmiö, jota haluan ymmärtää paremmin sekä mediakulttuurin, viihdeteollisuuden että tarinamaailman näkökulmasta. Pro gradu -tutkielmassani etsin

⁶ Fanifiktioissa suosittuja aihepiirejä on määritelty esimerkiksi vuonna 2016 toteutetun Fansplaining-podcastin fanifiktioykselyn perusteella. <https://medium.com/fansplaining/five-tropes-fanfic-readers-love-and-one-they-hate-73843372408c>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

lähdekirjallisuuden ja aikaisemman fanitutkimuksen sekä lähdemateriaalistani tekemien havaintojen avulla vastausta kysymyksiin, millainen asema fanien tuottamalla sisällöllä on nykyaikaisessa kulttuuri- ja viihdeteollisuudessa, ja minkälaisia kaanoneita ja faanoneita fanifiktio synnyttää tarinamaailman sisällä.

2. Fanifiktio mediakulttuurissa

Fanikirjoittajat kutsuvat fanifiktiota ”toisen hiekkalaatikolla leikkimiseksi” tai ”lelujen lainaamiseksi” (Jamison 2013, 17). Yksinkertaisimmillaan fanifiktio on kuitenkin kirjoittamista, sanojen peräkkäin laittamista ja merkitysten muodostamista kirjoitetun tekstin kautta. Se on viihdyttävää ja mielikuvitusta ruokkivaa, ja jokainen fanitarina avaa uuden oven olemassa oleviin teksteihin sekä sitä ympäröivään yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Fanifiktiokirjoittaja Julianna Head (2017) on todennut, että monia vetää fanifiktiossa puoleensa sen tuttavallisuus. Fanifiktiossa ei tarvitse suunnitella maailman lainalaisuuksia tai esitellä henkilöitä ja heidän taustatarinoitaan monien sivujen verran. Lukijat yleensä tietävät jo kaiken, mitä heidän tulee tietää, varsinkin, jos fanifiktio on sijoitettu suoraan alkuperäisen tarinan maailmaan. Kirjoittajat voivat myös käyttää juuri niin vähän tai paljon aikaa maailman rakennukseen ja taustatyöhön kuin haluavat. Tekstien asetelmat voivat vaihdella toiminnan ja emotionaalisen reflektoinin välillä kaupallisia tekstejä vapaammin, ja fanifiktiossa voidaan ottaa myös muunlaisia vapauksia, kuten tappa hahmoja, räjäyttää maailmoja tai tehdä hyvistä pahoja ja pahoista hyviä. Jos kirjoittajan pitää ajatella ammattimaista julkaisemista, on harvoin mahdollista kirjoittaa ”taidetta taiteen vuoksi”. Fanifiktiossa voidaan kirjoittaa pienemmille yleisöille, jotka ovat valmiiksi kiinnostuneita samasta aiheesta ja valmiita myös antamaan palautetta. (ks. esim. Busse 2017, 49; Head 2017.) Tässä luvussa tarkastelen lähemmin fanifiktiota ja sen ominaispiirteitä osana mediakulttuuria, esittelen lyhyesti fanifiktion historiaa ja avaatan tarkemmin kaanonin, faanonin ja intertekstuaalisuuden käsitteitä.

Faniuteen liittyy vahvasti tekstin omiminen, jonka voi ymmärtää mahdollisuutena tuottaa kulttuuria esimerkiksi samaan aikaan kierrättämällä ja kopioimalla sitä sisältä päin (Hills 2002, 91; Nikunen 2009, 79). Henry Jenkins (2006, 41) on todennut, että kyky muuttaa henkilökohtainen reaktio sosiaaliseksi vuorovaikutukseksi ja katsojakulttuuri osallistavaksi kulttuuriksi, on yksi faniuden keskeisimpiä määritelmiä. Faniksi ei tulla ainoastaan olemalla jonkun tietyn mediatuotteen säännöllinen katsoja, vaan katsominen pitää kääntää kulttuuriseksi toiminnaksi esimerkiksi jakamalla ajatuksia tai liittymällä saman kiinnostuksen jakavaan faniyhteisöön. Faniien käsissä kuluttaminen muuttuu tuottamiseksi ja lukeminen kirjoittamiseksi, kunnes niitä on vaikea enää erottaa toisistaan. Samankaltaisiin ajatuksiin kiteytyy myös fanifiktion ydin. Fanifiktiossa faniuden kohdetta jatketaan ja pyritään ymmärtämään syvemmin kirjoittamisen kautta. (ks. esim. Haverinen, 2008. 34–35; Jenkins 2006, 41.)

Ihmiset haluavat edelleen vaihtaa tarinoita ja fanifiktio muistuttaakin vanhoja tarinan-kerronnan perinteitä. Samaan aikaan se kuitenkin vastaa myös erityisiin teknologisiin ja kulttuurisiin siirtymiin nopeasti ja perinpohjaisesti. Esimerkiksi internet voidaan nähdä sähköisenä leirinuotiona, jonka äärellä tarinoita jaetaan. (Jamison 2013, 4.) Fanit jakavat kirjoituksiaan useilla erilaisilla verkkosivustoilla, kuten *fanfiction.net* ja *Archive of Our Own* (Kelley 2016, 49). Suositut fanifiktioarkistot sisältävät miljoonia fanitekstejä ja niillä on myös miljoonia rekisteröityneitä käyttäjiä. Verkosta löytyy lisäksi pienempiä fanifiktiosivustoja, jotka keskittyvät esimerkiksi yhteen fandomiin tai tiettyyn teemaan. Kaikkia sivustoja yhdistää kuitenkin yleensä samat käytännöt ja termistö sekä lajityypit, joiden puitteissa fanikirjoittajat toimivat. Fanifiktiossa julkaisukynnys on matala, koska julkaiseminen on yleensä anonyymiä ja teoksensa voi myös poistaa halutessaan. Ainut filteri on mahdollinen sensuuri muiden kirjoittajien tai lukijoiden, eli yleensä fandomin kirjoittajayhteisön puolelta. (Miranda 2017, 16.)

Vaikka fanikirjoittajat kehittävät, mukauttavat ja laajentavat alkuperäisen tekstin maailmaa omaan tarkoitukseensa (Mathew & Adams 2008) ei fanifiktio ja alkuperäistekstin suhdetta voi pitää yksiselitteisenä (Miranda 2017, 6). Kirjailija ja journalisti Lev Grossmanin (2013, xii) mukaan fanifiktio on koettu muun muassa jumaloivan alkuperäistekstiään orjallisesti. Grossman kuitenkin huomauttaa, ettei kyse ole ainoastaan fanikirjoittajien ihailemien tarinoiden toistamisesta, vaan ennemminkin ihannoitujen roolihahmojen ja tarinamaailmojen viemisestä tilanteisiin, joihin alkuperäinen kirjoittaja ei ole niitä voinut tai halunnut viedä. Vaikka fanifiktio olemassaolo ja sen tarjoamat mahdollisuudet tiedostetaan laajasti, underground-statuksensa ansiosta fanikirjoittajilla on luova vapaus edistää erilaisia tulkintoja perusjuonesta ja henkilöihahmoista. Fanifiktio kirjoittaminen ei kuitenkaan ole varsinaisesti kapinallista, vaan ennemminkin uudistavaa kirjoittamista (Jenkins 2006, 54), eikä kaikki fanifiktio suinkaan ole marginaalista.

Toisinaan fanifiktio lukeminen ja kirjoittaminen voidaan nähdä myös kriittisenä ajatteluna medioita kohtaan. Grossmannin (2013, xiii) mukaan fanifiktio tiedostaa alkuperäistekstien mukanaan kantamat perusolettamukset ja ymmärtää, etteivät ne välttämättä ole ainoat tavat ajatella tai tarkastella asioita. Siksi fanifiktiota voidaankin usein pitää monimuotoisempaan kuin teoksia, joiden pohjalta se syntyy. Fanitarinat voivat sisältää monia elementtejä, joita esiintyy harvemmin suurille yleisöille suunnatuissa kulttuurituotteissa. Tällaisia ovat esimerkiksi miesten raskaudet, kehonvaihto, maailmanloput ja reinkarnaatiot sekä kaikki mahdolliset ja myös mahdottomat seksuaaliset fetissit. Grossmann toteaa Fanifiktio rikkovan rajoja genrejen ja kaanoneiden, menneen ja tu-

levan sekä todellisuuden ja fiktion välillä. Samalla se valtaa uutta alaa ja ottaa takaisin jotain jo kauan sitten menetettyä palatessaan aikaan, jolloin immateriaalioikeuksista ei vielä puhuttu ja tarinat hahmoineen ja maailmoineen kulkivat kertojalta toiselle yhteisenä, jaettuna omaisuutena.

2.1 Fanifiktiohistoriaa

Fanifiktiohistoriasta on kirjoittanut esimerkiksi Anne Jamison (2013), joka aloittaa aiheen tarkastelun jo antiikista ja filosofi Dionysiuksesta. Dionysius uskoi hyvän tekstin olevan aina imitaatio aikaisemmista. Abigail Derecho (2006, 62) määrittelee fanifiktiohistoriaksi myyttien kerronnan perinteestä, joka jatkuu edelleen moderneissa fanikulttuureissa. Myös kirjallisuuden historiassa on nähty erilaisia imitaatioita, intertekstuaalisuutta sekä fanifiktioomaisia piirteitä aina pastisseista ironiaan ja kansantarujen uudelleen tulkintoihin. Pastissilla ja fanifiktiolla on kuitenkin selvä ero. Fanifiktiota tehdään kirjoittajan omaksi ja faniyhteisön yhteiseksi iloksi, mutta pastissi on yleensä ”virallisesti” julkaistavaksi tarkoitettu teos ja siinä mielessä sitä voidaan pitää tavoittelevana. (Faye 2012, 3.) Pastisseja julkaistaan yleensä teoksista, joiden immateriaalioikeudet ovat päättyneet tai joihin on saatu erikseen lupa.

Ensimmäisinä nykymuotoisina fanifiktiohistorioina on pidetty kirjailija Arthur Conan Doyle'n luomasta *Sherlock Holmes* -hahmosta kirjoitettuja tarinoita 1930- ja 1950-luvuilta (Pugh 2005, 25). Ensimmäisenä laajasti tunnettuna mediafandomina, jolle tietesarjan televisiossa pyörinyt kaanoninen materiaali ei enää riittänyt sisällöksi, voidaan pitää 1960-luvulla *Star Trekin* ympärille muodostunutta fanikulttuuria. *Star Trek* -fandomin sisällä syntyi erilaisia fanilehtiä (*fanzines*) ja niiden sivuille kirjoitettuja fanifiktioita. Fanilehdet rikkoivat pitkään jatkuneen tilan, jossa tekstit kuuluivat vain niiden alkuperäisille kirjoittajille ja lukijoiden tuli tyytyä mykkään passiivisuuteen. (Gossman 2013, xi.) Lehtiä jaettiin erilaisissa tapahtumissa, levikit olivat pieniä ja fanit maantieteellisesti lähellä toisiaan (Coppa 2006, 42–43).

Christina Miranda (2017, 16, 35) on tarkastellut fanijulkaisemista ja sen muutoksia internetin yleistymisen myötä. Vaikka fanijulkaiseminen on ilmiönä internetiä vanhempi, online-julkaisualustat tekivät siitä näkyvämmän julkista ja mahdollistivat fanifiktiohistorioiden kukoistuksen. Maantieteelliset rajat hävisivät ja fanifiktiohistorioiden yleisöt kasvoivat. Reaaliaikaiset verkkokeskustelut mahdollistivat tarinoiden kommentoinnin ja vuorovai-

kutuksen kirjoittajien välillä. Koska fanifiktio julkaiseminen on ilmaista, eikä vaadi virallista sitoutumista, kuten faniyhdistyksen jäsenyyttä, kirjoittamista on helppo kokeilla. Miranda toteaaakin, että ilmainen julkaiseminen tarjoaa uudenlaisen näkemyksen median kulutuksen prosesseista. Fanifiktiota kirjoittamalla fanit tyydyttävät omia toiveitaan tekstin suhteen sen jälkeen, kun mediatuote on saanut heidät haluamaan tarinalta enemmän. Nykyaikainen fanifiktio luo kontrastin yleiselle julkaisukäytännölle (kuten kirjallisuudelle), jossa materiaalit kulkevat monien suodattimien läpi ja julkaistuksi selviää vain murto-osa. Toisaalta Miranda toteaa myös, että modernissa fanifiktiossa vaatimukset esimerkiksi laadun ja muodon osalta ovat kasvaneet. Fanikirjoittajat säätävät itselleen usein vastaavanlaisen prosessin kuin kaupallisesti julkaistuille teoksille ja luovat samalla itseään ruokkivan kierron, jossa kaikki tekstit ovat vastakaikuja aikaisemmilte teksteille. Viimeisen parinkymmenen vuoden aikana modernista fanifiktioista on muodostunut kokonainen dokumentoitu genre.

Tämän hetken merkittävimpinä megafandomeina voidaan pitää kirjailija J.K. Rowlingin luoman *Harry Potterin* sekä Stephanie Mayerin kirjoittaman *Twilight*-saagan ympärille rakentuneita fanikulttuureita. Pelkästään *fanfiction.net*-sivustolla *Potter*-tarinoita on lähes 800 000 ja *Twilightista* kirjoitettuja tekstejäkin yli 200 000. Ne ovat sivuston kirjallisuuteen perustuvan fanifiktio suosituimmat lähteet ja ylittävät suosiossaan myös muiden lähdetekstien, kuten elokuvien ja televisiosarjojen suosituimmat aiheet. Siinä, missä *Potter*-fandom ruokki lasten ja nuorten lukuintoa ja mielikuvitusta, arvosteltiin *Twificiä* eli *Twilight*-fanifiktiota kirjoitettavia faneja siitä, etteivät he olleet tarpeeksi nörttejä sekä siitä, etteivät he olleet tarpeeksi tai olivat liian feministisiä (ks. esim. Jamison 2013). Kun Stephanie Meyerin *Twilight*-kirjasarjan viimeinen osa *Breaking Dawn* (Little, Brown and Company 2008) julkaistiin alkuperäiskielellään englanniksi, monet fanit olivat jo saattaneet tarinan päätökseen kirjoittamissaan fanifiktioissa, ja niiden ääreen he myös palasivat kirjasarjan päätösoosan luettuaan (Mathew & Adams 2008).

Yhtä aikaa vihattu ja rakastettu *Twilight*-fandom innosti kirjoittajia, joille fanifiktio ei ollut entuudestaan tuttua. Kirjailijoiksi haikailevat kirjoittajat muokkasivat jo aikaisemmin kirjoittamiaan alkuperäistekstejä *Twilight*-fanifiktioiksi ja veivät siten tarinoita yhä kauemmas Mayerin kirjojen maailmasta. Lopulta *Twilight*-fanifiktioista syntyi myös uusi fanifiktio lähde, kun E.L. James julkaisi esikoisromaaninsa *Fifty Shades of Gray* (Vintage Books, 2011). Teos pohjautui Jamesin aikaisemmin nimimerkillä Snowqueens

Icedragon kirjoittamaan fanifiktioon *Master of the Universe* (MotU)⁷. (ks. esim. Jamison 2013.) Vaikka Cassandra Clare oli julkaissut ensimmäiset romaaninsa jo aikaisemmin, voi E.L. Jamesia pitää fanikirjoittajana, joka nosti fanifiktion uudelle aikakaudelle ja myös kaupallisen median kiinnostuksen kohteeksi. Fanifiktion suhdetta kaupalliseen viihdeteollisuuteen tarkastelen lähemmin luvussa 4.

2.2 Yhteisöllisyys ja vaihtoehtoisuus fanifiktion viitekehyksessä

Henry Jenkins (1992, 22) pitää yhtenä faniuden edellytyksenä yhteisöä. Hänen mukaansa faneilla on kaipuu jakaa faniutensa muiden kanssa. Fandom rakentaa tilan, jossa sen jäsenet voivat väitellä merkityksistä, joita fanit muodostavat samoista teksteistä, mutta henkilökohtaisista lähtökohdistaan (Miranda 2017, 18). Fanit muodostavat yhteisöjä, jotka toimivat verkostoina fanien välillä ja saattavat heidät yhteen. Verkon fanisivustot tarjoavat tiedon lisäksi myös alustan itseilmaisulle ja toimivat vaihtoehtoisina julkisuuden alueina, joissa lukijat voivat muuttua kirjoittajiksi ja siten osallisiksi tuotantoprosessiin. Samalla, kun faniyhteisö antaa mahdollisuuden toteuttaa itseään ja muodostaa fani-identiteetin, se ohjaa faniutta ja antaa työkaluja, mutta myös rajoja, sekä faniuden kohteen että oman faniutensa tarkasteluun. (Nikunen 2009, 81, 83, 88–89.) Myös fanifiktiossa kyse on faniuden ja sen kohteen käsittelystä. Fanifiktiota kirjoittava fani haluaa olla osa aktiivista faniyhteisöä, jonka puitteissa hän voi myös ilmaista itseään. Fanikirjoittajan fani-identiteetin on oltava vahva, jotta alkuperäistekstiin tarttuminen ja sen muokkaaminen julkisesti olisi yleensäkin mahdollista. Fanifiktio ja sitä jakavat verkkosivustot antavat erinomaisen foorumin tarkastella, ihaila ja kritisoida alkuperäistekstiä, mutta samaan aikaan ne myös ohjaavat ja rajoittavat sen käyttöä erilaisten sääntöjen ja yhteisössä vallalla olevien normien kautta.

Fanifiktio on levinnyt nopeasti, sillä faniyhteisö toimii hyvänä alustana sen levittämiseksi. Internetissä tekstejä on helppo julkaista myös oman ryhmän ulkopuolelle laajemman yleisön tietoisuuteen. (Nikunen 2009, 87). Fanifiktiota julkaisevat sivustot, kuten FFN ja AO3 täyttävät yleensä faniyhteisöjen määritelmän, vaikka eivät kaikki keskitykään yhteen fandomiin, vaan toimivat kohtaamispaikkana monien eri fandomien jäsenille. Hierarkiset ja sisältä päin valvotut faniyhteisöt asettavat yleensä omat norminsa ja sään-

⁷ Ainakin osa fanifiktioarkistoista poistetusta *Master of the Universe* -fanifiktioarinasta löytyy edelleen verkosta PDF-muodossa. https://ohfifty.com/downloads/MOTU_w_Outtakes_Snowqueens_Icedragon_COMPLETE.pdf. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

tönsä sille, miten ja minkälaisia tekstejä jäsenet voivat tuottaa. Auktoriteettia virtuaalisissa yhteisöissä tuovat muun muassa teknologinen pätevyys sekä kielellinen ilmaisutaito. Myös aktiivinen osallistuminen tekee yksittäisiä henkilöitä tunnetuiksi faniyhteisöissä. Toisaalta samaan aikaan, kun fani luo internetissä sosiaalisia suhteita muihin faneihin ja ilmentää faniuttaan laajalle yleisölle, hän pysyy oman tietokoneensa ääressä yksityisen piirissä. (Nikunen 2009, 83–84; 2008a, 185.) Fanifiktioitakin kirjoitetaan yleensä yksin omalla koneella, mutta sen julkaiseminen sosiaalisella foorumilla tuo uudet tekstit sekä julkisiksi että osaksi sosiaalista kokonaisuutta.

Kaarina Nikunen (2005, 169–170) näki viime vuosikymmenellä fanijulkaisut ja fanisivustot vaihtoehtoisen median edustajina ja vaihtoehtojulkisuutena, jota tuotetaan lähellä alakulttuureja sijaitsevilla mediamuodoilla hallitsevan kulttuurin rinnalla. Vaihtoehtoisia edellä mainitun kaltaisista medioista tekivät Riikka Turtiaisen (2008, 56) mukaan niiden tuotantotavat eli amatöörien tuottama, epäkaupallinen luova ilmaisu. Kaupallinen kulttuuri on kuitenkin aina osa fanifiktioyhteisöjen yhtälöä. Jakelukanavana se rakentaa faniyhteisöjä, joista muodostuu fanifiktioyhteisöjä. (Jamison 2013, 4.) Mediamaailmassa, jossa tarinat ja brändit kulkevat läpi monien erilaisten mediafoorumien ja niitä muokkaavat sekä tuottajien että yleisöjen valinnat, fanikirjoittaminen muuttaa henkilökohtaisen reaktion sosiaalisiksi (yhteiskunnalliseksi) ilmaisuksi ja fanit, muiden tulkitsevien yhteisöjen lailla, luovat omat norminsa, joiden avulla varmistetaan kohtuullinen määrä yhdenmukaisuutta alkuperäistekstin tulkintoihin (Jenkins 2006, 54; 2008). Kun fanifiktio muuttuu sosiaalisemmaksi ja julkisemmaksi myös fandomien ulkopuolella, ja sitä julkaistaan samojen medioiden kautta ja samanlaisissa muodoissa kuin kaupallista alkuperäissisältöä, tulee fanifiktio osaksi laajempaa kokonaisuutta, eikä sitä välttämättä voida enää nykyaikana pitää puhtaasti vaihtoehtoisena.

2.3 Kaanonit, faanonit ja intertekstuaalisuus fanifiktiossa

Keskustellessaan ja kommentoidessaan fanifiktiota, fanikirjoittajat ovat omaksuneet kirjallisuudenalan kieltä. He puhuvat genreistä ja luvuista, kirjoittavat arvosteluja ja kokevat tyyllillisesti tai tarinallisesti alkuperäisten teosten kanssa ristiriidassa olevien tekstien epäonnistuvan tarinallisessa kaanonissa. (Mathew & Adams 2008.) Kun puhutaan fanifiktioyhteisöistä alkuperäistekstiin, onkin hyvä avata kaksi keskeistä käsitettä – kaanon (*canon*) ja faanon (*fanon*). Populaarikulttuurin ja (etenkin fanifiktioyhteisöjen) näkökul-

masta kaanon tarkoittaa kirjailijan tai esimerkiksi televisiosarjan luoja virallista tarinalinjaa ja taustatarinoita, eikä sitä tule sekoittaa kirjallisuuden kaanoniin, joka viittaa tekstien kokonaisuuteen (esim. kirjoihin), jotka on valittu edustamaan tiettyä genreä tai aikakautta sitä parhaiten kuvaavana valikoimana. Populaarikulttuurin kaanon taas käsittää yleensä yhden teoksen tai tarinamaailman sisällön (Chaney & Liebler 2007, 1, 3), joka on yleisesti fandomin hyväksymä ja tuntema samalla tavalla kuin myytit tai kansantarut (Pugh 2005, 26). Kaanonin voi siis mieltää alkuperäisessä tekstissä esitetyiksi virallisiksi säännöiksi ja periaatteiksi, joiden puitteissa tarinamaailma toimii. Fanit saattavat kiintyä erityisesti tiettyihin henkilöhahmoihin tai tarinalinjoihin, ja vaatia näiltä tietynlaista johdonmukaisuutta tarinan sisällä (Chaney & Liebler 2007, 3).

Fanit laajentavat aineistoa monin tavoin (Taalas & Hirsjärvi 2008, 211), eikä fanifiktio välttämättä edes odoteta esiintyvän kaanonissa. Lukijat eivät myöskään välttämättä hyväksy sitä, mitä alkuperäistekstissä esitetään, vaan muodostavat oman merkityksensä esitetyn kaanonin ympärille ja ”korjaavat” sitä joko yhteisen näkemyksen mukaan (*en masse*) tai omasta uniikista näkökulmastaan. Siksi fanifiktioon onkin kehittynyt merkittävä järjestelmä, joka kertoo lukijalle heti kättelyssä, mitä tarinalta voidaan odottaa. (Miranda 2017, 16, 27.) Tarinat esimerkiksi jaotellaan erilaisiin kategorioihin, joissa käytetään termejä ja ilmaisuja, jotka lukijan täytyy tuntea voidakseen ymmärtää niitä (Slutbäck 2011, 93). Kun fanifiktiossa esiintyvät ajatukset muuttuvat yleisesti hyväksytyiksi tulkinnoiksi faniyhteisön sisällä, syntyy faanoneita eli ideoita, jotka yksi ihminen esittää ja toiset omaksuvat (Miranda 2017, 36). Faanonissa olevat ideat ja käsitteet on kollektiivisesti hyväksytty faniyhteisön sisällä juonilinjoiksi tai henkilöhahmojen tulkinnoiksi (Chaney & Liebler 2007, 1). Faanonia voikin kuvata epäviralliseksi totuudeksi tai lainalaisuudeksi, joka syntyy esimerkiksi alkuperäistekstissä esiintyvistä tai siitä tulkituista vihjauksista sekä olettamuksista tai epäsuorista viittauksista alkuperäiseen tarinaan, ja siksi fanifiktio kirjoittajien on perusteellisesti tunnettava ja sisäistettävä alkuperäiset tekstit, joiden pohjalta he fanifiktiota kirjoittavat (Slutbäck 2011, 96).

Fandomeissa kaanon voi toisinaan viitata myös alkuperäistekstin tekijöiden huomautuksiin fanifiktioon liittyen. Esimerkiksi tuotantoyhtiön esittämä paheksunta tietynsisältöistä fanifiktiota kohtaan voi ilmetä muutoksina alkuperäistekstin kaanoniin. Näin kävi Christina Mirandan (2017, 6–7, 11, 36) mukaan BBC:n *Sherlock*-televisiosarjassa, jonka tekijät paheksuivat fanifiktiossa miespuolisten päähenkilöiden, eli Sherlock Holmesin ja John Watsonin, välillä esiintyvää romanttista suhdetta. Paheksunta sai aikaan myös sen, että BBC:n sarjassa alettiin korostaa sitä, etteivät Holmes ja Watson olleet,

tai edes voineet olla, romanttisessa suhteessa toisiinsa. Vaikka sarjan kaanonin pyrittiin muuttamaan, romanttinen suhde jäi edelleen elämään fanifiktiossa ja sitä voidaankin pitää eräänä *Sherlock Holmes* -fanifiktio yleisimpänä faanonina. Edellä mainittu esimerkki osoittaa, ettei tekstejä voida niin sanotusti sulkea tai lukita fanien tekemien tulkintojen ulottumattomiin. Fanikirjoittajat etsivät alkuperäisestä tekstistä myös materiaalia, joka on kaanonin ulkopuolella, ja täydentävät sen avulla omaa tarinaansa (Miranda 2017, 6). Fanitekstien merkitys muodostuukin yleensä siitä, mitä alkuperäisestä tarinasta koetaan puuttuvan, eikä siitä, mikä on jo näytetty tai kerrottu. Keskeistä jokaisessa tekstissä on sen rakenteen ja vastaanottajan välinen vuorovaikutus. Teksti itsessään tarjoaa kaavamaisia näkökohtia, joiden kautta työn esteettinen kohde voidaan tuottaa. (ks. esim. Iser 1980.) Fanifiktio kautta fanit eivät ainoastaan sitoudu voimakkaammin teksteihin, joista he pitävät, vaan myös tunnistavat ja käyttävät uudelleen arkkityyppejä ja motiiveja, joita on käytetty kirjallisuudessa jo vuosisatojen ajan (Mathew & Adams 2008).

Fanifiktiota ja fanikulttuuria tutkinut Kristina Busse (2017, 47) toteaa, että kaikki kirjoittaminen on intertekstuaalista, yhteisöllistä ja performatiivista tiettyyn pisteeseen saakka, mutta fanifiktio vie prosessin vieläkin pidemmälle sekä yksilöllisellä että kollektiivisella tasolla. Vaikka fanifiktio ei ole adaptaatio sanan varsinaisessa merkityksessä, sen intertekstuaalisuutta voidaan tarkastella samoista lähtökohdista. Jokainen uusi versio tekstistä on suhteessa alkuperäiseen tekstiin sekä muihin sen pohjalta tuotettuihin versioihin. Uudet tulkinnat vaikuttavat myös siihen, miten alkuperäistä tekstiä luetaan. (ks. esim. Polasek 2012, 46.) Jos fanifiktio irrotetaan kulttuurisesta yhteydestään tai intertekstuaalisesta konseptistaan, se menettää suuren osan merkitystään (Busse 2017, 46). Fanifiktio onkin intertekstuaalista jo itsessään genrenä, koska sitä rakennetaan yhteisöjen sisällä ja sen kirjoittajat tukevat toisiaan ja toistensa tarinoita koko prosessin läpi aina epämääräisestä mielikuvasta editointiin, julkaisuun ja jopa kuvitukseen. Se on itsetietoinen muodostumisessaan, sillä painotus on kirjoittajan ja lukijoiden välisissä suhteissa sekä näiden roolien tunnistamisessa myös käänteisinä. (Miranda 2017, 35.)

3. Fanifiktio mediakulttuurin monialustaisessa kerronnassa

Fanien tuottaman sisällön asemaan ja merkitykseen viihdeteollisuudessa on vaikuttanut etenkin mediakonvergenssi. Mediakonvergenssillä tarkoitetaan mediateknologioiden tiivistyvää vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa eli teknologioiden, talouden ja kulttuurin muutoksia mediakohtaisesta monikanavaisesta sisällöntuotantoon. Mediakonvergenssin lähtökohdaksi voidaan pitää tiedon digitalisoitumista. Digitaaliseen muotoon ykkösiksi ja nolliksi muutettu tieto on helppo jakaa ja levittää moniin mediakanaviin. (ks. Jenkins 2008, 2006.) Kun tuotanto- ja jakelukanavien omistus on samaan aikaan keskittynyt muutamien isojen tuotantoyhtiöiden käsiin, tarjoaa mediakonvergenssi näille yhtiöille mahdollisuuden hyödyntää jo kerran tuotettua sisältöä eri markkinoilla ja rinnakkaisilla välineillä (Hautakangas 2008, 161). Medioiden lähentyminen vaikuttaa myös siihen, miten kuluttajat käyttävät ja miten heidän halutaan käyttävän mediaa.

Mediakonvergenssi näkyy myös siinä, miten fanifiktiota tuotetaan ja kulutetaan. Marraskuussa 2017 *The Glass Onion* -niminen multifandom-fanifiktiopostituslista ilmoitti siirtävänsä arkistonsa *Archive of Our Own* -sivustolle⁸. Sivuston julkaiseman tiedotteen mukaan *The Glass Onionista* tulisi oma, erillinen osansa AO3:n arkistoa. Kahden fanifiktioarkiston yhdistäminen tuo myös niiden käyttäjät yhteen, kirjoittajien ja lukijoiden määrä kasvaa ja tarinat saavat laajemman yleisön. Koska kummallakin fanifiktioarkistolla on omat, osittain toisistaan poikkeavat säännöt, antaa yhdistyminen kummankin arkiston kirjoittajalle uusia mahdollisuuksia kirjoittaa toisenlaisten sääntöjen alla. Eri-laisten fanifiktio-arkistojen ja -sivustojen yhdistymiset voivat olla myös ensimmäinen askel kohti suurempia ja laajempia fanifiktiosivustoja, joilla on volyyminsa takia myös vahvempi asema mediakulttuurissa ja viihdeteollisuudessa.

The Glass Onionin yhdistyminen AO3:n arkistoon on kuitenkin vain jäävuoren huippu siinä, miten fanifiktio alkaa organisoitua ja noudattaa mediakonvergenssista tuttuja piirteitä. *The Glass Onionin* ”fuusioituminen” AO3:n arkistoon tapahtui *Open Doors* -nimisen projektin puitteissa⁹. Projektin tarkoituksena on pelastaa eri syistä katoamisriskin alla olevien fanifiktio- ja fanitaidearkistojen sisältöjä esimerkiksi etsimällä niille uusia sijoituspaikkoja. Projekti on pelastanut muun muassa GeoCities-palvelussa sijainneita fanisivustoja, jotka olisivat muuten kadonneet, kun internetpalveluita tarjoava Ya-

⁸ The Glass Onioni arkisto ja tiedotteet löytyvät AO3:n sivustolta. <https://archiveofourown.org/collections/glassonion/profile>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

⁹ Aiheesta voi lukea tarkemmin Open Doors -projektin verkkosivustolta. <http://opendoors.transformativeworks.org/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

hoo! lopetti GeoCities-palvelun ylläpidon lokakuussa 2009. Yhteistyössä Iowan yliopiston kanssa *Open Doors* -projekti on arkistoinut fanilehtiä ja muita ei-digitaalisia fanituotannon muotoja. Projektin taustalla toimii *Organization for Transformative Works* (OTW)¹⁰, joka on voittoa tavoittelematon järjestö faneilta faneille. Sen tarkoituksena on tehdä faniteoksista saavutettavia ja säilyttää niiden historia. Samalla järjestö opastaa ja neuvoa fanikirjoittajia tekijänoikeusasioissa ja *fair use* -käytännöissä. *Open Doors* -projektin lisäksi OTW:n alaisuudessa toimivat AO3, fanikulttuurin oma laaja wiki-sivusto *Fanlore*, fanituottajuutta käsittelevä akateeminen verkkolehti *Transformative Works and Cultures* sekä faniuteen liittyvää metadataa muun muassa tutkijoille tarjoava *Fanhackers*. OTW on tehnyt yhteistyötä muun muassa mediatutkijoiden, kuten Henry Jenkinsin kanssa.

Tässä luvussa tarkastelen, millaisia rooleja ja merkityksiä fanifiktio ottaa ja saa modernissa mediakulttuurissa, jossa fanikirjoittajista tulee tutkimusmatkailijoita, tarinamaailmoista monialustaisia ja kuluttajista tuottajia. Tarkastelen myös, millaisiin ratkaisuihin viihdeteollisuus on ryhtynyt valjastaakseen fanifiktio omaksi hyödykseen.

3.1 Tekstien salametsästäjät ja aarteetsijät

Kuluttaja ja kuluttaminen ovat yleistyneet mediakielessä digitalisaation ja mediakonvergenssin vahvistaman kaupallisuuden myötä. Jenkins (2006, 40) kääntää fanin roolin passiivisesta kuluttajasta tai medianteollisuuden ohjaamasta käyttäjästä aktiivisia tarkoituksia etsiväksi lukijaksi, jolle lukeminen ei ole vain uudelleen lukemista vaan myös uudelleenkirjoittamista. Fanit haluavat tekstin vastaavan paremmin heidän tarpeitaan henkilökohtaisen tarkoituksen ja nautinnon luojana. Ajatus tämänkaltaisesta lukemisesta ei ole kuitenkaan aivan uusi. Ranskalainen kulttuurintutkija Michel de Certeau (1984, 174–175) puhui ”tekstien salametsästäjistä” (*textual poaching*) jo kahdeksankymmentäluvulla teoksessaan *The practice of everyday life* (suom. Arkipäivän kekseliäisyys). De Certeau'n salametsästäminen on uskaliaasta tunkeutumista tekstiin. Lukija säilyttää alkuperäistekstistä vain ne ominaisuudet, jotka tuntuvat käytännöllisiltä tai tuottavat mielihyvää lukijalle. Tästä näkökulmasta lukijat ovat kuin vaeltajia tai kolonialisteja, jotka liikkuvat läpi toisten kylvämien maiden ja ottavat sieltä sen, mitä tarvitsevat. Tällä ta-

¹⁰ Organisation of Transformative works -verkkosivut. <http://www.transformativeworks.org/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

voin lukijat yksilöivät massakulttuuria tulkitsemalla tekstejä ylitse niiden hallitsevien merkitysten, joita ovat tehneet akateemiset tutkijat, opettajat ja muut lukemista monopolisoivat auktoriteetit. De Certeau näkeekin populaarin lukemisen sarjana taktikointia, jonka aikana lukija etenee ja palaa välillä takaisin pelaten samalla pelejä kohdetekstin kanssa. De Certeau ajatukset seuraavat Stuart Hallin (1980) *encoding/decoding* -mallia (sisäänkoodaus/uloskoodaus), jossa jokainen lukija luo tekstille oman merkityksensä suhteessa omaan taustaansa ja lukutapaansa. Tekstiä voidaan esimerkiksi lukea vastustuen tai neuvotellen. Vastustavana lukutapana salametsästys ei kuitenkaan voi syrjäyttää vallitsevaa kulttuuria tai sen tekstejä.

Jenkinsin (2006, 39–40) aktiivisiin yleisöihin perustuva tulkinta tekstien salametsästyksestä poikkeaa de Certeau'n ideoista ja tuo lukutavan lähemmäs aarteenetsintää¹¹. Samalla se antaa toisenlaisen näkökulman vastustavalle lukemiselle. Fanit ovat ”valvonnan ulkopuolelle” jääviä kurittomia lukijoita, jotka hylkäävät esteettisen etäisyyden teksteihin. Samalla he omaksuvat ihailemiaan tekstejä ja pyrkivät yhdistelemään median representaatioita omiin yhteiskunnallisiin kokemuksiinsa paloittelemalla ja uudelleen koaamalla tekstejä omien pohjapiirustustensa mukaan. Fanit kieltäytyvät lukemasta sääntöjen mukaan ja lukemisesta tulee eräänlaista leikkiä, joka on vastuussa vain sen omille löyhille säännöille. Toisin sanoen fanit voivat lukea tekstejä yhtä aikaa sekä hallitsevan että vastustavan lukemisen kautta. Silloin lukija voi pysyä niin lähellä kaanoniam kuin haluaa silloinkin, kun käyttää tekstiä omiin tarkoituksiinsa esimerkiksi luomalla sen aineksista fanifiktiota, joka täyttää alkuperäisen tekstin jättämiä aukkoja. Leikkiminen tekstin kanssa hämärtää rajaa tuottajan ja kuluttajan välissä mahdollistamalla lukijan omista tulkinnoista syntyvät uudet tekstit.

Jenkinsin (1992) määritelmässä tekstin salametsästäjät nähdään positiivisessa valossa. Samoilla linjoilla on tekijänoikeuksien näkökulmasta fanifiktiota tutkinut Raizel Liebler (2015, 402), jonka mukaan fanifiktio kykyä tuoda lisäarvoa ja näkyvyyttä mediatuotteille ei tulisi aliarvioida. Jenkins on yhdessä kollegoidensa Sam Fordin ja Joshua Greenin (2013, 297) kanssa kuvannut fanien viittä erilaista roolia, jossa lisäarvon tuottami-

¹¹ Henry Jenkins käyttää *textual poachers* -termiä Michel de Certeau'n alkuperäisestä ideasta poikkeavalla tavalla. De Certeau'n (1984) määritelmässä *textual poaching* tarkoittaa sananmukaisesti tekstien salametsästystä, jossa tekstejä hyväksikäytetään tai jopa riistetään, mutta Jenkins esittää termin positiivisemmassa valossa fanien aktiivisena ja kekseliäänä toimintana suhteessa alkuperäistekstiin (ks. esim. Jenkins 2006). Siksi Jenkinsin kuvaamaa tapaa lukea voisi suomeksi kutsua salametsästyksen sijasta aarteenetsinnäksi. Vaikka termeillä on selkeä sävyero, ne kuvaavat samanlaista tapaa lukea. Sekä salametsästäjä että aarteenetsijä tähyilee tekstistä haluamiaan tai tarvitsemiaan elementtejä ja poimii ne omaan käyttöönsä.

nen toteutuu. *Monistajat (multipliers)* liittävät uusia merkityksiä olemassa oleviin teksteihin; *arvioijat (appraisers)* tarkastavat tarjolla olevien tekstien arvon; *johtavat käyttäjät (lead users)* ennakoivat uusien sisältöjen markkinoita; *retrokuraattorit (retro curators)* löytävät unohdettuja sisältöjä, joilla voi edelleen olla kulttuurillista ja taloudellista arvoa; ja *populaarikulttuurin kosmopoliitit (pop cosmopolitans)* etsivät kulttuurisia eroja ja sivistävät muita löydöistään. Edellä mainitut kuvaavat hyvin sitä roolia, jonka fanit ja fanikirjoittajat ottavat kulttuurisessa, taloudellisessa ja luovassa kontekstissa aarteenetsijöinä. Ne osoittavat fanikirjoittajan roolia mediateollisuuden ja mediakulttuurin rajapinnoilla ja asemoivat heidät yhtä aikaa vastakkaisiksi ja rinnakkaisiksi niiden tekstien kanssa, joista fanifiktio syntyy.

Tunnustamalla luovien tuottajien, faniyhteisöjen sekä fanien tuottamien töiden ja kopiosuojattujen teosten väliset symbioottiset suhteet on helpompi hyväksyä myös fanityöt siitä näkökulmasta, ettei niitä olisi olemassa ilman alkuperäistä tekstiä. Tästä syystä myös fanifiktio jakamista ilmaiseksi pidetään yleensä hyväksyttävänä, mutta sen maksulliseen jakeluun tarvittaisiin edelleen lupa sekä fanifiktio että alkuperäisen tekstin kirjoittajalta. Fanien tuottaman materiaalin nähdäänkin olevan yleensä osa lahjataloutta ja se romuttaa väitteen, että luovuus vähenisi, mikäli siitä ei saisi korvausta. Fanien luova työ on vain yksi osa luovaa koneistoa, mutta se on olennainen osa ja erinomainen esimerkki kulttuurimme alati laajenevasta luonteesta. (Liebler 2015, 393, 402.)

3.2 Fanius osallistuvana kulttuurina

Uudenlaiset monimediaiset kuluttajapuhuttelut vaativat tiiviimpää kuluttajasuhdetta toimiakseen tehokkaasti. Enää ei riitä, että katsojan saa pidettyä kanavalla, vaan media-tuotteiden menestymisen takaa löytyy yleisön osallistaminen ja vuorovaikutteisen yhteyden luominen tekstin ja yleisön välille. (Hautakangas 2008, 162–163.) Mistä tällainen osallistaminen tai osallistuvuus sitten syntyy ja miten se näkyy fanikirjoittajien toiminnassa? Kun uudet teknologiat suunniteltiin olemaan paremmin vuorovaikutuksessa kuluttajien reaktioiden kanssa, syntyi interaktiivisuutta, joka antoi tietokonepelin pelaajalle mahdollisuuden elää tarinaa ja tehdä valintoja pelinkehittäjän antamissa rajoissa. Jenkinsin (2008, 137) mukaan interaktiivisuus on kuitenkin aina rajoitteista ja lähes poikkeuksetta se, mitä interaktiivisessa ympäristössä voi tehdä, on suunnittelijan ennalta määräämää. Osallistuvuus taas on kulttuurillisten ja yhteiskunnallisten protokollien

muovaamaa. Se on rajaamattomampaa sekä vähemmän tuottajien ja enemmän kuluttajien kontrollissa. Alun perin tietokonekin mahdollisti käyttäjän vuorovaikutuksen vain välineen (eli tekniikan) kanssa, mutta internetin myötä kuluttajat saattoivat hakeutua vuorovaikutukseen myös toistensa kanssa ilman varsinaista valvontaa. Aikaisemmin vastaavaa interaktiota on tapahtunut mediatuotannon instituutioiden piirin ulkopuolella (esimerkiksi fandomeissa), mutta internet on tuonut sen näkyvämmäksi ja pakottanut siten myös mediatuotannon muovaamaan käytäntöjään. Kuluttajien voi edelleen sallia olevan valvomattomassa vuorovaikutuksessa mediatuotteiden kanssa, mutta, kun he haluavat osallistua niiden maailmaan aktiivisemmin, ollaankin jo uudenlaisten kysymysten äärellä.

Uudesta asiasta ei kuitenkaan ole kyse. Tuottajat ja televisioyhtiöt ovat testanneet tuotteitaan ja pyrkineet vuorovaikutukseen fanien kanssa jo 1980-luvun loppupuolelta lähtien, mutta internetin myötä kehitys vuorovaikutteiseen suuntaan on vahvistunut entisestään (Hautakangas 2008, 162–163). Jo kymmenen vuotta sitten Jenkins (2007) uskoi kulttuurin muuttuvan yhä enemmän osallistuvammaksi ja nuorten tuottavan yhä enemmän omaa materiaaliaan verkkoon. Eikä tahdin voi ainakaan väittää hidastuneen sosiaalisen median ja älypuhelinien keskellä. Etenkin lastenohjelmissa on oivallettu osallistuvan katsojuuden merkitys. Kun faniuden kohteena on kokonainen narratiivinen maailma, voidaan yhden tuotteen kylkiäisinä tarjota muita tuotteita ja näin myydä kerralla koko paketti. (Nikunen 2008a, 194; 2009, 76.) Mediakonvergenssikehityksen ja digitalisoituneen kulttuurin myötä vastaavanlaiset tuotannot ovat yleistyneet myös aikuisille suunnatuissa sisällöissä (ks. esim. Jenkins 2003).

Median yhdistymisen maailmassa sisällöt virtaavat monien eri alustojen läpi ja media-teollisuus yhdistää voimansa saman mediatuotteen ympärillä, jolloin myös yleisöt alkavat vaeltaa haluamansa viihdekokemuksen perässä. Mediasisältöjen kierto lisää monimediallisia mediatuotteita ja riippuu voimakkaasti kuluttajien aktiivisesta osallistumisesta. (Jenkins 2008, 3, 16, 2.) Yleisölle tämän kaltaiset sisällöt mahdollistavat osallistumisen kulttuurin (*Participatory Culture*), johon heidän on entistä helpompi uppoutua. Kun mediatuotteiden ääreen pääsee useita reittejä, myös yleisöllä on enemmän valinnanvaraa sen suhteen missä, milloin ja miten he haluavat kuluttaa mediatuotteita. (Hautakangas 2008, 161.) Digitalisoitumisen kulttuurisen ja teknologisen murroksen myötä mediakonvergenssi merkitsee tuotantoyhtiöille myös mahdollisuutta ohjailta yleisöjä, kun omistussuhteet keskittävät tarjonnan ja tuotot pienemmälle määrälle mediateollisuuden toimijoita. Samaan aikaan, kuluttajat voivat kuitenkin tuottaa omia sisäl-

töjään vapaammin ja halvemmalla, kun yleisölle annetaan mahdollisuus osallistua keskeisten kulttuuristen myyttien tuottamiseen tuotannon asettamia rajoja haastaen. (Jenkins 2003, 289–290, 17–18.)

Mediatoiminnan osapuolena aktiivisesti osallistuvien kuluttajien/käyttäjien voidaan nähdä elävän uudenlaisessa itseilmaisun maailmassa, jossa heillä ei ole ainoastaan halu tehdä, vaan myös käytössään välineitä itseilmaisun mahdollistamiseksi (Sassi 2009, 26). Osallistumisen kulttuuria voidaankin pitää uudenlaisena demokratiana, jonka sisällä (media)tuotteiden kierrätys on eräänlainen ideologinen ratkaisu säilyttää ja jakaa kokonaisuuksia maailmoja kaikkien saataville. Näihin maailmoihin fani sukeltaa syvälle kyseenalaistaen samalla sekä henkilöhaamot että maailman, jossa henkilöhaamot elävät. Sen sijaan, että fanikirjoittaja mieltäisi tarinamaailman lineaarisena ja litteänä juonena, hän tarkastelee alkuperäistä tarinamaailmaa loputtomana kolmiulotteisena tilana ja motivoituu kirjoittamaan siitä, mitä jätetään sanomatta tai kertomatta – siitä, mitä tarinasta tuntuu puuttuvan. Sen sijaan, että fanit luottaisivat tekstiä rajoittaviin auktoriteetteihin, he ovat vuotovaikutuksessa epäsuoriin tarinamaailmoihin. (Miranda 2017, 20.)

Kehitys on mahdollistanut tuotannon ja kulutuksen välisen rajan hämärtyamisen. Teknologisen kehityksen ja tuottajuuden arkipäiväistymisen myötä fanikulttuurikin muuttui yhä julkisemmaksi ja fanit saivat uusia mahdollisuuksia tuottaa materiaaleja, esiintyä verkossa ja tulla ”julkkiksiksi” etenkin vertaisryhmiensä voimalla. Fanit tuovat faneja ja fanien tuottamia sisältöjä toistensa tietoisuuteen ja luovat omia kaanoneitaan, joiden avulla myös tietyt fanit ovat nousseet tuotantoyhtiöiden ja mediajulkisuuden piiriin. (Nikunen 2008a, 194–195; 2005, 149; 2008b, 9.) Kuluttajan rooli mediakonvergenssin ja transmedian maailmassa ei kuitenkaan ole yksiulotteinen. Se vaatii sekä aktiivisuutta että vastaanottavuutta, jotta monialustaisen kerronnan ketju pyörisi katkeamattomana. Samalla, kun transmediaalinen tarinankerronta on riippuvainen kuluttajiensa muodostamista tiedostavista yhteisöistä (*knowledge communities*) ja niiden aktiivisesta osallistumisesta, se asettaa kuluttajille uusia vaatimuksia. Voidakseen ymmärtää fiktiivisiä maailmoja, kuluttajien on koottava tiedonpalasia eri medioista ja verkostoiduttava ja vertailtava kokemuksia muiden kuluttajien kanssa saavuttaakseen toivotunlaisen viihdekokemuksen. (Jenkins 2008, 20–21.)

3.3 Transmedia – tarinoita useilla alustoilla

Teknologisen murroksen, mediakonvergenssin ja aktiivisempien kuluttajien myötä myös kerronnan muodot ovat muuttuneet. 2000-luvun alusta lähtien median kehitys on tapahtunut nopealla tahdilla ja uuden kehityksen myötä on tarvittu myös uusia tapoja viihdyttää yleisöjä (Bastiaens & Bouwknecht, 2014). Mediatekstejä eri mediatuotteiksi muuttavista adaptaatioista ja mediatuotteiden välisestä intertekstuaalisuudesta on siirrytty seuraavalle tasolle. Monialustainen kerronta eli *transmedia storytelling* on syntynyt vastaamaan kahteen eri tarpeeseen – taloudelliseen ja käytännölliseen. Taloudellinen tarve perustuu yhä pirstaloituneempiin yleisöihin, joiden kattavampaan tavoittamiseen vaaditaan enemmän sisältöjä ja uudenlaisia tapoja esittää niitä. Käytännöllinen tarve taas perustuu siihen, että yleisöt ovat nykyään arjessaan kytkeytyneet useampaan kuin yhteen mediaan ja sisältöjen pitää seurata yleisöjä koukuttaakseen heidät siinä mediassa, jonka äärellä he jo muutenkin ovat. (Bernardo 2011, 6.) Transmedia on hyvä lähtökohta analysoitaessa nykyistä mediakulttuuria, sillä mediakonvergenssin myötä – mediateollisuuden omistusten keskittyessä, viestintäteknologioiden monipuolistuessa, sekä vuorovaikutuksen ja yleisöjen osallistumisen lisääntyessä – samaan tuoteperheeseen tai tarinamaailmaan voidaan lisätä useita elementtejä (ks. esim. Jenkins 2006). Transmediassa tarina jakautuu usealle eri alustalle ja voi jakautua myös usealle eri tuottajalle tai kirjoittajalle. Siksi se on mielenkiintoinen kerronnan muoto fanifiktiota tarkasteltaessa. Käsitelläkseni transmediaa mahdollisimman laajassa perspektiivissä olen halunnut tässä luvussa antaa äänen mediatutkijoiden lisäksi myös transmediakerronnan tuottajille Nuno Bernandolle ja Andrea Phillipsille ja heidän kirjoittamissaan transmediaoppaissa esiintyvillä käytännöllisillä ja tuotannollisilla näkemyksillä transmediasta.

Transmedia on termi, joka sitoo kaikki erilaiset mediat yhteen (Bastiaens & Bouwknecht, 2014). Phillipsin (2012, 13–14) mukaan transmedian käsitettä käytti ensimmäisen kerran University of Southern Californian professori Marsha Kinder vuonna 1991. Teoksessaan *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* Kinder (1991, 40) puhuu television, elokuvien ja lelujen välisestä transmedia-intertekstuaalisuudesta (*transmedia intertextuality*), jossa lelut markkinoivat televisiosarjoja ja elokuvia ja elokuvat ja televisiosarjat leluja. Tällaisissa ”tuoteperheissä” hahmot saattoivat ilmestyä eri medioissa ja muodostaa nykyai-

kana hyvinkin tuttuja franchise-tuotantoja¹². Henry Jenkinsin (2008, 103) mukaan varsinaisesta transmediasta puhuttiin ensimmäisen kerran vuonna 1999, kun haluttiin ymmärtää *Blair Witch project* -elokuvan ja sen ympärille rakennetun lisämateriaalin kokonaisuutta. Transmedia-käsitteen isänä on pidetty myös Jenkinsiä itseään ja hänen artikkeliaan *Transmedia Storytelling – Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling* (2003). Mutta olipa transmediatermin historia millainen tahansa, käsite on selvästi syntynyt tarpeesta kuvata uudenlaisia tapoja käyttää erilaisia medioita ja kerrontamuotoja.

Jenkinsin (2006, 21) määritelmän mukaan transmedialla eli transmediaalisella tarinankerronnalla tarkoitetaan ilmiötä tai toimintamallia, jossa sisällöntuottajat toteuttavat fiktiivisiä maailmoja, joihin kuluttajat voivat osallistua eri mediakanavien tai välineiden kautta ja olla mukana niiden toteuttamisessa. Bernandon (2011) ehdottamassa rautalankamallissa transmedia on sisällöntuotantoa, joka tavoittaa yleisönsä useilla eri tekniikoilla ja alustoilla. Phillipsin (2012, 13–14) mielestä transmedialle ei kuitenkaan voi antaa vain yhtä määritelmää. Transmedia voi olla eri alustojen ja vaihtelevien media- ja oheistuotteiden ympärille rakennettu ”tuoteperhe”, jonka jokainen pala tukee tarinaa, mutta toimii myös omana itsenäisenä osanaan. Kokonaisuus on siis eräänlainen ikuisesti jatkuva lisäosien summa. Mutta yhtä hyvin transmedia voi olla tarina, joka voidaan rakentaa pienistä paloista ja nähdä ehjänä kokonaisuutena vasta, kun sen jokainen pala on löydetty ja tutkittu. Tällaisilla transmediatarinoilla on yleensä ennalta määrätty loppupisteensä. Tosin tätäkin loppupistettä voidaan venyttää esimerkiksi fanikirjoittajien käsissä.

Jokaisessa edellä mainitussa määritelmässä korostuvat transmedian olennaiset elementit. Transmediassa kuuluu olla yksi tarina tai tarinamaailma ja useita medioita, joiden välillä on vältettävä toistamista samoja osia tarinasta. Olipa kyseessä sitten valmis tarina, joka jaetaan eri medioihin, tai tarinamaailma, jonka päälle rakennetaan tarinaa uusine juonilinjoineen tai sivujuonineen pala palalta, idea on sama. Kummassakin tapauksessa kyse on tarinan murustelemisesta palasiksi eri medioiden välille. (Phillips 2012, 15.) Verkostoituneessa kulttuurissa, jossa erilaiset sisällöntuottajat amatööreistä ammatilaisiin ovat tottuneet hajottamaan kulttuurinsa palasiksi ja kokoamaan sen uudestaan eri alustoille (Jenkins 2007), transmedia lienee luonteva lähestymistapa myös tarinoihin.

¹² Franchise-termille on vaikea löytää yhtä selkeää käännettä, mutta avattuna suomeksi se tarkoittaa erilaisiin toimilupiin ja valtuutuksiin perustuvaa, monen tuottajan ja tuotantotahon yhdessä rakentamaa viihdetuoteperhettä, jollaisia on syntynyt esimerkiksi Matrix-elokuvien, Star Warsin tai vaikka Pokemoin ympärille elokuvineen, animaatioineen, sarjakuvineen, peleineen ja leluineen.

Monialustaiseen tarinaan kuuluu olennaisesti se, että jokaisen kanavan on tuotettava oma erityinen vaikutuksensa sen sijaan, että ne toistaisivat jo aikaisemmin esitettyä osia tarinoista (Jenkins 2006, 334; Phillips 2012, 21, 31).

Vaikka transmediaa voidaan kuvata maailmanrakennuksen taiteeksi, ei tarinan roolia transmediaalisessa kerronnassa voi sivuttaa. Tarinat ovat edelleen kulttuurinen pohja, jonka kautta käsittelemme kokemuksiamme. Niiden tueksi on kuitenkin löydetty uusia tarinarakenteita, jotka poikkeavat perinteisestä alku-keskikohta-loppu-rakenteesta ja laajentavat kerronnallisia mahdollisuuksia. (Jenkins 2008, 121.) Yksinkertaistettuna transmediaa voitaisiinkin kuvata tarinana (eli sisältönä), joka syntyy ammattilaisten sisällöntuottajien toimesta, mutta elää kuluttajien käsissä. Samalla, kun kuluttajat ovat vuorovaikutuksessa tarinan kanssa, he ovat vuorovaikutuksessa myös toistensa sekä median ja sitä kautta myös tuottajien kanssa. Vuorovaikutteisuus ei kuitenkaan ole elementtinen osa transmediaa, vaikka se siihen vahvasti kytkeytyykin. Kun yleisön antaa olla vuorovaikutuksessa tarinamaailman kanssa, voi syntyä merkittävää sitoutumista. Tarinan voi rakentaa niin, että yleisöllä on tekemistä eikä vain kuluttamista. Transmediassa yleisön toimintojen voi esimerkiksi antaa vaikuttaa tarinamaailman muutoksiin. (Phillips 2012, 121.) Tämän tyyppistä transmediaa voidaan kutsua orgaaniseksi transmediaksi. Aluksi julkaistaan tarinan osia muutamalla alustalla ja sitten sen annetaan kasvaa, elää ja laajentua tarinan sisältä. Vaikka mediat lisääntyvät, tarina pysyy yhtenäisenä. (Bernardo 2011, 3–5.)

Mahdollisimman kattavalla medioiden yhdistelmällä saadaan myös mahdollisimman kattava kuluttajakunta. Elämme aikaa, jossa sisältövirran liikkuminen eri mediakanavien välillä on oikeastaan väistämätöntä. Toisaalta myös viihdeteollisuuden kuluttajuus on muuttunut vaativampaan suuntaan. Nykyajan *Pokemonin* kanssa kasvaneet lapset odottavat samanlaisia transmediaalisia kokemuksia viihdetuotteilta myös aikuisina. (Jenkins 2003b.) Aikaisemmin ”transmediatuoteperheet” (tai transmediamaailmat) syntyivät suhteellisen tahattomasti, mutta nykyään niitä tuotetaan tarkoituksella paremman menestyksen ja menekin saavuttamiseksi (Bastiaens & Bouwknecht, 2014). Vaikka transmediaa on pidetty ensisijaisesti kaupallisen median terminä, se ei puhu ainoastaan kulttuurimme kaupallistumisesta, vaan myös sen yhteisöllistymisestä. Kun kerronta laajenee kokonaiseksi maailmaksi sivujuonineen ja muuttuu hiekkalaatikoksi, jossa voi rakentaa uusia tarinoita vanhojen lomaan, on selvää, että tuottajuuden ja kuluttajuuden rajat hämärtyvät. Mediatuottajien onkin otettava huomioon kuluttajien vaatimus saada osallistua, sillä muuten on riski, että aktiivisimmat kuluttajat siirtyvät toisaalle, missä heidän

osallistumisensa sallitaan vapaammin (McCracken 1997, 5). Esimerkiksi BBC:n tuottaman *Sherlock Holmes* -televisiosarjan ympärille rakennettiin verkkosivustoja, kuten Watsonin blogi, laajentamaan tarinaa, mutta sivustot eivät tarjonneet mahdollisuutta fanien luovalle osallistumiselle. Fanit ovat kuitenkin luoneet omaa transmediaalista sisältöään nettisivuilla, joilla he voivat olla vuorovaikutuksessa toistensa ja tarinan kanssa. (Stein & Busse 2012, 13.)

Yleisöt ovat muuttuneet analogisista digitaalisiksi ja informaatiosta on tullut se, mitä kaikki eniten haluavat. Meistä on tullut informaation metsästäjiä ja keräilijöitä. Onnistunut transmediakerronta saa yleisön haluamaan lisää. Se tarjoaa yleisölle tunteen siitä, että heillä on mahdollisuus täyttää aukkoja omalla mielikuvituksellaan. Samalla se jättää tilaa uteliaisuudelle. Juuri yleisöjen kasvavan tiedonjanon takia transmediasta on tullut erinomainen kerronnan työkalu. Lopulta kaikki saman tarinamaailman tekstit muodostavat yhdessä metatekstin, jonka kokonaisuus on tyydyttävämpi kuin mikään sen osa yksinään. (Bastiaens & Bouwknecht, 2014.) Uteliaisuus ja tiedonjano tuntuvat olevan myös fanifiktio lähtökohta. Kun fanit haluavat lisää tietoa ihailemastaan tarinamaailmasta, eikä uusia virallisia osia ole tarjolla, he turvautuvat fanifiktioon sekä lukijoina että kirjoittajina hakemaan ja tuottamaan lisää informaatiota. Yleisöjä täytyy kuitenkin motivoida siirtymään mediasta toiseen. Se onnistuu esimerkiksi jättämällä tarinaan sellaisia aukkoja, jotka voidaan täydentää joko yleisön omalla luovuudella tai tarinan muilla osilla, jotka ovat ilmestyneet eri alustoilla. Kerrontaan voi upottaa vihjeitä, jotka houkutelevat yleisöjä siirtymään mediasta toiseen. Samalla tarinamaailman kehittäjät antavat itselleen mahdollisuuden laajentaa tarinaa valtaviin ulottuvuuksiin ja yleisölle mahdollisuuden kehittää tarinoita eteenpäin omilla alustoillaan. (Bastiaens & Bouwknecht, 2014).

Vaikka transmedia ei ole ainoastaan kaupallinen tarinankerronnan muoto tai myyntiä edistävä markkinointiväline, mielletään suuret kaupalliset viihde- ja mediatuotepäryt usein transmediaksi niiden sisältämän intertekstuaalisuuden vuoksi (Phillips 2012, 21, 31). Kaupallisuuteen transmedia kytkeytyy myös kuluttajasuhteensa kautta. Tuottajat ovat huomanneet, että laajentamalla tarinamaailmaansa erilaisilla vuorovaikutteisilla ja toiminnallisilla elementeillä, he voivat ruokkia faniensa tarvetta päästä tarinan ytimeen ja toteuttaa heidän toiveensa rikkaammista, laajemmista ja syvemmistä tarinoista. Yleisöä ei voi kuitenkaan pyytää tekemään sisältöä ja odottaa, että se automaattisesti tuottaisi tulosta. Ensin pitää tarjota jotain, mistä yleisö välittää tarpeeksi toimiakseen. Fanit, jotka innostuvat tarinasta, haluavat saada lisää. He haluavat olla osa tarinaa ja transme-

dia on yksi tapa antaa heille sitä, mitä he haluavat. (Phillips 2012, 6, 21, 31, 129.) Olipa kyse sitten kaupallisesta tai ei-kaupallisesta transmediamaailmasta, monialustaisen kerroman menetelmillä pyritään koukuttamaan yleisöjä. Transmedian sisällöt toteutetaan alustoilla ja tekniikoilla, jotka läpäisevät yleisön jokapäiväisen elämän ja mediakäytön. Useat yhtäaikaiset alustat tarjoavat monia sisäänkäyntejä tarinaan ja auttavat yleisöä pääsemään siihen käsiksi. (Bernardo 2011, 3.) Mutta tämä on vain yksi pala transmedian sateenvarjon alla. Transmedia avaa myös uudenlaisia mahdollisuuksia erilaisille yhteistuotannoille (Phillips 2012, 7) ja tuotantoketjun eri osien oikeudet voidaan myydä toisille tuotantotahoille (*co-creation* -malli) (Jenkins 2008, 107).

Esimerkiksi Wachowskin sisarusten (The Wachowskis, aikaisemmin The Wachowski Brothers) ohjaamaa ja käsikirjottamaa *Matrix*-elokuvatrilogiaa (Warner Bros. 1999–2003)¹³ ja sen ympärille muodostunutta oheistuotteiden kokonaisuutta voidaan pitää eräänlaisena transmediaalisena laboratoriona. Elokuvien lisäksi tarinaa ovat täydentäneet muun muassa pelit, sarjakuvat ja animaatiot. Wachowskit loivat maailman, jonka puitteissa taiteilijat saivat kokeilla ja fanit saivat kokea. Wachowskit tosin osallistuivat kaikkiin erilaisiin *Matrixiin* liittyviin tuotantoihin myös itse esimerkiksi käsikirjoittajina ja varmistivat, että kaikki osat olivat kaanonissa. Vastaavanlaisia monialustaisia tarinamaailmoja luotaessa onkin olennaista, että maailma rakennetaan riittävän johdonmukaiseksi. Kaikkien sen osien tulee olla tunnistettavia osia, mutta silti kokonaisuuden on oltava riittävän joustava, jotta sitä voidaan muokata eri ilmaisutapoihin. *Matrixissa* kaikki kulttuurilliset lainaukset ja niiden kerrokset saivat yleisöltä vastakaikua. Yleisö halusi tietää lisää ja oli valmis tekemään töitä tiedon eteen. (Jenkins, 2008. 113, 115, 100–101.)

Tutkijat ovatkin väitelleet siitä, pitäisikö transmediakerronnan olla vain virallisten kertojien systemaattisesti levittämää tarinaa vai voisiko myös yleisön sitoutuminen yli alustojen muodostaa transmediaa tahallisesti tai tahattomasti. Transmedia voitaisiinkin määritellä väljemmin niin, että tarinamaailman luovat ja sen rajat määrittelevät viralliset tekijät sekä fanit yhdessä. (Stein & Busse 2012, 14.) Esimerkiksi Jenkinsin sekä Bernardon ja Phillipsin näkemykset transmedian suhteesta yleisöjen tai käyttäjien luomaan sisältöön (*User Generated Content*, UGC) poikkeavat toisistaan. Jenkinsin (2006, 21) määritelmässä korostuu kuluttajan eli yleisön aktiivinen rooli sisällön tuottajana tai jakajana. Yleisön osallistaminen koetaan ensisijaisesti mahdollisuutena saada aikaan jo-

¹³ *Matrixista* on kirjoittanut esimerkiksi Henry Jenkins teoksessaan *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2008).

tain suurempaa ja merkittävämpää. Bernardo (2011, 5) taas pitää käyttäjien tuottamaa sisältöä spontaanina ja suunnittelemattomana sekä tuotannon kannalta haastavana ulottuvuutena ja Phillips (2012, 127–129) myöntää, ettei onnostu käyttäjien luomasta sisällöstä. Hänen mukaansa sen avulla voidaan kyllä sitouttaa yleisö paremmin tarinaan ja saada heidät tuntemaan tarinamaailma omakseen – ja kaupallisesta näkökulmasta voidaan jopa siirtää osa sisällön tuotantokustannuksista faneille – mutta samaan aikaan huonolaatuiset, käyttäjien luomat sisällöt voivat pilata tarinamaailman kaanonin. Lopulta vastaan tulevat myös tekijänoikeudet niin fanien kuin tuottajienkin puolelta. Fanien tuottamaan sisältöön ja tekijyyteen liittyviä ongelmia ja mahdollisuuksia tarkastelen lähemmin seuraavassa luvussa.

4. Fanifiktio ja tekijänoikeudet

Tuotannon ja kuluttamisen suhteen fanit ovat liikkuneet aina eräänlaisella harmaalla alueella. Fanituottajien luomaa sisältöä voidaan pitää elimellisenä osana mediaa (Nikunen 2008a, 196), mutta tuotantoyhtiöt muodostavat edelleen ne mekanismit ja alustat, joiden rajoissa fanituottajien sisällöt syntyvät (Jancovich 2002). Kun fanit perustuvat internetiin yhteisöjä, he itse asiassa kokoavat samanaikaisesti yhteen potentiaalisia kuluttajia (Sugihartati 2017, 13). Mediateollisuus on yhä enemmän riippuvainen kuluttajista, jotka jakavat sanaa eteenpäin uusista tuotannoista. Kuluttajille annetaan myös yhä enemmän luovia vapauksia, jotta tuotantokuluja saataisiin laskettua yleisön tekemien sisältöjen avulla. Samaan aikaan mediateollisuus on huolissaan siitä, mitä tapahtuu, jos kuluttajien voima karkaa käsistä. Kun fanien proaktiivisuudesta tulee julkista, mediateollisuus ei voi enää jättää sitä omaan arvoonsa, mutta ei voi myöskään kontrolloida tai valjastaa fanejaan kokonaan. Sen sijaan, että mediateollisuus alkaisi syyttää faneja tekijänoikeusrikkomuksista, se voi myös alkaa pohtia keinoja, miten tehdä faneista kannattavia yhteistyökumppaneita. (Jenkins 2008, 138.)

Nykyinen populaarikulttuuri luo nopeasti tuotettuja ja nopeasti vaihtuvia hyödykkeitä, jotka tyydyttävät ajanvietteellisiä tarpeita, tuovat nautintoja ja ovat luonteeltaan viihdyttäviä (esim. Sugihartati 2017). Populaarikulttuurin tekstit syntyvät usein kapitalismin, tuottajakuluttajien ja internetin yhteisvaikutuksesta (Ritzer & Jurgenson 2010) ja ovat kytkeytyneet toisiinsa muodostaen populaarikulttuurin intertekstuaalisen verkoston (Danesi 2002). Fanien, luovan työn toteuttajien (kuten kirjoittajien) ja oikeudenomistajien (kuten tuotantoyhtiöiden) välillä vallitsee luontainen jännite, joka perustuu oikeudenomistajien luovalle tuotteelleen asettamiin arvoihin. Fanit arvostavat usein aineettomiin motiiveihin perustuvia arvoja, kuten yhteisöllisyyden tunnetta fandomissa, henkilökohtaista yhteyttä tarinaan tai luovia ja emotionaalisia vaikutteita. (Liebler 2015, 392.) Tässä roolissa fanikirjoittajat kokevat itsensä rakastamiensa tekstien vartijoiksi ja voittoa tavoittelemattomina toimijoina jopa tietyllä tavalla puhdashenkisemmiksi kuin voittoa tavoittelevat oikeudenomistajat. Fanikirjoittajat uskovat, että heidän emotionaaliset ja taloudelliset sijoituksensa fanifiktionsa lähteeseen antavat heille oikeuden luoda uutta sisältöä kyseisestä lähteestä. (Tushnet 1997, 657.) Fanifiktiota ei mielletä yritykseksi

omia tekijyyttä¹⁴ toisen kirjoittajan alkuperäistekstistä tai pyrkimykseksi vaatia osuutta toiselle kuuluvista immateriaalioikeuksista. Sen sijaan fanifiktio mielletään yleensä kollektiiviseksi luovuudeksi, jossa alkuperäinen teksti esiintyy jaettuna ja yhteisöllisenä omaisuutena, jota jaetaan voiton tavoittelemisen sijaan nautinnoksi. Mitä vapaammin luovan yhteisön annetaan kasvaa, sitä monipuolisemmaksi muuttuu yhteisöllisen omaisuuden tulkinta. (Liebler 2015, 392.)

Tulkinnanvaraiset käsitykset tekijänoikeuksista eivät synny kuitenkaan ainoastaan fanien keskuudessa. Myös mediateollisuus antaa usein epäselviä signaaleja siitä, mikä on sallittua ja mikä ei, ja tämä hämmentää kuluttajia. (Jenkins 2008, 142.) Niin kutsuttu *Potter-sota*¹⁵ on erinomainen esimerkki siitä, miten toisistaan poikkeavat viestit saattavat saada liikkeelle suuriakin voimia pöydän molemmin puolin. *Harry Potter* -kirjailija J.K. Rowling on kannattanut fanien tekemää sisältöä julkisesti¹⁶ ja todennut olevansa imarreltu siitä, että ihmiset ovat niin kiinnostuneita hänen luomastaan tarinasta, että jaksavat nähdä aikaa ja vaivaa fanifiktio kirjoittamiseen. Warner Brothersin ostettua *Potter*-kirjojen elokuva-oikeudet Harry Potter sai otsaansa toisenkin tekijänoikeusleiman, jonka puitteissa tuotantoyhtiö alkoi sulkea esimerkiksi fanisivustoja, joiden se koki loukkaavan tekijänoikeutta. Fanit nousivat vastarintaan ja toivat vahvasti esiin muun muassa oman panoksensa *Harry Potterin* -tuotenimen tunnetuksi tekemisessä. Lopulta Warner Brothers perääntyi ja antoi faneille luvan toimia tietyissä rajoissa. Vastaavanlaisen vastarintaan ovat aikaisemmin nousseet esimerkiksi *Star Trek* ja *Star Wars* -fanit. Vaikka fanit kokivat saaneensa voiton *Potter-sodassa*, totuus Warner Brothersin perääntymiselle saattoi kuitenkin olla tuotantoyhtiön halu pitää fanit tyytyväisinä taatakseen jatkossakin tuotteesta saatavat rahavirrat. (Jenkins 2008, 194–197.) Toisaalta ”tekijänoikeussodan” sytyttäminen saattaa toimia myös yleisön mielenkiinnon ylläpitävänä markkinointikeinona. Etenkin fanien ”voittamat” sodat saattavat saada fanit tuntemaan entistä merkittävämpää ja läheisempää suhdetta tarinamaailmaan.

Tekijänoikeusrikkomusten lisäksi tekijät ja tuotantoyhtiöt haluavat rajoittaa tekstiensä epäsovivaa muokkaamista. Käsitystä siitä, mikä on kaupallisissa teksteissä tai yleisesti hyväksyttyä, voidaan fanifiktiossa rikkoa, kunhan fandomin yhteisistä pelisäännöistä

¹⁴ Olen kääntänyt termin *authorship* tekijyydeksi. Tekijä viittaa terminä teoksen luojaan, jolla on myös tekijänoikeus teokseensa ja siksi tekijyydellä voidaan kuvata *authorshipin* kaltaista tekijän suhdetta alkuperäisteokseen.

¹⁵ Potter-sodasta on kirjoittanut esimerkiksi Henry Jenkins teoksessaan *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2008).

¹⁶ Asiasta on uutisoitu muun muassa BBC News vuonna 2004. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

pidetään kiinni. Yleensä se tarkoittaa sitä, että tekstin alussa varoitetaan hahmokuolemista, tietynlaisesta seksistä, onnettomista ja onnellisista lopuista sekä etenkin kaanonin ulkopuolisista romansseista hahmojen välillä. Vaikka fanifiktiota on joskus vaikea erottaa kaupallisen kirjallisuuden muodoista, sen ei tarvitse välittää myyntiluvuista tai yleisön suosioista ja siksi se voi kokeilla vapaammin myös kyseenalaisempia sisältöjä. (Jamison 2013, 23.) Lukijan käsitys alkuperäistekstin hahmoista voi muuttua esimerkiksi fanifiktiossa esiintyvän seksuaalisen tai väkivaltaisen materiaalin myötä, ja se taas voi aiheuttaa oikeuden omistajalle (tai tekijälle) tunteen, että tämä menettää kontrollin hahmonsa imagoon. Tarinamaailmaan syntyvät muutokset voivat osoittaa myös sitä, ettei lukija ole vastaanottanut tekstiä siten kuin alkuperäinen tekijä olisi halunnut. Mitä paremmin faniteksti on muutettu teknisesti oikeudellisessa merkityksessä, sitä paremmin se osoittaa, että mahdollisuus tekstin tulkitsemiseen tietyllä tavalla on ollut koko ajan olemassa alkuperäisessä tekstissä. Merkityksiä eivät voikaan luoda ainoastaan kirjoittajat ja tuotantoyhtiöt, vaan ne syntyvät neuvottelussa tekijän ja yleisön välillä. (Tushnet 2017, 79, 87.) Toiset tekstit saattavat siis olla hyväksytympiä ja vapaammin esillä, koska tekijät ja tuotantoyhtiöt kokevat niiden soveltuvan tuotteensa arvoihin ja älylliseen pääomaan.

Esimerkiksi *Batman Books* on jopa julkaissut fanien materiaalia sisältäviä antologioita. (Jenkins, 2008, 161; 2006, 42–43.) Myös *Aku Ankka* -lehti on järjestänyt Suomessa erilaisia ideointi- ja piirustuskilpailuja, joiden voittajatöitä on nähty lehden tarinoissa virallisten ankkapiirtäjien tulkitsemina. J.K. Rowling taas on toivonut, ettei *Harry Potterista* kirjoitettaisi alaikäisille sopimatonta fanifiktiota, sillä *Harry Potter* -kirjat on suunnattu myös nuoremmille lukijoille (BBC News 2004). Mikään lain määre tekstin omistusoikeuksista ei kuitenkaan pysty täysin rajoittamaan suosittuja tekstejä ympäröivien merkitysten levittämistä (Jenkins 2006, 40–41). Pelkästään *Fanfiction.net* -sivustolta löytyy yli 140 000 *mature*-merkinnällä¹⁷ varustettua *Harry Potter* -fanifiktioita. Se on melkein viidesosa sivuston *Potter* -tarinoista. *Archive of Our Own* -sivustolla aikuisille sopivaa sisältöä voidaan merkitä myös erilaisiin sisältökategorioihin, ja esimerkiksi seksiä sisältäviä *Harry Potterin* inspiroimia tekstejä löytyy sivuston arkistosta yli kymmentuhatta kappaletta. Todellisuudessa tarinoita saattaa olla jopa enemmän, sillä kaikki kirjoittajat eivät merkitse tarinoihinsa kaikkia varoituksia tai sisältökategorioita ja toiset käyttävät yleiskategorioiden sijasta spesifimpiä alakategorioita.

¹⁷ *Mature*-merkintä kertoo tekstin olevan sopimaton alle 16-vuotiaille lapsille. Teksti voi sisältää esimerkiksi väkivaltaa ja voimakasta kielenkäyttöä.

Fandomit ovat tietoisia siitä, että heidän työnsä perustuvat muiden luomiin maailmoihin (Miranda 2017, 36), ja fanien toimintaa rajoittavatkin erilaiset eettiset sekä fanien itsensä tai faniyhteisöjen laatimat säännöt, joiden avulla he oikeuttavat massamediatekstien epäsovinnaisen omaksumisen. Fanit eivät koe itseään ”valtaajiksi”, vaan ennemminkin uskollisiksi seuraajiksi. (Jenkins 2006, 40–41.) Fanit ovat yrittäneet oikeuttaa toimintaansa esimerkiksi fanifiktio-tarinoihin ja niitä jakaviin sivustoihin liitetyillä vastuuvapauslausekkeilla, joissa kerrotaan, etteivät fanifiktio kirjoittajat omista oikeuksia tarinoidensa henkilöhahmoihin tai alkuperäistekstin asetelmiin, vaan ainoastaan lainaavat niitä teksteissään. Sivustot myös laativat erilaisia sääntöjä fanifiktio kirjoittamiseen. (Mathew & Adams 2008.) Kun fanit kunnioittavat alkuperäistekstin omistusoikeutta, jopa silloin, kun haluavat käyttää tekstiä omiin tarkoituksiinsa, heistä tulee vastahakoisia valtaajia. He epäröivät suhdettaan alkuperäiseen tekstiin ja ovat epävarmoja siitä, miten paljon tekstiä voidaan manipuloida laillisissa rajoissa. Fanit jopa vartioivat toisiaan tulkinnallisten oikeuksiensa väärinkäytöistä. (Jenkins 2006, 40–41.) Toisaalta tuotantoyhtiöiden julkiset hyökkäykset mediafaneja kohtaan pitävät yleisön ”kurissa” osoittamalla ”epäsopivat” tavat ymmärtää populaareja tekstejä. Tällaiset representaatiot estävät faneja hakeutumasta toistensa seuraan ja painavat fanien aktiviteetit marginaaliin samalla, kun antavat akateemisille tutkijoille luvan harjoittaa samankaltaisia teksti-tulkintoja faniuden ulkopuolella. (Jenkins 2006, 40.)

4.1 Fair use ja kohtuulliset lainat

Maksuyhteiskunnassa sisällöt ja informaatio pyritään muuttamaan maksulliseksi ja rajat sisältöjen, ohjelmien ja palveluiden välillä ovat hälvenneet (Rifkin, 2001; Kangaspunta 2006; 185–186). Median maailmassa käyttäjän rinnalle nousevat myös kuvitteelliset ja symboliset kuluttajayhteisöt, joiden taustalla on ajatus vahvasti sosiaalisesta kuluttamisesta (vrt. yksilöllinen kuluttaminen) (Sassi 2009, 26). Yhteisöjen tuottamisen (vrt. yleisöjen tuottaminen) kautta media pääsee käsiksi uudenlaisiin ansaintatapoihin (Kangaspunta 2006. 157) ja media- ja kulttuurituotannon elännöllistä merkitystä onkin mahdollista kiistää. Mediakulttuuri tuottaa rahaa suurille yrityksille, mutta sen pitäisi tuottaa rahaa myös taiteilijoille ja pienemmille toimijoille, joilla on merkittävä rooli esimerkiksi monialustaisten tarinamaailmojen luonnissa. Valtakulttuurin luovat työntekijät (tai ”luovat tuottajat”, kuten kirjailijat, käsikirjoittajat ja televisiosarjojen luojat) toimivat usein kaupallisuuden ja luovuuden välisellä harmaalla alueella. He luovat omaperäisiä

töitä ja toivovat löytävänsä niille yleisöjä ja tienaaavansa elantona niiden kautta. He saattavat samaan aikaan henkilökohtaisesti rohkaista fanien vuorovaikutusta teostensa kanssa ja vahtia tarkasti oikeuksiaan alkuperäisen teoksen luojina (ks. esim. Liebler 2015). *Organization for Transformative Works* -järjestön perustajajäsen ja Georgetownin yliopiston lakitieteen professori Rebecca Tushnet (1997, 669) toteaa fanien ymmärtävän tekijänoikeuden haltijoiden taloudelliset pyrkimykset, mutta kokevan fanitöidensä niiden loukkaamisen sijaan enemmänkin auttavan nostamalla alkuperäistä tekstiä julkisuuteen ja lisäämällä fanien uskollisuutta sitä kohtaan. Toisaalta fanit myös kokevat teoksensa vastakkaisina kulutukselle eivätkä siksi miellä niitä suoraan myynninedistämisenä tai alkuperäisen teoksen arvon edistäjinä (de Kosnik 2013, 105).

Yhdysvaltain tekijänoikeuslaki¹⁸ määrittelee tekijänoikeussuojan tarinoiden lisäksi myös tarinoissa esiintyville hahmoille. Tekijänoikeuden omistajalla on myös yksityisoikeus tuottaa johdannaisia tarinoita alkuperäistekstistä. Fanifiktio kirjoittaja ei voi vaatia tekijänoikeutta kirjoittamaansa fanifiktioon. Kalifornian yliopiston lakitieteen professorit Anupam Chander and Madhavi Sunder (2017, 612) ovat todenneet, että fanikirjoittaja voi kirjoittaa fanifiktiota vapaasti, mikäli oikeuden omistaja nimenomaan sallii fanifiktio kirjoittamisen tai päättää olla nostamatta syytteitä kirjoittajia kohtaan. Se asettaa fanikirjoittajan oikeuden omistajan armoille, paitsi jos kyse on niin sanotusta kohtuullisesta käytöstä (*fair use*)¹⁹. *Fair use*n perusteella voidaan tekijänoikeuslailla suojattua materiaalia käyttää poikkeustapauksissa, kuten kritiikin, kommentin, opetuksen tai tutkimuksen nimissä. Kohtuullisessa käytössä otetaan huomioon muun muassa se, onko käyttö voittoa tavoittelematonta ja millainen suhde sillä on alkuperäisteokseen. Silloin, kun faniteksti määritellään kohtuulliseksi käytöksi, ei oikeudenomistaja voi estää tai kieltää sitä. Jotta kohtuullisen käytön määritelmä täytyisi, tekijänoikeussuojattu ja hahmoja täytyy käyttää kaupallisen sijasta transformatiivisesti, eikä fanifiktio saa aiheuttaa haittaa oikeudenomistajan markkinoille. (Chander & Sunder 2017, 612.) *Organization for Transformative Works* määrittelee verkkosivuillaan²⁰ transformatiivisuuden käytänteeksi, joka lisää uusia merkityksiä ja viestejä alkuperäiseen tekstiin. Tästä näkökulmasta kaikkea fanifiktiota voitaisiin pitää enemmän tai vähemmän transformatiivisena.

¹⁸ Yhdysvaltojen tekijänoikeuslakiin voi tutustua paremmin The United States Copyright Officen verkkosivuilla. <https://www.copyright.gov/title17/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

¹⁹ Fair usesta ja sen määrittelystä voi lukea tarkemmin esimerkiksi International Communication Associationin verkkosivuilta. <https://www.icahdq.org/page/FairUse>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

²⁰ <http://www.transformativeworks.org/faq/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

Fanit itse kokevat fanifiktion nimenomaan kohtuulliseksi käytöksi, koska eivät mielestään vahingoita ketään tai saa teksteistään rahaa (esim. Gran 1999). Myös virallinen oikeusilmapiiri esimerkiksi Yhdysvalloissa on ollut 2000-luvulla suotuisampi faneille ja tuomioistuimet ovat olleet yhä halukkaampia suojelemaan transformatiivisia, luvattomia töitä oikeuden omistajien syytteitä vastaan. Transformatiiviset teokset lisäävät usein uusia oivalluksia alkuperäiseen teokseen tavalla, josta oikeuden omistajat eivät pidä. Viimeaikaiset tuomioistuinten ratkaisut Yhdysvalloissa kuitenkin osoittavat, etteivät oikeuden omistajat kykene estämään ei toivottuja tulkintoja tekijänoikeuksiin vedoten. Esimerkiksi tekstin lainaaminen sitä negatiivisesti kritisoivassa kirja-arviossa, tarinan uudelleen kertominen sen roistoa sympatisoivasta näkökulmasta tai eksplisiittisen seksikuvauksen lisääminen tarinaan voidaan käsittää transformatiiviseksi kohtuulliseksi käytöksi. (Tushnet 2017, 78.)

Suomen lainsäädäntö ei tunne kohtuullisen käytön periaatetta. Sen sijaan Suomessa tunnetaan sitaattioikeus, yksityiskäyttöoikeus sekä erityisesti opetukseen liittyviä poikkeussääntöjä (kuten teosten esittämisoikeus opetuksessa)²¹. Faniin tekemä sisältö avaa näkökulmia tekijänoikeuksiin ja moraalisiin oikeuksiin, jotka ovat etenkin Euroopassa hyvin tunnettuja alkuperäisen teoksen tekijän (kuten kirjoittajan) oikeuksia. Monet moraaliset oikeudet antavat kirjoittajalle tai hänen perikunnalleen mahdollisuuden muun muassa kontrolloida sitä, miten alkuperäinen tekijä mainitaan teosten yhteydessä. Moraalisiin oikeuksiin vedoten voidaan myös vetää teos markkinoilta tai suojella sitä loukkaavalta käytöltä. Moraaliset oikeudet luovat selkeän yhteyden tekstin ja sen tekijän välille. Jos tekstiä loukkaa, se on myös hyökkäys tekijää vastaan. Kaikki moraaliset oikeudet eivät kuitenkaan aiheuta konflikteja suhteessa faniin tapaan käyttää materiaalia. Esimerkiksi alkuperäisen tekijän nimeäminen on yleistä fanifiktiossa. (Tushnet 2017, 78–79.) Lakioppi ei kuitenkaan ole ainoa, joka vaikuttaa siihen, miten tekstejä voidaan fanifiktiossa käyttää. Tuotantoyhtiöiden painostuksesta fanit ovat usein mieluummin menneet maan alle kuin puolustautuneet äänekkäästi. *Organization for Transformative Works* on kuitenkin lisännyt tietoisuutta kohtuullisen käytön sallimista rajoista ja antanut faneille lisää voimaa puolustaa oikeuksiaan transformatiivisiin teoksiinsa. (Tushnet 2017, 78.)

²¹ Tekijänoikeuksiin Suomessa voi tutustua esimerkiksi tekijänoikeus.fi-sivustolla. <http://www.tekijanoikeus.fi/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

4.2 Fanifiktio ja markkinakulttuurin lisäarvot

Vuonna 2016 IPR University Center²² käsitteli Maailman henkisen omaisuuden teemaviikolla myös fanifiktiota. *Fanfiction – Fanien tuottamat tekstit ja tekijänoikeus*-nimiseen paneeliin²³ osallistuivat Sanaston lakimies Juha Pihlajaniemi, kirjallisuuden tutkija Sanna Nyqvist, kirjailija Laura Gustafsson ja kustannustoimittaja Lotta Sonninen. Paneelin moderaattorina toimi kirjailija ja lakimies Jarkko Tontti. Paneelissa todettiin muun muassa, että hahmojen kohdalla voi olla vaikea määrittellä, mikä osa hahmosta on ideaa ja mikä luovan työn omaperäinen lopputulos. Tekijänoikeudella voidaan suojata ainoastaan jälkimmäistä. Kyse onkin juridisen tekijänoikeuskysymyksen sijasta usein se, saako toisen luomaa hahmoa käyttää vapaasti omiin tarkoituksiinsa. Fanifiktio onkin aina myös kulttuurinen ja kirjallinen kysymys. Tarkastellessaan fanifiktiota yhteiskunnallisesta näkökulmasta panelistit nostivat keskusteluun kulttuuriperinnön merkitys kirjallisten teosten luomisessa. Gustafssonin mukaan kirjallisia teoksia tuotettaessa voidaan saada inspiraatioita eri lähteistä, jolloin tarinat ovat yhteisön tuotteita. Näkökulma on kiinnostava myös Varjomaailman kannalta, sillä Clare on lainannut monia mytologioita ja kansantaruja sitä rakentaessaan. Vampyyrit, ihmissudet, enkelit ja demonit noudattavat teoksissa hyvin perinteisiä kuvauksia kyseisistä lajeista (vrt. esim. Stephanie Mayerin *Twilight*-sarjan aurinkoa sietävät, kimaltavat vampyyrit). Claren vaikutteet muista tarinamaailmoista ovat niin vahvoja, että häntä on syytetty jopa plagiointista (ks. luku 5.4).

De Certeau (1984, 166) mukaan kuluttaminen edellyttää tekstin haltuun ottamista ja sen eräänlaista omimista. Monet fanit kantavat mukanaan paljon älyllistä pääomaa. He ovat taitavia kriitikkoja ja teoreetikkoja, mikä pitäisi huomioida paremmin. (Jenkins 2006, 13.) Jos lukija joka tapauksessa tulkitsee tekstiä, ei tulkinnan kirjoittaminen esimerkiksi narratiiviseen muotoon kuten fanifiktioksi ole lopulta sen transgressiivisempää kuin lukijan tekemä tulkinta itsessään (Abrahamson 2013, 58). Myös yleiset käsitykset median uudelleen käytöstä ovat muuttuneet. Jos mediateollisuus haluaa voittaa taistelunsa luvattomia fanituotantoja vastaan, sen on löydettävä yhteisymmärrys fanien kans-

²² IPR University Center on Helsingin yliopiston, Turun yliopiston, Aalto-yliopiston, Svenska handelshögskolanin, Lapin yliopiston ja Itä-Suomen yliopiston yhteinen erillislaitos, joka jakaa tietoa immateriaalioikeuksista, tuottaa immateriaalioikeudellista tutkimusta ja toimii linkkinä yliopistojen ja yritysmailman välillä. <https://www.iprinfo.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

²³ Sanasto: Fanifiktio ja tekijänoikeus puhuttivat henkisen omaisuuden teemaviikolla. <https://www.sanasto.fi/fanifiktio-ja-tekijanoikeus-puhuttivat-henkisen-omaisuuden-teemaviikolla/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

sa. Mediateollisuuden on vedettävä uudet linjat siitä, millainen materiaalin uudelleen käyttö on hyväksyttävää. Samalla sen on annettava yleisön osallistua riittävässä määrin omaan kulttuurinsa. Tasapainon löytääkseen mediateollisuuden on sekä hyväksyttävä että ehkä jopa edistettävä eron rakentamista kaupallisen kilpailun ja ei-ammattillisen omaksumisen välille, internetin voittoa tavoittelevan ja vaihtotalouteen perustuvan sisällön välille sekä luovan uudelleenkäytön ja piratismiin välille. (Jenkins 2008, 163, 173, 175.)

Monet yhtiöt kuvittelevat virheellisesti, että fanien osallistuminen on jotain, minkä yhtiö voi aloittaa tai lopettaa. Samaan aikaan, kun kuluttajat puolustavat oikeuttaan osallistua omilla ehdoillaan milloin ja missä tahansa, yrittävät toiset yhtiöt lopettaa kaiken luvattoman toiminnan ja toiset voittaa ruohonjuuritason toimijat puolelleen. Vaikka yhtiöillä on oikeus pitää kiinni omistusoikeuksistaan, heillä on samaan aikaan myös motivaatio luopua niistä saadakseen kokonaisvaltaisemman hyödyn kuluttajista ja heidän luovuudestaan. Media ja fanit tarvitsevat toinen toisiaan, ja marginaaliseksi mielletyt, fanien tuottamat sisällöt voivat lopulta muuttua taloudellisesti hyödyllisiksi tuotteiksi. (Jenkins 2008, 163, 173, 175.) Lopulta tuottajien on päätettävä tavoittelevatko he nopeaa hyötyä kieltämällä fanien osallistumisen vai sallivatko he sen pidemmällä tähtäimellä paremman hyödyn toivossa (McCracken 1997, 5). Monet viralliset tahot ovat huomanneet, että yhteistyö fanien kanssa on kannattavampaa kuin heidän uhkailunsa (Tushnet 2017, 80).

Verkossa toimivat fanifiktiökäytännöt osoittavat, miten digitaaliset työkalut ovat vaikuttaneet kirjoittavaan yhteisöön. Digitaalitekniikan käyttömahdollisuudet ovat sallineet lahjatalouteen perustuvien faniyhteisöjen kehittyä vaihtoehdoksi vallitsevalle hyödyketaloudelle. (Kelley 2016, 49). Uudenlaiset fanien tuotannot kulkevat alkuperäisen työn rinnalla ja tekstiobjektien rajat ovat alkaneet hämärtyä – aina ei ole yksiselitteistä tai selvää, mistä toinen alkaa ja mihin toinen päättyy. Esimerkiksi lataamalla tarinoita PDF-muodossa ja lukemalla niitä e-readerilla tai kuuntelemalla niitä audiokirjoina, fanifiktio alkaa muistuttaa yhä enemmän perinteisesti julkaistua kirjaa. (Miranda 2017, 41, 43.) Fanit, jotka kirjoittavat fanifiktiota tai toteuttavat muunlaista fanitaidetta, kuten piirroksia, tiedostavat luomustensa olevan teknisesti laittomia eli tekijänoikeuksia loukkaavia. He eivät kuitenkaan pidä niitä haitallisina tekijänoikeuden haltijalle, eivätkä ole siksi kokeneet tekevänsä mitään väärin, varsinkaan, kun eivät ole pitäneet meteliä tekemisistään. (Tushnet 2017, 77.)

Miksi fanikirjoittajat eivät sitten yksinkertaisesti kirjoita omaa, alkuperäistä teosta? Artikkelissaan *Everyone's a Superhero: A Cultural Theory of Mary Sue Fan Fiction as Fair Use* Chander ja Sunder (2017, 617) toteavat, että asiaa on tarkasteltava siitä näkökulmasta, onko alkuperäistekstistä lainattavalle asialle olemassa toteuttamiskelpoista korviketta ja voiko kirjoittaja käyttää jotakin vapaata tekstiä tai omaa alkuperäistään esimerkiksi kritiikin ilmaisun välineenä. Jos tällainen korvike löytyy, ei ole enää perusteluja tekijänoikeussuojatun tekstin käyttöön. Jos tarkoitus on kuitenkin kommentoida tiettyä tekstiä tai etsiä siitä uusia merkityksiä, alkuperäistekstiä ei voida korvata toisella lähteellä tai fanikirjoittajan omalla alkuperäisteoksella. Analysoidessaan transformatiivista kohtuullista käyttöä sekä fanit että tuomioistuimet näkevät fanitöiden olevan yhteydessä alkuperäisteksteihin tuoden niihin uusia merkityksiä. Vaikka fanifiktio ei olisi suoraan kritiikkiä alkuperäistekstiä kohtaan, se on aina dialogissa alkuperäistekstin kanssa ja asemoi itsensä erilliseksi kokonaisuudeksi, jonka olisi mahdotonta korvata alkuperäinen, kaupallinen inspiraatio. (Tushnet 2017, 87.) Fanit, jotka luovat johdannaisia olemassa olevista teoksista, ovat yleensä myös ymmärtäväisiä sille, että oikeudenomistajat haluavat saada kunnian alkuperäisestä kaanonissa olevasta työstään (Saxey 2002, 208).

Median omistajatahot käsittävät luovan työn arvon usein sen kaupallisella kannattavuudella. Esimerkiksi Fox-televisiokanava hyödynsi fanien materiaalia Joss Whedonin luoman *Firefly*-televisiosarjan (2002) ja sitä seuranneen *Serenity*-elokuvan (2005) markkinoinnissa. Kun sarja päätettiin lopettaa ensimmäisen tuotantokauden jälkeen, fanien tuottama materiaali menetti merkityksensä median omistajataholle, mutta samaan aikaan sen arvo fanien keskuudessa kasvoi. Televisiosarjan ja elokuvan fanit pitivät Whedonin luoman tarinamaailman ja sen henkilöahmot elossa ja perustivat oman alustan, jossa fanit saattoivat edelleen olla yhteydessä tarinamaailmaan. (Liebler 2015, 393.) *Fanfiction.net*-sivustolla *Firefly*-televisiosarjasta löytyy yli seitsemäntuhatta fanifiktio-tarinaa, joista uusimmat on julkaistu vuonna 2018, yli viisitoista vuotta sarjan esittämisen jälkeen. Kun fanit tuottavat vapaaehtoisesti uusia kulttuurisia tekstejä, heistä tulee samalla kapitalismin jatkeita. Kun Varjomaailman faneista tulee suosikkikulttuurinsa sinnikkäitä puolustajia, heistä tulee myös epäsuoria markkinoijia, jotka lopulta tuovat voittoa tuotantoyhtiölle. Myös fanien kritiikistä syntyvät, fandomin sisäiset keskustelut toimivat alkuperäistekstin markkinointina, sillä keskustelun lopputulos ei vähennä fanien kiinnostusta alkuperäistä tekstiä kohtaan, vaan ennemminkin saa heidät innostu-

maan siitä entisestään ja toiset jopa puolustamaan sitä voimakkaasti. (Sugihartati 2017, 9–10.)

Fanikirjoittajat tietävät, etteivät heidän seuraajansa oleta heidän luoneen itse hahmoja, joita he käyttävät fanifiktiossaan. He tiedostavat, että teos tulee merkitä alkuperäiselle tekijälleen, eikä faniyhteisöissä suvaita palgiointia. Palgiointi ottaa kunnian toisen tekemästä työstä ja jos sellaista ilmenee faniyhteisössä, kirjoittaja vaaditaan yleensä julkisesti tilille. Faniyhteisössä täsmällinen alkuperäisen tekijän merkitsemisen puute on kuitenkin yleensä epäolennainen laiminlyönti, sillä fanitekstien yleisöt ovat tietoisia siitä, etteivät fanikirjoittajat ole tarinamaailman alkuperäisiä tekijöitä (eli luojia). Puutteelliset merkinnät oikeudenomistajista johtuvat useimmiten fanien tietämättömyydestä sopimuksista, jotka määrittelevät tekstin alkuperäisen tekijän ja tuotantoyhtiön välisiä suhteita. Vaikka tekijä on enää harvoin virallinen oikeuden omistaja, fani merkitsee työnsä useimmiten alkuperäisen tekijän omistukseen. Tärkeämpää kuin se, meneekö merkintä oikeaan osoitteeseen, on kuitenkin se, ettei fani väitä työtä omakseen tai ota siitä kunniaa itselleen. Yleensä faniteokset ovatkin niin selkeästi auktorisoimattomia jo kontekstissaan, ettei niitä voi pitää tekijyyttä rikkovina. (Tushnet 2017, 82–83.)

Median omistajatahot, jotka luopuvat ehdottomasta kontrollista, hyötyvät enemmän pidemmällä tähtäimellä, koska he luovat faneihinsa voimakkaan siteen, joka auttaa leviämään ”tuotetta” laajemmin. Toisinaan fanit näkevät omien tavoitteidensa ohittavan tekijän tai haltijan tavoitteet pitääkseen alkuperäistekstin hengissä. Kun sarjat lopetetaan tai jätetään tauolle kaupallisista syistä, fanit auttavat pitämään kiinnostusta yllä. Esimerkiksi fandomeissa edelleen aktiivisesti elävät *Star Trek* ja *Doctor Who* ovat palanneet vuosien jälkeen myös virallisina versioina tuottamaan rahaa tuotantoyhtiöille. (Liebler 2015, 393–394.) IPR University Centerin paneelissa²⁴ kirjallisuudentutkija Sanna Nyqvist esitti ajatuksen siitä, että tulevaisuudessa fanifiktio ja alkuperäisteosten välinen rajankäynti lisääntyy ja fanifiktiokulttuuri muuttuu yhä laillisemmaksi. Yhdysvalloissa tästä on jo monia kiinnostavia esimerkkejä. Seuraavassa alaluvussa esittelen kaksi tapaa, joiden avulla fanifiktiota ja fanikulttuuria on hyödynnetty osana kaupallista kulttuuria.

²⁴ Sanasto: Fanifiktio ja tekijänoikeus puhuttivat henkisen omaisuuden teemaviikolla. <https://www.sanasto.fi/fanifiktio-ja-tekijanoikeus-puhuttivat-henkisen-omaisuuden-teemaviikolla/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

4.3 Kindle worlds, Booktube ja fanifiktio kaupalliset muodot

Koska fanifiktio kiinnostaa laajasti ja nousee yhtä useammin sekä valtavirtamediaan että tutkimuksen kohteeksi, ei ole ihme, että viihdeteollisuus haluaa ottaa osansa siitä. Cassandra Claren, E.L. Jamesin (*Fifty Shades of Grey*) ja jopa Neil Gaimanin (*Sandman*-sarja) kaltaiset kirjailijat, jotka ovat kirjoittaneet fanifiktiota ennen omaa kirjallista tuotantoaan, nostavat tuotantoyhtiöiden kiinnostusta fanifiktiota kohtaan ja herättävät toiveita löytää fanifiktio kautta uusia, lupaavia kykyjä ja seuraavia bestsellereitä.

Vuonna 2013 maailmanlaajuinen verkkokauppa ja kustantamo Amazon perusti *Kindle Worlds* -palvelun²⁵, jossa fanifiktio kirjoittajat voivat julkaista tekstejään ja ansaita pieniä summia rahaa lukijoille myydyistä kappaleista. Fanifiktiota alustalle ei voi kuitenkaan kirjoittaa mistä tahansa tarinamaailmasta, vaan Amazon Publishing on hankkinut oikeudet tiettyjen alkuperäistekstien käyttöön *Kindle Worlds*in fanitarinoiden pohjaksi. Fanifiktio on myös paljon sääntöjä ja rajoitteita. *Kindle Worlds* kieltää esimerkiksi pornografian, väkivallankuvaukset sekä eri tarinamaailmojen yhdistelemisen samaan tarinaan (*crossover*). Fanikirjoittajat ovat ilmaisseet huolensa esimerkiksi myöhemmistä tekijänoikeuksistaan ja siitä, että Amazon yrittää rahastaa heidän luovalla työllään. Monet ovat pohtineet myös sitä, onko fanifiktio enää fanifiktiota, jos siitä maksetaan ja se joutuu noudattamaan useampia sääntöjä. Toisaalta jotkut ovat ottaneet uuden palvelun myös innokkaasti vastaan ja herätelleet uusia haaveita julkaisemisesta ja kirjailijan urasta²⁶. Joka tapauksessa *Kindle Worlds* saattaa hyvinkin osoittaa suuntaa kohti uudenlaisia fanifiktio muotoja (tai ainakin uusia neuvotteluja sen muodoista), joissa fanifiktio voi nousta joko kokonaan uusia, itsenäisiä tekstejä tai vaihtoehtoisesti transmediaalista sisältöä tiiviimmässä yhteistyössä mediateollisuuden tai valtavirtakirjallisuuden kanssa. Voi olla jopa mahdollista, että fanifiktio jakautuu joskus kahtia perinteisempään (ja mahdollisesti marginaalisempaan) muotoonsa sekä uudenlaiseen kaupalliseen fiktion lajiin, joka toimii suoraan mediateollisuuden koneistossa.

Uusia avauksia fanifiktio muotoiseen kaupallisesti julkaistuun kirjallisuuteen on nähty esimerkiksi *BookTuben* myötä. BookTube on Goolgen omistamassa YouTube-videopalvelussa toimiva yhteisö, jonka ”kirjatubettajat” (*BookTubers*) tekevät kirjallisuuteen liittyviä videoita, kuten arvioita. Monet kanavista ovat keskittyneet YA-

²⁵ <https://kindleworlds.amazon.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

²⁶ Fanien kokemuksia *Kindle Worlds*ista on käsitelty esimerkiksi Fanlore-wikissä. https://fanlore.org/wiki/Kindle_Worlds. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

kirjallisuuteen. Kirjatubettajat ovat erinomainen markkinointikanava kustantamoille, jotka tekevät myös yhteistyötä kirjatubettajien kanssa esimerkiksi järjestämällä kirjailijahaastatteluja, lähettämällä arviointikappaleita ja jopa maksamalla palkkiota kirjan tunnetuksi tekemisestä. Cassandra Claren *Lady Midnight* -romaanista (2016) tehtiin *unboxing*-videoita, joissa kirjatubettajat kuvasivat ensireaktioitaan kirjasta avatessaan sen saamastaan postipaketista. Kustantamo Simon & Schuster lähetti paketit vaikutusvaltaisille kirjatubettajille ja pakkasi mukaan yllätyslahjoja, kuten karttoja ja avaimia sekä viestin kirjailijalta. (Hughes 2017, 2–3.)

YouTube on yksi suurimmista sosiaalisen median palveluista ja sitä käyttävät eniten 18–29 nuoret ja nuoret aikuiset²⁷. Siksi voidaan todeta, että *YouTube* on vaikuttava kanava, kun halutaan markkinoida YA-kirjallisuutta sen kohderyhmälle. Vaikka *BookTube*-yhteisössä ei olekaan kysymys fanifiktion kirjoittamisesta, voi kirjatubettajilla silti olla rooli siinä, millaisesta YA-kirjallisuudesta fanifiktiota kirjoitetaan. YA-kirjallisuutta on ollut olemassa jo 50- ja 60-luvuilla, jolloin teini-ikäisistä tuli määritelty ja erityinen ryhmä, mutta on väitetty, ettei kategoria ole edelleenkaan löytänyt kaanoniaan. (Hughes 2017, 4.) Tässä yhteydessä Kaanon viittaa nimenomaan kirjallisuudessa käytettyyn termiin, joka kuvaa kuratoitua otantaa esimerkiksi tietyn tyylilajin tai ajanjakson merkittävimmistä teoksista. Kirjatubettajilla on merkittävä mahdollisuus olla mukana tietoisesti tai huomaamattaan määrittelemässä YA-kategorian kaanonia. Kun laajasti seurattu yhteisö alkaa osoittaa kiinnostusta tiettyihin teoksiin tai alkaa nostaa esille tiettyjä piirteitä niistä, alkaa syntyä kuva siitä, mitä YA-kirjallisuudelta odotetaan ja halutaan. Suuremmilla kustantajilla taas on paremmat mahdollisuudet lähettää runsaasti määriä arvostelukappaleita (Hughes 2017, 8) ja työskennellä tiiviimmin yhteistyössä kirjatubettajien kanssa, mikä johtaa siihen, että suurten kustantamojen teokset saavat enemmän näkyvyyttä ja saattavat alkaa muodostaa YA-kategorian kaanonia markkinavoimien toimesta. Ja se mitä luetaan, vaikuttaa myös siihen, mistä kirjoitetaan fanifiktiota.

Vuonna 2015 englantilainen kirjatubettaja Benjamin Alderson (BenjaminOfTomes) perusti oman mikrokustantamonsa *OfTomes Publishing*²⁸, joka keskittyy perustajansa mukaan korkealaatuiseen *Young Adult*- ja *New Adult* -kirjallisuuteen. Kustantamolla on seitsemäntoista kirjailijaa ja kolmekymmentäyhdeksän nimikettä myynnissä Amazon-

²⁷ YouTuben kävijäprofileita on tutkinut PEW Research Center.

<http://www.pewinternet.org/2013/10/10/online-video-2013/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

²⁸ <https://www.oftomes.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

verkkokirjakaupassa²⁹. Osa nimikkeistä on julkaistu aiemmin omakustanteina (Hughes 2017, 17). *OfTomes Publishing* tekee yhteistyötä myös kirjablogaajien kanssa ja kustantamon verkkosivuilla voi ilmoittautua arvostelijaksi. Alderson julkaisee edelleen videoita YouTube-kanavallaan³⁰, jolla on lähes viisikymmentäviisituhatta tilaajaa, joten hänen kaksoisroolinsa kustantajana ja kirjatubettajana asettaa hänet erityiseen asemaan, jossa hän voi vaikuttaa siihen, minkälaiset teokset sopivat YA-kategorian kaanoniin (Hughes 2017, 17). Toistaiseksi *OfTomesin* kustantamat kirjat eivät ole innostaneet ainakaan laajasti *fanfiction.net*- tai *Archive Of Our Own* -sivustojen fanikirjotitajia, mutta erilaisilla lukulistoilla kirjoista on jo keskusteltu ja niitä on arvioitu *YouTube* *BookTube*-kanavien lisäksi erilaisilla kirjasivustoilla ja blogeissa³¹. Alderson on myös itse julkaissut omia romaanejaan oman kustantamonsa kautta ja osallistunut kirjoittajana Bloomsbury Publishing -kustantamon *Because You Love to Hate Me* -antologiaan.

Huhtikuussa 2016 Publishers Weekly uutisoi verkkosivuillaan³² Bloomsbury Publishing -kustantamon sekä kolmentoista YA-kirjailijan ja kolmentoista kirjatubettajan yhteistyöstä, jonka tuloksena syntyi antologia *Because You Love to Hate Me*. Teos sisältää yhteensä kolmetoista tarinaa, jotka tubettajat ovat kirjoittaneet kirjailijoiden mentoimina mediakulttuurin tunnettujen vihollisten näkökulmasta. Samalla jokainen tubettaja on kirjoittanut esseen siitä, miten he käsittävät hyvän ja pahan. Kirjan idean takana on sen toimittanut laulaja, kirjailija ja *YouTube*-persoonaa Ameriie. Kirjan tarinat koostuvat vanhojen tarinoiden tai tarinamaailmojen, kuten *Sherlock Holmesin* tai *Pienen merenneidon* vaihtoehtoisista todellisuuksista ja kertoja/henkilöhahmonäkökulman vaihdoista. Molemmat kerrontatavat ovat tyypillisiä fanifiktiossa ja ne myös tuottavat (jo tehtävänantonsakin kautta) transformatiivista sisältöä tarkastelemalla alkuperäistä tarinaa kriittisesti ja rivien välistä lukien. *Because You Love to Hate Me* -antologian kaltaiset projektit nostavat fanifiktota tai fanifiktioimaisia kirjoittamisen muotoja sekä kirjallisuusteollisuuden että laajemman lukijakunnan tietoisuuteen. Vastaava projekti löytyy lähempääkin. Vuonna 2017 WSOY ja viestintätoimisto Ellun Kanat kutsuivat joukon suomalaisia kirjailijoita kirjoittamaan oman näkemyksensä siitä, millaisia tari-

²⁹ https://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_noss?url=search-alias%3Ddigital-text&field-keywords=OfTomes+Publishing+. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

³⁰ www.youtube.com/benjaminoftomes. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

³¹ *OfTomen*-kustantamon kirjoja on arvioitu esimerkiksi Goodreads-verkkopalvelussa https://www.goodreads.com/list/show/97368.Books_Published_by_OfTomes_Publishing (Linkki tarkistettu 23.4.2018) sekä Coffeeshop Dreams -blogissa <https://coffeeshopdreams.wordpress.com/2016/08/05/oftomes-publishing-book-review-and-summer-sale/> (Linkki tarkistettu 23.4.2018).

³² <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/70101-bloomsbury-anthology-pairs-ya-authors-and-booktubers.html>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

noita voisi kätkeytyä Väinö Linnan *Tuntemattomassa sotilaassa* esiintyvien naishahmojen taakse. Osana Suomen itsenäisyyden satavuotisjuhlavuoden ohjelmaa syntyi teos *Toinen tuntematon* (WSOY 2017), jossa 22 ammattikirjailijaa julkaisivat transformatiivisia tarinoita Linnan alkuperäistekstin pohjalta³³.

Vielä voimakkaammin alkuperäistöiden ja fanifiktio rajot hämmentävät *Wattpadin*-kaltaiset julkaisupalvelut³⁴. *Wattpadissa* kuka tahansa voi vapaasti kirjoittaa esimerkiksi artikkeleita, tarinoita tai fanifiktiota. Alustasta mielenkiintoisen tekee nimenomaan se, että sen arkistoissa alkuperäiset tarinat ja fanifiktio elävät sulassa sovussa tai sekamelskassa keskenään. Sivuston hakutoiminnoissakin fanifiktio on vain yksi kategoria fantasian, kauhun, romantiikan ja muiden lajityyppien keskellä. Palveluun lisätyille teoksille luodaan myös kansikuvia ja *Wattpadin* selaaminen muistuttaakin verkkokirjakaupan selaamista. Sivustolta löytyy myös erilaisia kirjoituskilpailuja (jotkut fanifiktioaiheisia) ja se jakaa *Watty*-palkintoja menestyneimmille teksteilleen. *Wattpad* muistuttaakin pitkälti fanifiktioarkiston ja sähköisen *book on demand* -palvelun rakkauslata. *Wattpad* opastaa myös fanifiktio kirjoittamiseen ja on solminut erilaisia sopimuksia kustantajien ja elokuvastudioiden kanssa.

Mediateollisuuden tarkoitus on tuottaa voittoa, joten ei ole mitenkään yllättävää, että tuotantoyhtiöt haluavat hyötyä fanien tuottamista sisällöistä tai fandomeihin sisältyvästä kuluttajapotentiaalista. Aikana, jolloin fanit ovat yhä tietoisempia oikeuksistaan ja yhä kriittisempiä sisältöjä, tuotteita ja teollisuutta kohtaan, mediateollisuuden on kehitettävä uudenlaisia tapoja hyötyä faneistaan yhteistyössä heidän kanssaan – ja ennen kaikkea heidän omistautumistaan arvostaen. *Wattpadin*, *KindleWorldsin* ja *BookTuben* kaltaiset avaukset osoittavat, että viihdeteollisuus on tietoinen fanikirjoittajien potentiaalista ja odottaa seuraavia *Fifty Shades of Grayn* tai *The Mortal Instrumentsin* kaltaisia menestysteoksia. Samalla, kun fanit kunnioittavat alkuperäistä tekstiä, he pelkäävät, että heidän konseptinsa tai käsityksensä henkilöahmoista voidaan varastaa helppoa voittoa tavoittelevien tahojen toimesta ja siksi osa faneista haluaakin pitää tuottamansa materiaalin selkeästi erossa kaupallisesti tuotetusta materiaalista. Toisaalta on myös kirjoittajia, jotka nousevat itse ruohonjuuritasolta esimerkiksi ammattikirjailijoiksi ja osaavat arvostaa fanien tuottamaa lisäarvoa. (Jenkins 2006, 55, 42, 143.) Yksi näistä kirjailijoista on Cassandra Clare, jonka fiktiiviseen Varjomaailmaan ja sen suhteeseen fanifiktioon sukelletaan seuraavassa luvussa.

³³ <http://toinentuntematon.fi/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

³⁴ Wattpad. <https://www.wattpad.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

5. Varjomaailman kaanonit ja faanonit

Edellisissä luvuissa tarkastelin fanifiktioin suhdetta mediakulttuuriin, monialustaisiin kerrontamuotoihin sekä tekijänoikeuksiin. Seuraavaksi haluan perehtyä siihen, millainen suhde fanifiktioille syntyy yhden tarinamaailman eli Cassandra Claren luoman Varjomaailman sisällä. Tarkastelen aihetta kolmesta näkökulmasta eli Claren oman fanikirjoittajahistorian ja auter-fanin käsitteen kautta; Varjomaailman transmediaalisuuteen ja fanifiktioin siihen tarjoamien ulottuvuuksien kautta sekä Varjomaailmassa esiintyvän kaanonien ja faanonien välisen intertekstuaalisuuden kautta. Tarkastelen Varjomaailman myös fanifiktioin ja Claren kerronnallisten samankaltaisuuksien avulla ja pohdin, millaiset fanifiktioille tyypilliset muodot ja elementit esiintyvät myös Varjomaailmassa. Aluksi on kuitenkin syytä tarkastella fanien tapaa tulkita populaarikulttuurin tekstejä, jotta alkuperäisen sisällön ja fanien tuottaman sisällön suhdetta ja rajapintoja olisi helpompi ymmärtää.

Faniuden ideologia sisältää tiettyyn pisteeseen ulottuvaa sitoutumista alkuperäiseen tekstin, mutta myös kokemuksen oikeudesta käyttää tekstiä kuluttajana tai tuottajana (Jenkins 2006, 55). Fanien tuottamat sisällöt ovat organisoituja rakenteita, joita kuluttavat myös niiden tuottajat itse (Taalas & Hirsjärvi 2008, 203). Fanifiktioita eivät siis ainoastaan kirjoita, vaan myös lukevat fanit. Faniyhteisön sisällä käydään jatkuvaa neuvottelua siitä, minkälainen kirjoittaminen muodostuu oikeutetuksi uudelleen kirjoittamiseksi ja mikä taas esiintyy loukkaavana tai rikkoo erityistä lukijan ja tekstin välistä suhdetta, jota fanikirjoittajat haluavat teksteillään edistää. (Jenkins 2006, 56.) Fanikirjoittajia voidaankin pitää alkuperäistekstin asiantuntijoina. Heidän on tunnettava ja ymmärrettävä alkuperäistekstin tarinamaailma ja hahmot läpikotaisin, jotta he voivat panna hahmot alkuperäistekstistä poikkeaviin tilanteisiin samalla, kun säilyttävät niiden tunnistettavan olemuksen (Head 2017). Fanikirjoittajien asiantuntijuudella näyttää myös olevan merkittävä rooli esimerkiksi kaanoneiden ja faanoneiden määrittelyssä sekä fandomin sisäisten hierarkioiden rakentamisessa (ks. esim. Jamison 2013).

Rahma Sugihartati (2017, 9) kertoo *The Mortal Instruments* -kirjasarjan faneja käsittelevässä artikkelissaan esimerkin fanista, joka oli pettynyt *City of Bones* -kirjasta (2007) tehtyyn elokuvaan (*The Mortal Instruments: City of Bones* 2013) ja koki elokuvan tuhon hänen kuvitelmaansa kirjasta. Kommentti herätti keskustelua faniyhteisössä puolesta ja vastaan. Keskusteluun nousi muun muassa se, ettei elokuvassa voida toteuttaa kirjan koko sisältöä sellaisenaan, sillä elokuvaa ohjaavat tuotantobudjetti ja erilaiset

muotoseikat. Keskustelua oli käyty jo ennen elokuvan ensi-iltaa ja se kiihtyi elokuvan trailerin ilmestyttyä. Toiset fanit olivat nauttineet elokuvasta muiden kritiikistä huolimatta ja yksi faneista oli jopa kyennyt tekemään vertailua ja löytämään monenlaisia eroja kirjan ja elokuvan välillä pelkästään elokuvan trailerin perusteella. Tämä on selkeä osoitus fanien sitoutuneisuudesta, tarkkanäköisyydestä ja ymmärryksestä alkuperäistekstiä kohtaan. Väitteet fanikirjoittajien laiskuudesta (esim. Head 2017) ja helpolla pääsemisestä ovat tässä valossa helppo kumota. Hyvän fanikirjoittajan on oltava alkupe- räistekstin asiantuntija tuottaakseen vakuuttavia tulkintoja siitä. Toisaalta alkuperäis- tekstin lisäksi on tunnettava muut fanitekstit ja fanifiktio tavat tuottaa tekstejä. Silloin on mahdollista kommentoida, kritisoida ja kierrättää myös muiden fanikirjoittajien tuot- tamia sisältöjä, huomioita ja merkityksiä, ja osallistua samalla rakentamaan uusia tai vahvistamaan jo olemassa olevia kaanoneita ja faanoneita.

Young Adult -kirjallisuutta tutkinut James Blasingame (2007) on todennut, että sitoutu- akseen tekstiin, lukijoiden täytyy oppia lukemaan ja tulkitsemaan kirjallisuutta tekemäl- lä lukemisesta itselleen merkityksellistä. Myös fanifiktio perustuu merkitykselliselle lukemiselle. Kirjoittaessaan fanifiktiota lukijat sitoutuvat tekstiin esimerkiksi laajenta- malla alkuperäisen kirjoittajan kerrontaa tai omaksumalla teoksen hahmoja. Usein fani- fiktiossa säilytetään tarinamaailman merkittävät elementit, mutta muokataan päähenki- löitä tavoilla, jotka vaikuttavat kerrontaan. Fanifiktio voi myös venyttää kirjailijan tari- naa, täyttää sen jättämiä aukkoja, sovittaa eri kirjailijoiden tarinamaailmoja toisiinsa ja keksiä uusia hahmoja tarinaan. (Mathew & Adams 2008.) Esimerkiksi johdantoluvussa esittämäni fanifiktioarina *Countryside Angels* (genhale2000 2016) on säilyttänyt Cas- sandra Claren alkuperäisen tarinamaailman tunnistettavia elementtejä, kuten Claryn poikkeuksellisen kyvyn luoda portaaleja. Myös tapa, jolla Clary ja Jace kinastelevat tarinassa tai se, miten Clary edelleen tekee eräänlaista rajaa itsensä ja varjometsästäjien välille, ovat hyvin lähellä Claren tapaa kuvata hahmoja kirjoissaan.

Tarina sijoittuu kuitenkin 10 vuoden päähän *The Mortal Instruments* -kirjasarjan vii- meisestä osasta *City of Heavenly Fire* (2014) ja vie tarinamaailman kauemmas tulevai- suuteen kuin esimerkiksi Claren jatkosarja *The Dark Artifices* (2016–2018), joka sijoit- tuu noin viiden vuoden päähän *City of Heavenly Fire* tapahtumista. *Countryside An- gels* -tarinassa Clary on vastannut myöntävästi Jacen kosintaan (johon Clary jättää vastaamatta *Lady Midnight* -romaanin lopussa) ja odottaa parin ensimmäistä lasta. Gen- hale2000 onkin siis vienyt tarinaa eteenpäin ja tarkastellut hahmojen ominaisuuksia täyttäen tarinan jättämiä aukkoja. Kun teksti kokonaisuutena pysyy kaanonissa, sen ei

enää tarvitse sitoa itseään kaikkiin kerronnan sääntöihin. Tämä tarjoaa mahdollisuuden luoda omia tulkintoja tekstin sisällä. (Bastiaens & Bouwknecht 2014.) Nimimerkki Fairgladen 27 lukua sisältävä ja edelleen päivittyvä fanifiktioarina *The Warlock's Child* (2017) muuttaa Claren alkuperäisen tarinan alun asetelmia. Velho Magnus ei viekään ainoastaan Claryn muistoja tämän ollessa lapsi, vaan Clary päätyy Magnuksen ottotyttärekseksi. Vaikka *The Warlock's Childin* tarinamaailma on hyvin lähellä Claren luomaa varjomaailmaa henkilöhahmojen luonteenpiirteitä ja jopa joitakin tarinan tapahtumia myöten, se luo vaihtoehdoisen tarinan muuttamalla Claryn henkilöhistoriaa merkittäväällä tavalla. Hyvin samantapaisen asetelman tarinamaailmalle luo myös *Shadowhunters*-televisiosarja, jossa Clary menettää äitinsä jo varhain ja joutuu itsenäistymään varjometsästäjien maailmassa paljon nopeammin kuin Claren romaaneissa.

Kaikki fanitekstit eivät kuitenkaan halua pysytellä *Countryside Angelsin* tai *The Warlock's Childin* tapaan lähellä alkuperäisen tarinan kaanonia. Toiset fanitekstit syntyvät vastaukseksi tai kommentiksi alkuperäiselle tekstille. Ne voivat myös parodioida lähde tekstiään (Liebler 2015, 392). Esimerkiksi nimimerkin Angst-Ridden-Teenager2468 toistaiseksi keskeneräiseksi jääneessä tarinassa *Group Therapy* (2008) TMI-kirjojen päähenkilöt joutuvat ryhmäterapiaan setvimään sekavia ihmissuhteitaan ja purkamaan välillään kuplivaa seksuaalista jännitettä. Vastuuvapauslausekkeesta sekä kirjoittajan kommentista käy ilmi, ettei tekstiä ole kirjoitettu irvailemaan sarjalle, vaan kirjoittajan nimimerkin takaa löytyy innokas fani, joka on lukenut kirjat hyvin tarkkanäköisesti ja huolellisesti, ja löytänyt Claren tekstistä pienimmätkin hahmojen väliset jännitteet. Koska fanifiktioit eivät ole alkuperäisen tekstin kopioita tai virallisia jatkeita, ne saavat enemmän vapauksia leikitellä tekstillä. Toisaalta fanit haluavat lukijan tunnistavan tekstin osaksi alkuperäistä tarinamaailmaa ja näkevän hahmot osana sen kaanonia. Säilyttämällä yhteyden alkuperäistekstiin fanit voivat identifioida teoksensa fanitöiksi. (Tushnet 2017, 84–86, 88.) Verkossa julkaistu fanifiktio tarjoaakin mahdollisuuden tarkastella sitä, miten ymmärrämme identiteetin, digitaalitekniikan ja kirjoittamisen (Kelley 2016, 49).

Toisinaan fanifiktioissa henkilöhahmojen ongelmat ovat realistisempia kuin alkuperäisen teoksen hahmojen ongelmat, ja niiden kautta sekä fanifiktioarinoiden kirjoittajat että lukijat voivat tarkastella todellisen maailman ongelmia turvallisessa ympäristössä kirjoittamisen ja lukemisen kautta. Fanifiktio tarjoaa mahdollisuuden paeta ja toipua, ja fanifiktio voikin olla tapa kommunikoida omista vaikeista asioista muille. (Mathew & Adams, 2008.) Nimimerkki xoxcassie382xox kirjoittaa tarinassaan *Broken and Alone*

(2013) yksinäisestä Clarysta, jolla on väkivaltainen isä, nimimerkin PrideandPadawans tarinassa *Poison In My Veins* (2014) Clary sairastuu syöpään ja nimimerkin SarcasticChoices tarinassa *Something to Live For* (2013) huostaanotettu Clary löytää vihdoinkin ystäviä uuden sijaisperheensä muista jäsenistä. Kaikki tarinat toistavat selkeitä elementtejä Varjomaailmasta, mutta samalla kirjoittajat saavat niiden tapahtumat vastaamaan paremmin omaa maailmankuvaansa. Kristina Bussen (2017, 56–57) mukaan fanifiktio onkin yleensä kirjoitettu tiettyyn tarkoitukseen. Kun tarkastelemme ja ymmärrämme fanifiktion nimenomaan fanikontekstissa ja sen performatiivisen luonteen näkökulmasta, voimme arvostaa fanifiktiota sekä kirjallisena teoksena että kulttuurisena tuotteena.

5.1 Cassandra Clare – fanikirjoittajasta kirjailijaksi

Kuten olen jo aikaisemmin tutkielmassani todennut, Cassandra Claren omat taustat kirjoittajana ovat fanifiktiossa. Ennen *The Mortal Instruments* -kirjoja ja kuuluisuutta Clarea (siihen aikaan nimimerkiltään Cassandra Claire) oli tunnettu kirjoittamastaan *Harry Potter* -fanifiktiosta. Lähes miljoonan sanan mittainen *Draco*-trilogia³⁵ (*The Draco Trilogy*) nosti J.K. Rowlingin kirjoissa Harry Potterin vastustajana ja kiusaajana tunnetun Draco Malfoyn sankariksi Potterin rinnalle. *Draco-trilogiasta* tuli megahitti Potterfanien keskuudessa ja Clarea onkin pidetty yhtenä *Harry Potter* -fandomin ensimmäisistä suurista nimistä. Hän on ollut merkittävässä roolissa muun muassa määrittelemässä Draco Malfoyn roolia fandomissa. Suurimman osan fanifiktiostaan hän kirjoitti aikana, jolloin *Potter*-fanisuus alkoi kerätä laajaa suosiota ja Claren *Draco*-trilogia onkin toiminut monelle uudelle fanikirjoittajalle eräänlaisena porttina *Potter*-fanifiktioon pariin. (Jamison 2013.)

Vuonna 2006, hieman ennen kuin *The Mortal Instruments* -sarjan ensimmäinen osa julkaistiin, nimimerkki emmagrant01 haastatteli Cassandra Clarea (tuolloin vielä Claire) *Fanlore*-sivustolle, joka on fanikulttuurin oma wiki-sivusto³⁶. Clarea kertoi päätyneensä fanifiktioon pariin vahingossa, ystävänsä innoittamana. *Draco*-trilogia oli hänen ensimmäinen fanifiktiohistoriansa, eikä hän omien sanojensa mukaan ollut ennen sitä aktiivinen

³⁵ Vaikka Cassandra Clare poisti fanifiktionsa verkosta ennen ensimmäisen *The Mortal Instruments* -kirjan julkaisua *Draco-trilogian* kaikki kolme osaa löytyvät edelleen pdf-versioina GoodReads-verkkopalvelun kautta. https://www.goodreads.com/author/show/8582551.Cassandra_Claire. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

³⁶ Haastattelun voi lukea kokonaisuudessaan *Fanlore*-sivustolta. https://fanlore.org/wiki/Slashcast_Insider_Interview_with_Cassie_Claire (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

missään faniyhteisössä. Haastattelussa Clare toteaa myös olevansa avoin menneisyydestään fanikirjoittajana ja kertoo fanifiktion opettaneen hänelle paljon kirjoittamisesta. Hän myös sanoo fanifiktion myötä muistaneensa, miten paljon nauttii kirjoittamisesta. Vaikka Clare joutuikin omien sanojensa mukaan kouluttamaan itseään uudestaan aloitettuaan alkuperäistuotantonsa kirjoittamisen, saa haastattelusta sen kuvan, että fanikirjoittamisella on ollut suuri merkitys Varjomailman syntymisessä.

Media- ja fanitutkija Suzanne Scott (esim. 2013a; 2013b) kutsuu visionäärisen auteurin ja uskollisen fanin yhdistelmää nimellä *fanboy auteur (auteur-fani³⁷)*, jonka voisi suomeksi mieltää eräänlaiseksi kehittäjä- tai tekijä-faniksi. Auteur-fanin roolina voi pitää perinteisten rajojen rikkomista tuottajan ja kuluttajan välillä. Auteur-fanien identiteetti rakentuu paratekstien kautta. Parateksteiksi voidaan mieltää varsinaisten tekstien ympärillä esiintyvät tekstit, kuten audiovisuaalisten tuotteiden kommenttiraidat, haastattelut ja arvostelut, joiden tarkoituksena on esitellä tarinaa tai tarinamaailmaa. Parateksti täyttää tarinan, yleisön ja teollisuuden väliin jääviä aukkoja, luovii niiden reittejä mediatilojen risteyksissä ja neuvottelee ja määrittelee niiden välistä vuorovaikutusta (Gray 2010, 23). Teknologisen konvergenssin myötä digitaalisten fandomien jäsenten on mahdollista päästä yhtä aikaa käsiksi useisiin kulttuurisiin teksteihin ja niitä ympäröiviin parateksteihin (Sugihartati 2017, 6). Osallistavan kulttuurin aikakaudella ei enää riitä, että auteur-fani myisi itsensä vain auteurina ja fanina, vaan hänen täytyy myydä itsensä tietynlaisena auteurina ja tietynlaisena fanina. Auteur-fanin roolin voikin nähdä enemmän vakuuttavana fanina kuin transformatiivisena fanina. (Scott 2013a, 440–441.)

Viihdekulttuuri tarjoilee faneille makupaloja, kuten uutisia tulevista teoksista tai huhuja elokuvaversioiden näyttelijöistä, ikään kuin syötteinä kulutettavaksi tarkoitetuista tuotteista. Cassandra Clare on esimerkiksi julkaissut fanien laajalti käyttämässä sosiaalisessa mediassa Tumblrissa³⁸ materiaaleja ja jopa kansikuvan tulevasta romaanistaan ennen sen julkaisemista. (Sugihartati 2017, 11.) Cassandra Claren oma fanitausta tekee kirjaili-

³⁷ Auteur-termillä viitataan elokuvantekijään, jonka yksilöllinen tyyli leikkaa läpi koko teoksen ja antaa sen kokonaisuudelle omaleimaisen olemuksensa. Auteurille on vaikea löytää suoraa suomenkielistä vastinetta (visionääri tosin voisi olla lähellä sitä) ja Scottin käyttämä fanboy-termi on varsin sukupuolitunut ilmaus, joten olen halunnut kääntää termin hieman vapaammin. Kehittäjä viittaa käänöksessään englanninkielen verbiin generate (tuottaa, luoda, kehittää) ja tekijä sanaan author (kirjailija, tekijä, luoja). Molemmissa termeissä toistuu fanboy auteurin rooli jonkin uuden luoja (vrt. esim. televisiosarjan idean, aiheen ja asetelman keksineestä henkilöstä käytetty termi creator). Luoja-fani tai faniluoja eivät kuitenkaan ole hyviä termejä uskonnollisen vivahteensa vuoksi, vaikka fanboy auteureita joskus voitaneenkin fandomien sisällä pitää eräänlaisina jumalhahmoina, joten paremman käänöksen puutteessa, käytän tutkielmassani termiä fanboy auteurista sukupuolineutraalimpaa ja paremmin suomenkieleen taipuvaa termiä auteur-fani.

³⁸ <http://cassandraclare.tumblr.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

jasta taitavan markkinoijan faniyhteisössä. Hän osaa käyttää oikeanlaista kieltä (kuten TMI-fandomista ja fanifiktiosta tuttuja termejä) ja jakaa oikeanlaista materiaalia (kuten fanitaidetta ja pidennettyjä tai poistettuja kohtauksia romaaneistaan) pitääkseen yllä fanien kiinnostusta. Hän on myös vuorovaikutuksessa faniensa kanssa ja vastailee näiden kysymyksiin Tumblrissa. Vaikka Clarea ei ehkä aivan puhtaasti voi nimetäkään auteur-faniksi, hänen julkisuuskuvassaan on samanlaisia piirteitä. Hän toimii ”tuoteperheen” kasvoina ja nimenä sekä linkkinä ja auktoriteettina tekstin ja yleisön välillä. Hän on häivyttänyt transformatiivista rooliaan muokkaamalla fanifiktioissa käyttämäänsä nimimerkkiä kirjailijanimekseen poistamalla siitä yhden kirjaimen, ja hän poisti myös fanifiktionsa verkosta ennen esikoisromaaninsa julkaisemista³⁹. Se, ettei Clare kuitenkaan koskaan ole kieltänyt kirjoittaneensa fanifiktiota, tuo hänet lähemmäs fanejaan.

Auteur-fanit ovat fanien silmissä helposti lähestyttäviä esikuvia, koska heidän ammatillisen asemansa voi nähdä nousseen heidän faniudesta. Auteur-fanin ominaisuuksiin kuuluukin se, että hän osaa puhua samaa kieltä faniensa kanssa ja ottaa roolin fanien näkökulmasta ”yhtenä meistä”. (Scott 2013b, 44.) Clare esimerkiksi tuo kirjoihinsa monia fanifiktioille tyypillisiä elementtejä (joita tarkastelen lähemmin luvuissa 5.5 ja 5.6). Auteur-fanin nostamista tarinamaailman keulakuvaksi voidaan pitää markkinointistrategiana, jolla saadaan fanit sijoittamaan tuotteeseen. Kun fanit luottavat tuotteen tai tarinamaailman keulakuvaan, heitä on helpompi ohjailta tulkinnoissaan ja huolehtia samalla siitä, että tulkinnat pysyvät (oikeuden omistajan kannalta) toivotunlaisina. (Scott 2013b, 44.) Silloin esimerkiksi poikkeavien lukutapojen voidaan todeta johtuvan siitä, ettei lukija ole ymmärtänyt, mitä tekijä on yrittänyt tekstissään sanoa (Jenkins 1992, 25).

Cassandra Clare ei ole ainoa kirjailija, jonka julkisuuskuvaan tausta fanikirjoittajana on noussut näkyväksi elementiksi. Fanikirjoittajan ”leima” kulkee vahvasti mukana muun muassa *Fifty Shades* -kirjasarjan kirjoittaneen E.L. Jamesin julkisuuskuvassa, sillä James muutti *Twilight*-fanifiktionsa *Masters of the Universe* lähes suoraan henkilöhahmojensa nimiä vaihtamalla New York Timesin bestselleriksi. *Dear Author* -blogin perustaja ja immateriaalioikeuksiin erikoistunut lakimies Jane Little (2012) on todennut teoksia vertaillaan niiden vastaavan toisiaan 89 prosentin tarkkuudella. Pienkustantamo nimeltä Big Bang Press⁴⁰ taas julkaisi Kickstarter-joukkorahoituksen avulla kolme romaania kolmelta tunnetulta fanikirjoittajalta ja jopa lisäsi heidän kirjailijasivuilleen

³⁹ Ks. esim. https://fanlore.org/wiki/Cassandra_Claire. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

⁴⁰ <https://bigbangpress.tumblr.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

linkin heidän AO3-fanifiktioarkistoihinsa. Alleviivaamalla kirjailijan aikaisempaa roolia fanifiktio kirjoittajana, toivotaan hänen fanifiktioyleisönsä seuraavan kirjailijaa ja lisäävän myyntiä. Ainakaan Big Bang Pressin tapauksessa tämän ei voi nähdä toimineen, sillä kustantamo on jo sulkenut ovensa. Suositusta fanikirjoittajasta ei siis automaattisesti voi tulla suosittua kirjailijaa. Clarenkin suosion takana lienee fanikirjoittajana luodun nimen sijasta hänen kykynsä puhutella fanejaan tekstiensä sisältöjen kautta.

5.2 Varjomaailma ja transmedia

Vaikka auteur-fanit eivät ole transmedian luoma ilmiö, heillä on merkittävä rooli osana transmediakerronnalle rakentuvaa tarinamaailmaa. Blogit, haastattelut ja erilaiset tekijästä kertovat sisällöt eivät muodostu osaksi varsinaista tarinaa, mutta luovat narratiiveja ja vahvistavat tekijän roolia henkilönä, joka navigoi ja tulkkaa alkuperäistekstiä. Vaikka auteur-fanin kontrolli teksteihin saattaa olla symbolinen, se antaa silti vahvan kuvan auktoriteetista. Transmedian näkökulmasta aivan yhtä suuri merkitys onkin sillä, kuka saa puhua, kuin sillä, mitä sanotaan. Kun alkuperäiset mediatekstit voidaan liittää tiettyyn henkilöön, se kasvattaa fanien emotionaalista kiinnostusta niitä kohtaan. (Scott 2013b, 44.) Fanifiktiosivustoilla fanikirjoittajat viittaavatkin Cassandra Claren usein lempinimellä Cassie ja puhuvat hänestä kuin ystävästä. Fanifiktio tekstien selitteissä näkee usein myös ylistäviä kehuja kirjailijaa kohtaan.

Cassandra Claren kirjasarjoja ei kuitenkaan itsessään voida pitää transmediaalisena kerrontana. Vaikka ne ovat intertekstuaalisia suhteessa toisiinsa ja rakentavat tarinamaailmaa, jossa useat tarinalinjat risteilevät toistensa kanssa, ne toimivat kaikki samalla alustalla (kirjoina), eivätkä siksi täytä transmedian määritelmää monialustaisuuden suhteen. Viralliset *Shadowhunters*-nettisivut videotrailereineen ja uutisapplikaatioineen eivät myöskään tee Varjomaailmasta transmediaalista. Verkkosivusto muodostaa ydintuotteen (kirjojen) ympärille lisämateriaalia, joka tuo kyllä uusia ulottuvuuksia kokonaisuuteen, mutta ei varsinaisesti lisää mitään tarinaan (ks. Bernardo 2011, 3–5). *City of Bones* -kirjasta (2007) tehty elokuva *The Mortal Instruments: City of Bones* (Harald Zwart 2013) ja Freeform-kanavan televisiosarja *Shadowhunters: The Mortal Instruments* (Ed Decter 2016) taas ovat alkuperäistekstin adaptaatioita eli mukaelmia alkuperäistekstistä, eivätkä suoraan toteuta uusia tarinoita kokonaisuuteen.

Adaptaation roolia transmediassa ovat pohtineet esimerkiksi Henry Jenkins (2006) ja Andrea Phillips (2012), joiden mukaan transmediaa ei pitäisi sotkea samaa tarinaa uudestaan tuottavaan adaptaatioon. Myöhemmin Jenkins (2011) on pohtinut adaptaation ja laajennuksen (*expansion*) välistä eroa. Adaptaatio ottaa tarinan yhdeltä alustalta ja kertoo sen uudestaan toisella. Laajennus taas pyrkii lisäämään tarinaan uusia elementtejä siirron yhteydessä. Transmediakäytännöistä tohtoriksi väitellyt käsikirjoittaja, ohjaaja ja suunnittelija Christy Dena (2009) on kyseenalaistanut tällaisen eron tekemisen. Hänen mukaansa adaptaatiot voivat olla kirjallisen lisäksi myös transformatiivisia. Tarinan siirtäminen uudelle alustalle vaatii aina tulkintaa, joten kaikki adaptaatiot muuttavat myös alkuperäistekstin merkityksiä. *City of Bones* -elokuva toimii perinteisenä adaptaationa. Se on melko uskollinen alkuperäiselle tarinalle, eikä vie kerrontaa uusiin suuntiin. *Shadowhunter*-televisiosarjan taas voi nähdä enemmänkin laajenuksena. Vaikka senkin pääjuoni noudattaa TMI-kirjasarjan juonta, sarja tuo myös uusia näkökulmia sekä rinnakkaisia ja muokattuja tarinalinjoja kokonaisuuteen. Elokuvasta ja televisiosarjasta puuttuu kuitenkin molemmista eräs olennainen transmedian piirre. Kumpikaan niistä ei jatka kirjasarjan tarinaa eteenpäin. Televisiosarjalla on kuitenkin tulevaisuudessa mahdollisuus muuttua orgaaniseksi osaksi Varjomaailman transmediakerrontaa, mikäli se jatkuu niin pitkään, että kirjojen tarina on saatettu ruudulla päätökseen. Sen jälkeen sarja voi lähteä omille teilleen ja laajentaa tarinaa jopa yllättäviin suuntiin.

Transmedian nähdään usein syntyvän tuotannollisista lähtökohdista, mutta voisiko orgaanisen transmedian käsite pitää sisällään myös fanien synnyttämän transmedian mahdollisuuden? Toisin sanoen, voisiko fanifiktio osaltaan muuttaa yksittäisen viihdetuotteen, kuten elokuvan, transmediaksi? Cassandra Clare on ottanut askeleen lähemmäs transmediaalisia rakenteita julkaisemalla virallisilla verkkosivuillaan⁴¹ kahdeksantoista lyhyttarinaa Varjomaailmasta. Ekstratarinoihin Clare on tuonut fanifiktiossa yleisesti käytettyjä tekniikoita. Tarinoiden tarkoituksena on täyttää kirjojen jättämiä aukkoja, vastata julkaistun tekstin herättämiin kysymyksiin ja antaa tarinoihin uusia näkökulmia. Fanifiktion tapaan ne sisältävät myös merkintöjä, jotka auttavat lukijaa asemoimaan tekstin osaksi tarinamaailman kokonaisuutta. Samalla se on keino, jonka avulla kirjailija voi osallistua vuorovaikutteiseen keskusteluun faniensa kanssa. *The Mortal Instruments* -kirjasarjan kolmannessa kirjassa *City of Glass* (2009) Jace kirjoittaa Clarylle kirjeen, jonka sisältö ei paljasteta lukijalle. Kirjeen sisältö kiinnosti faneja ja siitä kirjoitettiin omia kuvitteellisia versioita. Fanien toiveesta Clare julkaisi kirjeen kirjasarjan neljännen

⁴¹ <https://www.cassandraclare.com/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018)

osan *City of Fallen Angels* (2011) lopussa ja kuukausi kirjan ilmestymisen jälkeen verkkosivuillaan, mikä tukki hänen palvelimensa tunneiksi.⁴²

Mielenkiintoista on myös se, miksi Clare kirjoittaa ekstratarinansa fanifiktio muotoon. Onko kyseessä viite Claren omaan menneisyyteen fanikirjoittana vai tarkoitus jäljitellä faneille tuttua tyyliä, jotta näiden olisi helpompi omaksua tarinat? Vai voiko kyseessä olla jopa suora kutsu osallistua Varjomaailmaan fanifiktio k kautta? Tiedetäänhän Claren myös rohkaisseensa fanejaan kirjoittamaan fanifiktiota hänen teoksistaan (esim. Jamison 2013, 238–239). Oli syy mikä tahansa, nämä muun mediasisällön lomassa vähäeleisesti esitetyt tarinat tekevät Varjomaailmasta tutkielmani kannalta entistä kiinnostavamman. Jos Claren omat tarinat tässä muodossa ovat luomassa kerronnalle transmediaalisempia puitteita, mikseivät sitten ne kaikki kymmenentuhannet fanifiktio, joita Shadowhunters-tarinamaailman ympärille on kirjoitettu, olisi orgaaninen osa kokonaisuutta?

5.3 Fanifiktio ja intertekstuaalinen vuorovaikutus

Big Brother -televisiosarjan yleisöjä tutkineet Estella Tincknell ja Parvati Raghuram (2004, 253–254) toteavat, että aikaisemmin yleisön aktiivinenkin suhde tekstiin on nähty tekstin ulkopuolisena, eikä sillä ole ollut roolia suhteessa tekstiin tai sen tuottamiseen. Big Brotherin kaltaiset, yleisöä osallistavat ohjelmat kuitenkin kutsuvat yleisön osaksi tekstiä ja muuttavat siten yleisön, tekstin ja tuotannon suhteita. Mikko Hautakangas (2008, 166) käyttää aktivoituneen yleisön käsitettä, jolla hän pyrkii kiinnittämään huomion erityisesti sellaisiin yleisön ja median suhteisiin, joihin molemmat osapuolet vaikuttavat. Aktivoitu yleisö on aktiivinen toimija suhteessa tekstiin ja sen merkitysten muodostumiseen. Samalla aktivoituneen yleisön käsite sisältää myös tekstin toimijuuden ulottuvuuden eli aktiivisen pyrkimyksen kutsua yleisöä osaksi tekstiä. Vaikka YA-kirjallisuus ja sen adaptaatiot eivät olekaan Big Brotherin tapaan suoraan yleisöä aktivoivia mediatekstejä, voidaan yleisön todeta aktivoituneen niiden suhteen. Fanifiktio ja fanitaiteen tekeminen on aktiivista toimintaa suhteessa tekstiin ja sitä tapahtuu laajasti, vaikka suoraa kutsua ei tuottajan puolelta olisikaan esitetty.

Aktivoituneen yleisön käsitteessä keskeistä ei ole se, kenellä on todellinen valta tekstin suhteen, vaan se, kenellä sen sanotaan olevan, ja miksi ja millaisin valtuutuksin se on

⁴² Ks. esim. TMI Source -sivuston uutinen. <https://tmisource.com/2011/07/05/jace-letter-now-available-to-view-online/>. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

annettu. Osallistumismahdollisuuksia, joita tuotanto tarjoaa yleisölle, voidaankin kritisoida siitä, että yleisölle annettu valta on itse asiassa vain näennäistä ja sen perimmäinen tarkoitus on kouruttaa yleisö alkuperäistekstiin. Viime kädessä tuotannolla on kuitenkin valta rajoittaa yleisön toimijuuden tilaa. (Hautakangas 2008, 166, 173.) Fanifiktio kirjoittaminen on aktiivista toimintaa, joka sitouttaa fanin voimakkaasti alkuperäistekstiin ja voimistaa osaltaan myös kuluttajasuhdetta. Sen tilaa on kuitenkin pystytty rajoittamaan esimerkiksi kirjailijoiden julkisilla lausunnoilla, toiveilla, uhkavilla kirjeillä, julkisella paheksunnalla ja jopa oikeusjutuilla. Yleisön aktivoitumista voidaan ohjailta myös tekstin sisältä rakentamalla raameja osallistumiselle. Rikossarjoissa katsojalle voidaan antaa vihjeitä, joiden avulla katsoja voi osallistua ratkaisemalla mysteerin jo ennen sarjan hahmoja (Bernardo 2011, 59) ja parateksteissä esimerkiksi ohjelman verkkosivuilla voidaan kysyä yleisön mielipidettä.

Onko fanikirjoittajilla sitten olemassa todellista valtaa tekstin suhteen? Ainakin heillä on valtaa fanifiktio suhteen. Fanifiktiossa mikään ei ole mahdotonta. Uusia tulkintoja voidaan rakentaa loputtomasti ja uusia näkökulmia voidaan tuottaa sekä vanhoille tarinoille että niiden tulkinnoille. Koska fanifiktio on yhteisöllistä, sen kirjoittajat ruokkivat toistensa uteliaisuutta ja motivaatiota olemalla vuorovaikutuksessa keskenään. Kristiina Busse (2017, 45–46) onkin epäillyt, että fanifiktioissa esiintyvien yllättävien kirjallisten valintojen takana saattaa olla intensiivisiä meta-keskusteluja, omituisia kirjoitushaasteita ja fandomin sisällä syntyneitä elementtejä. Jos oppii ymmärtämään fanien yhteisymmärryksestä syntyneitä sisäpiirin vitsejä tai intertekstuaalisia viitteitä, voi tarinoista löytää merkityksiä, jotka nousevat yli sen intertekstuaalisuuden, jonka fanifiktio luo alkuperäistekstin kanssa.

Norman Fairclough (1995, 135) kutsuu tekstin tuotannon ja kuluttamisen prosesseja diskurssikäytännöksi (*discourse practice*). Diskurssikäytäntö toimii eräänlaisena välittäjänä tekstin ja kulttuurin välillä. Se voi olla esimerkiksi mediagenre, jolla tekstiä tuotetaan ja vastaanotetaan tilannekohtaisissa, institutionaalisissa tai yhteiskunnallisissa viitekehyksissä. (Fairclough 1995, 28–29, 78–79.) Vastaavanlaisessa diskurssikäytännössä syntyy myös fanifiktio – sekä kulttuurisena tapana kuluttaa ja tulkita tekstiä että uuden tekstin tuottamisena muiden kulutettavaksi ja sitä kautta alkuperäisen tekstin diskurssien vahvistamiseksi. Tästä näkökulmasta fanifiktio toimii tavallaan diskurssikäytännön rajapinnoilla ja luo samalla uusia diskurssikäytäntöjä. Fanikirjoittajan halu saada tekstiensä avulla henkilökohtaista julkisuutta takaa, että kirjoittaja reagoi yleisön toiveisiin, mikä ehkäisee täysin omaperäisten versioiden toteuttamisen alkuperäistekstistä. Fanit kir-

joittavat tarinoita miellyttääkseen ja samalla vakuuttaakseen toisia faneja ja tarinat, jotka eivät saa toisten fanien kannatusta, eivät myöskään menesty. (Jenkins 2006, 54.)

Esimerkiksi vaihtoehtoiset todellisuudet (*Alternate universes*) ovat yleinen fanifiktio muoto. Ne vievät tarinamaailman uusiin ulottuvuuksiin, muuttavat merkittävästi tarinan kulkua tai käyttävät toisinaan vain yksittäistä tunnistettavaa elementtiä tarinasta. Vaihtoehtoiset todellisuudet toimivat fanifiktiossa silloin, kun faniyhteisö on yhteisymmärryksessä oikeuttanut niiden olemassa olon. (Jenkins 2006, 57.) Esimerkiksi *The Mortal Instruments* -fanifiktiossa hyvin yleisesti käytetty vaihtoehtoinen todellisuus sijoittaa hahmot koulumaailmaan. Alkuperäistekstissä varjometsästäjät eivät käy koulua, vaan opiskelevat varjometsästäjien taitoja ja yleissivistystä instituuteissa eli tavallaan kotiopetuksessa. Tavattuaan varjometsästäjät ja kadotettuaan äitinsä Clarykaan ei enää pala koulun. Oikeastaan Claryn yhteyttä koulumaailmaan ei tarkastella kirjassa mitenkään, eikä kukaan tunnu häntä sinne enää kaipaavan. Koulumaailmaan viitataan lähinnä Claryn parhaan ystävän Simonin kautta, joka joutuu jättämään koulun kesken muututtuaan vampyyriksi. Simonin kohdalla haave palata koulun osoittaa haavetta palata normaaliin. Ja juuri normaalista lienee kyse myös koulumaailmaan sijoittuvissa Varjomaaailman vaihtoehtoisissa fanifiktiododellisuuksissa. Koska tarinamaailman päähenkilöt ovat teini-ikäisiä, fanikirjoittajien omassa kulttuurisessa kontekstissa heidän tulisi käydä koulua. Se on myös monille sarjan faneille tuttu maailma, johon oman fanifiktio tarinat on helppo sijoittaa.

Toisaalta vaihtoehtoiset todellisuudet tarjoavat fanikirjoittajille myös paljon suuremman tilan leikkiä tekstillä ja muodostaa tarinoita, jotka heijastavat moninaisempia visioita ihmisten keskinäisistä suhteista ja tulevaisuuden maailmoista. He voivat myös päällekirjoittaa niitä alkuperäistekstin osia, jotka häiritsevät fanien kiinnostusta. Siinä, missä fanikirjoittajat usein tuntevat tarvetta kirjoittaa tekstiä uusiksi, jotta se pysyisi elävänä myös uudessa kulttuurisessa konseptissa, pyrkivät vaihtoehtoisiin todellisuuksiin sijoittuvat tekstit ylläpitämään yhtäläisyyksiä alkuperäiseen materiaaliin. (Jenkins 2006, 57.) Vaikka mediakonvergenssi murentaakin eroa fanien ja ammattilaisten välillä, pitäisi fanifiktioa ymmärtää sarjana henkilökohtaisia sitoutumisia tekstiin. Jos fanifiktio erotetaan sen omasta kontekstista, se menettää tärkeän osan tulkintoja ja merkityksiä, jotka syntyvät fanifiktio intertekstuaalisesta yhteydestä lähdetekstiin, kulttuurisiin ja kirjallisiin viitekehyksiin sekä ennen kaikkia muihin tulkitseviin teksteihin. (Busse 2017, 46.)

Myös kriittiset ulottuvuudet kuuluvat fanikäytäntöihin. Pelkän ihailun sijaan fanit tarkastelevat alkuperäisteoksen heikkouksia ja pyrkivät jopa vaikuttamaan niihin. (Jenkins 1992, 86–119.) Fanifiktiokin voi siis pyrkiä vaikuttamaan alkuperäisen tekstin sisältöihin. Se voi teemoillaan osoittaa fanien toiveita tai näkemyksiä ja esimerkiksi korjata tarinassa kokemiaan virheitä. FFN-sivustolta löytyy esimerkiksi kokonainen osio *The Mortal Instruments* -fanifiktioille, josta varjometsästäjyys on jätetty kokonaan pois. Se osoittaa, että fanit voivat ihailla alkuperäistekstistä vain jotakin tiettyä osaa, kuten henkilöhahmoja, ja suhtautua samaan aikaan kriittisesti tarinamaailman muihin elementteihin. Muutos, joka syntyy sitoutumisesta siihen, mitä tarinassa on jo olemassa, osoittaa myös, ettei alkuperäisellä tekijällä välttämättä ole niin paljon kontrollia tekstiinsä kuin on oletettu, eikä tekstiä ole vastaanotettu kuten tekijä olisi halunnut. Fanifiktio saattaa myös todistaa, että viitteet transformatiiviseen tulkintaan ovat olleet koko ajan olemassa alkuperäisessä tekstissä ja fanikirjoittajan on vain tarvinnut etsiä ne sieltä omaan käyttöönsä (vrt. lukeminen aarteenetsintänä). Merkitykset syntyvätkin aina neuvottelussa tekstin, tekijän ja yleisön välillä. (Tushnet 2017, 87.)

5.4 Intertekstuaalisuuden ja plagioinnin rajapinnoilla

Mediatutkija Jim Collins (1989, 44) jakaa intertekstuaalisuuden kahteen määritelmään. Ensinnäkin termiä käytetään kuvaamaan vapaasti virtaavaa, yksilöiden välistä tietoa ja toisekseen sitä on käytetty tarkastelemaan toisten tekstien selkeää läsnäoloa käsitellyssä tekstissä lainausten ja viitteiden muodossa. Fanifiktio ja Varjomaaailman näkökulmasta vapaasti leijuva yksilöiden välinen tieto voisi sisältää eräänlaisen idean varjomaailmasta, joka elää niissä kulttuurisidonnaisesti tulkituissa vihjeissä, joita Clare paljastaa luomastaan tarinamaailmasta ja sen lainalaisuuksista. Ne ovat piirteitä, jotka fanit tunnustavat virheellisiksi esimerkiksi adaptaatioissa, jotka eivät toista alkuperäisen tarinan kaanonin. Toinen osa Collinsin määritelmästä on fanifiktio suhteen vieläkin ilmeisempi. Fanifiktiossa käytetään paljon viitteitä ja lainauksia sekä tiettyjä merkitsemistapoja, joiden avulla voidaan osoittaa kunnioitusta alkuperäiselle tekstile, kertoa inspiraation lähteestä ja ohjata alkuperäisen tekstin tekijyys henkilölle, jolle se kuuluu. Koska fanifiktio voittoatavoittelematon rooli on ollut fanikirjoittajien peruste sille, että alkuperäistekstien oikeuksien omistajat sietävät heidän toimintaansa, ovat fanit tarkkoja siitä, että viittauksia ja lainauksia käytetään oikein. (Jamison 2013, 234.)

Cassandra Clarea (tuolloin vielä Claire) syytettiin ensimmäisen kerran plagioinnista jo vuonna 2001. Eräs *Harry Potter* -fandomin jäsen huomasi Claren *Draco*-trilogian sisältävänä pätkiä kirjailija Pamela Deanin romaanista, eikä tätä lainausta ollut hänen mielestään merkitty asianmukaisesti. Clare käytti fanifiktiossaan paljon viittauksia ja lainauksia mytologioista ja muista teksteistä, mutta teki sen hyvin avoimesti ja kommentoiden. Toisinaan hän pelasi lukijoidensa kanssa peliä, jossa kertoi käyttäneensä lainauksia tietyistä alkuperäisteksteistä ja antoi näiden sitten etsiä ne tekstistään. Kun Clarea syytettiin Deanin romaanin plagioinnista, hän selitti asian muistiinpanojensa sekoittumisella ja korjasi puutteelliset viitemerkintänsä. Syytöksen myötä FFN päätyi kuitenkin poistamaan tekstin arkistostaan ja hääti samalla yhden suosituimmista kirjoittajistaan sivustoltaan. Clare löysi kuitenkin uuden kodin tekstilleen *Harry Potter* -fanifiktioon keskittyneestä *FictionAlley*-arkistosta. (Jamison 2013, 233–234, 236, 237.)

Vuonna 2016, kun Clare oli jo aikaa sitten aloittanut uransa kirjailijana ja rakentanut Varjomaailmaa, haastoi kirjailija Sherrilyn Kenyon Claren oikeuteen *Dark-Hunter*-kirjasarjansa laittomasta kopioimisesta. Verkossa argumentteja esitettiin puolesta ja vastaan. Claren asianaja John Cahill on kuitenkin todennut muun muassa brittiläiselle, kirjallisuutta käsittelevälle *The Bookseller* -verkkolehdele (2016), että elementit, joiden plagioinnista Clarea syytetään, ovat asioita, jotka ovat esiintyneet tarinankerronnan perinteissä läpi historian. Clare onkin käyttänyt romaaneissaan paljon mytologisia elementtejä ja suoria sitaatteja kirjallisuuden klassikoista. Intertekstuaalisuus, johon lukijat tottuivat jo Claren fanifiktioiteksteissä, on edelleen läsnä hänen alkuperäisteksteissään.

Varsinaista plagiointisyytettä kiinnostavampi on väite, jonka mukaan Clare olisi käyttänyt fanifiktiossaan käyttämänsä Draco Malfoyn hahmoa TMI-kirjoissa esiintyvän Jacen esikuvana (ks. esim. Guruswamy 2016). Toisin sanoen Clare olisi luonut ensin J.K. Rowlingin teosten pohjalta faanonian ja muuttanut sitten faanoninsa alkuperäistekstiensä kaanoniksi. Kaanonin ja faanonin siirtymiä on nähty viihdeteollisuudessa ennenkin. Esimerkiksi *Doctor Who* -televisiosarjaa tutkinut Christopher Marlow (2009, 47) on todennut, että yksittäinen televisiosarja voi jo itsessään adaptoida omaa, ei-kaanonista materiaaliaan. *Doctor Whon* uusi tuleminen sarjan pitkän tauon jälkeen vuonna 2005 voi hyvinkin olla alkuperäisen sarjan lisäksi myös kaiken muun sarjan ympärille, sen ollessa lopetettuna vuosina 1989–2003, syntyneen materiaalin adaptaatio. Koska nämä materiaalit (kuten fanifikto) olivat jo adaptaatioita alkuperäisestä sarjasta, uudesta sarjasta syntyi kaksinkertainen adaptaatioprosessi, jossa alkuperäinen kaanoninen materiaali kietoutui ensin materiaaliin, joka ei ollut kaanonissa, ja sen jälkeen vielä uuteen

televisiosarjaan ja uuteen kaanoniin. Sarjassa on jopa viitattu suoraan siitä kirjoitettuun fanifiktioon. (Marlow 2009, 49, 52–53.)

Populaarikulttuurissa erilaisia kunnianosoituksia aikaisemmille teksteille löytyy laajalti ja nykyaiksen populaarikulttuurin voikin määritellä erilaisiksi miksatuiksi kokonaisuuk- siksi, joissa viitteen ovat hyvin yleisiä (Jamison 2013, 238). Spekulatiivisen YA- kategorian tunnetuimman auteur-fanin Josh Whedonin luoma *Buffy, Vampyyrintappaja* -televisiosarja (1997–2003) on erinomainen esimerkki modernin populaarikulttuurin intertekstuaalisuudesta. *Buffy* esimerkiksi kutsui liittolaisiaan Scooby Gangiksi ja viit- tasi samalla *Scooby-Doo* -tarinamaailmassa esiintyneeseen nuorten muodostamaan haamunmetsästäjäjengiin – hyvin samanlaiseen kuin *Buffyn* oma vampyyreitä ja demon- eita jahtaava ystäväpiiri. Perinteisille vampyyrielokuville *Buffy, vampyyrintappaja* osoitti kunnioitusta, ja toisaalta tietynlaista kritiikkiä niiden vanhanaikaisuudelle, esitte- lemällä aristokraattisen ja keikaroivan Draculan, joka oli kyllä uskollinen alkuperäisille Dracula-tulkinnolle, mutta hieman koominen kontekstinsa ulkopuolella nykymaailmas- sa.

Jos *Buffy, Vampyyrintappajaa* voidaan pitää yhtenä intertekstuaalisen YA-kategorian ensimmäisistä merkittävistä teoksista, löytyy eräs ryhmän uusimmista tulokkaista Net- flix-suoratoistopalvelun alkuperäissarjasta *Riverdale* (Roberto Aguirre-Sacasa 2017). Vuodesta 2017 esitetty teinidraama on siirtänyt 1940-luvulla alkunsa saaneen *Archie*- sarjakuvan hahmot nykyajan maailmaan, joka värikkäiden sarjakuvaruutujen sijasta lainaa visuaalista tunnelmaansa *Twin Peaksin* kaltaisista maailmoista. *Riverdalen* suo- rien populaarikulttuuristen viittausten rinnalta löytyy myös mielenkiintoisia metatekste- jä, kuten *Rivendalen* teinien vanhempia näyttelevät entiset teinisarjojen ja -elokuvien tähdet Molly Ringwaldista (mm. *Pretty in Pink*) Luke Perryyn (*Beverly Hills 90210*) ja Skeet Ulrichiin (mm. *Scream*). Jos intertekstuaalisuus on läsnä kaupallisessa populaari- kulttuurissa ja tavallaan fanifiktion elinehto, miksi Clarea kohtaan nousseet plagiointi- syytökset fandomin sisällä ovat olleet niin voimakkaita? Anne Jamisonin (2016, 236) mukaan Claren tapauksessa kyse on ollut myös siitä, että monet olivat jo ennen plagi- ointisyytöksiä tuohtuneita esimerkiksi Claren tapaan ”parittaa” tarinamaailman henkilö- hahmoja. Clare (tai tarkemmin Claire) oli iso nimi fandomin sisällä ja siksi vaikutusval- tainen sen suhteen, mihin suuntaan *Harry Potter* -fanifiktio kehittyi. Monet kokivat jää- neensä ulkopuolisiksi.

5.5 Clary/Jace/Alec/Magnus – romanttiset ja eroottiset suhteet Varjo- maailmassa

Fanifiktossa parisuhteilla ja seksillä on suuri merkitys. Vaikka termi *shipping*, eli kahden hahmon yhteen liittäminen romanttisessa tai seksuaalisessa merkityksessä, otettiin laajemmin käyttöön fanifiktiossa vasta 1990-luvulla *X-Files*-televisiosarjan ja sen päähenkilöiden Mulderin ja Scullyn parisuhdetta käsittelevien fanitarinoiden myötä, on pareja muodostettu fanifiktiossa aina (Jamison 2013, 118). *Shipper*-fanifiktiossa keskiössä ovat kahden tai useamman henkilöahmon väliset parisuhteet, jotka voivat olla romanttisia tai platonisia, ja siirtyä myös yli tarinamaailmojen rajojen (Vogt 2017, 2). Katherine Ann Vogt (2017, 4) on tutkinut *Buffy, vampyyrintappaja* -televisiosarjasta kirjoitetun fanifiktion ihmissuhteita ja todennut, että *shipper*-fanifiktiossa parisuhteet otetaan yleensä vakavasti ja niissä arvostetaan tasa-arvoa ja vapautta. Silti ne näyttävät edelleen usein heteronormatiivisina, vaikka Buffy yrittääkin uhmata patriarkaalisia normeja.

Heteronormatiivisuutta on kuitenkin rikottu jo pitkään fanifiktion ehkä kaikista tunnetuimmassa muodossa eli *slash*-fiktiossa. *Slash* käsittelee samaa sukupuolta olevien henkilöahmojen (yleensä) kaanonin ulkopuolisia suhteita (Miranda 2017, 6). Vaikka *Star Trek* ei ollut ensimmäinen fandom, jonka sisällä kirjoitettiin homoeroottista fanifiktiota, sitä voidaan pitää *slash*-fiktion määrittelijänä. Fanifiktion nykyiset muodot ja termistön alkoivat muotoutua nimenomaan *Star Trek* -faniuden myötä ja televisiosarjan päähahmoista kapteeni Kirkista ja herra Spockista kirjoitettiin jo 1970-luvulla fantarinoita, joissa Kirkillä ja Spockilla oli romanttinen tai seksuaalinen suhde. Tarinoita alettiin merkitä hahmojen nimien etukirjaimilla ja niiden väliin sijoitetulla kauttaviivalla (K/S). Merkintätapaa alettiin toistaa kaikissa samaa sukupuolta olevien hahmojen romanttista ja seksuaalista suhdetta kuvaavissa fanitarinoissa ja lopulta lajityypin nimeksi vakiintui slash. (Penley 1991; Slutbäck 2011, 91.) Tosin nykyään kauttaviivaa käytetään merkitsemään fanifiktioitarinoissa myös heteropareja ja shippingiä yleisemmin. Kirkin ja Spockin suhteesta päätyivät kirjoittamaan etenkin fandomissa aktiiviset naiset, jotka halusivat tarkastella parisuhteen ja seksuaalisuuden mahdollisuuksia keskenään tasa-arvoisen parin näkökulmasta, sillä sellaista näkökulmaa ei ollut siihen aikaan tarjolla valtavirtamediassa (Jamison 2014, 86).

Vaikka kaikki *slash*-fiktio ei olekaan eroottista, on fanifiktio ja etenkin *slash* tullut tunnetuksi nimenoman eroottisista tarinoista. Kun kaupallisessa fiktiossa sisältö sidotaan

tiettyyn genreen ja potentiaalisesti varmaan lukijakuntaan, voi fanifiktio käyttää kaupallisia tekstejä vapaammin myös pornografisia elementtejä. (Busse 2017, 49.) Nuorten aikuisten kirjallisuutta kirjoittavat aikuiset, ja siksi se sekä rakentaa että sääntelee yleisöjään ja sitä, millaisiin aineistoihin nämä pääsevät käsiksi (Duggan 2017, 39). Nuorten aikuisten kirjallisuudessa alaikäisten hahmojen välinen seksi kuvataan usein näkökulmasta, joka tarkastelee sitä, mikä kaikki voi mennä seksissä pieleen (Jamison 2017, 153). Digitaalisen median ja internetin myötä nuoret ovat kuitenkin saaneet mahdollisuuden jakaa omia tekstejään aikuisten valvonnan ulkopuolella. Nuoret fanit voivat muokata alkuperäisiä tekstejä vastaamaan paremmin heidän toiveitaan ja kiertää samalla aikuisten kontrollia muokkaamalla sensuroituja tekstejä usein sukupuolen ja seksuaalisuuden näkökulmasta. (Duggan 2017, 39.)

Nykyään *slash*-fiktio voi nähdä paikkaavan nuorille ja nuorille aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa esiintyvää aukkoa, sillä kirjallisuudessa ei edelleenkään esiinny homoseksuaaleja teinejä, joiden ihmissuhteet olisivat yleisesti hyväksytyjä normaaleina (esim. Olin-Scheller & Wikström 2010). YA-genressä onkin tyypillistä, että homoseksuaalit päähenkilöt ilmaisevat seksuaalisuuttaan hyvin stereotyyppisin tavoin. Homoseksuaalien henkilöhahmojen seksuaalisia kohtaamisiakin on alettu kuvata kirjoissa vasta viime aikoina. (Duggan 2017, 39.) Claren Varjomaaailmassa yksi keskeisimmistä parisuhteista syntyy varjometsästäjä Alecin ja velho Magnuksen välille. Kahden miehen välisestä suhteesta rakentuu monella tavalla kompleksinen, sillä sen lisäksi, että varjometsästäjien kulttuuri ei pidä homoutta erityisen hyväksyttävänä, se ei myöskään hyväksy lajien välisiä suhteita. Magnus ja Alec ovat moniulotteisia hahmoja ja moniulotteinen on myös heidän parisuhteensa. Alec kasvaa tarinan edetessä ujosta sivuhahmosta vakaaksi ja varmaksi johtajaksi, joka ystäviensä tukemana onnistuu taistelemaan avoimesti varjometsästäjien normeja vastaan ja raivaa lopulta väylää myös Varjomaaailman muille homoseksuaaleille hahmoille ja pareille.

Magnuksen ja Alecin suhde toimii myös eräänlaisena valtasuhteiden pelikenttänä, sillä täysi-ikäistymisen kynnyksellä oleva Alec on vielä varsin kokematon vuosisatoja vanhan, voimakkaan ja kuolemattoman Magnuksen rinnalle. Toisaalta Alec varjometsästäjänä edustaa niin sanottua ylempää rotua tai eliittiä suhteessa alamaailman asukkaaksi luokiteltavaan Magnukseen. Ei olekaan ihme, että Magnuksen ja Alecin suhde on ruokkinut fanikirjoittajien mielikuvitusta laajalti. Pelkästään *Archive of Our Own* -arkistosta löytyy yli 12 000 tarinaa, jotka tarkastelevat Alecin ja Magnuksen suhdetta. Määrä on merkittävä myös silloin, kun sitä vertaa kirjasarjan heteronormatiivisen pääparin eli

Claryn ja Jacen suhteesta kirjoitettuun, selvästi vähempilukaiseen fanifiktioon. Vaikka *The Mortal Instruments* -kirjoissa Claren ja Jacen suhde on koko ajan pinnalla ja oikeastaan koko tarinan pääasiallisen tarkastelun kohde, ovat Clary ja Jace saaneet väistyä Aleckin ja Magnuksen tieltä fanifiktioon lisäksi myös *Shadowhunters*-televisiosarjassa, jossa Magnuksen ja Alecin suhde saa huomattavasti enemmän ruutuaikaa ja herättää huomattavasti enemmän kiinnostusta joutuessaan monimutkaisilla tavoilla koetukselle. Fanifiktioon suhde Aleciin ja Magnukseen on kiinnostava myös siinä mielessä, ettei se synny kaanonin ulkopuolelta, vaan vahvasti kaanonista – jopa siinä määrin, että Cassandra Clare on ominut Magnuksen ja Alecin fanifiktiossa käytetyn ”pariskuntanimen” *Malec* osaksi virallista kaanonia. Vuonna 2016 ilmestyneessä *Tales From the Shadowhunter Academy* -teoksessa Clare kirjoitti hahmonsäilytyksensä puhumaan ihailemistaan Alecista ja Magnuksesta nimenomaan yhteisnimellä *Malec*. Clare siis ikään kuin nosti fadomissa syntyneen faanonisen termin käyttöön kirjassaan ja otti sen osaksi virallista kaanonia.

Vaikka Claren omassa fanifiktiossa *slashilla* ei ollut keskeistä merkitystä, hän loi juuri sen verran romanttista ja eroottista väreilyä Harry Potterin ja Draco Malfoyn välille, että se onnistui lietsomaan kiistoja (Jamison 2013, 233). Myös Varjomaailmassa Alecin ja Magnuksen vahvasti kaanonisen parisuhteen rinnalle on syntynyt faanonisempia *slash*-parisuhteita, joista merkittävin lienee Alecin ja hänen parhaan ystävänsä Jacen välinen. *The Mortal Instruments* -kirjasarjassa, ennen Magnuksen tapaamista, Alec on rakastunut Jaceen. Juonilinja on ruokkinut fanikirjoittajia, jotka ovat liittäneet Alecin ja Jacen eli *Jalecin* yhteen fanitarinoissaan lukuisia kertoja. Vaikka Jace hyväksyy kirjasarjassa parhaan ystävänsä seksuaalisuuden ja solmii tämän kanssa erityisen *parabatai*-liiton (eräänlainen pyhä taistelu- tai veriveljeys), hahmojen välinen suhde ei koskaan syvene romanttiseksi tai eroottiseksi. Fanifiktiossa Alecin ja Jacen suhde nähdään usein kiellettyinä ja siksi salaisena. Syy suhteen salaamiseen ei kuitenkaan yleensä ole homoudessa, vaan nimenomaan *barapatai*-liitossa, joka kieltää osapuoltensa väliset romanttiset suhteet (myös silloin, kun *parabatait* ovat keskenään vastakkaista sukupuolta). Tämän elementin huomioiminen tuo myös Alecin ja Jacen suhteen lähemmän kaanonia. Muutenkin *Jalec-slashin* voi nähdä nimenomaan venyttävän kaanonia tarinamaailman lainalaisuuksia noudattaen enemmän kuin olevan sille käänteinen tulkintatapa. Vaikka Varjomaailman kaanonissa Jace on selvästi hetero, hänet on kuvattu luonteeltaan kokeilunhaluiseksi ja säännöistä piittaamattomaksi. Molemmat piirteet jättävät mahdollisuuksia monenlaisiin tulkintoihin siitä, mihin asti nämä luonteenpiirteet Jacen hahmoa kuljettavat. Myös *parabatai*-liiton solmineiden varjometsästäjien emotionaalisesti läheinen

suhde voi poikia erilaisia määritelmiä suhteen laadusta. Onkin mielenkiintoista nähdä uskaltaako *Shadowhunters*-televisiosarja kuunnella faneja ja tuoda Alecin ja Jacen lähemmäs toisiaan sarjan tulevilla tuotantokausilla. Ainakin televisiosarjan synkempi ja aikuisempi maailma vaikuttaa kirjasarjaa valmiimmalta erilaisiin romanttisiin kokeiluihin.

5.6 Fanifiktio Varjomaailmassa

Draco-trilogiassaan Cassandra Clare onnistui luomaan oman trooppinsa (*trope*) *Harry Potter* -fanifiktioon (Jamison 2017, 233). Fanifiktiossa troopilla tarkoitetaan erityistä juonilinjaa tai juonen rakentajaa (*plot device*), joka vakiintuu fanifiktiossa yleiseen käyttöön ja määrittelee tarinoita tiettyihin kategorioihin. Claren *Draco in Leather Pants* -trooppi käänsi tarinan ”pahiksen” intohimon kohteeksi ja synnytti kokonaan uudenlaisen tavan tarkastella Draco Malfoya fanifiktion näkökulmasta. Samalla hahmon olemus syveni ja monipuolistui huomattavasti siitä, miten Dracoa tarkasteltiin *Harry Potter* -kirjoissa tai -elokuvissa. Fanifiktion suosio perustuukin usein sen erityiseen kykyyn vastata niihin asioihin, joita alkuperäinen teksti ei kerro. Vastaanottaja täyttää tarinan aukkoja tavoilla, jotka eivät välttämättä ole vallitsevassa sosiaalisessa järjestelmässä oletettuja, normitettuja tai julkaisukynnyksen ylittäviä, ja siksi hän kykenee näkemään eron siinä, mitä näytetään tai kerrotaan tekstissä ja mitä tarinamaailmassa sen lisäksi voisi tapahtua. Alkuperäistekstin ja fanifiktion välille syntyy päällekkäisten ja vuorovaikutteisten tekstien prosessi, jossa merkitykset muodostetaan yhden tekstin sijaan monen lähteen yhdistelmästä. (Miranda 2017, 18–19, 45.) Kuluttajista on tullut aarteetijöitä, jotka nauttivat henkilöhahmojen historioiden ja juonikäänneiden jäljittamisestä ja tekevät samalla yhteyksiä saman tarinamaailman eri tekstien välille, ja odottavat samanlaisia piirteitä nuorille ja nuorille aikuisille suunnatuilta kaupallisilta sisällöiltä (Jenkins 2008, 133). Fanifiktioille tyypillistä on leikkisä vuorovaikutus, jossa katsojat muuttuvat lukijoiksi ja lukijat kirjoittajiksi samalla, kun he kytkeytyvät toisiinsa faneina rakastamansa alkuperäistekstin ja fandomin kautta. Vuorovaikutuksesta syntyvä kysyntä muokkaa tarinoita ja luo uusia trooppeja, jotka taas muokkaavat käsityksiä tarinasta ja synnyttävät sitä kautta uusia tarinoita. (Busse 2017, 46.) Tarinankertojat ovat alkaneet jättää teksteihinsä tarkoituksella aukkoja (*Emotional capital* tai *lovemarks*), joiden täyttämiseen kuluttajat voivat osallistua (Jenkins 2008, 175).

Myös Cassandra Clare on omaksunut teksteissään fanifiktiomaisia piirteitä ja *The Mortal Instruments* jatkosarjoineen tuntuukin tarjoavan lukijoilleen juuri sellaisia rakenteita, joihin fanien on helppo tarttua luodakseen uusia sisältöjä. Alkuperäisen tekstin kaanonissa on muutettu ihmisestä eläimeksi ja vampyyriksi, herätty kuolleista, käyty toisessa ulottuvuudessa, lähdetty pelastusretkille ja koettu yllättäviäkin ihmissuhteita. *Shadowhunters*-televisiosarja on täydentänyt listaa esimerkiksi kehon vaihtamisella, vaihtoehtoisilla todellisuuksilla ja korottamalla henkilöhahmojen ikää. Kaikki edellä mainitut ovat tyypillisiä elementtejä fanifiktiossa. Fanifiktion tapaan myös *Shadowhunters*-televisiosarja tuntuu sekä luovan että täyttävän aukkoja suhteessa alkuperäistekstiin ja siitä kirjoitettuihin fanitarinoihin. Tässä alaluvussa haluan erityisesti tarkastella sitä vuorovaikutusta, joka syntyy Varjomaailman sisällä TMI-romaanisarjan, televisiosarjan ja fanifiktion ympärille. Pohdin erityisesti sitä, millaiset juonen rakentajat ja tulkinnat toistuvat kaikissa muodoissa ja millaiset elementit toistavat ja luovat uutta kaanonia tarinamaailman eri mediamuotojen ympärille. Koska juonen rakentajia ja teemoja löytyy fanifiktiosta hyvin laajasti, olen rajannut tarkasteltavia kohteita fandomaiheisen Fansplaining-podcastin vuonna 2016 teettämän kyselytutkimuksen tulosten pohjalta⁴³. Kyselytutkimukseen vastasi yhteensä 7 610 fanifiktiota lukevaa henkilöä ja sen tarkoituksena oli selvittää heidän mieltymyksiään. Olen poiminut tutkimuksessa esiin nousseita teemoja ja juonen rakentajia niiden suosion mukaan sekä sen mukaan, miten hyvin ne sopivat yhteen Varjomaailman kanssa.

Fansplaining-podcastin tutkimuksessa suosituimmaksi teemaksi tai juonenrakentajaksi nousi *friends-to-lovers* eli ystävistä rakastavaisiksi. Myös sen ”sisarteema” *enemies-to-lovers* eli vihollisista rakastavaisiksi mahtui kahdenkymmenen suosituimman fanifiktio-teeman joukkoon. Tutkimusanalyysissä teemaa pidettiin niin yleisenä, ettei sitä voi enää varsinaisesti kutsua troopiksi. Myös *The Mortal Instruments*issa tarkastellaan ystävistä rakastavaisiksi -asetelmaa esimerkiksi parhaiden ystävysten Claryn ja Simonin välillä. Vaikka Simon on ollut rakastunut Claryyn jo pitkään, käsittää Clary omat tunteensa Simonia kohtaan vasta tarinan edetessä. Suhde Simoniin tuntuu turvalliselta tilanteessa, jossa Claryn tunteet Jacea kohtaan vaikuttavat mahdottomilta. Vaikka kirjasarjassa Claryn ja Simonin välinen rakkaus kestää vain pienen hetken, suhde on viety selvästi pidemmälle niin henkisesti kuin fyysisestikin sekä televisiosarjassa että fanifiktiossa. Ehkä Simon tuo myös niissä tuttua turvallisuutta Clarylle, jonka elämä muuttuu ensin ko-

⁴³ <https://medium.com/fansplaining/five-tropes-fanfic-readers-love-and-one-they-hate-73843372408c>. (23.4.2018.)

din ja sitten äidin menetyksen jälkeen melko kaoottiseksi. Toisaalta televisiosarjassa Claryn ja Jacen suhteen ei voida pelata samalla tavalla kielletyllä rakkaudella kuin kirjoissa. Monet sarjaa seuraavat ovat varmasti lukeneet kirjat tai tietävät muista lähteistä, etteivät Clary ja Jace ole todellisuudessa sisaruksia, vaikka niin luulevatkin. Claryn ja Jacen yhteenpäätymistä ei siis tarvitse jännittää, se tapahtuu sarjassa kyllä aikanaan, ja ehkä juuri siksi Simonin ja Claryn suhteelle on jäänyt sarjassa enemmän tilaa.

Claren romaaneissa pinnalla on usein kysymys siitä, kuka saa kenet, ja koska *shipping* on yksi fanifiktio yleisimpiä muotoja, ruokkivat erilaiset parisuhteiden mahdollisuudet uusia tarinoita. Kirjasarjassa Simon seurustelee Claryn lisäksi Isabellen ja Maian kanssa, Isabellella taas on ennen Simonia suhde Meliorn-nimiseen haltiaan. Fanifiktiossa Simon on liitetty yhteen myös vampyyrimestarinsa Raphaelin sekä Jacen kanssa. Jacen ja Simonin välistä *vihollisista rakastavaisiksi* -tyyppistä fanifiktio parisuhdetta on ruokkinut etenkin kohtaaminen kirjasarjan toisessa osassa *City of Ashes* (2008). Jace antaa vampyyriksi muuttuneen Simonin juoda vertaan pelastaakseen tämän kuolemalta. Fanifiktiossa verenjuonnin seurauksia on jatkettu eteenpäin tarinoissa kuten *Joke* (sourw0lf 2012), *Baby You're so Unusual* (MicrowaveWindows 2009) tai *Lost Souls* (Emma King 2011). Niissä Jacen veren juominen saa Simonin ja Jacen himoitsemaan toisiaan. *Lost Souls* -fanifiktio kirjoittaja Emma King toteaa huomautuksissaan, ettei ole saanut *City of Ashesin* tapahtumia mielestään, vaikka Simon ja Jace eivät olekaan tyyppillisin pari TMI-fanifiktiossa. Ihmisen ja häntä pureen vampyyrin välistä leimautumista esiintyy usein vampyyritarinoissa ja niistä se lainataan myös TMI-fanifiktioon, kun Jace ja Simon eivät voi enää pureman jälkeen vastustaa toisiaan. Shadowhunters-televisiosarjassa Simonia ja Jacea ei ole liitetty romanttisesti yhteen edes veren juonnin jälkeen – mahdollisesti siksi, että hahmojen on haluttu säilyvän kaanonin mukaan heteroina – mutta vereen liittyvä huumaantumisen on siirretty toiselle parille eli Isabellelle ja vampyyri Raphaelille. Hekään eivät ole tyyppillinen pari fanifiktiossa, mutta *Rizzy*-fanifiktio on hakutulosten perusteella yleistynyt televisiosarjan myötä.

Fanifiktio on helppo tapa kirjoittaa ja lukea sellaisia tarinalinjoja ja juonen rakentajia, joita kirjoittaja tai lukija kaipaa alkuperäiseen tarinaan (Busse 2017, 56). Vaikka Fansplaining-podcastin kyselytutkimuksessa suosituimpien fanifiktio muotojen joukkoon mahtuikin lähinnä positiivisia teemoja fluffista (humoristista tai romanttista höpöä) hurt/comfortiin (lohdutusta ja ystävyysuhteen testaamista), fanifiktiossa käsitellään usein myös synkempiä teemoja. Fansplaining-podcastin kyselytutkimuksessa inesti nousi kolmanneksi niiden teemojen listalla, joista ihmiset halusivat lukea vähiten fani-

fiktiota. *The Mortal Instruments* -kirjasarjan kolme ensimmäistä osaa perustuvat kuitenkin sisaruksiksi luultujen Claryn ja Jacen kielletylle rakkaudelle. Vaikka teksti vihjailleekin, että kyseessä on vain väärinkäsitys, keskitytään tarinassa vahvasti Claryn ja Jacen välisen vahvan vetovoiman tuskallisuuteen tilanteessa, jossa heidän ei ole lupa koskea tai rakastaa toisiaan. Kun lopulta selviää, etteivät Clary ja Jace olekaan sisarusia, pakkaa saapuu sekoittamaan Claryn biologinen veli Sebastian⁴⁴, jolla on intohimoisia, pakkomielteisiä ja jopa romanttisia tunteita sisartaan kohtaan. *Shadowhunters*-televisiosarjassa Sebastianin tunteista Clarya kohtaan on ehditty vasta vihjailla, mutta fanifiktiossa Clarysta ja Sebastianista kertovat tarinan tarkastelevat usein rakkauden pimeämpää puolta. Toisinaan tarinat myös pukevat sanoiksi vaikeita, mutta helliä tunteita omaa sisarusta tai sisaruspuolta kohtaan. Sebastianista tuntuu tulleen myös eräänlainen TMI:n oma *Draco in Leather Pants* -trooppi, paha poika, joka on mahdollista rakastaa hyväksi.

Clarya ja Sebastiania etenkin romanttisessa tai seksuaalisessa suhteessa käsittelevissä fanitarinoissa astutaan jo hyvin kauas kaanonista ja moni tarina onkin merkitty vaihtoehtoiseksi todellisuudeksi. Kaanonista poikkeavat vaihtoehtoiset todellisuudet (*Canon Divergent AU*) löytyvät Fansplaining-podcastin kyselytutkimuksen suosituimpien teemojen listalta sijalta kaksi. Vaihtoehtoisissa todellisuuksissa kyse voi olla hyvin pienestä piirteestä tai isosta ja merkittävästä asiasta, joka muuttaa tarinamaailmaa (Miranda 2017, 8). Vaihtoehtoisia maailmoita on nähty myös *Shadowhunters*-televisiosarjassa. Esimerkiksi ensimmäisen tuotantokauden kymmenennessä jaksossa *This World Inverted* Clary kulkee portaalin läpi rauhalliseen maailmaan, jossa varjometsästäjiä ei enää tarvita. Päästäkseen takaisin omaan todellisuuteensa Claryn on autettava Magnusta löytämään jälleen velhovoimansa. Suosituimpia Varjomaaailman vaihtoehtoisia todellisuuksia fanifiktiossa ovat luvussa 5.3 tarkasteleman koulumaailmaan sijoittuvat tarinat sekä tarinat, jotka sijoittuvat maailmaan, josta kaikki yliluonnollinen tai spekulatiivinen on riisuttu pois (*All Human*). Usein nämä kaksi vaihtoehtoisten todellisuuksien tyyllilajia esiintyvät myös samoissa tarinoissa. Itse asiassa ne esiintyvät omalla tavallaan myös Varjomaaailmassa. Kun Simon muuttuu kirjasarjan viimeisessä osassa *City of Heavenly Fire* (2014) vampyyristä takaisin ihmiseksi, hän menettää kaikki muistonsa Varjomaailmasta. Muistinmenetys on myös fanifiktiossa yleinen juonen rakentaja, sillä sen avulla voidaan perustella suuriakin muutoksia kaanonissa. Cassandra Claren yhdessä Sarah

⁴⁴ Sebastian on Varjomaaailmassa oikealta nimeltään Jonathan, mutta haluaa tulla kutsutuksi surmaamaltaan varjometsästäjältä omaksumallaan nimellä. Monissa fanifiktioarinoissa häntä kuitenkin kutsutaan Jonathaniksi.

Rees Brennanin, Maureen Johnson ja Robin Wassermanin kanssa kirjoittama jatkotarina *Tales From the Shadowhunter Academy* (2016) vie Simonin koulunpenkille ja rakentaa koulumaailman myös osaksi kaanonia. Vaikka kyseessä on varjometsästäjille tarkoitettu oppilaitos, sen lainalaisuudet muistuttavat pitkälti yhdysvaltalaisista lukiodraamaa.

Kaanon ei siis synny tarinoihin aina suorassa yhteydessä juoneen, vaan sitä voivat ylläpitää yksittäiset elementit, kuten Alecin ja Magnuksen tai Claryn ja Jacen välinen rakkaus. Fanitarinoita voidaan kytkeä osaksi Varjomaailmaa myös henkilöhahmojen tunnistettavien luonteenpiirteiden tai ulkonäön avulla. Esimerkiksi *Discovered Talent*-nimisessä fanitarinassa (K00kie Senpai 2013) Claryn sydämen vie itsevarma ja komea muusikko Jace. Kirjasarjassa Jace on taitava pianisti ja Simon soittaa bändissä. Musiikki on siis olemassa myös alkuperäistekstin kaanonissa. *Brooklyn by the Water at Night*-fanitarinassa (SpeakNow1118 2011) Parikymmppinen yksinhuoltajaäiti Clary tapaa yliopistourheilija Jacen. Alkuperäiseen kaanoniin tarinan vaihtoehtoisessa todellisuudessa viittavat muun muassa Brooklyn tapahtumapaikkana, Jacen ja Alecin ystävyys sekä Claryn lahjakkuus ja kiinnostus kuvataiteisiin. Myös Varjomaailman tarunhoitoinen varjometsästäjien maa *Idris* ja sen lasikaupunki *Alicante* ovat ruokkineen fanitarinoiden vaihtoehtoisia todellisuuksia ja luoneet tarinoita, kuten *The Engagement* (TheHerondaleGirl 2013), jossa *Idrisin* prinssi Jace saapuu New Yorkiin etsimään puolisoa ja tapaa Claryn.

Fanifiktio-sivustoilla on tapana erotella selkeästi se, onko TMI-fanifiktio kirjoitettu kirjasarjan vai televisiosarjan pohjalta. Eri alkuperäislähteistä kirjoitetun fanifiktio kaanonit ja faanonit ovat keskenään erilaisia, ja televisiosarjan pohjalta kirjoitetussa fanifiktiossa esimerkiksi sarjan näyttelijöiden ulkonäkö on olennainen osa kaanonia, sillä näyttelijät lainaavat kasvonsa sarjan hahmoille. Jacea näyttelevän Dominic Sherwoodin silmät ovat siirtyneet useissa fanitarinoissa Jacelle. Sherwoodilla on heterokromia eli hänen silmänsä ovat keskenään eriväriset. Tarinoissa, kuten *Hell's Bells* (Takara Phoenix 2017) ja *My Youth is Yours* (Shadowhuntersislove 2017) eriparisilmistä on tehty olennainen osa Jacen ulkonäköä. Kirjasarjassa Jacella ei kuitenkaan ole heterokromiaa. Kun televisiosarjan kaanoniset piirteet, kuten Jacen silmien väri tai Isabellen ja Raphaelin suhde, siirtyvät televisiosarjan pohjalta kirjoitetusta fanifiktiosta kirjasarjan pohjalta kirjoitettuun fanifiktioon, ne saattavat muuttua televisiosarjan kaanoneista kirjasarjan faanoneiksi ja tuoda uusia ulottuvuuksia siihen, mitä pidetään TMI:n tarinamaailmaan kuuluvina tai siihen erikseen hyväksytyinä elementteinä – ja mitkä niistä Cassandra

Clare saattaa jonakin päivänä sisällyttää omiin ekstratarinoihinsa tai varjomaailmasta kertoviin mahdollisiin jatko-osiin.

Fanifiktio ja tuotannon kerroksellisuus ei ainoastaan muodosta tarvittavaa kontekstia itse tekstin ymmärtämiselle ja selittämiseksi, vaan se muodostaa myös merkityksiä tekstin yli. Jos fanifiktio tekstiä ei osaa tulkita fanifiktio viitekehityksessä, on helppo tulkita sitä väärin tai etsiä siitä tulkintoja, joita siinä ei ole. (Busse 2017, 53.) Teksti ei voi myöskään sopeuttaa itseään jokaiseen lukijaan, johon se on kontaktissa, ja se tulee aina olemaan kontaktissa myös sellaisten yleisöjen kanssa, jotka tulkitsevat aukkoja omalla tavallaan. Fanifiktio ei varsinaisesti eliminoi alkuperäisen tekstin kirjoittajan oikeuksia, mutta löysää tämän otetta luovaan materiaaliinsa niin, että tilaa ja sisältöä riittää kaikille (Miranda 2017, 27, 40). Fanifiktiossa tarinaa voidaankin jatkaa ennen seuraavan virallisen jatko-osan ilmestymistä ja palata sen ilmestymisen jälkeen taas fanifiktio pariin jatkamaan tarinaa (ks. esim. Mathew & Adams 2008). Karen Hellekson ja Kristina Busse (2006, 7) ovat todenneet, että fanifiktioita pitäisi tarkastella aina keskeneräisenä (*work in progress*, lyhyemmin *wip*), jatkuvasti muuttavana, laajenevana ja sisäisesti ristiriitaisena. Suljetulle sisällölle ja sisäänrakennetuille merkityksille vastakkaisena *wip* tarjoaa lukijoille mahdollisuuden osallistua merkitysten rakentamiseen julkaisemalla tekstiä paloittain tai avaamalla keskustelua siitä, mihin juonen tulisi kulkea (Busse 2017, 50). Samanlainen keskeneräisyys kuvaa hyvin myös transmediaalista kerrontaa ja Varjomaailman kaltaisia edelleen laajenevia tarinamaailmoja. Kun kokonaisuutta tarkastelee intertekstuaalisuuden, tekijyyden ja transformatiivisuuden kautta, on fanifiktio helppo sijoittaa Varjomaailmaan, jossa fanifiktio roolin voi nähdä nimenomaan tarinamaailmaa ja sisältöjä laajentavana. Se antaa uusia näkökulmia tarinaan, mutta säilyttää sen henkilöihahmot tunnistettavina. Cassandra Claren tapa kirjoittaa vihjaillen ja viitaten antaa fanikirjoittajille mahdollisuuden löytää tekstistä paikkoja, jotka kaipaavat tarkennuksia tai vaihtoehtoisia elementtejä, joiden kautta fanit voivat esittää toiveitaan ja näkemyksiään siitä, mihin suuntaan tarinaa voidaan jatkossa kuljettaa.

6. Lopuksi – Kenelle Varjomaailma kuuluu?

Fantastisia genrejä käytetään laajemmin kuin ostamalla ja lukemalla kirjoja. Kulttuuri-tuote ei tule enää markkinoille ainoastaan perinteisen tuotantoprosessin kautta, vaan niiden taloudellinen arvo perustuu materiaalisen tuotteen sijasta symboliseen sisältöarvoon. Uudenlaisten käyttötapojen tuotannosta on tullut osa organisoitumisprosessia, joka ei ole enää ainoastaan markkinatalouden ja mediayritysten käsissä, vaan myös aktiivisten kuluttajien käsissä. Uudenlaisten käyttötapojen organisoinnissa fandomeilla on suuri merkitys ja fanit tuottavatkin suuria määriä johdannaista sisältöä. Nimenomaan sosiaalisten käyttöjen omaehtoinen muodostaminen, kuten fanifiktio kirjoittaminen, houkuttelevat ihmisiä mukaan. (Taalas & Hirsjärvi, 2008. 202, 207; Parker, 2002.)

Olen pyrkinyt pro gradu -tutkielmassani tarkastelemaan fanifiktiota nimenomaan nykyaikaisen viihdeteollisuuden ja nuorille aikuisille suunnatun moniulotteisen ja monialustaisen kerronnallisuuden näkökulmasta. Vaikka fanifiktio ei ole uusi ilmiö, ja se on säilynyt yllättävän puhtaasti tekstipohjaisena (Busse 2017, 49), sen todellinen potentiaali tarinoiden maailmassa on alkanut näyttäytyä vasta mediakonvergenssin ja transmediaalisten kerrontamuotojen myötä. Fanifiktio voikin kokea elävän eräänlaisessa murroksessa, jossa valtavirran kiinnostus sitä kohtaan kasvaa samaan aikaan, kun fanifiktio puolustaa fandomien spesifiä asemaa ja oikeuksiaan tekijyyteen sekä valtavirtakulttuurin muokkaamiseen enemmän kuluttajiensa näköiseksi. Saara L. Taalasta ja Irma Hirsjärveä (2008, 211) mukaillen voidaankin todeta, että ilman fanien aktiivista toimintaa, ei olisi asiantuntijuutta ja tietojen sekä luovuuden vapaata vaihtoa, joka mahdollistaa kulttuurituotteiden kehittämisen fanien kulutettavaksi.

Televisiofaniutta tutkiessaan Kaarina Nikunen (2008a, 195) on esittänyt kaksi kysymystä, jotka sopivat hyvin myös fanifiktioon: Voiko amatööriutuotannon lisääntyminen johtaa tarjonnan trivialisoitumiseen ja ovatko yleisöt nyt väärällä tavalla aktiivisia? Taalas ja Hirsjärvi (2008, 203) ovat todenneet, että *Science Fiction* -genressä tuotantokäytännöt liittyvät kiinteästi faniyhteisöjen toimintaan ja faneilla on rooli mediatuotteiden ja niiden käyttöjen välisenä välittäjäyhteisönä. Se näyttää myös vaikuttavan erilaisten mediatuotteiden, kuten kirjojen elinkaareen. Vaikka Taalas ja Hirsjärvi puhuvat nimenomaan *Science Fiction* -genrestä, on ajatus helposti sovellettavissa myös spekulatiiviseen *Young Adult* -genreen. YA-kirjallisuuden aktiiviset fandomit tuntuvatkin olevan lähellä SF-fandomien aktiivisuutta niin tuottajien kuin kuluttajienkin näkökulmasta. Vaikka kaupalliset tuotteet muuttuisivatkin triviaalimmiksi myydäkseen yhä enemmän ja

isommille joukoille, sisältää fanifiktio laajemman spektrin tulkintoja ja merkityksiä. Transformatiivisuudessaan se menee pidemmälle kuin kaupallinen teksti on valmis menemään ja löytää näkökulmia, joita valtavirran viihdetuotteissa ei ole osattu edes ajatella.

Henry Jenkins (2008, 267–268) näkee, että fanifiktiolla on osaltaan mahdollisuus korjata koko ajan yksityisemmäksi muuttuvaa kulttuuria. Kun fanikirjoittaja tekee uusia tulkintoja mediatuotteen ympärille ja jakaa fanitarinoitaan, se avaa uusia mahdollisuuksia myös tekstin sisällä. Individuaalien teosten ei tarvitse olla neutraaleja, kunhan yhteisön sisällä päätetään olla eri mieltä hyvässä hengessä. Samalla moni fani oppii arvostamaan eri kirjoittajien tulkintoja samoista hahmoista ja tilanteista. Jenkinsin (2008, 267–268) mukaan massamedialla on ollut tapana vedota immateriaalioikeuksiin ja pitää huolta siitä, että olemassa on vain yksi virallinen versio. Se suojaa tuottajan taloudellisia oikeuksia, mutta voi köyhdyttää samalla kulttuuria. Osallistumista lisäämällä kulttuuri pidetään monimuotoisena, eikä se tuhoa kaupallisuutta, vaan kirjoittaa kaupallisen version päälle, muokkaa, laajentaa ja kierrättää sitä, lisää siihen uutta ja syöttää sen lopulta takaisin yleisöille.

Jenkinsin (2008, 136) mukaan median digitaalisten muutosten voidaan nähdä uudelleen vahvistaneen jokaisen ihmisen oikeutta edistää omaa kulttuuriaan. Kun kuluttaja ottaa median omiin käsiinsä, syntyy uudenlainen kansankielinen kulttuuri, joka rohkaisee laajaa osallistumista, ruohonjuuritason luovuutta ja vaihtokaupalle perustuvaa taloutta. Kun fanit esimerkiksi alkoivat tehdä digitaalisia videoita, niiden vaikutus elokuvalla oli Jenkinsin (2008, 136) mukaan sama kuin punkin tee-se-itse-kulttuurin vaikutus musiikille. Ruohonjuuritasolta valtavirtaan nousi uusia tapoja ja tekijöitä. Sama pätee fanikirjoittamiseen, joka ei ole päässyt julkisuuteen ainoastaan uusina tarinoina tai niiden pohjalta toteutettuina uusina kaunokirjallisina avauksina, vaan myös uudenlaisena tapana julkaista materiaalia digitaalisesti. Lisäksi fanikirjoittajat ovat pääseet ääneen tieteellisissä julkaisuissa, kuten Anne Jamisonin teoksessa *Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World* (2013).

Pro gradu -tutkielmani myötä sain myös hyvän kuvan valitsemani aiheen ajankohtaisuudesta. Tietoa hakiessani törmäsin jatkuvasti uusiin tutkimuksiin ja esimerkkeihin fanifiktioon ja kaupallisen populaarikulttuurin lähenemisestä. Se, että fanifiktioon puolesta puhuvat Jenkinsin kaltaiset arvostetut mediatutkijat sekä lakitieteen asiantuntijat, kuten Rebecca Tushnet ja Raizel Liebler, kertoo omaa tarinaansa fanifiktioon asemasta. Vaikka

olin lukenut paljon fanifiktiota jo ennen pro gradu -tutkielmaani, opin paljon sen prosesseista ja tavoista kytkeytyä alkuperäistekstien ja yhteiskunnallisen keskustelun rajapinoille. Tutkielmani myötä fanifiktio näyttäytyikin minulle paljon laajempaa käsitteenä kuin kirjoittajiensa romanttisina haaveina tai pikkutuhmana homoerotiikkana. Aloin ymmärtää fanikirjoittajien halua ja tarvetta avata ajatuksiaan kirjoittamalla ja opin samalla ymmärtämään paremmin myös omia motiivejani kirjoittaa. En aio edelleenkään kirjoittaa tai julkaista fanifiktiota, mutta tulen varmasti lukemaan sitä jatkossa uusin tavoin – analyttisemmin, arvostavammin ja osana suurempaa kokonaisuutta. Jenkins (2008, 13) uskoo, että jossain on lakipiste (*breaking point*), jonka jälkeen referenssit eivät ole enää tunnistettavissa. Tämän lakipisteen yli tarinamaailmaa ei voi enää venyttää, eikä uusia alajuonia voi enää lisätä tai uusia sivuhenkilöitä esitellä. Vielä kukaan ei kuitenkaan tiedä, missä tämä lakipiste sijaitsee. Ja niin kauan kuin emme sitä saavuta, Varjomaailma saattaa hyvinkin kuulua kaikille – varjometsästäjille, ihmisusille ja vampyyreille sekä tuottajille, kuluttajille ja fanikirjoittajille.

7. Lähteet

Abrahamson, Megan B. 2013. "J. R. R. Tolkien, Fanfiction, and 'The Freedom of the Reader'". *Mythlore: A Journal Of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, And Mythopoeic Literature* 32, 58.

Alasuutari, Pertti. 1999. "Introduction. Three phases of reception studies". Teoksessa Alasuutari, Pertti (toim.) *Rethinking the media audience: The new agenda*. London: Sage. 1–21.

Barker, Martin. 2006. *I have seen the future and it is not here yet..., or, on being ambitious for audience research*. *The communication Review* 2 (9), 123–141. <http://cadair.aber.ac.uk/dspace/handle/2160/2224>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Bastiaens, Oscar & Bouwknecht, Hans. 2014. *Transmedia and semiotics, a structural model for transmedia dynamics*. *New Semiotics: Between Tradition and Innovation*. 12th world congress of semiotics, Sofia 2014 New Bulgarian University. https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1645420/352900/01_STANO_ConFusion%20Cuisines_New%20Semiotics.%20Between%20Tradition%20and%20Innovation.pdf. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Bernardo, Nuno. 2011. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. Lisboa, Dublin & London: BeActive Books.

Blasingame, James. 2007. *Books That Don't Bore 'Em: Young Adult Books That Speak to This Generation*. New York: Scholastic.

Busse, Kristina. 2017. "Intimate intertextuality and performative fragments in media fanfiction". Teoksessa Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel & Harrington, C. Lee (toim.) *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.

Chander, Anupam & Sunder, Madhavi. 2007. *Everyone's a Superhero: A Cultural Theory of Mary Sue Fan Fiction as Fair Use*. 95 Calif. L. Rev. 597.

Chaney, Keidra & Liebler, Raizel. 2007. *Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture*. Presentaatio: Media in Transition 5: Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age. <https://pdfs.semanticscholar.org/df56/31075af97f934f87b512fb3cbb9e60818dc3.pdf>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Collins, Jim. 1989. "Towards a Theory of intertextual arenas". Teoksessa: Collins, Jim (toim.) *Uncommon cultures: Popular culture and post-modernism*. London: Routledge. 44–48.

Coppa, Francesca. 2006. "Writing Bodies in Space: Media Fanfiction as Theatrical Performance," Teoksessa Hellekson, Karen & Busse, Kristina (toim.) *Fanfiction Communities and the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, North Carolina & London: McFarland & Company, Inc., Publishers. 225-244.

Danesi, Marcel. 2002. *Understanding Media Semiotics*. New York: Oxford University Press.

de Certeau, Michel. 1984. *The practice of everyday life*. Berkley: University of California Press.

- De Kosnik, Abigail. 2013. "Fandom as Free Labor". Teoksessa Scholz, Trevor (toim.) *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. New York: Routledge. pp. 98–111.
- Dena, Christy. 2009. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*. PhD dissertation. University of Sydney, Sydney.
- Derecho, Abigail. 2006. "Archontic Literature: A Definition, a History and Several Theories of Fan Fiction". Teoksessa Hellekson, Karen & Busse, Kristina (toim.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet: New Essays*. Jefferson, North Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Duggan, Jennifer. 2017. *Revising Hegemonic Masculinity: Homosexuality, Masculinity, and Youth-Authored Harry Potter Fanfiction*. Bookbird: A Journal of International Children's Literature, vol. 55 no. 2, 2017. 38-45. Project MUSE, doi:10.1353/bkb.2017.0022 <https://muse.jhu.edu/article/656105/pdf>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Fathallah, Judith May. 2017. *Fanfiction and the author: how FanFic changes popular cultural texts*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fairclough, Norman. 1995. *Critical discourse analysis: The critical study of language*. London and New York: Longman.
- Faye, Lyndsay. 2012. "Prologue: Why Sherlock? Narrator Investment in the BBC Series". Teoksessa Stein, Louisa Ellen & Busse, Kristina (toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom*. Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers. 1–7.
- Fiske, John 1992. "The cultural economy of fandom". Teoksessa Lewis, Lisa A. (toim.) *The Adoring Audience. Fan culture and popular media*. New York ja Lontoo: Routledge. 30-49.
- Gran Judith. 1999. *fan fiction and copyrights*. <http://www.alternateuniverses.com/judygran/copyright.html>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Gray, Jonathan. 2010. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York & London: New York University Press.
- Grossberg, Lawrence. 1995. *Mielihyvän kytkennät – Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Vastapaino.
- Grossman, Lev. 2013. "Foreword". Teoksessa Jamison, Anne. 2013. *Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World*. Dallas: BenBella Books, Inc.
- Hall, Stuart. 1980. "Encoding / Decoding." Teoksessa: Hall, Stuart; Hobson, Dorothy; Lowe, Andrew & Willis, Paul (toim). *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. London: Hutchinson. 128–138.
- Hautakangas, Mikko. 2008. "Yleisöä kaikki, tuottajia kaikki. Toimijuuden neuvotteluja Suomen Big Brotherissa" Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 161–183.
- Haverinen, Eeva. 2008. "Yhteisöllistä rajankäyntiä ja kulttisuhteita osoitteessa www.sylviaplathforum.com" Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 17–42.

- Head, Julianna. 2017. *Can Fanfiction Be Considered as Good Storytelling?* Symposium Presentation. Goucher College Undergraduate Student Collection. <https://mdsoar.org/bitstream/handle/11603/3921/2017SymposiumSpeech.docx?sequence=1&isAllowed=y>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Hellekson, Karen & Busse, Kristina. 2006. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson: McFarland & Co.
- Hietala, Veijo. 1999. ”Tunne ja elämys audiovisuaalisessa kulttuurissa”. Teoksessa Näre, Sari (toim.) *Tunteiden sosiologia I. Elämyksiä ja läheisyyttä*. Helsinki: SKS.
- Hills, Matt. 2001. *Intensities Interview with Henry Jenkins*. *Intensities: The Journal of Cult Media* 2/2001. <http://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2012/12/intensities-interviewsjenkins.pdf>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London and New York: Routledge.
- Hirsjärvi, Irma. 2009. *Faniuden siirtymiä: Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hughes, Melina. 2017. *BookTube and the Formation of the Young Adult Canon*. Book Publishing Final Research Paper. 24. http://pdxscholar.library.pdx.edu/eng_bookpubpaper/24. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Jamison, Anne. 2013. *Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World*. Dallas: BenBella Books, Inc.
- Jancovich, Mark. 2002. *Cult fictions. Cult movies, subcultural capital and the production of cultural distinctions*. *Cultural studies* 16:2, 306–321.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry. 2003a. ”Quentin Tarantino’s star Wars? Digital cinema, media convergence, and participatory culture” Teoksessa Thorburn, David & Jenkins, Henry (toim.) *Rethinking media change: The aesthetics of transition*. Cambridge (Mass.) & London: MIT Press. 281–312.
- Jenkins, Henry. 2003b. *Transmedia Storytelling – Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Cultures*. New York & London: New York University Press.
- Jenkins, Henry, Purushotma Ravi; Weigel, Margaret; Clinton, Katie; & Robison, Alice J. 2006. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2007. *From YouTube to YouNiversity*. http://henryjenkins.org/blog/2007/02/from_youtube_to_youniversity.html. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.

- Jenkins, Henry. 2011. *Transmedia 202: Further Reflections*. Confessions of an aca-fan -blogi. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam & Green, Joshua. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Kangaspunta, Seppo. 2006. *Yhteisöllinen digi-tv. Digitaalisen television uusi yhteisöllisyys, yhteisöllisyyden tuotteistaminen ja yhteisöllisyyden vaihtoehto*. Tampere University Press: Media Studies.
- Kelley, Brittany. 2016. *Chocolate Frogs for My Betas!: Practicing Literacy at One Online Fanfiction Website*. *Computers and Composition* 40/2016. 48–59.
- Kinder, Marsha. 1991. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.
- Lewis, Lisa A. (toim.) 1992. *The Adoring Audience*. London: Routledge.
- Liebler, Raizel. 2015. "Copyright and Ownership of Fan Created Works: Fanfiction and Beyond". Teoksessa David, Matthew & Halbert, Debora (Toim.) *The SAGE Handbook of Intellectual Property*. London: SAGE Publications Ltd. s. 391–403.
- Little, Jane. 2012. *Master of the Universe versus Fifty Shades by E.L James Comparison*. Blogissa: Dear author. <http://dearauthor.com/features/industry-news/master-of-the-universe-versus-fifty-shades-by-e-l-james-comparison/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Marlow, Christopher. 2009. "The Folding Text: Doctor Who, Adaptation and Fan Fiction". Teoksessa Carroll, Rachel (toim.) *Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities*. London & New York: Continuum international Publishing Group. s. 46–57.
- Mathew, Kerri L. & Adams, Devon Christopher. 2009. *I Love Your Book, but I Love My Version More: Fanfiction in the English Language Arts Classroom*. *The Alan Review*, 3/2009. <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/v36n3/mathew.html>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- McCracken, Grant. 1997. *Plenitude*. Toronto: Periph. Fluide.
- Miranda, Christina M. 2017. *Minding the gaps: deducing meaning in Sherlock Holmes fanfiction*. College of Liberal Arts & Social Sciences Theses and Dissertations. 231. DePaul University. <http://via.library.depaul.edu/etd/231>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Nikunen, Kaarina. 2005. *Faniuden aika. Kolme tapausta TV-ohjelmien faniudesta vuosituhannen taitteen Suomessa*. Tampere: Tampere University Press.
- Nikunen, Kaarina. 2008a. "Televisio ja fanius – verkon varassa?" Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 184–199.
- Nikunen, Kaarina. 2008b. "Uusia katseita faniudesta faniuksiin" Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 7–14.

- Nikunen, Kaarina. 2009. ”Fanisuhde: Yhteisöjä ja yhteisiä puheenaiheita.” Teoksessa Kotilainen, Sirkku (toim.) *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 75–93.
- Olin-Scheller, Christina & Wikström, Patrik. 2010. *Författande fans*. Lund: Studentlitteratur.
- Parker, Martin. 2002. *Against Management*. Cambridge: Polity Press.
- Penley, Constance. 1991. “Brownian Motion: Women, Tactics and Technology”. Teoksessa Penley, Constance & Ross, Andrew (toim.) *Technoculture*. Minnesota & London: University of Minnesota Press.
- Phillips, Andrea. 2012. *A creator’s guide to transmedia storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Poikolainen, Janne. 2015. *Musiikkifanius ja modernisoituva nuoruus: Populaarimusiikin ihailijakulttuurin rakentuminen Suomessa 1950-luvulta 1970-luvun alkuun*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, Verkkojulkaisuja 118. http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/kuvat/verkkojulkaisut/musiikkifanius_ja_modernisoituva_nuoruus.pdf. Linkki tarkistettu 23.4.2018.
- Polasek, Ashley D. 2012. “Winning ‘The Grand Game’: Sherlock and the Fragmentation of Fan Discourse”. Teoksessa Stein, Louisa Ellen & Busse, Kristina (toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom*. Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers. 41–54.
- Pugh, Sheenagh. 2005. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend: Seren.
- Rifkin, Jeremy. 2001. *The age of Access. The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-for Experience*. New York: Putnam.
- Ritzer, George & Jurgenson, Nathan. 2010. *Production, consumption, prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital prosumer*. *Journal of Consumer Culture* 10(13). 13–36.
- Sassi, Sinikka. 2009. ”Mitä kuuluu yleisölle verkkoviestinnän aikakaudella?” Teoksessa Kotilainen, Sirkku (toim.) *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 21–40.
- Saxey, Esther. 2002. *Staking a Claim: the series and its slash fan fiction*. Teoksessa Kaveney, Roz (toim.) *Reading the vampire slayer: the unofficial critical companion to Buffy and Angel*. London: IB Tauris.
- Scott, Suzanne. 2013a. “Dawn of the Undead Author: Fanboy Auteurism and Zack Snyder’s ‘Vision’”. Teoksessa Gray, Jonathan & Johnson, Derek (toim.) *A Companion to Media Authorship*. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc.
- Scott, Suzanne. 2013b. “Who’s Trweering the mother ship? The Role of Fanboy Auteur in Transmedia Storytelling”. Teoksessa Delwiche, Aaron Alan & Henderson, Jennifer Jacobs (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge. 43–52.
- Siuda, Piotr. 2010. *From Deviation to Mainstream – Evolution of Fan Studies*. *Studia Medioznawcze [Media Studies]* 3(42): 87-99

Slutbäck, Taru. 2011. ”Fanifiktio homorakkaus ja siihen samaistuminen”. Teoksessa Saarikoski, Petri Heinonen, Ulla & Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*. Turun yliopisto: Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut xxxi. Vaasa: Waasa Graphics.

Stein, Louisa Ellen & Busse, Kristina. 2012. “Introduction: The Literary, Televisual and Digital Adventures of the Beloved Detective”. Teoksessa Stein, Louisa Ellen & Busse, Kristina (toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom*. Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers. 9–24.

Stein, Louisa & Busse, Kristina. (2009). *Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context*. Popular Communication. 7. 192-207. 10.1080/15405700903177545. https://www.researchgate.net/publication/232982608_Limit_Play_Fan_Authorship_between_Source_Text_Intertext_and_Context. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Storey, John. 2015. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction, 7th edn*. London: Routledge.

Sugihartati, Rahma. 2017. *Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer*. Journal of Consumer Culture. <https://doi.org/10.1177/1469540517736522>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Taalas, Saara L. & Hirsjärvi, Irma. 2008. ”Fanit ja seuraajat. Tieteiskirjallisuuden kuluttamisen organisoituminen.” Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykyculttuurin fani-ilmioistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 200–224.

Tincknell, Estella & Raghuram, Parvati. 2004. ”Big Brother. Reconfiguring the ’active’ audience of cultural studies?” Teoksessa Holm, Su & Jermyn, Deborah (toim.) *Understanding reality television*. London & New York: Routledge. 252–299.

Turtiainen, Riikka. 2008. “Aktiivisen urheilun kantapäillä. Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia gatekorisoimassa” Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja: Tutkimuksia nykyculttuurin fani-ilmioistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 43–71.

Tushnet, Rebecca. 1997. *Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and A New Common Law*. Loyola Los Angeles Entertainment Law Journal, 17(3): 651–686.

Tushnet Rebecca. 2014. *All of this has happened before and all of this will happen again*. Loyola L.A. Entertainment Law Journal. 17: 6 51–85

Tushnet, Rebecca. 2017. *Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author*. Teoksessa Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel & Harrington, C. Lee (toim.) *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press. 77–90.

Vogt, Katherine Ann. 2017. *"Kinda twisty and weird": queering the heterosexual romance in Buffy shipper fanfiction*. A thesis submitted to the faculty of San Francisco State University Master of Arts In English: Literature. <http://hdl.handle.net/10211.3/197221>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Williams, Raymond. 1980. *Culture and Materialism*. London: Verso Books.

Zwick, Daniel; Bonsu, Samuel K. & Darmody, Aron. 2008. *Putting consumer to work: Co-creation and new marketing govern-mentality*. Journal of Consumer Culture 8(2): 163–196.

Verkkolehtiartikkelit:

Eyre, Charlotte: Cassandra Clare's lawyer hits back at copyright claims. [www.thebookseller.com](http://www.thebookseller.com/news/cassandra-clare-s-lawyer-rubbishes-copyright-claims-322476). Published February 12, 2016. <https://www.thebookseller.com/news/cassandra-clare-s-lawyer-rubbishes-copyright-claims-322476>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Guruswamy, Shanthi. 2016. Cassandra Clare and the Chamber of Not-So-Secret Plagiarizing By The Bottom Line. By The Bottom Line - February 17, 2016. <https://thebottomline.as.ucsb.edu/2016/02/cassandra-clare-and-the-chamber-of-not-so-secret-plagiarizing>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Maughan, Shannon. 2017. Bloomsbury Anthology Pairs YA Authors and Booktubers. PublishersWeekly.com. Retrieved 2017-03-29. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/70101-bloomsbury-anthology-pairs-ya-authors-and-booktubers.html>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

verkkosivut:

Archive of our Own. <https://archiveofourown.org/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018..

BBC News. 2004. Rowling backs Potter fan fiction <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

BenjaminOfTomesin YouTube-kanava. www.youtube.com/benjaminoftomes. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Big Bang Pressin verkkosivut. <https://bigbangpress.tumblr.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Cassandra Claren verkkosivut. <http://cassandraclare.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Cassandra Claren Tumbl-blogi. <http://cassandraclare.tumblr.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Coffeeshop Dreams -blogi. <https://coffeeshopdreams.wordpress.com/2016/08/05/oftomes-publishing-book-review-and-summer-sale/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanfiction.net. <https://www.fanfiction.net/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanlore-wiki: Cassandra Claire. https://fanlore.org/wiki/Cassandra_Claire. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanlore-wiki: Cassandra Clairen haastattelu. https://fanlore.org/wiki/Slashcast_Insider_Interview_with_Cassie_Claire. Linkki tarkistettu 23.4.2018. Fanlore-wiki: Fanifiktioit. https://fanlore.org/wiki/List_of_Tropes_in_Fanworks. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanlore-wiki: Kindle Worlds. https://fanlore.org/wiki/Kindle_Worlds. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanlore-wiki: The Very Secret Diaries. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fansplaining-podcastin fanifiktiokyselyn tulokset. <https://medium.com/fansplaining/five-tropes-fanfic-readers-love-and-one-they-hate-73843372408c>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Goodreads: Cassandra Claire. https://www.goodreads.com/author/show/8582551.Cassandra_Claire. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Goodreads: OfTomes-kustantamon kirjat. https://www.goodreads.com/list/show/97368.Books_Published_by_OfTomes_Publishing. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

International Communication Association. <https://www.icahdq.org/page/FairUse>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

IPR info. <https://www.iprinfo.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Kindle Worlds. <https://kindleworlds.amazon.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Master of the Universe. Otteita Snowqueens Icedragonin (E.L. James) Twilight-fanifiktiosta. https://ohfifty.com/downloads/MOTU_w_Outtakes_Snowqueens_Icedragon_COMPLETE.pdf. (Linkki tarkistettu 23.4.2018.)

OfTomes-kustantamon verkkosivut. <https://www.oftomes.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

OfTomes kustantamon teokset Amazon verkkokaupassa. https://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_noss?url=search-alias%3Ddigital-text&field-keywords=OfTomes+Publishing+. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Open Doors -projektin verkkosivut. <http://opendoors.transformativeworks.org/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Organisation of Transformativeworks -verkkosivut. <http://www.transformativeworks.org/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

PEW Research Center. <http://www.pewinternet.org/2013/10/10/online-video-2013/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Sanasto: Fanifiktio ja tekijänoikeus puhuttivat henkisen omaisuuden teemaviikolla. <https://www.sanasto.fi/fanifiktio-ja-tekijanoikeus-puhuttivat-henkisen-omaisuuden-teemaviikolla/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Shadowhunters-verkkosivut. <http://shadowhunters.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Tekijänoikeus.fi. <http://www.tekijanoikeus.fi/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

The United States Copyright Office. <https://www.copyright.gov/title17/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

TMI-source: Jacen kirje. <https://tmisource.com/2011/07/05/jace-letter-now-available-to-view-online/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Toinen tuntematon. <http://toinentuntematon.fi/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Wattpad. <https://www.wattpad.com/>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Wikipedia-sivu: Fani. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Fani>. Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fanifiktio tarinat:

Angst-Ridden-Teenager2468. 2009. *Group Therapy*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/4679454/4/Group-Therapy>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Emma King. 2011. *Lost Souls*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/7679694/1/Lost-Souls>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Fairglade. 2017. *The Warlock's Child*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/12509726/1/The-Warlock-s-Child>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

genhale2000. 2016. *Countryside Angels*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/12100164/1/Countryside-Angels>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

K00kie Senpai. 2012. *Discovered Talent*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/8851597/1/Discovered-Talent>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

MicrowaveWindows. 2009. *Baby You're so Unusual*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/4987082/1/Baby-You-re-so-Unusual>.
Linkki tarkistettu 30.11.2017.

PrideandPadawans. 2014. *Poison In My Veins*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/9247793/1/Poison-In-My-Veins>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Shadowhuntersislove. 2017. *My Youth is Yours*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/12404189/2/My-Youth-is-Yours>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

sourw0lf. 2012. *Joke*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/8402160/1/Joke>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Takara Phoenix 2017. *Hell's Bells*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/12540013/1/Hell-s-Bells>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

TheHerondaleGirl. 2013. *The Engagement*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/8909316/1/The-Engagement>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

xoxcassie382xox. 2013. *Broken and Alone*. Fanfiction.net.
<https://www.fanfiction.net/s/9589329/1/Broken-and-Alone>.
Linkki tarkistettu 23.4.2018.

Liite 1: The Shadowhunter Chronicles

The Mortal Instruments

Cassandra Clare: City of Bones. 2007. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: City of Ashes. 2008. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: City of Glass. 2009. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: City of Fallen Angels. 2011. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: City of Lost Souls. 2012. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: City of Heavenly Fire. 2014. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Mortal Instruments Companion Books

Cassandra Clare with Joshua Lewis: The Shadowhunter's Codex. 2013. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare with Sarah Rees Brennan & Maureen Johnson: The Bane Chronicles. 2014. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare with Sarah Rees Brennan, Maureen Johnson & Robin Wasserman: Tales From the Shadowhunter Academy. 2016. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: A History of Notable Shadowhunters and Denizens of Downworld (illustrated by Cassandra Jean. 2016. Simon & Schuster

The Infernal Devices

Cassandra Clare: Clockwork Angel. 2010. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: Clockwork Prince. 2011. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: Clockwork Princess. 2013. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

The Dark Artifices

Cassandra Clare: Lady Midnight. 2016. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: Lord of Shadows. 2017. Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Cassandra Clare: The Queen of Air and Darkness (tulossa 2018) Simon & Schuster/Margaret K. McElderry Books

Elokuva

Harald Zwart: The Mortal Instruments: City of Bones. 2013. Constantin Film. Unique Features. Mr. Smith Productions. Don Carmody Productions

Televisiosarja

Ed Decter: Shadowhunters: The Mortal Instruments. 2016. Freeform (Disney-ABC Domestic Television / Constantin Film. Don Carmody Television. Unique Features)

Excerpts & Extras, julkaistu Cassandra Claren virallisilla sivuilla

(<http://cassandraclare.com/excerpts-extras/>)

A letter Will wrote to his parents, unsent and unfinished

A Question of Power: Alec and Camille talk (excerpt from City of Lost Souls)

A story told in postcards – between City of Fallen Angels and Lost Souls

An Offering of Moonlight: Jem's Perspective on "Fierce Midnight" in Clockwork Prince

Because It Is Bitter: The scene that takes place in City of Ashes, in the chapter The Seelie Court, here from Jace's point of view

Becoming Sebastian: An outtake from City of Glass

Burning Bright: Jem's meeting with Tessa from his viewpoint (Clockwork Angel)

Deleted scene from City of Lost Souls: Magnus and Alec

Jace's Letter

Jace's PoV Manor Scene

Jocelyn's Story

Kissed: Magnus and Alec's First Kiss

Of Loss: Will's perspective on the events of Clockwork Angel

On the Bridge: Will and Jem before Clockwork Angel

The Act of Falling: Jace's perspective on the alleyway kiss in City of Fallen Angels

Why Will Hates Ducks: A Clockwork Angel Extra

Liite 2: Muut aineistot

Roberto Aguirre-Sacasa: Riverdale. 2017. Berlanti Productions (Warner Bros. Television).

E. L. James: Fifty Shades of Gray. 2011. Vintage Books.

Stephenie Meyer: Twilight-kirjasarja. 2005–2008. Little, Brown and Company.

J.K. Rowling: Harry Potter -kirjasarja. 1997–2007. Bloomsbury Publishing.

The Wachowskis: The Matrix -trilogia. 1999–2003 Village Roadshow Pictures (Warner Bros.).

Joss Whedon: Buffy The Vampire Slayer. 1997–2003. Mutant Enemy Productions (20th Century Fox Television).