

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Välisalo, Tanja; Hirsjärvi, Irma

Title: Fantastinen fanius

Year: 2021

Version: Published version

Copyright: © Tekijät ja Nykykulttuurin tutkimuskeskus

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Välisalo, T., & Hirsjärvi, I. (2021). Fantastinen fanius. In J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala, & T. Välisalo (Eds.), *Fantasia : Lajit, ilmiö ja yhteiskunta* (pp. 313-334). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 130. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8699-5>

Tanja Välisalo & Irma Hirsjärvi

FANTASTINEN FANIUS

Faneista on tiettävästi alettu puhua ensimmäistä kertaa 1800-luvun lopulla jalkapallon ja teatterin innokkaimpiin ihailijoihin liittyen (Jenkins 1992, 12), joten faniuden voi sanoa olleen alusta saakka yhteydessä intohimoon, tunteisiin ja arjesta irrallaan oleviin kokemuksiin. Nykypäivänä faniutta löytyy paikallisista ja yhteisöllistä traditioista (mm. jalkapallo, teatteri), mediatuotteista (mm. elokuva, tv-sarjat, digitaaliset pelit) sekä mitä moninaisimmissa muodoissaan verkkoympäristöistä. Urpo Kovalan (2003, 190–191) sanoin fanius on kokemus, joka ylittää ”yksityisen ja yleisen, tekstin ja kontekstin, merkityksen ja kulttuurisen merkityksen tai tulokinnan ja käytänteiden eron”.

Henkilökohtaisen fanisuhteen syntyhetki on usein tarkkaankin paikannettavissa. Tämä tuli esiin muun muassa Harri Heinosen (2005) väitöskirjassa, joka koski brittijalkapallon suomalaisia faneja, tai Irma Hirsjärven (2009) väitöskirjassa, jossa haastatellut science fiction -fanit kertoivat tunnistaneensa kyseisen lajityypin tietynä hetkenä. Mihin fanit tai fanius sitten kiinnittyvät? Amerikkalainen tutkija Helen Taylorin (1992) uraauurtava *Tuulen viemää* -kirjan (Margaret Mitchell, *Gone with the wind*, 1936) ja siihen perustuvan elokuvan (David O. Selznick, *Yhdysvallat*, 1939) fanien tarkastelu osoitti, kuinka esimerkiksi arvoihin kiinnitytään fanikohteen yhteydessä ja niitä arvioidaan yhä uudelleen. Sama teos resonoi eri ikäisillä hyvin erilaisiin oman elämän kokemuksista kumpuaviin arvoihin. Faniuden affektiivinen suhde kohteeseen, emotionaalinen, älyllinen ja materiaallinen panostus siihen, kasvaa osaksi identiteettiä, tuottaa iloa ja nautintoa ja on jopa osa arkea (Taylor 1992, 65). Tämä avaa monenlaisia tutkimuskysymyksiä, joita kommentoimme luvun lopussa.

Fanius liittyy usein vahvasti tiettyihin lajityyppeihin, mutta ei ole mitenkään rajautunut populaari- tai nuorisokulttuuriin. Aivan samalla tavalla taide, ooppera tai vaikkapa Alvar Aallon arkkiteh-

tuuri herättävät vahvoja, erityisiä ja pitkäaikaisia siteitä luovia kokemuksia. Kulttuuriset ilmiöt rakentuvat merkitsevien symbolien verkoista ja juuri lajityypit tuottavat erityisesti tässä prosessissa tarvittavia kulttuurin tuotannon ja vastaanoton säännöstöjä (Fornäs 1998, 179, ks. Hirsjärven, Ruotsalaisen & Kovalan luku fantasian vastaanotosta tässä teoksessa). Fanit tunnetaankin valikoivina kuluttajina, lajityyppiin liittyvän toiminnan ylläpitäjinä ja lajityypin määrittelijöinä.

Populaarikulttuurin faniverkoston merkittävimpään kuuluu science fiction -fandom, joka muotoutui 1920-luvulla amerikkalaisten pulp-lehtien lukijakirjeiden kautta syntyneen faniverkoston välityksellä. Scifi-fanius levisi nopeasti globaaliksi ilmiöksi populaarikulttuurin, erityisesti sarjakuvan, kuunnelmien ja elokuvan kukoistuksen myötä. Fanituotanto oli tämän fandomin keskeistä toimintaa alusta saakka (ks. Hirsjärvi 2009). Nykyiset fantasiakulttuurien fandomit rakentuvat pitkälti tuolle pohjalle, kritiikin, julkaisujen, tutkimuksen ja harrastajapiirien tuottajien ja kuluttajien verkostoille.

Suomalaisen scifi-fandomin syntyminen ja kansainvälisten toimintatapojen leviäminen kesti viisi vuosikymmentä. Ensimmäinen scifi-seura, Turun Science fiction seura ry perustettiin vuonna 1976. Seuraavien reilun kymmenen vuoden aikana syntyi seuroja useimmiten yliopistokaupunkeihin, sekä genrekirjoittamiseen erikoistunut Suomen tieteiskirjoittajat ry ja J. R. R. Tolkienin tuotantoon keskittynyt Suomen Tolkien-seura Kontu ry. Tieteisfiktion kontaktit tulivat lähinnä Ruotsista ja Englannista, ja Tolkien-seuralla oli alusta saakka suhteet kansainväliseen verkostoon. Tieteiskirjallisuuden harrastajien yhteinen tapahtuma Finncon järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 1983. Japanilaisen animaation ja sarjakuvan fanien tapahtuma Animecon järjestettiin ensimmäisen kerran juuri Finnconin yhteydessä Turussa vuonna 1999, jolloin se keräsi vain noin 30 osallistujaa, mutta muutaman vuoden kuluttua puhuttiin jo tuhansista kävijöistä. Animetapahtumat erkanivat tilaongelmien vuoksi 2010-luvulle mentäessä omilleen, mutta näin

Finncon oli tukenut uuden suomalaisen fantasiasta ja tieteisfiktios- ta kiinnostuneen fandomin järjestäytymistä.

Finncon siis yhdisti alusta saakka kirjallisuuden, sarjakuvan, tieteen, animen ja mangan, pelien, musiikin jne. fantasia- ja science fiction- harrastajat. 2010-luvulla mukana ovat olleet yhä voimakkaammin myös itse kirjailijat. Bourdieun kulttuurisen pääoman käsitteen (esim. Bourdieu 1984, 70–72) mukaisesti näiden kaikkien kulttuuristen virtausten omaksumisen voi nähdä hyvänä esimerkkinä fanien kulttuurisen pääoman haltuun- ja käyttöönotosta sekä kulttuuri- ja symbolisen pääoman kartuttamisena (Bourdieu 1993, 76–77).

Fantasiafaneista ja fantasian globaaleista yleisöistä puhuttaessa ei voida unohtaa pelejä ja pelaajia, jotka tarjoavat hyvän esimerkin myöhemmästä fantasia- ja science fiction -fandomista. Strategiapelien perinteitä ja fantasiagenreä yhdistävä *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipeli julkaistiin ensi kerran vuonna 1974 (Tactical Studies Rules, Inc.). Pelin maailma hahmotyyppeineen oli vahvasti J.R.R. Tolkienin teosten inspiroima. Se myös aloitti kokonaisen fantasiapelien suosion kauden, joka on sittemmin jatkunut myös digitaalisten pelien puolelle. Science fiction ja fantasia ovat äärimmäisen suosittuja digitaalisten pelien genrejä. Erityisesti monet suosittu massiiviset moninpelattavat verkkoroolipelit, kuten *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004–), ovat fantasiateemaisia. Vaikka pelaajat eivät itse aina identifioitu faneiksi, eikä pelikulttuureja voi yksioikoisesti tarkastella fanikulttuureina (ks. esim. Wirman 2009), ovat fantasiafanien ja pelaajien yhteisöt ja verkostot kuitenkin vahvasti toisiinsa lomittuneita.

Erityisesti tieteisfiktio faniuteen liittyy yhteiskunnan ja tieteen ilmiöiden seuraaminen, sillä lajityypin ytimessä on spekulatiivinen pohdinta niihin liittyvistä muutoksista ja sitä kautta yhteiskunnallisista murroksista. Tieteisfiktioista voi puhua kirjailija Johanna Sinisalon termillä todellisuuden viistovalaisuksena (Sinisalo 2004). Myös fantasia on hyvä väline tarkastella filosofisia kysymyksiä esimerkiksi identiteetistä, sukupuolesta, sivullisuudesta, tai hyvästä ja pahasta. Metaforinen kuvaus sujuu kaiken muun kirjallisen ilmai-

sun tavoin. Fantasiaa leimataan usein silkaksi eskapismiksi, mutta esimerkiksi *Game of Thrones* -televisiosarjan (HBO, Yhdysvallat/Iso-Britannia, 2011–2019) viimeisten jaksujen siirtymä myyttisestä ajasta historiallisen ajan kuvaukseen on rinnakkainen Aleksis Kiven Seitsemän veljestä teoksen kaarelle. Kiven teoksessa seitsemän villi-ihmisten tavoin yhteiskunnan ulkopuolella elänyttä veljestä asettuu temmellysten kautta osaksi järjestäytynyttä yhteiskuntaa.

Fantasia ja science fiction fanitutkimuksen ytimessä

Fanius nähtiin 1900-luvun lopulle saakka eriasteisina yhteiskunnallisina ja psykologisina häiriötiloina. Tällaiset kielteiset käsitykset faniudesta leimaavatkin *fanitutkimuksen ensimmäistä vaihetta*, jossa fanius patologisoiitiin ja siihen liitettiin erilaisia psykiatrisia oireita, pakkomielleisyyttä ja fanaattisuutta (Hirsjärvi 2009, 55; ks. myös Jenson 1992). Joli Jenson on kuvannut kaksi sekä mediassa että tutkimuskirjallisuudessa toistunutta esitystä faniudesta: pakkomielleinen erakko (*obsessed loner*), ja hysteerinen joukko (*frenzied crowd*) – molemmat fanityypit olivat omalla tavallaan ikään kuin epärationaalisia median uhreja. Muun muassa science fiction -televisiosarja *Star Trekin* ja fantasiakirjasarja Harry Potterin faneja on kuvattu mediassa henkisesti epäkypsinä, kritiikittömästi ja fanaattisesti faniutensa kohteeseen suhtautuvina (Hirsjärvi 2009, 66–67). Näiden tyypittelyjen taustalla vaikutti Jensonin (1992, 9–29) mukaan modernin yhteiskunnan kritiikki, jossa yksilöt nähtiin turvalisista yhteisöistä irrallaan olevina haavoittuvina yksilöinä, ja toisaalta mediatutkimuksessa vallalla olleet käsitykset yleisöistä passiivisina vastaanottajina. Voidaan myös ajatella, että tyypittelyihin päädyttiin, koska faniutta ja siihen liittyviä ilmiöitä ei asetettu laajempaan kontekstiin, eikä faniuden tarkastelussa pyritty siihen liittyvän subjektiivisen kokemuksen ymmärtämiseen. Fanitutkimuksesta olikin tullut monitieteinen ja monitieteinen kenttä: tutkittiin fanien kuluttajuutta (vrt. Ang 1985; 1991), arkea (vrt. Cer-

teau 1984) ja faniutta utooppisuutta tuottavana sekä tuotantoa ja aktiivista osallistumista stimuloivana ja suuntaavana ilmiönä.

Omana tutkimussuuntauksenaan fanitutkimuksen voi nähdä saaneen alkunsa niin sanotun *fanitutkimuksen toisen vaiheen* aikana. Se käynnistyi 1990-luvun alussa, kun patologisoinnista siirryttiin fanikokemusta ymmärtävään tarkasteluun. Tätä on kutsuttu myös legitimoinnin kaudeksi, sillä keskeiset tutkijat pyrkivät tyypillisesti puolustamaan faneja ja faniutta edellä mainittuja patologisoivia ajattelutapoja vastaan. Lisäksi he tarkastelivat ilmiötä usein myös oman faniutensa kautta (Hirsjärvi 2009, 56). Fani-identiteetti, faniyhteisöt ja erilaiset fanikäytänteet olivat erityisesti fanitutkimuksen toisen vaiheen kohteina. Vuosi 1992 on monen fanitutkimuksen klassikkoteoksen ilmestymisvuosi. Silloin ilmestyneet Henry Jenkinsin *Textual poachers* ja Camille Bacon-Smithin *Enterprising women*, jotka käsittelivät faniutta juuri fantasia- ja tieteisfiktion faniuden kautta, ja Lisa A. Lewisin toimittama artikkelikokoelma *The Adoring Audience* ovat edelleenkin fanitutkimuksen perusteoksia. Tähän tutkimuksen toiseen aaltoon liittyy myös erityisesti Henry Jenkinsin tunnetuksi tekemä tutkija-fani-positio (*acafan*), jossa tutkijan kyky tunnistaa oma fani-identiteettinsä nähdään faniutta sisältä päin ymmärtävän tarkastelun mahdollistajana. Fanitutkimuksen toisen vaiheen keskeisiä käsitteitä olivat muun muassa *vastarinta*, *yhteisöllisyys* ja *affekti*, fanin taustasta nouseva merkityksellinen tunnesuhde.

Fanutkimuksen kolmannessa vaiheessa fanius ja siihen liittyvät ilmiöt vakiinnuttivat asemaansa tutkimuskohteina ja samalla aihepiiristä tehtävän tutkimuksen, ja tutkijoiden määrä lähti kasvuun 2000-luvulle tultaessa. Samalla tutkimus siirtyi faniuden globaalin luonteen, yhteisöjen ja verkostojen tarkasteluun. Keskiöön nousivat faniuden kulttuurienvälinen ja kulttuuria välittävä luonne, ja faniyhteisöjen vaikutus mediatuotantoon esimerkiksi tekijänoikeuslainsäädännön ja asiantuntija-aseman kautta ja samalla myös talouden ja tuotannon kysymykset tulivat kompleksisesti mukaan faniuden tarkasteluun. Selvimmin tämä näkyy Henry Jenkinsin Aca-fan-sivuston globaalissa keskustelussa (ks. myös Fiske 1992,

31, 33–43; McGuigan 1992/2003; Hirsjärvi 2009; Taalas & Hirsjärvi 2013).

Fanitutkimuksen aseman vahvistumisesta kertovat myös erilaiset tutkijoiden yhteisöt. Keväällä 2008 amerikkalainen tutkija Robin Ann Reid perusti faniuden tutkijoiden kanssa yhteisön, jonka nimi heijastaa fandom-tutkimuksen taustoja: The International Association of Audience and Fan Studies. Vuonna 2012 perustettiin The Fan Studies Network (<https://fanstudies.org/>), jolla on niin ikään vahvat yhteydet yleisötutkimuksen kenttään. Fanitutkimuksen institutionalisoitumisesta kertoo sille omistettujen tieteellisten, vertaisarvioituja tutkimusartikkeleita julkaisevien aikakausjulkaisujen syntyminen: *Journal of Fandom Studies* (2012–) ja *Transformative Works and Cultures* (2008–) sekä tutkimusten kasvava määrä monografioiden ja artikkeleina arvostetuissa tiedejulkaisuissa.

Faniutta käsittelevän tutkimuksen lisääntyminen kuvaa osaltaan populaarikulttuurin suosion kasvua. Faniuteen monimutkaisena, merkityksen muodostamiseen ja identiteettityöhön liittyvänä ilmiönä on löytynyt yhä uusia tarkastelun tapoja. Fanius ylittää ”yksityisen ja yleisen, tekstin ja kontekstin, merkityksen ja kulttuurisen merkityksen tai tulkinnan ja käytänteiden eron” (Kovala 2003, 190–191). Faniuden siirtymä kulttuurisesta marginaalista kulttuurin määrittäjäksi (ks. myös luku *Fantasia ja vastaanotto*) on tuonut mukanaan uusia näkökulmia kuten paikallisten ja kansallisten faniuksien laajentumisen transnationaaliseksi (Morimoto 2017).

Tieteisfiktiofanit olivat vahvasti verkostoituneita jo vuosikymmeniä ennen Internetin tuloa, mutta fanikulttuurien digitalisoituminen toi verkostot aiempaa näkyvämmiksi. Fantasiatelenvisosarja *Xena* suomalaisia faneja tutkinut Kaarina Nikunen (2005, 111–193; 345) onkin kuvannut faniuden rakentumista television ja Internetin vuorovaikutuksessa, jolloin Internet tarjoaa marginaalisen fandomin jäsenille ensinnäkin mahdollisuuden löytää toisensa ja muodostaa yhteisö, jakaa tulkintoja ja mielihyvää, ja toisekseen mahdollisuuden rakentaa oman vaihtoehtojulkaisuutensa, joka täyttää valtamedian *Xenaa* koskevaan tiedontarpeeseen jättämän aukon. Faniuden digitalisoituminen on myös muokannut fanien roo-

lia mediatuotannossa. Esimerkiksi wikisivustot, joita fanit rakentavat populaarikulttuuristen tekstien ympärille, toimivat samaan aikaan tietokantoina ja hypertekstin ominaisuuksia hyödyntävinä narratiivien uudelleenkeronnan ja uudelleenjäsentämisen alustoina (Booth 2010).

Fanitutkimuksen erityisenä huomion kohteena on ollut juuri fanituotanto ja siinä erityisesti fanifiktio eli fanien itsensä kirjoittamat tarinat, joissa uudelleenkuvitellaan tai laajennetaan faniuden kohteen tekstiä (ks. esim. Hellekson & Busse 2006). Myös fanifiktio muodoissa näkyy fanien vahva fantasia- ja tieteisfiktio lajityyppien tuntemus: vaihtoehtoiset aikajatkumot, peiliuniversumit, ja kehojen vaihtuminen ovat vain joitakin esimerkkejä *troopeista* eli kirjallisista keinoista, joita fanifiktio kirjoittajat hyödyntävät. Tutkija Abigail De Kosnik (2016), joka on käsitellyt fanien itsensä luomia fanituotannon säilyttämiseen luotuja online-arkistoja, on korostanut itse fanituotantojen sijaan niiden säilyttämiseen ja luomiseen liittyviä käytänteitä kulttuuriperintönä, joka siirtyy fanisukupolvelta toiselle.

Tutkimuksen keskittyminen fanifiktioon on ajoittain myös häivyttänyt muita luovan fanituotannon muotoja, joihin on enenevässä määrin kiinnitetty huomiota fanitutkimuksen kolmannessa vaiheessa: fanifiktio ohella lukuisat muut luovan tuotannon muodot, kuten fanitaide, fanivideot ja pelimodit (Sihvonen 2009), eli digitaalisiin peleihin tehty uusi sisältö, ovat nousseet fanitutkijoiden kiinnostuksen kohteiksi. Paul Boothin (Booth 2010, 156–158) tutkimus *Doctor Who*- ja *Torchwood*-fantasiatv-sarjojen fanien omaehtoisesta roolipelaamisesta sarjojen hahmoja käyttäen MySpace-sivustolla tai Nicolle Lamerichsin (2011; 2014) tutkimus *cosplay*-käytännöistä eli anime- ja mangasarjojen hahmoiksi pukeutumisesta ovat hyviä esimerkkejä fanikäytänteiden identiteettityöhön ja merkitysten muodostamiseen kiinnitetystä akateemisesta huomiosta.

Erilaisilla fanikäytännöillä on keskeinen rooli faniyhteisöissä ja toisistaan poikkeavat käytännöt ja tulkinnat ovat myös johtaneet fandomien pirstaloitumiseen ja jopa ristiriitoihin ja kiistoihin

eri ryhmien välillä. Tätä faniuden ”pimeää puolta” tutkinut Carrie Lynn D. Reinhard (2018) edustaa fanitutkimuksen aiempaa kriittisempää vaihetta, jossa käsitellään paitsi yhteisöllisyyttä myös yhteisöistä ulos sulkemista ja yhteisöjen pirstaloitumista, paitsi hyväksyntää ja avoimuutta myös tiettyjen käytänteiden tai fandioiden stigmatisointia, paitsi ihailua ja kriittistä luentaa myös antifaniutta (ks. Gray 2005 ja Siikilä-Laitilan luku antifaniudesta tässä teoksessa) eli tiettyjen tekstien yhteistä inhoamista ja leimaamista.

Marginaalista valtavirtaan

Fanius on 2000-luvulle tultaessa valtavirtaistunut. Myös aikuiset saavat fanittaa ja tunnustautua faneiksi. Fanittamisesta ei puhuta enää pelkästään populaarikulttuuristen ilmiöiden yhteydessä, vaan käsite on levinnyt myös korkeakulttuurin puolelle. On jopa puhuttu yleisöjen *faniutumisesta* (Laukkanen 2003, 8; ks. myös Nikunen 2005, 106, 109). Erityisesti fantasiafaniuden valtavirtaistuminen näkyy globaalilla tasolla erilaisten science fiction- ja fantasiamaailmojen suosiossa. Esimerkiksi Tylypahkan velhokouluun ja sen ympärille sijoittuvat Harry Potter -tarinat leimaavat kokonaisten sukupolvien kokemushistoriaa ympäri maailman. Elokuvia ja televisiosarjoja jakelevien suoratoistopalvelujen (esim. Netflix ja Amazon Prime) valikoimissa on tyypillisesti omat kategoriansa fantasialle ja science fictionille. Länsimaiden ulkopuolella Kiina on nouseva fantasian elokuvatuotantojen maa, ja fantasiateemat ovat etsiytyneet myös Intian Bollywood-elokuvaan. Toisaalta retro-ilmiö toimii tässäkin: faneille jo ennestään tutut *Star Warsin* ja Marvelin tarinamaailmat ovat nousseet uuteen ja entistä laajempaan suosioon uusien elokuvien, televisiosarjojen ja muiden tuotteiden myötä.

Fantasian ja tieteisfiktion yleisöjen kasvu näkyy hyvin niille omistettujen tapahtumien kasvussa. Edellä esiteltiin lähinnä sci-fi ja fantasiatapahtumia. Monet muutkin suomalaiset conit ovat saaneet alkunsa tai vakiinnuttaneet asemansa 2000-luvun aikana. Perinteisten science fiction- ja fantasiatapahtuma Finnconin (1986–

) ja roolipelaamiseen keskittyneen Ropeconin (1994–) rinnalle on noussut lukuisia muita *coneja*, kuten jo edellä mainittu Animecon (1999–), roolipeli- ja animetapahtuma Tracon (2005–), ja japanilaiseen sarjakuvaan ja animaatioon keskittyvä Desucon (2009–). Yhdysvalloissa, San Diegon kaupungissa sarjakuvatapahtumana alkunsa saanut Comic-Con on muuttunut useita lajityyppettä ja mediamuotoja kattavaksi jättitapahtumaksi, joka on saanut rinnakkais-tapahtumia ympäri maailmaa: näistä New Yorkin Comic-Con keräsi vuonna 2018 jopa yli 250 000 kävijää. Faniudesta on siis tullut myös merkittävä markkinataloudellinen voima, ja samalla siihen kytkeytyvät vallan ja omistajuuden kysymykset liittyen erityisesti kulttuuriseen representaatioon ja tekijänoikeuksiin ovat entistä tärkeämpiä.

Faniuden valtavirtaistumisesta kertoo osaltaan fanien oma luova tuotanto, joka on Internetin tarjoamien matalan kynnyksen julkaisumahdollisuuksien myötä kasvanut ilmiönä moninkertaiseksi. Faneille tyypillinen transformatiivinen toiminta, jossa olemassa olevia tekstejä muokataan ja muunnellaan ja käytetään raaka-aineina uusien tekstien luomiseen, on nähty myös laajemmin tyypillisenä kokonaisuutena sukupolvelle (Stein 2015). Erityisesti fanifiktio suosioista kertovat jo tarinoiden suuret määrät. Esimerkiksi tieteistelesisiosarja *Salaiset kansiot* (*The X-Files*, 1993–2002) ja siihen liittyvät elokuvat *X-Files – Taistelu tulevaisuudesta* (1998) ja *X-Files: Usko koetuksella* (2008) toimivat inspiraationa suurelle määrälle fanifiktiota. Siinä missä televisiosarjan jaksoja ja elokuvia oli yhteensä 204, pelkästään *X-Files*-fanifiktio keräämiselle omistetun The Gossamer Projectin verkkosivustolla oli vuoden 2013 loppuun mennessä 34 246 tarinaa – siis yhtä virallisen tuotannon tarinaa kohden oli 168 fanien tuottamaa tarinaa (De Kosnik 2016, 324). Suosituimmilla fanifiktiosivustoilla Archive of Our Own ja Fanfiction.net fiktiiviset maailmat, joista tarinoita kirjoitetaan eniten, voidaan luokitella juuri tieteisfiktio ja fantasian genereihin kuuluviksi. Siinä missä fanifiktio aiemmin oli pienten harrastajajoukkojen ajanvietettä, sen kuluttaminen on Internetin myötä yleistynyt. *Game of Thrones* -fantasiatelesisiosarjan (Yhdysval-

lat 2011–2019) vastaanotosta tehdyssä kansainvälisessä kyselyssä (Barker ym. 2016–2017) 48 % vastaajista (n = 10 636) oli nauttinut toisten fanien tuotoksista.

Fanituotanto on ilmiön massiivisuudesta huolimatta ollut omiaan luomaan jännitteitä fanien ja mediayhtiöiden välille. Kaupalliset toimijat ovat usein nähneet fanituotannon tekijänoikeuksiensa rikkomisena ja pyrkineet estämään tai kontrolloimaan sitä. Esimerkiksi science fiction -fanien virtuaalimaailma Second Lifeen luomat roolipeliympäristöt *Firefly*- (Fox 2002–2003) ja *Battlestar Galactica* (Sci-Fi 2004–2009) -televisiosarjoihin perustuen poistettiin useaan kertaan tuotantoyhtiöiden vaatimuksesta. Digitaalisten pelien ympärille muodostuneet kulttuurit poikkeavat tästä siinä, että pelirytykset ovat usein tukeneet pelaajien omaa sisällöntuotantoa kuten pelimodien, eli peleihin tehtyjen muutosten, tai läpipeluuvideoiden tekemistä; peleihin on jopa sisäänrakennettu työkaluja pelaajien omien kenttien ja muun sisällön tuottamiseen (Sihvonen 2009, 17). Tällainen mediayhtiöiden tuki fani-ilmiöille on alkanut yleistyä myös muussa mediassa, vaikka siihenkin on voinut liittyä omia ristiriitojaan, kun yhtiöt ovat pyrkineet hyötymään faneista taloudellisesti (ks. esim. Scott 2009).

Fantasia ja tieteisfiktio ovat lajityyppejä, jotka on aiemmin nähty erityisesti lapsille tai nuorille suunnattuina. Niiden suosio ja samalla fani-identiteetin hyväksyminen myös aikuisille kuuluvana kytkeytyvät laajempiin muutoksiin – yhteiskunnan ja kulttuurin leikillistymisen virtauksiin (ks. Raessens 2006). Leikillistyminen on nähty vastareaktiona vallitsevalle uusliberalistiselle yhteiskuntamallille (Koskimaa & Välisalo 2021), mutta kytkeytyy myös nostalgialouden nousuun, joka perustuu menneiden menestystuotteiden toisintamiseen tavalla tai toisella. Fanitutkimuksen lisääntyminen on myös osaltaan vaikuttanut myönteisemmän fanikuvan yleistymiseen suomalaisessa mediassa (Hirsjärvi 2009, 70). Kansainvälisesti fani-ilmiön myönteisen kuvan muotoutumista voi seurata luonnollisesti populaarikulttuurissa. Esimerkkinä voi mainita CBS:n tuottaman, ennätysksiä rikkoneen *Rillit huurussa* (*The Big Bang Theory*) -sitcom-tv-sarjan vuosilta 2007–2019. Sar-

jan yksi keskeinen teema on nörtti- ja fanikulttuuri identiteetin osana. Faniudesta onkin tullut kaikenikäisten ilmiö, ja termin käyttö, ja faniuden käytänteet ovat laajentuneet myös populaarikulttuurin ulkopuolelle.

J. R. R. Tolkienin tuotanto on tarjonnut monelle suomalaiselle fantasiafanille merkittävän kasvun ja kehityksen välineen. Elämänmittainen suhde Tolkienin maailmaan on monella alkanut teoksesta *Hobitti eli sinne ja takaisin* (1937, suom. 1973/1985), jota vanhemmat ovat lukeneet ääneen tai johon on itse tutustuttu, ja kirjaan perustuvan elokuvasarjan (2012–2014) kansainvälisestä vastaanotosta tehdyssä tutkimuksessa näkyikin koko Tolkienin tuotannon merkitys omien arvojen ja maailmankuvan rakentumisessa (Koistinen ym. 2016, 370–372). Yhteen ikäkauteen tai elämänvaiheeseen kytkeytymisen sijaan fanius voi siis kulkea mukana läpi elämän ja toimia oman elämäntarinan jäsentäjänä (Harrington & Bielby 2010) ja myös siirtyä sukupolvelta toiselle (Geraghty 2018).

Mitä jää marginaaliin, kun fanius valtavirtaistuu? Vaikka tietyt faniuden muodot ovat tulleet hyväksytyiksi, tietyt faniyhteisöt tai faniryhmät jäävät yhä marginaaliin tai muodostavat uusia marginaaleja (ks. esim. Pande 2018). Faniuteen liitetty stigma saattaa johtaa fani-identiteetin piilotteluun ja faniuden salaamiseen jopa lähipiiriltä (Jenkins 1992; ks. esim. Chadborn ym. 2016). Faniuden kohde vaikuttaa siihen, miten hyväksyttävänä faniutta pidetään (ks. Hirsjärvi 2009, 69). Aliarvostetuille fandomeille on ollut tyyppillistä, että ne edustavat usein naisille suunnattuja lajityyppettä tai kerroksen muotoja, kuten Stephanie Meyerin fantasiakirjasarjaan perustuvat romanttiset *Twilight*-elokuvat (Pinkowitz 2011). Faniutta arvotetaan ulkoapäin myös sen perusteella, nähdäänkö faniuden kohde ja fanikäytännöt sopivina fanin edustamalle ihmisryhmälle. Tästä esimerkki ovat *bronyt*, erityisesti poikien ja nuorten miesten faniyhteisö, jonka faniuden kohteena on ensisijaisesti tytöille suunnattu suloisista poneista kertova animaatio-sarja *My Little Pony: Friendship is Magic* (Allspark 2010–). Bronyt ovat saaneet huomiota sekä mediassa että Internet-kulttuureissa ryhmänä, joka ole-

massaolollaan rikkoo yleisesti hyväksytyyn maskuliinisuuden normeja (Hautakangas 2015).

Fantasiafanius ja politiikka

Tieteisfiktio on käsitelty nykyisin poliittiseksi ymmärrettyjä aiheita jo varhain. Alusta asti tieteisfiktio otti ymmärrettävästi sukupuolen yhdeksi teemakseen sekä sosiaalisena että biologisena määritelmänä sitä mukaa, kun se tuli tutkimuksen kohteeksi. Naisen ja miehen rooli, lisääntyminen ja naisutopiat ilmestyivät kirjallisuuteen laajemmin 1800-luvulla. Niinpä fandom-ilottelun taustalla näkyi tieteisfiktioharrastajien vuosikymmenten historia sukupuolirajojen tietoisesta rikkomisesta. Tieteisfiktio puolella ylistetyn ”todellisen mieskirjailijan”, James Tiptree Jr:n paljastuminen Alice Sheldoniksi vuonna 1977 muutti radikaalisti ajatusta siitä, voiko kirjoittajan sukupuolta olettaa (Larbalestier 2002; ks. myös Hemmings 2008, 83–98). Sukupuolikkiliseillä leikkimisen ja toiseuden käyttö ovat viime vuosikymmeninä suorastaan räjähtäneet määrällisesti ja tuoneet – ei ainoastaan fandomiin vaan koko populaarikulttuuriin – myös esimerkiksi lastenanimaatioihin leikkisät queer-luennat ja -hahmot (ks. Tulloch & Jenkins 1995, 243–244).

Poliittisuus on näkynyt tieteisfiktio- ja fantasiatelevisioiden toiminnassa jo varhain heidän pyrkimyksensä vaikuttaa heille tärkeiden sarjojen tuotantoon (esim. Bacon-Smith 1992). Faniin joukkovoimaan perustuvat kampanjat ovat kohdentuneet tyypillisesti esimerkiksi televisiosarjojen lopettamista vastaan – tällaisten kampanjoiden kohteena ovat olleet esimerkiksi *Star Trek* (NBC, Yhdysvallat, 1966–1969) ja *Stargate SG-1* (Showtime, Sci Fi, Kanada/Yhdysvallat, 1997–2007) (Jenkins 2012). Internet-kulttuurien myötä tällainen faniaktivismi (*fan activism*, Jenkins & Shresthova 2012) ja sen mobilisointi on helpottunut ja nopeutunut, ja samalla sen kohteet ovat moninaistuneet. Kun fantasiatelevisiosarja *Sleepy Hollow* siirsi afroamerikkalaisen naispäähenkilönsä sivurooliin valkoisen päähenkilön avustajaksi ja tämän puolesta uhraui-

tujaksi, fanit kritisoivat tätä muutosta afroamerikkalaisiin naisiin populaarifiktiossa liitettyjen ahtaiden stereotyyppioiden vahvistamisena ja protestoivat sitä vastaan kampanjoimalla sosiaalisessa mediassa. Kun kampanja ei tuottanut tulosta ja hahmo lopulta tapettiin sarjassa, fanit siirtyivät kampanjoimaan sarjan lopettamisen puolesta (Arcy & Johnson 2018). Fanius voi toimia identiteettityön välineenä, ja faniutta on usein tulkittu vastustavan identiteetin näkökulmasta, mutta faniaktivismissa nämä ilmiöt siis muuttuvat identiteettipoliitikaksi.

Faniaktivismi on kirjeiden, vetoomusten ja sosiaalisen median kampanjoiden lisäksi hyödyntänyt fanitoiminnan luovaa ulottuvuutta. J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjasarjan (1997–2007) ympärille rakentuvan universumin etnisyyksien kirjoa on lisätty fanien oman luovan tuotannon kuten fanifiktio ja fanitaiteen keinoin. Siinä missä päähenkilöt ovat kirjoihin perustuvissa elokuvissa valkoisia, lukuisat fanitaiteilijat ovat esittäneet hahmoille etnisesti muita vaihtoehtoja (engl. *racebending*) (Lopez 2012; Gilliland 2016.) Hahmojen uudelleenkuvaaminen muuta sukupuolta edustavina on toinen tyypillinen fanifiktio ja fanitaiteen tapa merkityksellistää fiktiota. Hahmojen sukupuolen vaihtamisella fanifiktio kirjoittajat haastavat vallitsevia käsityksiä sukupuolesta ja sen yhteydestä seksuaalisuuteen, kuten esimerkiksi Kristina Busse ja Alexis Lothian (2008) osoittavat analyysissään *Stargate Atlantis* (Sci Fi, Kanada/ Yhdysvallat, 2004–2009) -tieteissarjan fanifiktioista (ks. myös McClellan 2014). Faniaktivismi onkin usein vastarintaa mediateollisuuden esteettisiä tai narratiivisia valintoja tai juridisia tekijänoikeuksia vastaan – taistelua tekstien ja fiktiivisten maailmojen omistajuudesta. Toisaalta populaarikulttuuri voi myös tukea fanien osallistumista ja yhteiskunnallista toimijuutta. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat fanien ja kansainvälisten mediayhtiöiden väliset kamppailut, joissa fanit ovat olleet jopa vahvoilla. Fandomin ääntä ei voi enää täysin ohittaa missään mediatuotannossa.

Fantasiafanidelle on tyypillistä yhteiskunnallisista teemoista keskustelu, jossa fantasia on valjastettu välineeksi. Tieteisfiktio ja fantasian avulla voidaankin tarkastella oman yhteiskuntamme on-

gelmia ja visioita vaihtoehtoisia todellisuuksia ja tulevaisuuksia. *Game of Thrones* -fantasiatv-sarjan maailmaa uhkaa tuleva talvi – sarjassa ja sen mainonnassa toistui lause ”Winter is coming” (Kuva 9) – ja monet yleisöistä ovatkin tulkinneet sen symboliksi meidän maailmaamme uhkaavasta ilmastonmuutoksesta (Barker ym. 2016–2017). Sarjaa on käytetty ilmastonmuutosta käsittelevän keskustelun välineenä laajemminkin kuin faniyhteisöjen keskuudessa. Esimerkiksi Yhdysvalloissa lukuisat poliittiset toimijat ovat käyttäneet *Game of Thrones* -sarjaa lisätäkseen tietoisuutta ilmastonmuutoksesta, tehdäkseen ilmiötä ymmärrettävämmäksi, ja ennen kaikkea tehdäkseen viestistään paremmin tunteisiin vetoavan ja siten merkityksellisen (Milkoreit 2017).

Uusi ilmiö on se, että fantasiagenren ikonisia kuvia valjastetaan valtiolliseen ja maailmanpoliittiseen keskusteluun. Yhdysvaltain presidentti Barack Obama (2009–2017) hyödynsi kampanjois-



Kuva 9. *Game of Thrones* -televisiosarjaa esittäneen HBO:n mainos.

saan populaarikulttuuria ja käytti usein esiintymisissään populaarikulttuurin henkilöiden kanssa näkymisen lisäksi myös viittauksia eri teksteihin osoittaakseen nykyculttuurin ilmiöiden tuntemusta ja luodakseen sitä kautta yhteenkuuluvuuden tunnetta kansaan. *Game of Thrones* -televisiosarjan retoriikkaa hyödynnettiin puolestaan raskaan maailmanpolitiikan tasolla, kun Yhdysvaltain presidentti Donald Trump julkaisi Twitter-palvelussa 2.11.2018 kuvan (Kuva 10), jossa käytettiin televisiosarjan logon fonttia (New Yorker 5.11.2018). Kuvan teksti ”Sanctions are coming” viittasi Yhdysvaltain Iranille asettamiin pakotteisiin, jotka tulivat voimaan 5.11.2018 (Helsingin Sanomat 2.11.2018), mutta myös *Game of Thrones* -sarjassa ja sen mainonnassa toistuvaan lauseeseen ”Winter is coming”. Iran vastasi tähän omalla *Game of Thrones* -viittauksellaan 3.11.2018, kun korkea-arvoinen iranilainen kenraali ja maan puolustusvoimien komentaja Qasem Suleimani julkaisi Ins-



Kuva 10. Yhdysvaltain presidentti Donald Trump käytti tviitissään samanlaista estetiikkaa kuin HBO mainostaessaan *Game of Thrones* -televisiosarjaa (vrt. Kuva 11). (2.11.2018 Twitter.)

And Qasem Soleimani responds on Instagram. #Iran



11:54 PM - 2 Nov 2018

Kuva 11. Qasem Soleimanin Instagramissa julkaisema vastine on sittemmin poistettu palvelusta, mutta monet käyttäjät julkaisivat sen myös Twitterissä. (2.11.2018 Twitter.)

tagram-kuvapalvelussa sarjan mainosten visuaalista ilmettä ja kieltä jäljittelevän kuvan (Kuva 11) tekstillä ”I will stand against you”.

Enää ei ole kysymys siitä, onko fanius globaali ilmiö, jolla on myös poliittiset ulottuvuutensa. Kysymys kuuluukin, millä tavoin fanius muokkaa maailmankuvaamme, käsitystämme kansalaisuudesta, valtioista, sodasta ja rauhasta ja esimerkiksi sellaisista asioista kuin solidaarisuus, vastuu ja tulevaisuus. Ehdotammekin, että on siirrytty jo *neljänteen*, poliittiseen fanitutkimuksen vaiheeseen. Siihen liittyy näkemys faniudesta yli oman identiteetin, osana globaaleja vaikuttamisen kenttiä, osana uudenlaista vapautta kulttuuristen rajojen yli, osana kosmopoliittisia valtakeskusteluja mediasfäärisä, ja osana talouden, tuotannon ja jälleen myös yksilöllisen merkityksen muodostumista. Selvää on, että tutkimus faniudesta on edennyt kauas pelkästä faniuden legitimeetin puolustamisesta, eikä fanius enää ole myöskään pelkästään lapsuuteen ja nuoruuteen liittyvää tai ainoastaan marginaalista. Fantasiafanius muodostaa ylisu-

kupolvisia ja globaaleja merkityskehysiksi, kuten *Star Trekin*, Tolkienin teosten ympärille muodostuneen faniuden ja *Game of Thronesin* tapauksissa on nähtävissä. Fantastisen faniuden tutkimuksen teoreettista kehikkoa voi hakea laajempaa kuin koskaan.

LÄHTEET

- Ang, Ien (1985) *Watching Dallas: soap opera and melodramatic imagination*. London: Methuen.
- Ang, Ien (1991) *Desperately seeking the audience*. London: Routledge.
- Arcy, Jacquelyn & Zhana Johnson (2018) Intersectional critique and social media activism in *Sleepy Hollow* fandom. *Transformative Works and Cultures* 26 (2018). <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2018.1132>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Arjoranta, Jonne, Kontturi, Katja, Varis, Essi & Välisalo, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi. Gamergate, Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen näyttämönä. *Lähikuva* 33: 3–4, 92111. doi: DOI: 10.23994/lk.100442
- Barker, Martin ym. (2016–2017) Game of Thrones audience research project. <https://gameofthronesresearchproject.wordpress.com/>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Booth, Paul (2010) *Digital fandom: New media studies*. New York: Peter Lang.
- Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction: a social critique of the judgment of taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bourdieu, Pierre (1993) The field of cultural production, or: The economic world reversed. Teoksessa *The field of cultural production. Essays on art and literature*. New York: Columbia University Press: Columbia, 30–73.
- Busse, Kristina & Lothian, Alexis (2008) Bending gender: feminist and (trans)gender discourses in the changing bodies of slash fan fiction. Teoksessa Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchhofer, & Sirpa Leppänen (toim.) *Internet fiction(s)*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 105–127.
- Certeau, Michel de (1984) *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press.
- De Kosnik, Abigail (2016) *Rogue archives: digital cultural memory and media fandom*. Cambridge: MIT Press.

- Fiske, John (1992) The cultural economy of fandom. Teoksessa Lisa A. Lewis (toim.) *The adoring audience: fan culture and popular media*. London & New York: Routledge, 30–49.
- Fornäs, Johan (1998) *Kulttuuriteoria: myöhäismodernin ulottuvuuksia*. Suom. Mikko Lehtonen, Virpi Blom, Kaarina Hazard ja Juha Herkman. Tampere: Vastapaino.
- Geraghty, Lincoln (2018) Nostalgia, fandom and the remediation of children’s culture.
- Teoksessa Booth, Paul J. (toim.) *A companion to media fandom and fan studies*. Chichester, West Sussex, UK: John Wiley and Sons, Inc.
- Gilliland, Elizabeth (2016) Racebending fandoms and digital futurism. *Transformative Works and Cultures* 22 (2016). <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2016.0702>.
- Gray, Jonathan (2005) Antifandom and the moral text: television without pity and textual dislike. *American Behavioral Scientist* 48:7, 840–858. doi:10.1177/0002764204273171
- Hautakangas, Mikko (2015) It’s ok to be joyful? *My Little Pony* and Brony masculinity. *Journal of Popular Television* 3:1, 111–118.
- Heinonen, Harri (2005) *Jalkapallon lumo: tutkimus suomalaisesta Everton-faniudesta*. Väitöskirja. Jyväskylä: Atena.
- Hellekson, Karen & Busse, Kristina (2006) *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet*. Jefferson: McFarland.
- Hemmings, Mary (2008) The changing role of women in science fiction. Teoksessa Lee Easton & Randy Schroeder (toim.) *The influence of imagination. Essays on science fiction and fantasy as agents of social change*. Jefferson: McFarland, 83–98.
- Helsingin Sanomat* 2.11.2018. Jukka Huusko & Pekka Mykkänen. USA: Loputkin Iran-pakotteet voimaan maanantaina – EU arvosteli Yhdysvaltoja, lupasi noudattaa sopimusta ja käydä kauppaa jatkossakin. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000005887258.html>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä. Suomalaisten science fiction fanien verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus.

- Jenkins, Henry (1992) *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2012) "Cultural acupuncture": Fan activism and the Harry Potter Alliance. *Transformative Works and Cultures*, 10 (2012).
- Jenkins, Henry & Shresthova, Sangita (2012) Up, up, and away! The power and potential of fan activism. *Transformative Works and Cultures* 10 (2012). <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0435>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Jenson, Joli (1992) Fandom as pathology: the consequences of characterization. Teoksessa Lisa A. Lewis (toim.) *The adoring audience: fan culture and popular media*. London & New York: Routledge, 9–29.
- Koistinen, Aino-Kaisa, Ruotsalainen, Maria & Välisalo, Tanja (2016) The World Hobbit Project in Finland: audience responses and transmedial user practices. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies* 13:2, 356–379.
- Koskimaa, Raine & Välisalo, Tanja (tulossa 2021) Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros (toim.) *Pelitutkimus Suomessa*. Tampere: Vastapaino.
- Kovala, Urpo (2003) Kulttisuhte nakökulmana merkityksiin. Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Tietolipas 195. Helsinki: SKS, 188–204.
- Lamerichs, Nicolle (2011) Stranger than fiction: fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures* 7 (2011). <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Lamerichs, Nicolle (2014) Cosplay: the affective mediation of fictional bodies. Teoksessa Alice Chauvel, Nicolle Lamerichs & Jessica Seymour (toim.) *Fan Studies: Researching Popular Audiences*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Larbalestier, Justine (2002) *The battle of sexes in science fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

- Larsen, Katherine & Zubernis, Lynn (2012) *Fandom at the crossroads: Celebration, shame and fan/producer relationships*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishers.
- Laukkanen, Tero (2003) *Hei, me faniudutaan. Internetin televisiofanit digi-ajan osallistuvan mediakulttuurin tiennäyttäjinä*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-12057>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Harrington, C. Lee, & Bielby, Denise D. (2010). A life course perspective on fandom. *International Journal of Cultural Studies* 13:5, 429–450. <https://doi.org/10.1177/1367877910372702>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Lopez, Lori Kido (2012) Fan activists and the politics of race in *The Last Airbender*. *International Journal of Cultural Studies* 15:5, 431–445. doi:10.1177/1367877911422862. (Luettu 6.4.2020).
- McClellan, Ann (2014) Redefining genderswap fan fiction: a *Sherlock* case study. *Transformative Works and Cultures* 17 (2014). <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0553>. (Luettu 6. 4. 2020).
- McGuigan, Jim (1992/2003) *Cultural populism*. London: Taylor & Francis e-Library.
- Milkoreit, Manjana (2017) Pop-cultural mobilization: deploying *Game of Thrones* to shift US climate change politics. *International Journal of Politics, Culture, and Society* 32, 61–82. <https://doi.org/10.1007/s10767-017-9273-7>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Morimoto, Lori (2017) Transnational media fan studies. Teoksessa Suzanne Scott, Suzanne & Melissa A. Click (toim.) *The Routledge Companion to Media Fandom*. London: Routledge, 280–288.
- New Yorker* 5.11.2018. Wright, Robin. Trump Launches "Game of Thrones" Showdown with Iran. <https://www.newyorker.com/news/news-desk/trump-launches-game-of-thrones-showdown-with-iran>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Nikunen, Kaarina (2005) *Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa*. Tampere: Tampere University Press.

- Pande, Rukmini (2018) *Squee from the margins: fandom and race*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Pinkowitz, Jacqueline M. (2011) "The rabid fans that take [Twilight] much too seriously": the construction and rejection of excess in *Twilight* antifandom. *Transformative Works and Cultures* 7 (2011). <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0247>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Raessens, Joost (2006) Playful identities, or the ludification of culture. *Game Cultures* 1 (1), 52–57. <https://doi.org/10.1177/1555412005281779>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Reinhard, CarrieLynn D. (2018) *Fractured Fandoms. Contentious Communication in Fan Communities*. Lanham MD: Lexington Books.
- Scott, Suzanne (2009) Repackaging fan culture: the regifting economy of ancillary content models. *Transformative Works and Cultures* 3 (2009). <https://doi.org/10.3983/twc.2009.0150>. (Luettu 6. 4. 2020).
- Sihvonen, Tanja (2009) *Players unleashed! Modding The Sims and the culture of gaming*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.
- Sinisalo, Johanna (2004) Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälteenä. Teoksessa Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala (toim.) *Fantasian monet maailmat*, s. 11–31. Helsinki: BTJ
- Stein, Louisa Ellen (2015) *Millennial fandom. Television audiences in the transmedia age*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Taalas, Saara L. & Hirsjärvi, Irma (2013) Fandom as a mode of second production: active audienceship of the rising shadow. *International Journal of Management Concepts and Philosophy* 7:3/4, 245–262.
- Taylor, Helen (1992) *Tuulen viemät*. Tampere: Vastapaino.
- Tulloch, John & Henry, Jenkins (1995) "Out of the closet and into the universe." *Queers and Star Trek*. Teoksessa John Tulloch & Henry Jenkins (toim.) *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge, 237–265.
- Wirman, Hanna (2009) On productivity and game fandom. *Transformative Works and Cultures* 3 (2009). <https://doi.org/10.3983/twc.2009.0145>. (Luettu 6. 4. 2020).