

VAASAN YLIOPISTO

Filosofinen tiedekunta

Meniina Lundström

Shipperit salattujen tunteiden tulkkeina

Tarkastelussa Salaisten kansioiden, Pokémonin ja Housen shipperivideot ja  
niistä käydyt keskustelut

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma

Vaasa 2012



## SISÄLLYSLUETTELO

KUVAT	3
KUVIOT	3
TAULUKOT	3
TIIVISTELMÄ	5
1 JOHDANTO	7
1.1 Tavoite	8
1.2 Aineisto	10
1.2.1 Aineiston keruu	11
1.2.2 Aineistojen pohjana olevien televisiosarjojen valitseminen	12
1.3 Menetelmät	14
1.3.1 Shipperivideoiden luokittelu käsitekartan avulla	14
1.3.2 Sisällönanalyysi ja -erittely viesteille	16
2 FANIUS	18
2.1 Mielipiteitä jakava fanius	18
2.2 Mediafanien luokittelutapoja	20
2.3 Fandom	23
2.3.1 Fandomin neljä tasoa	24
2.3.2 Fandomin sisäpiirit ja hierarkiat	25
2.4 Faniuden toteuttaminen	26
2.4.1 Fanifiktio	26
2.4.1.1 Fanifktion lajit	29
2.4.1.2 Fanifktion tyyliluokat	31
2.4.1.3 Fanifktion soveltuvuusluokat	32
2.4.2 Fanitaide	33
3 SHIPPERIT JA HEIDÄN KIINNOSTUKSENSA KOHTEITA	36
3.1 Fanista shipperiksi	36
3.2 Shippereiden kiinnostuksen kohteet	37
3.2.1 Salaiset kansiot	38

3.2.2	Pokémon	41
3.2.3	House	44
4	SOSIAALINEN MEDIA FANIUDEN MEDIANA	46
4.1	Uusi media ja remix-kulttuuri	46
4.2	Sosiaalinen media ja web 2.0	48
4.3	Sosiaalisen median genret	50
4.3.1	YouTube	52
4.3.2	Verkkokeskustelu	53
5	SOSIAALINEN MEDIA SHIPPEREIDEN YMPÄRISTÖNÄ	56
5.1	Tutkittujen shipperivideoiden esittely	56
5.2	Shipperivideoiden analyysi	69
5.2.1	Analyysin suorittaminen	71
5.2.1.1	Käsitekartta ja fanifiktion luokittelun soveltaminen	71
5.2.2	Shipperivideoiden analyysin kulku	73
5.2.2	Shipperivideoiden lajit	74
5.2.3	Shipperivideoiden tyyliluokat	82
5.2.4	Shipperivideoiden RST- ja UST-luokittelut	87
5.2.5	Shipperivideoiden soveltuvuusluokat	91
5.2.6	Yhteenveto shipperivideoista	94
5.3	Shipperivideoihin liittyvien keskusteluketjujen analyysi	96
5.3.1	Pääluokka <i>palaute</i>	99
5.3.2	Pääluokka <i>hahmot</i>	105
5.3.3	Pääluokka <i>jaksot/elokuvat</i>	110
5.3.4	Pääluokka <i>musiikki</i>	115
5.3.5	Pääluokka <i>lisätty sisältö</i>	120
5.3.6	Pääluokka <i>tunneikonit/kirjainlyhenteet</i>	124
5.3.7	Pääluokka <i>fiktiiviset kirjoitukset</i>	125
5.3.8	Yhteenveto shipperivideoiden keskusteluketjuista	127
6	PÄÄTÄNTÖ	133

## LÄHTEET

## KUVAT

Kuva 1. SK1 Shattered (Mulder/Scully)	59
Kuva 2. SK2 Better than me by Hinder (Krycek/Mulder)	61
Kuva 3. SK3 Scully: I want to have your babies	62
Kuva 4. P1 Ash and Dawn forever in love	63
Kuva 5. P2 Out Of the Blue: PalletShipping	64
Kuva 6. P3 Ash Never Thought He Would Fall In Love	65
Kuva 7. H1 The Bad Touch – Huddy Fanvid	66
Kuva 8. H2 House and Cameron / Untouched	67
Kuva 9. H3 House & Cameron – Ain´t no Sunshine	68

## KUVIOT

Kuvio 1. Fanifktion yläluokat	28
Kuvio 2. Fanifktion lajit	29
Kuvio 3. Fanifktion tyyliluokat	31
Kuvio 4. Fanifktion soveltuvuusluokat	33
Kuvio 5. UST- ja RST-luokittelut	40
Kuvio 6. Fanifktion luokittelumahdollisuudet	72
Kuvio 7. Shipperivideoiden analyysissa toteutuneet luokat käsitekartassa	94
Kuvio 8. Viestien jakautuminen pääluokkiin prosentuaalisesti	98
Kuvio 9. Viestien jakautuminen pääluokkiin televisiosarjakohtaisesti	127
Kuvio 10. Pääluokan <i>hahmot</i> saamat alaluokat televisiosarjakohtaisesti	130

## TAULUKOT

Taulukko 1. Shipperivideoiden tiedot	57
Taulukko 2. Shipperivideoiden tekijöiden tiedot	58
Taulukko 3. Shipperivideoiden analyysissa toteutuneet luokat	70
Taulukko 4. Shipperivideoiden jakautuminen toteutuneisiin soveltuvuusluokkiin	91
Taulukko 5. Shipperivideoiden viestien ja viestiketjujen lukumäärät	97
Taulukko 6. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>palautte</i> televisiosarjakohtaisesti	99
Taulukko 7. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>hahmot</i> televisiosarjakohtaisesti	105
Taulukko 8. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>jaksot/elokuvat</i> televisiosarjakohtaisesti	111
Taulukko 9. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>musiikki</i> televisiosarjakohtaisesti	116
Taulukko 10. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>lisätty sisältö</i> televisiosarjakohtaisesti	121
Taulukko 11. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>tunneikonit/kirjainlyhenteet</i> televisiosarjakohtaisesti	124
Taulukko 12. Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa <i>fiktiiviset kirjoitukset</i> televisiosarjakohtaisesti	125



---

**VAASAN YLIOPISTO****Filosofinen tiedekunta**

<b>Tekijä:</b>	Meniina Lundström
<b>Pro gradu -tutkielma:</b>	Shipperit salattujen tunteiden tulkkeina Tarkastelussa Salaisten kansioiden, Pokémonin ja Housen shipperivideot ja niistä käydyt keskustelut
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri
<b>Oppiaine:</b>	Viestintätieteet
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2012
<b>Työn ohjaaja:</b>	Anita Nuopponen

---

**TIIVISTELMÄ:**

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, kuinka shipperit (*relationshipers*), eli jonkin tv-sarjan fiktiivisen parin suhteesta romanttisia elementtejä etsivät fanit, toteuttavat ”shipperiyttään” sosiaalisen median avulla. Tutkimuksen aineistona olivat televisiosarjojen Salaiset kansiot, Pokémon ja House pohjalta tehty shipperivideot ja niiden yhteyteen syntyneet keskusteluketjut. Shipperivideot ovat shippereiden tekemiä koosteita, joissa he ovat käyttäneet materiaalina kiinnostuksensa kohdetta, kuten televisiosarjaa. Ne ovat nähtävissä videopalvelu YouTubessa. Kustakin sarjasta videoita keskusteluineen oli kolme kappaletta. Ensimmäisen aineiston muodostivat yhdeksän shipperivideota, jota tarkasteltiin käyttämällä apuna käsittekarttaa fanifiktio luokittelumahdollisuuksista. Tällä menettelyllä selvitettiin, millaisen roolin shipperivideot ovat saaneet shipperiyhteisössä. Toisen aineiston muodostivat yhdeksän keskusteluketjua, joista kommentteja kertyi yhteensä 871 kappaletta. Aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla selvitettiin sitä, miten shipperiys keskusteluissa näkyi.

Ensimmäisen aineiston analyysin tulosten perusteella voidaan todeta, että shipperivideot ovat saaneet vakiintuneen roolin shipperiyhteisössä. Ne ovat nousemassa kirjoitetun fanifiktio rinnalle yhtenä arvostettuna faniuden toteuttamisen muotona. Shipperit luokittelevat tekemiään videoita käyttämällä hyödyksi jo olemassa olevia fanifiktio luokittelutapoja, jotka tuntemalla katsojat voivat löytää juuri itseään kiinnostavat shipperivideot. Toisen aineiston analyysin tulokset kertovat shipperiyden näkyvän lähes jokaisessa kommentista esiin nousseessa viestityyppien pääluokassa. Shipperiys ilmeni niissä keskusteluna hahmojen parinmuodostuksesta, videoiden kehittämisehdotuksina, kiinnostavien kohtausten erittelemisenä ja erikoissanaston käyttönä.

Tulosten perusteella voidaan todeta, että shipperivideoiden tekeminen on monipuolinen tapa toteuttaa shipperiyttä. Videot haastavat niiden tekijät pohtimaan parhaita keinoja omien suosikkiahmojen suhteen esilletuomiseksi. Videoista käydyissä keskusteluissa pohditaan tämän tavoitteen onnistumista ja tuodaan esille omia mielipiteitä. Sosiaalinen media on antanut jo kauan olemassa olleelle ilmiölle maailmanlaajuisen areenan, jonka avulla tavoitetaan niin vanhoja kuin uusiakin shippereitä.

---

**AVAINSANAT:** relationshipper, shipperi, fanifiktio, fanitaide, fanivideot





## 1 JOHDANTO

“*Scully and Mulder are always dealing with bad apples, when are they going to try some passion fruit?*”. Näin kyseltiin Fruitopia-hedelmäjuoman televisiomainoksessa 1990-luvulla, joka esitettiin silloin maailmanlaajuista suosiota saavuttaneen *Salaiset kansiot* -televisiosarjan mainostauolla. (McHoul 1996: 145.) Sillä viitataan sarjan pääosassa olevaan agenttipariin, joka viikosta toiseen pitää katsojat jännityksessä selvittäessään salaliittoteorioita, UFO-havaintojen todenperäisyyttä ja mitä kummallisimpien hirviöiden olemassaoloa ja syntyperää. Sarjaa vain satunnaisesti seuraava katsoja voisi ihmetellä moista mainoslausetta, sillä se ei tunnu sopivan mitenkään paranormaaleihin ilmiöihin keskittyvään ja synkkään sarjaan. Kuitenkin sarjaa uskollisesti seuraavien fanien joukossa on tietty ryhmä, joka ymmärtää mainoksen viestin ja huomaa passionhedelmävertauksen kiteyttävän heidän ajatuksensa: milloin Mulder ja Scully oikein antavat periksi välillään vallitsevalle jännitteelle?

Tästä ajatuksesta kiinnostuneen ryhmän jäseniä kutsutaan nimellä *relationshipperit*, lyhyemmin shipperit. He ovat faneja, jotka ovat kiinnostuneita esimerkiksi televisiosarjojen fiktiivisten henkilöiden välisistä suhteista ja niiden kehityksestä. Usein nämä suhteet eivät ole ilmiselviä tai niitä ei ole alkuperäisessä mediatekstissä edes olemassa (Lankshear & Knobel 2006: 110). *Salaiset kansiot* on yksi ensimmäisistä laajan shippaus-ilmion synnyttäneistä televisiosarjoista. Shipperit jatkavat keskustelua sen päähenkilöiden suhteen laadusta yhä tänäkin päivänä, yli kahdeksan vuotta sarjan päättymisen jälkeen. Sittemmin ilmiö on tullut osaksi monia muitakin mediatekstejä, kuten televisiosarjoja ja elokuvia.

Nykyään on jopa helppoa sanoa olevansa jonkin asian tai ilmiön fani, tosin faniuden merkitys yksilölle vaihtelee. Joillekin fanius merkitsee yksinkertaisesti pitämistä, viehlymystä tai kiinnostusta (Nikunen 2005: 18). Kuitenkaan kiihkeästi televisiosarjaan suhtautuva fani ei tyydy näin vähään. Hän haluaa nähdä kaikki suosikkisarjansa jaksot ja pyrkii hankkimaan ne omaan kokoelmaansa. Kiihkeälle fanille televisiosarja on tärkeä osa hänen identiteettiään. (Reeves, Rodgers & Epstein 1996: 26.) Fanitutkija Henry Jenkinsin mukaan fanit ovat sekä kuluttajia että tuottajia, lukijoita ja kirjoittajia, katsojia

ja osallistujia (Kovala & Saresma 2003). Tämä näkyy myös erikoistuneissa faniryhmisissä, kuten shippereissä, jotka muokkaavat itse kiinnostuksensa kohteena olevaa mediatekstiä haluamaansa suuntaan. Tämä tapahtuu sekä fanifiktion eli fanien kirjoittamien fiktiivisten kertomusten että kotitekoisten, alkuperäisestä mediatekstistä koostettujen videoiden avulla. Näille videoille sosiaalinen media on tarjonnut uudenlaisen ympäristön, jossa videoita voidaan jakaa kokonaisen faniyhteisön tarkasteltavaksi.

### 1.1 Tavoite

Tavoitteenani on selvittää, miten shippereiden muodostama erikoistunut faniryhmä toteuttaa itseään sosiaalisen median avulla. Pyrin omalla tutkimuksellani luomaan kuvaa siitä, millaiset seikat saavat shipperit kiinnostumaan esimerkiksi tietystä televisiosarjasta ja miten he sekä toteuttavat itseään että luovat yhteisöllisyyttä käyttäen hyväksi teknologista osaamistaan ja sosiaalisen median tarjoamia mahdollisuuksia. Tutkimuksessani keskityn sosiaalisen median muodoista sisällön jakamiseen. Sillä tarkoitetaan Lietsalan ja Sirkkusen (2008: 42) mukaan palveluita, jotka muistuttavat verkkoyhteisöpalveluita. Niihin rekisteröidytään, käyttäjillä on omat profiilit ja yhteydenpito ystävien kanssa onnistuu. Kuitenkin niissä keskitytään enemmän erilaisten sisältöjen tuottamiseen kuin sosiaalisen verkoston luomiseen (Lietsala & Sirkkunen 2008: 42). Tutkimuksessani tarkastelemani käyttäjien tekemä sisältö on YouTubeen ladatut shipperivideot sekä niiden yhteyteen syntyneet keskusteluketjut. Shipperivideot ovat shippereiden itsensä koostamia videoita, joihin tekijä on pyrkinyt luomaan uusia tarinoita ja viestejä käyttämällä materiaalina alkuperäistä mediatekstiä. Mediateksti voi olla esimerkiksi kirja, ooppera tai elokuva (Booth 2010: 127), mutta tutkimuksessani viitataan kyseisellä termillä televisiosarjoihin.

Myös videoista käydyt verkkokeskustelut ovat tärkeässä osassa tutkimuksessani, sillä ne edustavat videoiden tekemisen tavoin shipperiyhteisön toiminnallista puolta. Yhdessä videot ja keskusteluketjut muodostavat kokonaisuuden, jota tarkastelemalla pyrin vastaamaan tavoitteeseeni. Videot keskusteluketjuineen ovat nähtävissä YouTubeessa, joka on Aallon ja Uusisaaren (2009: 54) mukaan sekä tunnetuin että käytetyin videoiden ja-

kamiseen keskittyvä verkkosivusto. Olen esittänyt molemmille aineistoille oman tutkimuskysymyksensä, joiden avulla pyrin pääsemään tavoitteeseen.

### 1) Millaisen roolin shipperivideot ovat saaneet shipperiyhteisössä?

Shipperivideot ovat muuntautumassa eräänlaiseksi hybridiksi fanifiktio eli fanien kirjoittamien fiktiivisten kertomusten kanssa. Sekä video että kirjoitus voivat sisältää tarinoita. Koska tarvittava teknologia videoiden tekemiseen on nykyään varsin helposti saatavilla, voi niiden tekemisen olettaa olevan nopeaa ja mutkatonta verrattuna kirjoittamiseen. Aiempi tutkimus on keskittynyt pääasiassa fanifiktio kirjoittamiseen, koska se on yksi faniuden keskeisistä piirteistä. Kuitenkin fanivideoiden tekeminen on voimakkaasti nousemassa kirjoitetun fanifiktio rinnalle, kuten esimerkiksi YouTubesta löytyvien shipperivideoiden lukumäärä osoittaa. Tällä hetkellä nämä kaksi tapaa toteuttaa faniutta eivät ole samanarvoisessa asemassa fanitutkimuksessa, vaan kirjoitettu fanifiktio on kerännyt enemmän huomiota. Vastaus esittämäni kysymykseen tulee kertoa siitä, onko shipperivideoiden tekeminen noussut vakavasti otettavaksi faniuden toteuttamistavaksi, jolla on pysyvä rooli shipperiyhteisössä.

### 2) Miten shipperiys näkyy shipperivideoihin liittyvissä verkkokeskusteluissa?

Koska videot ovat kaikkien nähtävänä ja kommentoivana, odottavat tekijät niistä varmasti palautetta ja keskustelun syntymistä shipperiyhteisön sisällä. Keskusteluissa voidaan olettaa esiintyvän erikoissanaston käyttöä ja hierarkioita, sillä ne ovat yhteisöille ylipäättään ominaisia piirteitä. On kiinnostavaa selvittää, millaisia viestityyppiluokkia shipperivideoiden yhteyteen syntyneistä keskusteluketjuista nousee esiin eli erottuvatko ne perinteisten fanien käymistä keskusteluista.

Faniudesta on tullut yksi sekä kulttuurin- että mediatutkimuksen keskeisistä tutkimuskohteista. Osasy tähän löytyy kohteesta itsestään, sillä fanius nähdään nykyhetken länsimaiselle kulttuurille erityisen tyypillisenä ilmiönä. Kulttuuritutkimuksen suuntauksena fanitutkimus on nuorta, mutta se on kehittynyt nopeasti ja herättänyt runsaasti huomiota ja keskustelua. (Hirsjärvi & Kovala 2007: 245.) Shipperiys taas on tutkimuskoh-

teena uusi ilmiö, vaikka aktiivista toimintaa internetissä shippereillä on todistettavasti ollut ainakin kymmenen vuotta. Shipperiyttä voidaan luonnehtia alakulttuuriksi alakulttuurin eli faniuden sisällä. Vuonna 1992 ilmestyneessä fanitutkimuksen klassikossa *Textual Poachers* tutkija Henry Jenkins (1992: 132) viittaa selvästi shippereihin, vaikkakaan ei käytä heistä tätä nimitystä. Hän puhuu heistä faneina, jotka lukevat 1980-luvun lopun televisiosarjaa *Beauty and the Beast* romanssina. Koska sarja sekoitti useita eri genrejä, saatettiin sitä lukea yhtä lailla myös toimintaseikkailuna tai etsivätarinana. (Emt. 125, 133.) Vuonna 2005 valmistuneessa faniutta käsittelevässä väitöskirjassa puhutaan shippereiden sijaan vielä subtekstin seuraajista tarkoitettaessa televisiosarjan fiktiivisten hahmojen suhdetta seuraavia henkilöitä (ks. Nikunen 2005: 150). Koska termi *shipperi* on näyttänyt vakiintuvan osaksi internetissä toimivaa fanikulttuuria, on se hyvä tuoda koko ilmiön ohella mukaan myös tieteelliseen tutkimukseen.

## 1.2 Aineisto

Aineistoni koostuu kolmen eri televisiosarjan pohjalta shippereiden tekemistä YouTube-videoista ja niiden yhteyteen syntyneistä keskusteluketjuista. Valitsin shipperivideoita kustakin televisiosarjasta kolme kappaletta, joten yhteensä videoita on yhdeksän kappaletta: kolme Salaisista kansioista, kolme Pokémonista ja kolme Housesta<sup>1</sup>. Tällöin myös keskusteluketjuja on yhdeksän kappaletta, yksi kutakin videota kohden. Yhteensä kaikista yhdeksästä keskusteluketjusta kertyi viestejä 871 kappaletta. Videoiden julkaisuajankohta vaihteli vuosien 2007 ja 2009 välillä ja kestoiltaan ne olivat yhden ja viiden minuutin väliltä. Videoiden tekijät ovat sekä Euroopasta että Yhdysvalloista.

---

<sup>1</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=7G\\_x-ZPeslw](http://www.youtube.com/watch?v=7G_x-ZPeslw)  
<http://www.youtube.com/watch?v=o--pA5SF3Lk&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=-XrZqBqAoKg>  
<http://www.youtube.com/watch?v=g0Neoa7q6zU>  
<http://www.youtube.com/watch?v=f5wGjCZPpnA&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=vXqP87DjSfg>  
<http://www.youtube.com/watch?v=bXp4IbGskZ8>  
<http://www.youtube.com/watch?v=93TsrhFEbqw&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=VM3Ax4KfNuc>

Shipperivideoiden taustalla olevat televisiosarjat olen valinnut siten, että ne edustavat shippaus-ilmiötä eri tavalla ja eri ajoilta. Näin sain tutkimukseeni mukaan eri aikoina esitettyjen mediatekstien mahdollisen vaikutuksen shippereiden tekemiin videoihin. Jos televisiosarjaan ei ole enää odotettavissa jatkoa, on shippereillä käytettävissä kaikki olemassa oleva materiaali videoiden tekemistä varten. Tällöin mahdollisuudet täysin uuden sisällön tekemiseen ovat rajatut, sillä sarjaan ei ole tulossa lisää henkilöahmoja. Jos taas sarja on saamassa edelleen jatkoa ja siihen on tulossa lisää hahmoja, on shippereillä enemmän mahdollisuuksia parinmuodostukselle. Koska televisiosarjat ovat tarkoitettu eri ikäryhmille, voi shipperiys näkyä sekä videoissa että niiden yhteyteen syntyneissä keskusteluissa eri tavoin.

YouTubesta löytyi myös valitsemiani televisiosarjoja yleensä käsitteleviä fanivideoita, mutta jätin ne tutkimuksen ulkopuolelle keskittyen ainoastaan shipperivideoihin. Tavallinen fanivideo on tuotos, jossa keskitytään juonikuvioihin ja sarjan tärkeiden tapahtumien esille tuomiseen. Shipperivideot eroavat näistä keskittyen vain henkilöahmoihin ja jättäen siten sarjan juonikuviot toissijaisiksi tai kokonaan ulkopuolelle.

### 1.2.1 Aineiston keruu

Aineiston keruussa pyrin löytämään mahdollisimman erilaisia shipperivideoita, jotka olivat tehty valitsemieni televisiosarjojen pohjalta. Valitsin toisistaan poikkeavia shipperivideoita siksi, ettei aineisto jäisi turhan yksipuoliseksi. Televisiosarjojen valintaan taas vaikutti ensimmäisenä kriteerinä se, miten ne sijoittuvat ajallisesti: kun ensimmäinen sarja eli *Salaiset kansiot* on 1990-luvun alusta, toinen eli *Pokémon* sen lopusta ja viimeinen eli *House* 2000-luvun alusta, tulee sarjojen alkamisajankohdan perusteella niiden esitysaikajaksiksi noin kymmenen vuotta. Huomioin ensiesityksen ajankohdan myös siksi, että *Salaiset kansiot* oli aloittamassa shippaus-ilmiön esiinnousua ja *Pokémonin* ja *Housen* kohdalla se on selkeästi ollut jo olemassa. Vaikkei televisiosarjojen ajallisuus sinänsä ole tavoitteeni kannalta oleellinen, koin sen kuitenkin lisäävän syvyyttä aineistooni ja tekevän siitä samalla monipuolisemman. Pohjimmiltaan tarkastelen shipperiyttä kuitenkin ilmiönä, joka 1990-luvulla internetin myötä sai uudenlaista näkyvyyttä ja joka ottaa kohteekseen eri aikakausien materiaalia.

Toisena kriteerinä pidin sitä, miten monipuolisesti sarjat shippausilmiötä edustavat. YouTubessa oli tarjolla useita shippervideoita yhtä sarjaa kohden ja valintaprosessissa pyrin löytämään toisistaan erottuvia videoita. Esimerkkeinä toisistaan erottuvista videoista ovat humoristiset ja romanttiset videot. Tutkimuksen kannalta koin järkeväksi valita videoita tällaisten jaotteluiden perusteella, eikä keskittyä vain yhteen, samaa kaavaa sisältämään ja viestiltään toistavaan tyyliin. Tällöin en olisi saanut tarpeeksi laajaa kuvaa shippereiden tekemästä videomateriaalista. Pyrkimyksenä ei myöskään ollut valikoida parhaiten toteutettuja tai valtaisia kehuja saaneita videoita, sillä videoita tekevät kaiken ikäiset ja taidoiltaan eritasoiset ihmiset. Tämä tarkoittaa sitä, että videoiden laatu voi vaihdella paljon ja pelkkien taidokkaasti tehtyjen videoiden valikoiminen aineistoksi ei antaisi todenmukaista kuvaa videoista. Tarkastelin myös niiden yhteyteen syntyneitä keskusteluketjuja tässä videoiden valinnassa, sillä usein toisista poikkeava video oli saanut myös monipuolisia viestejä. Näistä viesteistä suurin osa on englanninkielisiä ja tarkastelen ainoastaan niitä. Jätän muilla kielillä kirjoitetut viestit tutkimuksen ulkopuolelle, jotta aineisto olisi yhtenäinen eikä tulkintavirheitä pääsisi syntymään.

### 1.2.2 Aineistojen pohjana olevien televisiosarjojen valitseminen

Ensimmäinen valitsemistani kolmesta televisiosarjasta on 1990-luvun kulttisarja *Salaiset kansiot (X-Files)*. Se kohosi vuosituhannen vaihteessa etenkin nuoren älymystön suosikiksi ympäri maailmaa (Hietala 2007: 14). Sarjan pääparina ovat lääkäri, sittemmin FBI:n palvelukseen siirtynyt Dana Scully ja psykologi Fox Mulder. Yhdessä he pyrkivät ratkaisemaan selittämättömiksi jääneitä, x-kansioihin päätyneitä rikoksia, joihin yleensä liittyi jotain yliluonnollista. (Ks. Wikipedia 2011.) Kyseessä on yksi ensimmäisistä suuren shippaus-ilmiön aikaansaaneista ja sitä esille internetin aikakaudella nostaneista televisiosarjoista, joten sen valitseminen aineiston pohjana olevaksi televisiosarjaksi oli lähes itsestään selvää. Fanit ja heidän joukossaan shipperit keskustelevat sarjasta edelleen ja tekevät ahkerasti sekä fanifiktiota että fanitaidetta.

Toinen valitsemani televisiosarja on lapsille suunnattu piirretty nimeltään *Pokémon*, joka rantautui Japanista Suomeen vuonna 1998. Se on ilmiö, joka avasi lopullisesti länsimaiden lelu-, peli- ja animaatiokuvastojen maailman japanilaiselle tyyliin ja oli osal-

taan synnyttämässä japanilaisen populaarikulttuurin buumia. (Valaskivi 2009: 8, 11.) Sarjassa seurataan pienten söpöjen olioiden, pokémonien, ja heidän kouluttajiensa elämää. Pokémon-nimitys tulee sanoista *Pocket Monsters*. Kouluttajat valmennettavineen treenaavat erilaisia kamppailuja varten, joissa nämä ”taskuhirviöt” ottavat toisistaan mittaa. (Ks. Bulbapedia 2010.) Sarja on hyvä esimerkki erilaisen ja yllättävän shippausilmiön synnystä, onhan kyseessä selkeästi lapsille suunnattu televisiosarja. Shippauksen voisi ymmärtää helposti aikuisille suunnattuihin mediateksteihin liittyväksi ilmiöksi, sillä ajatus lastenohjelmassa esiintyvien hahmojen parinmuodostuksesta voi tuntua aluksi oudolta. Kuitenkin Pokémonia katsovat lasten ohella myös murrosikä lähentyvät nuoret, joille mediateksti tarjoaa työstettävää: nuoret lapset keskittyvät söpöihin olioihin, mutta vanhempia voi kiinnostaa niiden omistajien erilaiset roolit kasvattiensa hoi-vaajina ja auktoriteetteina (Buckingham & Sefton-Green 2004: 27). Nuorten ja uusien fanien tapauksessa romanttiset tarinat ovat usein ensimmäinen tapa aloittaa oma fanifiktio- tuotanto (Jenkins 2006: 51) ja tämä näkyy myös Pokémonin kohdalla esimerkiksi siitä tehdyissä shippervideoissa sekä niistä käydyissä keskusteluissa.

Kolmas televisiosarja on mustalla huumorilla maustettu *House*, joka sijoittuu sairaalamaailmaan. Päähenkilö Greg House saa jokaisessa jaksossa ratkottavakseen erikoisen sairaustapauksen, jonka selvittämisessä hän käyttää apunaan omaa lääkäritiimiään. *House* on siis erinomainen lääkäri mutta muuten tympeä ja epäempaattinen ihminen, joka laukoo mielipiteitään niin esimiehelleen, alaisilleen kuin potilailleenkin. (Ks. Wikipedia 2011.) *House* on uusin valitsemistani televisiosarjoista ja edustaa niin sanottua ”perusshippausta”: *Housea* katsotaan nyt, joten sitä myös shippataan nyt. Yhtä lailla olisin voinut valita jonkun toisen tällä hetkellä ajankohtaisen televisiosarjan edustamaan 2000-luvun alkua, sillä samalla tavalla shippataan esimerkiksi rikossarjoja *CSI*, *Bones* tai *To distettavasti syyllinen*. Samalla tavalla shippattavista sarjoista valitsin *Housen*, koska sairaalamaailma on tarjonnut ”ravintoa” romantiikannälkäisille iät ja ajat niin kioski- kirjallisuudessa kuin televisiosarjoissakin. *House* vetää puoleensa shippereitä, sillä se tarjoaa paljon erilaisia mahdollisuuksia parinmuodostukselle. Se on myös esimerkki siitä, että aktiivinen fanitoiminta ei rajoitu ainoastaan niin sanottuihin kulttisarjoihin, jotka avaavat merkitystasojaan vähitellen ja saattavat antaa vallitsevan lukutavan lisäksi ai-neksia poikkeavaan lukutapaan (Nikunen 2003: 126)

### 1.3 Menetelmät

Fanius on nuori kulttuurintutkimuksen kohde (Hirsjärvi & Kovala 2007: 245). Kulttuurintutkimuksen piiriin voidaan lukea monia teoreettisia traditioita ja se on temaattisesti laaja tutkimusalue. Siihen liittyy halukkuus hyödyntää kaikkia mahdollisia käyttökelpoisia metodeja ja teorioita syvällisen tiedon saamiseksi tutkimuskohteesta. (Alasuutari 195: 71, 25.) Päädyinkin lähestymään shipperiyttä kahden eri aineiston avulla. Molemmille aineistolle on myös oma menetelmänsä. Videoiden tarkasteluun käytän laatimaani käsitekarttaa fanifiktiosta ja sen luokittelumahdollisuuksista (1.3.1). Keskusteluviestejä tulen analysoimaan käyttäen sisällönanalyysia ja sisällönerittelyä (1.3.2).

#### 1.3.1 Shipperivideoiden luokittelu käsitekartan avulla

Käydessäni läpi tutkimuksen viitekehystä luvuissa 2 ja 3, muodostan aiemmin faniudesta ja shippauksesta kirjoitetun pohjalta käsitekartan (satelliittimallin) fanifiktiosta. Fanifiktio on yksi faniuden toteuttamisen muoto. Tätä laatimaani käsitekarttaa käytän lähtökohtana tarkastellessani ensimmäistä aineistoani eli shipperivideoita. Käsitekarttaa koostaessani lähestyin shippausta uutena ilmiönä ja koin parhaaksi tavaksi tutustua shippereihin kartoittamalla heidän käyttämäänsä sanastoa käsiteanalyysin avulla.

Analysoin tätä kirjallisuudesta ja aikaisemmasta tutkimuksesta kokoamaani sanastoa käyttämällä terminologista käsiteanalyysia, joka Nuopposen (2009) mukaan alkaa tietopohjan muodostamisella eli tutkittavan erikoisalan tutkimuksen kartoituksella. Tämän jälkeen tutkittavan erikoisalan käsitteistöä ja käsitteiden suhteista toisiinsa pyritään saamaan alustava yleiskuva (Nuopponen 2009). Tutkimuksessani tämä tapahtui käyttämällä Nuopposen (1994: 227) käsiteanalyysimallin mukaisesti miellekarttaa muistuttavaa satelliittimallia. Satelliittimalli on käsiteanalyysin työkalu, jonka avulla keskitytään jonkin erikoisalan käsitteistöön. Aluksi on valittava niin sanottu *keskuskäsite* eli *keskusnoodi*, joka on keskeisin ja oleellisin tutkittavista käsitteistä. Muut osatekijät eli *satelliittinoodit* pyörivät sen ympärillä. (Nuopponen 1994: 227.) Omassa tutkimuksessani koamaani satelliittimallin keskusnoodi on *fanifiktio*, jonka ympärillä ovat satelliittinoo-



dit ovat *lajit*, *tyyliluokat* ja *soveltuvuusluokat* (ks. kuvio 1). Satelliittimallin sisällöstä ja shippereiden käyttämästä sanastosta kerron tarkemmin luvuissa 2.4 ja 3.2.1.

Käytän laatimaani käsitekarttaa analysoidessani shipperivideoita eli se on teoriaosuudessa rakentamani analyysityökalu. Analyysistä saatujen tulosten avulla vastaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen eli millaisen roolin shipperivideot ovat saaneet shipperiyhteisössä. Tutkimuskysymyksen taustalla on ajatus kirjoitettuun fanifiktioon liittyvistä luokittelumahdollisuuksista, joiden avulla fanifiktiota voidaan luokitella muun muassa ikärajojen ja tyylien mukaan. Näin lukija voi luokitukset tuntiessaan löytää helposti häntä kiinnostavat kirjoitukset. Tähän perustan ajatukseni myös videoiden luokittelemisesta fanifiktioon luokitusten avulla: vaikka kyseessä ei ole kirjoitettu kertomus, videot sisältävät silti kuvin kerrotun tarinan. Kuten fanit ja heidän joukossaan shipperit luokittelevat kirjoittamansa fanifiktioon lukijaa ajatellen, uskon myös videoiden tekijöiden tekevän näin katsojaa ajatellen. Luokittelu tapahtuisi käytännössä siten, että tekijä kertoo videon kuuluvan esimerkiksi tiettyyn lajiin, tyyliin ja soveltuvuusluokkaan. Näiden tietojen esiintuominen ja niiden tunteminen auttaisivat katsojaa valitsemaan juuri häntä kiinnostavat shipperivideot. Videot ovat usein pitkiä ja katsojasta voi muutaman minuutin jälkeen tuntua turhauttavalta, jos näkemä ei vastannutkaan odotuksia. Jos siis shipperivideoihin voidaan soveltaa fanifiktioon luokittelumahdollisuuksia, kertoo se videoiden tekemisen ja katselemisen saaneen vakiintuneen roolin shipperiyhteisössä. Tällöin se olisi vakavasti otettava faniuden toteuttamisen muoto.

Videoiden analyysin aloitan käymällä ne itse tarkasti läpi ja tehden niistä havaintoja. Seuraavaksi selvitän, onko videon tekijä itse luokitellut videoita jollakin tavalla tai onko hän mahdollisesti käyttänyt fanifiktioon soveltuvaa luokittelua. Kolmantena tekijänä huomioin videoiden saamat viestit ja niistä mahdollisesti esiinnousseet pohdinnat videoiden luokittelusta. Näin luokittelu ei perustu ainoastaan omaan näkemykseeni, vaan mukana ovat sekä tekijät että keskustelijat. Näiltä kaikilta kolmelta taholta saatuja tuloksia vertaan rakentamaani käsitekarttaan fanifiktiosta (ks. kuvio 6) ja pyrin saamaan selville, miten shipperivideoita luokitellaan valmiilla fanifiktioon luokituksilla ja tekevätkö shipperit tätä jo nyt.

### 1.3.2 Sisällönanalyysi ja -erittely viesteille

Toinen aineistoni eli kommenteista koostuvat keskusteluketjut on laadullinen. Se tarkoittaa Eskolan ja Suorannan (1998: 15) mukaan pelkistetyimmillään aineistoa, joka on ilmiänsuhtaan tekstiä. Aineistoani tutkin käyttäen sisällönanalyysia, jota voidaan Tuomen ja Sarajärven (2002: 93) mukaan käyttää perusanalyysimenetelmänä kaikissa laadullisen tutkimuksen perinteissä. Sen avulla pyritään tutkittavasta ilmiöstä saamaan kuvaus tiivistetyssä ja yleisessä muodossa. Sisällönanalyysi on mahdollista tehdä kolmella eri tavalla: joko aineistolähtöisesti, teoriaohjaavasti tai teorialähtöisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2002: 93, 105, 110.) Tutkin keskusteluketjuja käyttäen aineistolähtöistä menetelmää eli käyn viestejä läpi ja selvitän, millaisia shipperiyteen liittyviä teemoja niistä nousee esiin. Tällä menettelyllä vastaan toiseen tutkimuskysymykseen eli miten shipperiys näkyy verkkokeskusteluissa. Tulen luomaan analyysiyksiköt suoraan aineistosta, joten ne eivät ole ennalta sovittuja tai harkittuja (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2002: 97).

Aineistolähtöinen sisällönanalyysi voidaan jakaa edelleen kolmeen vaiheeseen, joista ensimmäinen on aineiston redusointi eli pelkistäminen. Siinä karsin aineistostani eli viesteistä kaiken tutkimukselle epäolennaisen pois. Tämä tarkoittaa sitä, että karsin pois muut kuin englanninkieliset viestit tulkintavirheiden välttämiseksi. (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2002: 110–111.) Toinen vaihe on aineiston klusterointi eli ryhmittely, jossa etsin aineistosta samankaltaisuuksia ja/tai eroavuuksia kuvaavia käsitteitä. Käyn siis läpi karsittua aineistoa ja luokittelen sitä siitä nousevien teemojen mukaisesti. (vrt. emt. 112). Kolmannessa vaiheessa luon teoreettiset käsitteet. Sisällönanalyysi perustuu siis sekä tulkintaan että päättelyyn, jossa edetään empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä tutkittavasta ilmiöstä. (Emt. 114–115.)

Tutkin sisällönanalyysin avulla kolmen eri televisiosarjan pohjalta syntyneiden shipperivideoiden keskusteluketjuja omina tasavertaisina yksiköinä. Niistä saatujen tulosten raportoinnissa käytän apuna sisällönerittelyä, jonka avulla esitän laadullista aineistoa määrällisessä muodossa (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2002: 107). Tämä tarkoittaa sitä, että tulosten sanallisen kuvailun ohella esittämään niitä havainnollistavien taulukoiden avulla. Tulokset tulen esittämään luokka kerrallaan, vaikka analyysia tehdessäni käsitte-

len keskusteluketjuja televisiosarjakohtaisesti. Keskusteluketjujen analyysin kulusta kerron tarkemmin alaluvussa 5.3.

Eri menetelmiä voidaan vertailla ja etsiä niistä sekä hyviä että huonoja puolia. Kvantitatiivisten eli määrällisten menetelmien avulla saadaan pinnallista mutta samalla luotettavaa tietoa. Kvalitatiivisten eli laadullisten menetelmien tapauksessa taas saatu tieto on syvällistä mutta huonosti yleistettävää. Jatkoksi tähän näkemykseen voidaan sanoa, että paras tulos on saavutettavissa soveltamalla molempia menetelmiä ja ottamalla hyöty irti niiden parhaista puolista. Laadullisessa tutkimuksessa herää myös kysymys yleistettävyydestä eli tutkimustulokset tulisi voida yleistää johonkin perusjoukkoon. (Alasuutari 1995: 231.)

Omassa tutkimuksessani videoiden tarkasteluun rakentamani menetelmä herättää ajatuksia tulosten yleistettävyydestä. Kuitenkaan saadut tulokset eivät ole sidottuja vain yhden mediatekstin pohjalta tehtyihin videoihin, koska aineistoni taustalla on useampi kuin yksi televisiosarja. Televisiosarjojen valinnassa olen käyttänyt valintakriteereitä, kuten sen merkitystä shippaus-ilmiölle, ajallisuutta ja genreä. Koska valintakriteerit ovat monipuoliset, uskon tutkimusmenetelmäni voivan soveltaa kaikenlaisten mediatekstien pohjalta tehtyjen shipperivideoiden analysointiin. Yhdessä tavoitteeni, molemmat aineistoni ja molemmat menetelmäni palvelevat samaa tarkoitusta eli sen tarkastelua, miten kauan olemassa ollut ilmiö on saanut täysin uudenlaista näkyvyyttä sosiaalisen median avulla.

## 2 FANIUS

Aikaisemmin fanius liitettiin lähinnä populaarimusiikkiin ja urheiluun, mutta nykyään sillä viitataan hyvin erilaisiin asioihin kuten esimerkiksi tekemiseen, eläimiin, tavaroihin tai hahmoihin. Fanius tuntuu olevan läsnä jonain itsestään selvänä asiana ja sitä käytetään huolettomasti erilaisissa yhteyksissä. Faniuden kokemuksesta on myös helposti löydettävissä ristiriita eli se on kulttuurisesti halveksuttua, mutta subjektiivisena kokemuksena intensiivinen ja positiivinen. Sen oletetaan usein myös liittyvän vain yhteen kokemusmuotoon eli ihmisellä on mahdollisuus olla vain yhden asian tai ilmiön fani. (Nikunen 2005: 18, 14.) Nikusen (2005: 14) mukaan näiden kapeiden käsitysten sijaan faniutta tulisi ymmärtää moninaisena ilmiönä, johonka liitetyt merkitykset vaihtelevat kontekstista, ajasta, paikasta ja tilanteesta riippuen. Fanius on kulttuurinen käytäntö, jota tuotetaan kulttuuriteollisuuden, julkisuuden ja yleisöjen välisessä vuorovaikutuksessa (emt. 14.).

Tässä luvussa tarkastelen faniutta sen saaman kritiikin, kokemisen, toteuttamisen ja siihen liittyvän yhteisöllisyyden kautta. Samalla koostan kirjallisuudessa ja aiemmassa tutkimuksessa esitetyn pohjalta fanifiktio luokittelumahdollisuuksista koostuvan käsittekarttaa (ks. kuvio 6). Tätä käsittekarttaa tulen käyttämään ensimmäisessä analyysiosuudessa, jossa tarkastelen näiden fanifiktio luokittelumahdollisuuksien soveltamista shipperivideoihin (5.2).

### 2.1 Mielipiteitä jakava fanius

Mediaa, kulttuuria ja yhteiskuntaa tutkinut professori Joli Jensen kirjoitti vielä 1990-luvun alussa, ettei olemassa ole paljoakaan kirjallisuutta, joka tutkisi faniutta normaali- ja jokapäiväisenä ilmiönä. Fani nähtiin joko eristäytyneenä ja pakkomielleestä kärsivänä henkilönä tai vastaavasti raivoisana, jostakin tarttuvasta taudista kärsivän ryhmän jäsenenä. Fanit olivat jonkinlaisten voimien uhreja, jotka eivät kuitenkaan kaikeksi onneksi vaikuttaneet ”meihin”. (Jensen 1992: 13, 25.)

Jensenin artikkelin julkaisuhetkestä on kulunut jo aikaa, mutta yleiset käsitykset faniudesta perustuvat monesti edelleen samoihin ajatuksiin. Moni muodostaa käsityksensä faneista median kautta, jossa fanius nähdään lähinnä alempien sosiaaliluokkien populaarikulttuurin tähtiin kohdistuvana kritiikittömänä ihailuna. Tämä oli nähtävissä myös alan ensimmäisissä tutkimuksissa, joissa fani-ilmiötä pidettiin jopa vaarallisena. (Hirsjärvi 2003: 145.) Tällaisesta jollekin asialle omistautumisesta eli kulttisuhteesta ja sen vaaroista pidetään edelleen varoittavana esimerkkinä John Lennonin ampunutta fania (Kovala & Saesma 2003: 20).

Mediayleisöjä pidetään perinteisesti passiivisina ja kontrolloituina vastaanottajina, jotka ovat vapaasti median manipuloitavissa (Lewis 1992: 1). Yleisötutkimukset kuitenkin todistavat tulossa olevista muutoksista: katsojat ovat muuttuneet tekijöiksi, yleisöjen sijaan puhutaan yhä useammin käyttäjistä ja tuottajista. Tätä käännettä ei voi sanoa ainoastaan teoreettiseksi, vaan se vastaa erityisesti televisiosarjojen yleisöjen rakentumisessa tapahtuneita muutoksia. Aikaisemmin yksityisestä, korkeintaan perheen kesken jaetusta televisiofaniudesta on muotoutunut internetin avulla kokonainen virtuaaliyhteisö, jossa fanit voivat jakaa mielipiteitään, tehdä omaa tuotantoaan ja keskustella yleisesti ihailunsa kohteista. (Nikunen 2008: 184–187.) 2000-luvun fanitoiminnalla on paljon luokittelumahdollisuuksia, se on hauskanpitoa, terapiaa, organisointia, luovaa toimintaa ja sosiaalista elämää (Hirsjärvi 2003: 159).

Jos tavallisella kansalaisella on edelleen vaikeuksia muodostaa käsitystään faniudesta huonoine ja hyvine puolineen, eivät aiheeseen perehtyneet tutkijatkaan ole päässeet yhtään helpommalla. Kovala (2003: 200) esittää väitteen, jonka mukaan fanit ja fanius yritetään esittää tutkimuksessa myönteisessä valossa, vaikka todellisuudessa mikään ei ole vain ja ainoastaan myönteistä. Faniuden määrittelyssä ongelmallista on juuri faniuteen kohdistuvan kritiikin käsitteleminen eli kuinka fanius voidaan määrittellä stereotyyppiomatta sitä tai toisaalta kiillottamatta liikaa sen merkitystä. Toiminnallisuuden ja aktiivisuuden korostaminen voi viedä huomion faniuteen liittyvästä kaupallisuudesta ja kaavamaisuudesta. Myös siihen keskeisesti liittyvät tunteet ja fanin erityinen suhde ihailunsa kohteeseen voivat jäädä taka-alalle. (Nikunen 2003: 121.)

Nikusen (2003: 122) mukaan faniuteen liittyvästä yleisestä keskustelusta nousee esiin kaksi tunnediskurssia: tunteiden vaarat ja tunteiden feminisointi. Näistä ensimmäinen liittyy ajatukseen kontrollin menettämistä eli joutumisesta tunteiden valtaan. Tunteet koetaan myös rationaalisuuden vastakohtana ja sitä jotenkin heikentävänä. Toinen diskurssi eli tunteiden feminisointi ilmenee siinä, että tunteiden ilmaiseminen on sallittumpaa naisille ja tytöille kuin miehille ja pojille. Nämä käsitykset tunteenomaisuudesta vaikuttavat suoraan siihen, millaisena fanit faniutensa kokevat ja sen ilmaisu voi käännyä salailuksi, häpeäksi ja puolusteluksi. (Emt. 122–123.)

Mielipiteitä faniudesta on lähes yhtä monta kuin on tutkijoitakin, joiden tutkimuksissa painottuvat hieman eri asiat. Tästä huolimatta fanius ymmärretään pääsääntöisesti samalla tavalla ja faniuden keskeisiksi piirteiksi listataan affektiivisuus eli mielenliikutus tai halu, toiminta, yhteisö ja sosiaalisuus, fani-identiteetti sekä kytkeytyminen populaarikulttuuriin. Näistä piirteistä etenkin viimeiseen tulee suhtautua harkiten, sillä raja populaarin ja korkeakulttuurin välillä on jatkuvassa liikkeessä. Näiden lisäksi sukupuolen voidaan sanoa liittyvän faniuden rakentamiseen, sillä fanius käsitetään erityisesti tytöille ja naisille ominaisena käytäntönä. Kaiken kaikkiaan, tiukkojen määritelmien sijaan, faniutta tulisi fanitutkimuksessa tarkastella avoimesti ja monipaikkaisesti. (Nikunen 2003: 122; 2005: 4; 2008a: 7.)

## 2.2 Mediafanien luokittelutapoja

Siirryttäessä faniudesta itse faneihin, näyttävät tutkijoiden mielipiteet olevan edelleen eriäviä ja faneista on olemassa erilaisia luokituksia. Vaikka nämä luokittelut poikkeavatkin toisistaan fanitutkimuksen klassikkoteoksesta toiseen, on tutkijoilla yhteinen päämäärä: jokainen heistä pyrkii selvittämään, milloin tavallinen ja jokapäiväinen mediatekstin kulutus erikoistuu siinä määrin, että itsestään voi käyttää nimitystä fani.

Abercrombie ja Longhurst (1998: 121, 138–139) tekevät jaon faneihin, kultisteihin ja entusiasteihin, jotka yhdessä muodostavat taidokkaan ja ammattitaitoisen yleisön. Nämä kaikki kolme nimitystä asettuvat janalle, jonka toisessa päässä on kuluttaja ja toisessa

pientuottaja. **Fani** on heidän mukaansa joukkoviestinnän suurkuluttaja, joka ei vielä koe tarvetta pitää yhteyttä muihin kaltaisiinsa. Hän asettuu siis lähimmäksi kuluttajaa. **Kulttisti** edustaa lähinnä sitä kuvaa, jonka lähiaikojen kirjallisuus on antanut faneista: he ovat kiinnostuneita tietyistä ohjelmasta tai ohjelmatyypistä ja heidän mediakulutuksensa on erikoistuneempaa. **Entusiasti** taas on erikoistuneempi kuin fani tai kulttisti, sillä hän keskittyy enemmän toimintaan ja tuottamiseen kuin yksittäisen mediatekstin tai idolin ihannoimiseen. Entusiasti asettuu Abercrombien ja Longhurstin janalla lähimmäksi pientuottajaa. Näiden kahden välinen ero syntyy siitä, että pientuottaja on entusiastin kehittynyt muoto, jota voidaan jo kutsua ammattilaiseksi. (Emt. 121, 138–139, 140–141.) Tämän jaottelun mukaan shipperit voidaan nähdä entusiasteina. Sen he todistavat muun muassa tuottamalla erilaisia fanitaiteen muotoja kuten shipperivideoita.

Tulloch ja Jenkins (1995: 23) tekevät jaon seuraajiin ja faneihin. Jakoaan he perustelevat tarpeella erottaa fanit esimerkiksi tiettyä televisiosarjaa seuraavan yleisön joukosta. Esimerkkinä he käyttävät science fiction -sarja Star Trekiä, jonka faneiksi peräti yli puolet amerikkalaisista tunnustautuu. Tulloch ja Jenkins haluavat ottaa huomioon myös sen, mitä näille henkilöille itsensä määrittelemisen faniksi tarkoittaa ja jako seuraajiin ja faneihin auttaa tässä ongelmassa. **Seuraajaksi** he määrittelevät henkilön, joka nauttii televisiosarjan seuraamisesta rakentamatta kuitenkaan sen pohjalta identiteettiään. **Fani** taas eroaa seuraajasta siinä, että hän osallistuu aktiivisesti fandomiin eli fanien muodostamaan alakulttuuriin ja hyväksyy sen sosiaalisena, kulttuurisena ja tulkinnallisena instituutiona. (Emt. 23.) Jenkins (1992: 54, 56) on puhunut myös faneista ja sivustaseuraajista, joita erottaa tunneperäinen sitoutuminen mediatekstiin. Tulloch ja Jenkinsin jaottelun mukaan shipperi lukeutuu faneihin, sillä hän toimii ahkerasti fandomissa. Shipperit käyttävät omasta yhteisöstään nimitystä *shipperdom*, joka toimii fandomin sisällä omana alakulttuurinaan ja yhteisönään.

Hills (2002) erottaa kirjansa esipuheessa fanin ja kulttifanin sillä perusteella, että **kulttifanius** syntyy ihailun kohteen tuotannon loppumisen jälkeen. Esimerkkeinä kulttifaniuden ympäröimistä kohteista hän käyttää muun muassa televisiosarjoja Star Trek tai Twin Peaks. Kumpaankaan ei ole tulossa uusia jaksoja, mutta silti niiden uskolliset fanit jaksavat niille omistautua. Tällä perusteella ainakin Salaiset kansiot -shippereitä voi

nimittää kulttifaneiksi, sillä sarjan päättymisen ei ole katkaissut siitä käytävää keskustelua verkossa. Kovala (2003: 191) kritisoi kultti-termin yleistynyttä käyttöä nykypäivänä ja huomauttaa sen toimivan synonyymina ”hyvin suosituille”. Vaikka kulttiin liitettäväksi piirteeksi mielletään myös valtavirtaan kuulumattomuus, voi tulos olla päinvastainen: kulttikohteiksi määritellyt kohteet voivatkin sopeutua osaksi valtakulttuuria. (Kovala 2003: 191.)

Reeves, Rodgers ja Epstein (1996: 25–26) ovat luokitelleet nimenomaan viihdeohjelmien katsojat kolmeen eri luokkaan. Näistä ensimmäisiä ovat **satunnaiset katsojat**, jotka voivat katsoa tiettyä televisiosarjaa, jos sattuvat sillä hetkellä television ääressä olemaan. Heille sarja on vain osa televisiosta tulevaa ohjelmien virtaa. Toinen luokka koostuu **omistautuneista katsojista**, jotka tietävät tarkalleen suosikkisarjansa esitysajankohdan ja pyrkivät katsomaan jokaisen jakson televisiosta. Kolmannen luokan muodostavat **innokkaat fanit**, jotka televisiokatselun lisäksi tallentavat suosikkisarjansa ja voivat näin katsoa jaksoja yhä uudelleen ja uudelleen. He ovat myös se katsojaluokka, joka innokkaimmin liittyy suosikkisarjansa ympärille muodostuneisiin yhteisöihin, kuten fan clubeihin ja verkkokeskusteluryhmiin. (Emt. 25–26.) Tässä tapauksessa shipperit löytävät paikkansa innokkaiden fanien luokasta, sillä esimerkiksi shipperivideoiden tekeminen edellyttää suosikkisarjan jaksotallenteiden omistamista. Myös niin videoista kuin sarjasta yleensä käytävä sujuva keskustelu edellyttää sitä, että sarjan juoni- ja suhdekuviot tiedetään yksityiskohtaisesti.

Vaikka edellä esitetyt mediafanien luokittelumahdollisuudet tulevatkin paljon luetuilta ja arvostusta nauttivilta auktoriteeteilta, yksikään niistä tuskin on täysin aukoton. Eihän ole sanottua, että kaikki olemassa olevat televisionkatsojat löytäisivät näistä luokituksista paikkansa. Vaikka nimitykset aktiiviselle, tiettyyn mediatekstiin intohimoisesti suhtautuvalle henkilölle vaihtelevatkin tutkijasta toiseen, on heidän tekemistään luokittelusta tämä henkilö kuitenkin löydettävissä. Abrecrombien ja Longhurstin (1995: 121) mukaan tämä on entusiastti, Tulloch ja Jenkinsin (1995: 23) mukaan fani, Hills (2002) esittää hänen olevan kulttifani ja Reeves, Rodgers ja Epstein (1996: 25–26) käyttävät hänestä nimitystä innokas fani. Shippereillä on yhtymäkohtia kaikkiin näihin luokituksiin.



Tutkijat itsekin ottavat kantaa toistensa näkemyksiin muokaten ja uudistaen niitä. Esimerkiksi Hills (2002: 1) esittää kritiikkiä fanitutkimuksen klassikkoa, Henry Jenkinsin (1992) *Textual Poachers* -teosta, kohtaan. Hills toteaa, että vaikka hänen kokemuksensa mediafanina olemisesta tuntuivat löytyvän suoraan kirjan sivuilta, jäi hän silti kaipaamaan huomioita myös faniuteen liittyvistä kilpailu- ja väittelyhenkisyydestä. Jenkins myös painottaa fanien tuotteliaisuutta, mutta tuskin jokainen fani tuottaa jatkuvasti esimerkiksi fanifiktiota. (Hills 2002: 1, 30.) Myös Abercrombien ja Longhurstin (1998: 138–139) kuluttaja-fani-kultisti-entusiasti-pientuottaja -jaottelu saa Hillsiltä (2002: 29) kommentteja, sillä se edustaa hänen mukaansa vältettävää näkemystä, jossa ”hyvä fanius” ja ”paha kuluttaminen” ovat vastakkain. Kuluttaminen kuitenkin liittyy vahvasti faniuteen. Fanitutkimukseen liittyvistä ongelmista hän mainitsee myös tutkijan ottaman auktoriteetin: perinteisessä fanitutkimuksessa tutkija nähdään ikään kuin salapoliisina, joka on saanut tehtäväkseen selvittää fanien salaisuudet. Tähän syyllistyneinä henkilöinä hän mainitsee ainakin Jenkinsin ja *Star Trek* -faneja tutkineen Bacon-Smithin. Tällainen tutkimusperinne rakentaa faniyleisöistä ”heitä” (*other*), joka on akateemisen tutkimuksen kohteena. (Emt. 68, 70.)

### 2.3 Fandom

**Fandomit** eli fanien muodostamat yhteisöt ovat muodostuneet aina pikemminkin hengenheimolaisuuden kuin maantieteellisyyden mukaan. Fanien ei tarvitse sitoutua vain yhteen fandomiin, vaan he voivat siirtyä yhteisöstä toiseen intressien ja tarpeiden mukaan. Ei ole myöskään mahdotonta olla yhtäaikaisesti useamman kuin yhden yhteisön jäsen. Internetissä toimivat faniyhteisöt ovat avoimia ja itsejärjestäytyneitä ryhmiä, jotka keskittyvät erilaisiin tuottamisen muotoihin, väittelyyn, merkitysten monimuotoisuuksiin ja niistä tehtäviin tulkintoihin sekä fantasioihin. Fandomin voidaan sanoa olevan pakotie arkipäiväisyydestä. (Jenkins 2006: 137, 42.) Luvuissa 2.3.1 ja 2.3.2 kerron fandomin toiminnasta neljällä eri tasolla ja sen sisällä toimivista sisäpiireistä sekä hierarkioista.

### 2.3.1 Fandomin neljä tasoa

Jenkins (1992: 209–210) esittää fandomin toimivan ainakin neljällä eri tasolla. Näistä ensimmäisellä fanit omaksuvat erottuvan tavan vastaanottaa näkemäänsä: he valikoivat tietoisesti suosikkiohjelmansa television tarjonnasta, jota sitten sekä seuraavat suoraan televisiosta että tallentavat myöhempiä katselukertoja varten. He kokevat myös tarvetta olla yhteyksissä toisiin samasta mediatekstistä kiinnostuneisiin faneihin. Usein televisionkatselukokemus inspiroi faneja tuottamaan omaa materiaalia esimerkiksi kirjoitetun fanifiktio muodossa. (Emt. 209–210.)

Toisella tasolla fandom muodostaa tulkinnallisen yhteisön. Tuolloin fanit arvioivat valitsemaansa mediatekstiä kriittisesti ja näin sille voi avautua uusia, alkuperäistä tekstiä vastustavia lukutapoja ja tulkintoja. (Jenkins 1992: 210–211.) Tällä arvioinnilla ei ole tekemistä suosikkisarjan suoran moittimisen kanssa, vaan fanit näkevät siinä tilaisuuden työstää näkemäänsä eteenpäin keksimällä esimerkiksi vaihtoehtoisia tapahtumia (Baym 2000: 106). Fandomin kolmas taso liittyy suoraan tähän mediatekstin uudelleenlukemiseen ja muokkaamiseen, sillä siinä fandom muodostaa tietynlaisen taidemaailman: fanit kirjoittavat novelleja ja runoja, editoivat omia videoita käyttäen alkuperäistä mediatekstiä materiaalinaan, maalaavat ja piirtävät sekä tekevät omaa musiikkiaan. (Jenkins 1992: 211–212.) Digitaalinen fandom sallii fanien toteuttaa itseään teknologian avulla tuoden siihen mukaan tietynlaisen leikkisyyden, sillä itse tehtyä materiaalia on myös hauska jakaa muiden kanssa. Leikkisyys ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö fanit ottaisi itseään tai tekemäänsä työtä tosissaan. (Booth 2010: 12.)

Neljännellä tasolla fandom muodostaa vaihtoehtoisen sosiaalisen yhteisön. Vaikka fanit eivät koskaan tapaisi kasvotusten, he muodostavat silti yhtenäisen ryhmän jakamalla samat kiinnostuksen kohteet ja saman identiteetin. Fandom tarjoaa yhteisön, jota ei voi määrittellä rodun, uskonnon, sukupuolen, maantieteellisyyden, poliittisen suhtautumisen tai ammatin perusteella, vaan määrittelyperusteena toimii pikemminkin heidän yhteinen suhteensa samaan mediatekstiin. Fandomiin osallistuminen tarkoittaa olemassa olevan statuksen hylkäämistä ja ajattelun suuntautumista yksilöstä kohti yhteisön hyvää. (Jenkins 1992: 213.)

### 2.3.2 Fandomin sisäpiirit ja hierarkiat

Kuten Jenkinsin esittämät tasot osoittavat, tulee fandomista helposti käsitys täydellistä me-henkeä ylläpitävänä ja omiaan puolustavana yhteisönä. Fandomia ei kuitenkaan voi pitää täysin avoimena tilana kaikille samat kiinnostuksen kohteet jakaville henkilöille, sillä sen sisälle voi olla vaikeaa päästä: uusien keskustelijoiden mukaantulo saattaa ärsyttää keskustelupalstan vakinaisia käyttäjiä, sillä se katkaisee yhteisen kompetenssin mahdollistavan sujuvan keskustelun. Vanhat konkarit haluavat käyttää aikansa keskustelemalla itse kiinnostuksen kohteena olevasta mediatekstistä eikä vastaamalla uusien tulokkaiden esittämiin samoihin ja toistuviin kysymyksiin. Tämä asenne taas saattaa tuntua uusien tulokkaiden mielestä hienostelulta ja elitistiseltä. (Clerc 1996: 46.) Useiden kulttimediatekstien fanit ovatkin kirjoittaneet wikejä eli internetistä löytyviä tietokokonaisuuksia, joissa monimutkaiset juonikuviot on selvitetty (Booth 2010: 81). Näin uusilla tulokkailla on mahdollisuus saada selville ihailtuun mediatekstiin liittyvät perustiedot ennen osallistumistaan fandomissa käytäviin keskusteluihin.

Kun on vihdoinkin päässeensä fandomiin sisälle, voi sen sisältä paljastua uusia, salaseuratyyppejä yhteisöjä. Näin kävi esimerkiksi fantasiakirjallisuuden klassikon *Taru Sormusten Herrasta* muuntuessa elokuvasarjaksi. Sarjan ensimmäisen osan saavuttua elokuvateattereihin sai alun perin kirjana ilmestynyt teos uusia elokuvasta innostuneita faneja. Heidän ilmestymisensä viralliselle fanisivustolle häiritsi kultivoituneita kirjafaneja, jotka näkivät heidät ”uusfaneina” ja ”elokuvatähtien perään kuolaavina teineinä”. Osa vanhoista faneista perusti marginaalisen sisäpiiriryhmän, johon jäseneksi pääsee vain sisäisen äänestyksen kautta. Nämä henkilöt kuuluvat siis sekä virallisen sivuston että sisäpiiriryhmän, marginaalin marginaalin, jäseniksi. (Alatalo, Puranen & Toivonen 2003.)

Huomion arvoista on myös se, että muiden yhteisöjen tavoin myös fandomin sisälle muodostuu helposti hierarkioita. Joissakin fandomeissa statusta nostetaan esimerkiksi aktiivisuuden mukaan, joissa tätä tarkkaillaan jäsenmittareiden avulla. Toisissa yhteisöissä taas liittymisajankohta on merkittävä, jolloin ensimmäiset jäsenet nostetaan eräänlaisten mestarien asemaan. Vaikkei yhteisö rakentaisi mitään varsinaisia mittareita,

yhteisössä syntyy helposti hierarkioita teknologisen kompetenssin ja verbaalisen lahjakkuuden avulla. (Nikunen: 2008b: 188.) Tärkeää on myös fanin omaama tietopohja, joka näyttäisi voivan nostaa hänet yhteisön tunnustamaksi ”tietäjäksi”.

## 2.4 Faniuden toteuttaminen

Fanille harvoin riittää pelkkä faniksi tunnustautuminen. Sen lisäksi tarvitaan vähintäänkin lisätietoa kiinnostuksen kohteena olevasta mediatekstistä, jota internetin aikakaudella on helposti saatavilla. Vaikkei innostus riittäisikään kaikkein aktiivisimpaan toimintaan, kuten fanifiktio kirjoittamiseen tai fanitaiteen tekemiseen, ovat verkkokeskustelut helppo ja nopea tapa löytää samanhenkisiä ihmisiä sekä saada uutta tietoa. Jo pelkkä keskustelujen lukeminen niihin osallistumatta tekee selväksi sen, ettei fani ole ajatustensa kanssa yksin. Seuraavassa tarkastelen näitä faniuden toteuttamisen eri muotoja eli fanifiktiota (2.4.1) ja fanitaidetta (2.4.2). Verkkokeskusteluihin palaan tarkemmin sosiaalista mediaa käsittelevän pääluvun yhteydessä (4.3.2).

### 2.4.1 Fanifiktio

Fanifiktio on faniuden kohteen uudelleenkirjoittamista, täydentämistä ja versiointia ja samalla se on yksi aktiivinen tapa ilmentää faniutta. Muita tapoja faniuden ilmentämiselle ovat esimerkiksi fanitapaamiset ja fanitaide, mutta kirjoittaminen on yksi keskeinen tapa faniuden kokemuksen tuottamiselle. Fanifiktiossa jonkin kulttituotteen ihailu ilmenee aktiivisena tekstitoimintana tuottaen samalla kuulumisen tunnetta fandomeihin. Fanifiktio kirjoittamiseen innoittavat kulttuurituotteet pystyvät tarjoamaan faneille kulttuurista, emotionaalista ja sosiaalista tarttumapintaa, mutta samalla fanifiktiossa on nähtävissä populaarikulttuurin muoti-ilmiöt. Esimerkiksi suosittu televisiosarja synnyttää nopeasti fandomin, mutta toisaalta se voi myös kuolla yhtä nopeasti ja fanifiktio tuottaminen tyrehtyy. (Leppänen 2008: 191–193.)

Fanifiktio kirjoittajat rikkovat alkuperäisen mediatekstin rajoja lisäämällä siihen uutta materiaalia ja luomalla sille uusia luentatapoja (Booth 2010: 2). He tuovat kirjoitusten

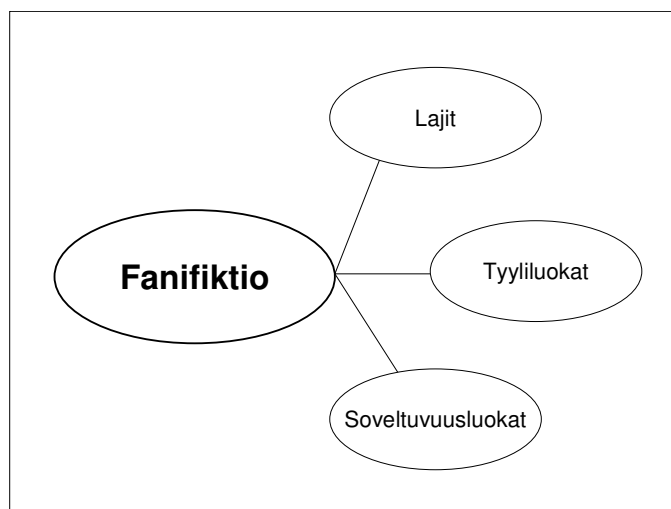
sa mukana mediatekstiin muun muassa uusia, jatkuvia juonia, vaihtoehtoisia loppuratkaisuja sekä spekulatioita tekstissä esiintyvien henkilöiden välisistä ihmissuhteista ja niiden laadusta (Pullen 2004: 85). Jenkinsin (2006: 55) mukaan tärkeää on kuitenkin muistaa alkuperäistekstin kunnioittaminen eli fanit pyrkivät kirjoituksillaan pitämään mediatekstin elossa eikä muuntamaan sitä joksikin täysin muuksi. Jos mediateksti on televisiosarja, fanit kokevat sitä uhkaaviksi tekijöiksi jopa kyseisen sarjan oikeudet omistavat tuotantoyhtiöt. Yhtiöt voivat voittojen toivossa turmella sarjan henkilöhahmoineen ja jättää sen myöhemmin kuolemaan. Fanit voivat nähdä itsensä sarjan pelastajina. (Emt. 55.)

Fanifiktio kirjoittajat suhtautuvat kunnioittavasti mediatekstiin liittyvään kaanoniin eli sen historiaan ja henkilöhahmoihin. Toisin sanoen alkuperäisellä tarinalla ei saisi liiaksi leikitellä. (Bury 2005: 100.) Booth (2010: 75) näkee fanien tavan lukea ja kirjoittaa tekstiä uudelleen toimintana, joka ei tarkoita alkuperäisen mediatekstin täydellistä muuttamista. Sitä voidaan myös pitää koko faniyhteisön yhteisenä ja sitä hengissä pitävänä projektina. Fanien kirjoittamat tekstit toimivat myös avaimena mediatekstin uusiin lukutapoihin muille aiheesta kiinnostuneille ja he voivat löytää siitä tätä kautta sellaisia merkityksiä, jotka eivät olisi muuten edes käyneet mielessä. (Emt. 75, 82.) Jenkins (1992: 176) taas huomioi, että vaikka monet fanit vannovat uskollisuutta alkuperäiselle mediatekstille henkilöhahmoineen, voi heidän kirjoittamistyönsä johtaa mediatekstin kaanonista paljonkin poikkeavaan lopputulokseen.

Erityisen hedelmällisenä pohjana fanifiktio kirjoittamiselle Jenkins pitää sellaisia mediatekstejä, joissa on avoin loppu tai tiedostettu, tilanteen yllä riippuva uhka. Ne toimivat faneille samanaikaisesti sekä nautinnon että turhautumisen lähteinä ja niihin liittyvien aukkojen täyttäminen tapahtuu fanifiktio avulla. (Clerc 1996: 38.) Esimerkkinä genrestä, jossa fanifiktio kirjoittaminen on tärkeässä roolissa, toimii science fiction: sille ovat tyypillisiä erilaiset tulevaisuudenkuvaukset, jotka ovat yleensä seurausta tietyistä tieteen, taiteen, markkinavoimien tai ekosysteemin muutoksista. Keskeinen teema on ihmisen kyky tuhota elämä maapallolta tai vastaavasti tietoisuus siitä, että ihmiseltä löytyy kyky sen säilyttämiseksi. Science fiction on keino leikitellä pelottavillakin tulevaisuudenkuvilla. (Hirsjärvi 2008: 148.) Vastaavasti on olemassa genrejä, joissa fanifik-

tion rooli ei ole merkittävä. Esimerkkinä Baym (2000: 82–83) mainitsee saippuasarjat, koska ne eivät kannusta fanifiktio kirjoittamiseen sarjan juonen edetessä päivittäin.

Internetistä löytyvän fanifiktio määrä on valtava: kirjoitetut tekstit käsittelevät erilaisia mediatekstejä eri genreistä ja ovat tarkoitettu sekä eri-ikäisille että erilaisista tyyleistä kiinnostuneille lukijoille. Esimerkiksi *FanFiction.net*<sup>2</sup> on yksi tunnetuimmista fanifiktio sisältävistä sivustoista, joka sisältää fanien kirjoituksia sadoista eri mediateksteistä. Vaikka oman kiinnostuksen kohteena oleva mediateksti sieltä suhteellisen helposti löytyisikin, pysyy fanifiktio määrä silti suurena ja lukija saattaa tässä vaiheessa olla valmis luovuttamaan juuri häntä miellyttävien tekstien etsinnän. Kuvioon 1 olen koostanut erilaisia tapoja fanifiktio luokitteluun ja lajitteluun.



**Kuvio 1.** Fanifiktio yläluokat

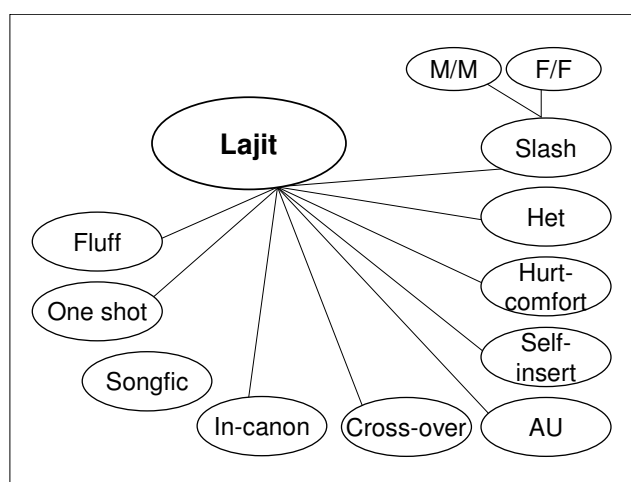
Fanifiktio kirjoittajat ovat huomanneet ongelman ja ottaneet käyttöön erilaisia tapoja luokitella tekstejään, joiden avulla juuri lukijan mieltymyksiä vastaavat tekstit löytyvät helpommin. Seuraavissa alaluvuissa (2.4.1.1, 2.4.1.2 ja 2.4.1.3) käyn läpi tarkemmin nämä kuviossa 1 esitetyt erilaiset tavat fanifiktio luokitteluun. Näitä fanifiktio luokit-

<sup>2</sup> <http://www.fanfiction.net/>

teluja lajeista, tyyleistä ja soveltuvuusluokista tulen käyttämään lähtökohtanani shippereivideoiden analyysissa.

#### 2.4.1.1 Fanifiktion lajit

Fanifiktioille löytyy useita lajeja, joilla on omat nimityksensä ja käyttötarkoituksensa (kuvio 2). Nimitykset ovat osa sekä suomen- että englanninkielisten fanifiktion kirjoittajien käyttämää kieltä. Koska esimerkiksi FanFiction.net-sivustoille voi kuka tahansa lisätä kirjoituksiaan, on yhteisen ”erikoiskielen” hallitseminen lähes välttämätöntä aktiivisille käyttäjille ja siten myös shippereille.



**Kuvio 2.** Fanifiktion lajit

Näistä ensimmäisenä mainittakoon **slash**, joka tarkoittaa homoseksuaalista parinmuodostusta. Sen alalajeja siis ovat *M/M* eli *male/male*, mies/mies, ja *F/F* eli *female/female*, nainen/nainen. Nimi tälle parinmuodostuslajille tulee kirjainten välillä olevasta vinoviivasta (engl. *slash*) ja itse kirjaimet voivat tarkoittaa myös tietyn parin nimikirjaimia, esimerkiksi *K/S* symboloi Star Trekin miespuolisia hahmoja Kirk ja Spock. (Bury 2005: 2–3.) *Slash* on erikoinen ilmiö siinäkin mielessä, että se koetaan vaarallisimmaksi fanifiktion lajiksi myös yhteisön sisällä ja yhteisö eristää sen helposti ”heiksi” (”*other*”) (Bacon-Smith 1993: 205; Bury 2005: 18.) *Slashin* vastakohtana toimii **het** (*heterosexu-*

*al*), joka on parinmuodostusta naisen ja miehen välillä (Bury 2005: 71–72). *Slash* toimii hyvänä esimerkkinä siitä, ettei fandom ole täysin yhtenäinen tila, vaan myös sen sisällä tapahtuu arvottamista.

Yhtä kyseenalaista huomiota *slashin* kanssa on saanut myös laji **hurt-comfort**, jossa yksi tarinan sankareista kärsii toisen päähenkilön tai tähän tarkoitukseen luodun henkilön häntä lohduttaessa. Kärsimyksen syynä voi olla sairaus mutta useimmiten se on seurausta haavoittumisesta. Sdomasokismista laji eroaa siinä, että haavoittumistilanne jätetään kertomuksen ulkopuolelle ja keskitytään ainoastaan kärsijän ja lohduttajan väliin suhteeseen. (Bacon-Smith 1992: 255, 270.)

Seuraava fanifiktio laji on **self-insert**, jossa kirjoittaja lisää selvästi tunnistettavan version itsestään fanifiktioon. Tämä hahmo on yhdistelmä kirjoittajan itsensä piirteitä sekä hänen ihailemiaan ominaisuuksia. Fanifiktiossa kirjoittaja ottaa luomansa hahmon avulla jonkun tietyn alkuperäishahmon paikan, tavallisesti tarkoituksena on päästä lähemmäksi ihailunsa kohdetta. Fanifiktio kirjoittaja voikin sortua niin sanottuun Mary Sue-syndroomaan, jossa kirjoittaja lisää tarinaan aina ärsyttävyyteen asti täydellisen, kaikkien tarinan henkilöiden palvoman hahmon. (Lankshear & Knobel 2006: 110, 113.) Mary Sue asettuu tarinan keskiöön pelastamalla häneen ihastuneet päähenkilöt ja lopussa hän usein kokee sankarillisen kuoleman. Tämän tyyppiset tarinat ovat etenkin uusien fanien kompastuskivi, joiden avulla he pyrkivät luomaan yhteyden mediatekstissä ihailemiinsa henkilöihin. (Bacon-Smith 1992: 53, 97.)

Seuraavat lajit ovat **AU**, **cross-over** ja **in-canon**. *AU* on lyhenne sanoista *alternative universe* ja siinä hahmot alkuperäisestä mediatekstistä tuodaan johonkin täysin uuteen maailmaan. *Cross-over* -kirjoituksissa tuodaan hahmot kahdesta eri mediatekstistä molemmille osapuolille uuteen maailmaan ja tarinaan. *AU* ja *cross-over* muistuttavat siis paljon toisiaan. Vaikka nämä lajit tarjoavatkin faneille mahdollisuuksia hullutteluun, pyrkivät niiden kirjoittajat silti jonkinlaisen yhtenäisyyteen alkuperäisen mediatekstin kanssa (Lankshear & Knobel 2006: 110; Jenkins 2006: 57). *In-canon* eroaa paljon kahdesta edellisestä, sillä se pyrkii olemaan uskollinen alkuperäiselle tarinalle. Henkilöhahmojen, puitteiden ja juonikuvioiden pysyessä samana *in-canon* -kertomukset ovat

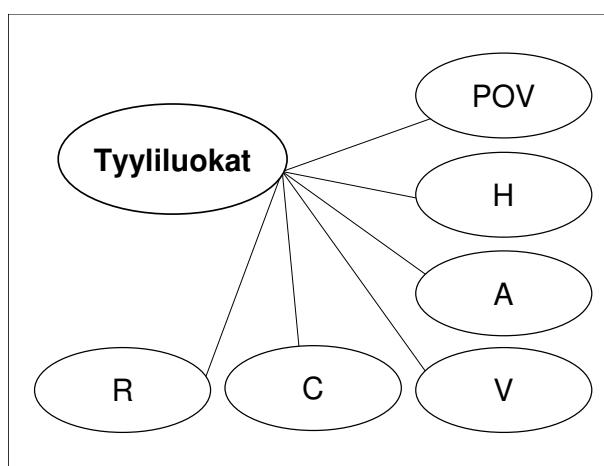


lähinnä jatko-osia tai vastaavasti keskittyvät aikaan ennen tunnetun tarinan alkua. (Lankshear & Knobel 2006: 110.)

**Songfic**, **one shot** ja **fluff** edustavat edellä mainittuja huomattavasti kevyempää fanifiktia. Ne eivät keskity suuriin juonikuvioihin, vaan antavat kirjoittajalleen mahdollisuuden kepeään ja hauskaan kirjoittamiseen, jota voi tehdä ”ajan kuluksi”. *Songfic* syntyy yleensä jonkin tietyn musiikkikappaleen innoittamana tai se voi jopa sisältää sanoituksia. *One shot* taas sisältää vain yhden luvun tekstiä ja *fluff* ei sisällä edes varsinaista juonta, vaan se on usein huumoripitoista tai romanttista ”nonsensea” vailla syvempiä merkityksiä. (Urban Dictionary 2010.)

#### 2.4.1.2 Fanifiktion tyyliluokat

Fanifiktia on tähän asti luokiteltu sen lajin mukaan. Seuraavan luokitteluperusteen avulla saadaan selville, onko kirjoituksessa esimerkiksi mukana romantiikkaa tai huumoria. FanFiction.net -sivustolla tämä näkyy kirjoitusten edellä erilaisina kirjaimina tai kirjainyhdistelminä. Näitä ovat muun muassa **POV**, **H**, **R**, **C**, **A** ja **V**, joiden ymmärtäminen auttaa lukijaa hahmottamaan tekstin tyyliä (kuvio 3).

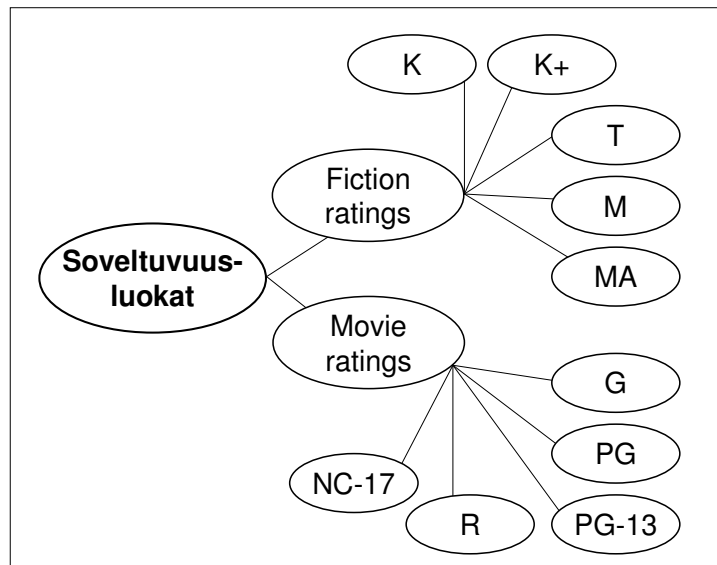


**Kuvio 3.** Fanifiktion tyyliluokat

POV on lyhenne sanoista *point of view*, eli teksti on kirjoitettu tietyn henkilön näkökulmasta. Koska fanifiktion kirjoittamiseen tarvitaan tavallisesti useamman mediatekstissä esiintyvän henkilön näkökulma, voidaan sama tapahtuma toistaa useita kertoja, kukin kerta eri henkilön silmin nähtynä. (Bacon-Smith 1992: 65.) H, R ja C ovat yksinkertaisia ja varsin helposti pääteltävissä, ensimmäinen tarkoittaa huumoria eli *humor*, toinen romantiikkaa eli *romance* ja kolmas rikosta eli *crime*. A ja V eivät ole näin helposti selvitettävissä, sillä A tulee sanasta *angst* eli ahdistus ja V sanasta *vignette*, joka tässä yhteydessä tarkoittaa lyhyttä kuvausta. (Urban Dictionary 2010.) *Vignetten* avulla voidaan kuvata myös puuttuvia kohtauksia, jotka sijoittuvat esimerkiksi televisiosarjassa esitetyn materiaalin ulkopuolelle (Jenkins 1992: 162). Tyyli luokkia on todennäköisesti olemassa enemmänkin, edellä mainitut ovat vain yleisimmin käytettyjen joukossa.

#### 2.4.1.3 Fanifiktion soveltuvuusluokat

Soveltuvuusluokissa fanifiktion kirjoittajat käyttävät kahteen eri jaotteluun perustuvia ikärajoituksia (kuvio 4). Näistä ensimmäiset on merkitty erilaisilla kirjaimilla, joiden merkitykset ovat varsinaisia ikärajoja väljempinä. Näitä ovat **K** eli sisältö sopii lähes kaikenikäisille, **K+** eli koko sisältö ei sovi lapsille, **T** eli sisältö ei sovi lapsille, **M** eli sisältö sopii kypsille teini-ikäisille ja vanhemmille ja viimeisenä **MA** eli sisältö sopii selkeästi vain aikuisille. Fanfiction.net -sivustolta tähän jaotteluun on suora linkki, josta käyttäjä voi kirjaimien merkitykset helposti selvittää. (FictionRatings 2010.)



**Kuvio 4.** Fanifiktin soveltuvuusluokat

Toinen jaottelu on Yhdysvaltalaisessa elokuvateollisuudessa käytetty jaottelu. Alkuperäisessä merkityksessään **G** tarkoittaa sallittua kaikille, **PG** vanhempien läsnäoloa elokuvaa katseltaessa, **PG-13** kiellettyä alle 13-vuotiailta, **R** kehottaa vanhempia olemaan läsnä, jos katsoja on alle 17-vuotias ja viimeinen **NC-17** vaatii katsojalta täysikäisyyttä. (Filmratings 2010.) Molemmat tavat arvioida kirjoituksen soveltuvuutta lukijalleen ovat yleisesti käytettyjä FanFiction.net -sivustolla.

#### 2.4.2 Fanitaide

Teknologian kehitys on tuonut fanitaiteeseen uusia muotoja perinteisten piirustusten, maalauksien ja musiikin rinnalle. Esimerkiksi kuvankäsittelyohjelmilla tehdyt kollaasit ovat tulleet suosituksi fanifiktin kuvittamisen muodoksi ja digitaalista taidetta esitetään ja kaupataan muun muassa fanitapaamisissa eli coneissa (*convention*). Taas videokuvan muokkaaminen tuli suosituksi jo videonauhureiden yleistymisen myötä. Tuolloin fanit koostivat esimerkiksi televisiosarjan tarjoamasta materiaalista uusia musiikkipitoisia videoita, joihin valitut musiikkikappaleet pyrkivät kertomaan katsojalle jotain sarjassa esiintyvien hahmojen tunteista ja mielenliikkeistä. Fanivideoiden tekijöiden kasvatettua taitojaan ovat jotkut heistä pystyneet kehittämään videoillaan täysin uusia juonikuvioita

ja tarinoita ihailemiinsa mediateksteihin. (Jenkins 2006: 143–144.) Nykyään liikkuvan kuvan ja äänen muokkaamiseen tarvittava teknologia on helposti saatavilla ja nämä uudet fanitaiteen muodot ovat haastamassa perinteisinä pidetyt muodot.

Fanien kehittämästä videotyyppistä käytetään nimitystä *songtape*, jonka valmistamiseksi alkuperäinen materiaali puretaan ääneksi ja kuvaksi. Näitä kahta työstetään edelleen ja valmiiseen työhön tulee usein mukaan sellaisia viestejä tai piilomerkityksiä, joita alkuperäisessä materiaalissa ei ollut mukana. *Songtape* voidaan näyttää mediatekstin uusille faneille tiivistyksenä tai esittelynä aiheesta, mutta kauemmin fandomissa viihtyneet löytävät myös tekijän siihen lisäämät viestit. Nämä viestit voivat olla niin hienovaraisia, etteivät ne häiritse uusien fanien videon kautta vastaanottamaa informaatiota. (Bacon-Smith 1992: 175–176, 178.) Jenkins (1992: 239) erottaa *songtapen* omaksi luokakseen fanien tekemien videoiden joukossa ja nimenomaan aloittelevien videontekijöiden valmistamiksi. Hänen mukaansa *songtape* ei ole varsinainen itsenäinen taiteellinen tuotos, sillä se koostuu lähinnä peräkkäisistä televisiosarjan kohtauksista yhdistettynä musiikkiin ja kuva ja musiikki nojaavat paljon toisiinsa. Kokenut fanitaiteilija ei tyydy näin helppoon ratkaisuun, vaan pyrkii saavuttamaan kotivideoiden kuvaamiseen tarkoitetuilla välineillä teknistä täydellisyyttä. (Emt. 239.)

Bacon-Smithin (1992: 189) mukaan fanit lukevat mieluummin visuaalisia viestejä erillään ääneen sanotuista. Tämä ilmenee siten, että jos puhe ja eleet ovat ristiriidassa, niistä uskotaan jälkimmäistä. (Emt. 189.) *Songtape* ja muu fanien tuottama materiaali voikin toimia tapana nähdä se, mitä halutaan nähdä: kohtausten irrottaminen kontekstistaan ja niiden kokoaminen täysin uudeksi kokonaisuudeksi antaa fanille mahdollisuuden toteuttaa omaa näkemystään mediatekstistä. Tämä ilmenee siten, että fanivideo voi keskittyä tiettyihin mediatekstissä esiintyviin henkilöihin, joiden suhteen laatua videon on tarkoitus korostaa nimenomaan fanin mielipiteen mukaisesti. Esimerkiksi fani voi olettaa tiettyjen mediatekstissä esiintyvien henkilöiden välillä olevan ystävyyttä syvempiä tunteita, joita videon on tarkoitus tuoda muidenkin fanien tietoisuuteen. Vaikka mediateksti ei tarjoaisikaan sellaisenaan romanttisina pidettyjä eleitä tai ilmaisuja, ei se saa fania lanistumaan. Heidän mielestään esimerkiksi pitkäkestoinen suutelu ilman katsekontaktia latistaa tunnelman eikä välitä oikeaa viestiä kyseessä olevan parin tunteista, kun taas

hienovarainen kasvojen koskettaminen kädellä koetaan paremmaksi oikean viestin välittäjäksi (emt. 195–196). Tärkeintä ei ole siis tunteiden suora osoittaminen ja tällä periaatteella voidaan vaikkapa toimintasarjasta saada aikaan romanttissävyytteinen *songtape* tai muu fanivideo. Tällä periaatteella rakentuvat myös shipperivideot, sillä niissä shipperi muokkaa kiinnostuksensa kohteena olevaa mediatekstiä haluamaansa suuntaan.

### 3 SHIPPERIT JA HEIDÄN KIINNOSTUKSENSA KOHTEITA

Fandom voi jakautua edelleen pienempiin yhteisöihin. Yksi tällainen yhteisö yhteisön sisällä on *shipperdom*, jonka muodostavat erikoistuneet fanit eli shipperit. Samoin kuin faneja yleensä, ei heitä sido tietty maantieteellinen alue tai tietty verkkosivusto, vaan heidän yhteisönsä muodostuu samoin ajattelevista henkilöistä. Tässä luvussa esittelen ensimmäisenä shippereitä yleisesti (3.1), minkä jälkeen kerron heidän arvostamistaan mediatekstin piirteistä esimerkkien eli aineistoni pohjana olevien televisiosarjojen kautta (3.2.1, 3.2.2 ja 3.2.3). Tämän jälkeen etsin televisiosarjoista niitä ominaisuuksia, jotka ovat tehneet niistä shippereille mieluisia.

#### 3.1 Fanista shipperiksi

Faneja on aina pyritty nimeämään ja ryhmittelemään heidän kiinnostuksen kohteensa mukaisesti sekä akateemisessa että populaarissa maailmassa: Star Trekin fanit ovat Ttrekkereitä, Salaisista kansioista kiinnostuneet X-Phileja ja Xena, soturiprinsessan pauloissa olevat Xeniiittejä. Fanit näkevät nimeämisen tekevän sekä eroa ”meidän” ja ”heidän” välille että korostavan yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Jenkins 1992: 36; Nikunen 2005: 122.) Faneja ei kuitenkaan ole mahdollista luokitella täysin aukottomasti näin, sillä kyseisen mediatekstin fandomissa kiinnostus saattaa edelleen jakautua erilaisiin muotoihin. Shipperit muodostavat tällaisen fandomin sisällä olevan ryhmän, jonka kiinnostus mediatekstiin eroaa muista faneista. Shippereitä kiinnostavat erityisesti mediatekstissä esiintyvät fiktiiviset hahmot ja näiden väliset suhteet, joita he tarkastelevat pintaa syvemältä. Esimerkiksi eleet, kosketukset ja katseet voivat shippereiden mukaan kieliä pelkkää ystävyyttä syvemmistä tunteista. Mediatekstin itsessään ei siis tarvitse olla romanttissävyytteinen, sillä shipperit haluavat työhönsä haastetta ja raakamateriaaleiksi käyvät yhtä hyvin sellaiset genret kuin toiminta, science fiction tai kauhu. Naisten genrenä pidetty saippuaopera tai romantiikka taas ei tarjoa paljoakaan mahdollisuuksia jatkotyöstämiselle (Jenkins 2006: 45).

Televisiosarjat avautuvat katsojalleen pienissä erissä. Erityisesti sarjatuotannolle tämä on ominaista, jolloin sarjan hahmot tulevat katsojalle tutuiksi ja sarjan maailmasta tulee hänelle jollain tavalla merkittävä. Niin sanotut kulttisarjat avaavat merkitystasojaan vähitellen ja saattavat antaa vallitsevan lukutavan lisäksi aineksia poikkeavaan lukutapaan. (Nikunen 2003: 126.) Kulttisuhteessa mediatekstin lukijan suhde esimerkiksi televisiosarjaan tai elokuvaan on intensiivinen, eli hän kohdistaa siihen sekä odotuksia että tarpeita. Myös sosiaalisuus on kultille ominaista ja sen syntyminen edellyttää aina jonkinlaista yhteisöä. (Kovala & Saresma 2003: 10.) Shippereiden toiminta on esimerkki poikkeavasta lukutavasta, jossa mediatekstistä löydetty seikat toimivat perusteluina vallitsevan lukutavan hylkäämiselle. Ei-sanalliset tekijät kuten hahmojen kesken vaihdetut katseet, eleet ja ilmeet nousevat kiinnostuksen keskiöön ja ne voivat paljastaa salattuja puolia mediatekstistä esiintyvistä henkilöistä (Jenkins 1992: 228).

Kaikkein näkyvimpiä ympäristöjä shippereiden toiminnalle ovat internetin keskustelupalstat. Niissä shipperit jakavat mielipiteitään, tekevät listauksia muun muassa shipperiyöstävällisistä televisiosarjojen kohtauksista ja nauttivat toistensa kirjoittamasta fanifiktioista. Yksi shippereiden käyttämä kanava heidän valmistamalleen materiaalille on internetissä toimiva videopalvelu YouTube, jonka kautta käyttäjä voi joko lisätä omia videoita kaikkien nähtäville tai katsella ja ladata muiden tekemiä videoita. Koska elävä kuva kertojana herättää voimakkaita tunne-elämyksiä (Hietala 2007: 51), voidaan kaikenlaisen videomateriaalin valmistamista pitää luonteenomaisena toimintana shippereille. Valmistamiensa videoiden kautta shipperit pääsevät kokemaan sen, mitä haluavat nähdä ja mitä esimerkiksi tietty televisiosarja ei suoraan kerro.

### 3.2 Shippereiden kiinnostuksen kohteet

Tutkimukseeni olen valinnut kolme televisiosarjaa, joiden pohjalta tehtyjä shipperivideoita tarkastelen. Tässä luvussa esittelen nämä sarjat ja pohdin sitä, mitkä piirteet ovat tehneet niistä shippereitä miellyttäviä mediatekstejä. Alaluvussa 3.2.1 käsittelen Salaisia kansioita, joka on vanhin valitsemani televisiosarja. Toiseksi vanhin on Pokémon, jota

käsittelen alaluvussa 3.2.2. Kolmas ja tuorein valitsemani televisiosarja on House, jota käsittelen alaluvussa 3.2.3.

### 3.2.1 Salaiset kansiot

Shippereiden historiaa on vaikea hahmottaa eikä voida varmasti sanoa, mikä televisiosarja, elokuva tai kirja olisi ollut lähtölaukauksena ilmiön synnylle. Yhtenä ensimmäisistä shippereitä innoittaneista televisiosarjoista voidaan kuitenkin pitää Salaisia kansioita (X-Files), jonka ensiesitys alkoi vuonna 1993 jatkuen yhdeksän tuotantokauden ajan. Sarjalle omistettuja shipperi-sivustoja on perustettu useita pian tämän jälkeen. Salaiset kansiot -shipperit ovat hyvä esimerkki shippereistä myös siinä mielessä, että heissä on yhtymäkohtia myös kahteen muuhun aktiiviseen faniryhmään eli televisio- ja science fiction -faneihin.

Salaisten kansioiden päähenkilöt edustavat yliluonnolliseen suhtautumisen ääripäitä: Fox Mulder on vahvasti yliluonnolliseen uskova psykologi ja Dana Scully tieteeseen luottava lääkäri. FBI:n alaisina he pyrkivät ratkomaan niin sanottuihin x-kansioihin päätyneitä rikoksia tai ilmiöitä, joista useimmat jättävät tilaa yliluonnollisuuden tarjoamille selityksille. Scully ja Mulder joutuivat lähes joka jaksossa vastakkain uskomustensa kanssa, mutta pitivät silti saumattomasti yhtä. Kaksikon eriävistä näkemyksistä huolimatta yhteinen vihollinen löytyikin ”omien” joukosta: maailman poliittinen johto salasi tavallisilta kansalaisilta maapallon ulkopuolisen elämän löytymisen ja muukalaisvalloituksen maan päällä jo alkaneen. Tätä koko sarjan aikana olemassa ollutta pohjatarinaa kutsutaan mytologiaksi, jossa aina uusien todisteiden valossa palataan samaan aiheeseen eli hallituksen kiistämään tietoon muukalaisista ja heidän toiminnastaan maapallolla. Toisen puolen sarjan jaksoista muodostavat niin sanotut *Monster of the week* - eli MOTW-jaksot, jotka ovat itsenäisiä tarinoita ja käsittelevät jotakin yliluonnollista ilmiötä. (Ks. Wikipedia 2011.)

Tulevien shippereiden kohdistaessa katseensa ensimmäistä kertaa Salaisiin kansioihin he näkivät tasavertaisen naishahmon mieshahmon rinnalla. Agentti Dana Scully ei lukeudu niihin naisiin, jotka jättyvät pois toiminnasta ja odottavat varsinaisen sankari-

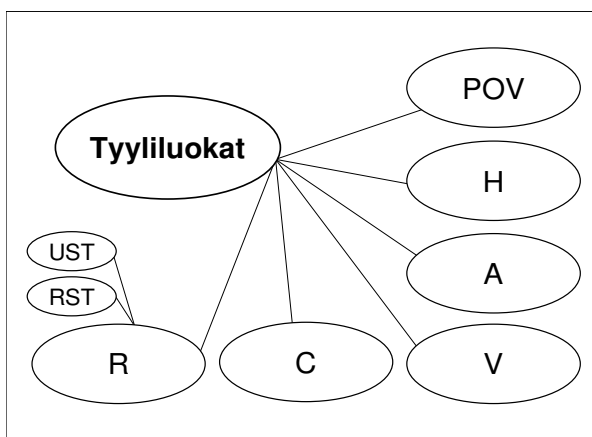


hahmon pelastavan heidät. Päinvastoin, useammin kuin kerran on hän täpärässä tilanteessa pelastanut itsensä lisäksi parinsa Mulderin. Tällainen kykenevä naishahmo, suoranainen sankaritar, toi ainakin vaihtelua muihin saman genren naishahmojen kuvauksiin. Toinen science fiction -suosikki, Star Trek, taas esitteli naishahmonsa niin sanotussa caretaker-roolissa, johon kuuluvia piirteitä olivat huolehtivaisuus ja äidillisuus. Tämä ärsytti monia science fictionin naisfaneja, jotka toivoivat roolihahmoista itsenäisempiä ja merkityksellisempiä. (Bury 2003: 223.)

Scully ei ole siis mikään ”bimbo”, jonka tehtävänä on vain ja ainoastaan pönkittää Mulderin roolia. Shipperit nostavat tärkeäksi seikaksi sen, että Mulder kunnioittaa Scullya aidosti ja hahmot ovat tasavertaisia. Tämä teki naiskatsojien silmissä myös Mulderista viehättävän. (Bury 2003: 220.) Myös näyttelijätär Gillian Andersonin valinta Scullyn rooliin innoitti shippereitä ja sarjan luoja Chris Carter sai tästä paljon kiitosta. Ironista kuitenkin on, että Carter pyrki hillitsemään ihmisten mielikuvitusta ja romanttisen suhteen rakentamista pääparin välille luomalla Scullysta Andersonin tulkitseman rationaalisen ja hillityn tiedenaisten. Jos taas Scullyn rooli olisi ollut viettelevä seksipommi, ei koko shipperi-liikettä sarjan kohdalla olisi ehkä syntynyt. (Scodari & Felder 2000.)

Salaiset kansiot -shipperit eivät ole täysin yhtenäinen ryhmä, sillä heidän odotuksensa sarjan pääparin suhteesta vaihtelevat. Shipperit voidaan jakaa *UST-* eli *unresolved sexual tension* -shippereihin ja *RST-* eli *resolved sexual tension* -shippereihin. Ensimmäiseen ryhmään kuuluvat eivät halua Mulderin ja Scullyn seksuaaliseen jännitteeseen ratkaisua, vaan he nauttivat sen olemassaolosta ja sen tuomasta ”lisämausteesta” sarjaan. Toisen ryhmän shipperit taas toivovat agenttiparin tunnustavan tunteensa viimeistään sarjasta tehdyissä elokuvissa. (Scodari & Felder 2000.) RST-shippereitä ei edelleenkään ole vapautettu odotuksistaan, sillä edes vuonna 2008 valmistuneessa elokuvassa *I want to believe* ei annettu selvää vastausta siihen, mitä agentit toisiaan kohtaan todella tuntevat. Kuitenkaan kovin moni shipperi ei elättele varsinaisia avioliittotoiveita heidän suhteensa, vaan fanifiktio nähdään tällaisten juonikuvioiden toteutuspaikaksi (emt. 2000).

Edellisen perusteella voin täydentää aiemmin esittämäni kuviota 3 (ks. s. 31) eli fanifiktion tyyli luokkia. Kuviossa 5 olen täydentänyt tyyli luokkia UST- ja RST-jaottelulla. Ne voidaan sijoittaa tyyli luokan R ei *romance* alalajeiksi, sillä molemmat liittyvät romanttiseen tyyliin lähestyen sitä eri kannalta. Shipperivideo voi siis olla tyyliltään romanttinen, vaikka se olisi luokkaa UST. Tällöin siinä esiintyvien henkilöiden väliset tunteet eivät ole tuotu julki, vaikka niiden olemassaolosta ei olisikaan epäilyjä.



**Kuvio 5.** UST- ja RST-luokittelut

Kaikki Salaisten kansioiden fanit eivät hyväksy shippereiden poikkeavaa lukutapaa ilman vastaväitteitä. Shippereitä vastassa ovat niin sanotut *No Romancers* eli *NoRomot*, jotka ovat uskollisia sarjan alkuperäiselle merkitykselle. Tämä Salaiset kansioiden -fanien alaryhmä on huolissaan siitä, että shipperit ovat muuttamassa kyseistä kulttuurisarjaa jonkinlaiseksi saippuaopperaksi, joka jättää kokonaan huomiotta sarjan luojaan vision ohjelmasta: kyseessä ei ole ihmissuhdedraama, vaan tarkoituksena on vain ja ainoastaan ratkoa selvittämättömiä ja yliluonnollisia elementtejä sisältäviä tapauksia. NoRomojen mielestä shipperit eivät voi olla todellisia sarjan faneja, sillä he ovat omien käsitystensä varjolla valmiita tekemään hallaa sarjalle. NoRomojen käsitysten mukaan myös Scullyn ammatillinen uskottavuus kärsisi, jos hän syöksyisi suhteeseen Mulderin kanssa. (Scodari & Felder 2000.)

Shipperit ovat kiinnostuneet Salaisia kansioita tutkiessaan Mulderin ja Scullyn lisäksi muistakin sarjan roolihahmoista. Kaikki eivät suinkaan ole yhtä mieltä siitä, että nimenomaan sarjan päähenkilöt ovat luotuja toisilleen. Joidenkin shippereiden mielestä parin romanssi olisi jo alkanut kukoistaa, jos niin olisi tarkoitettu. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö sarjasta löytyisi muita potentiaalisia pariskuntia. Esimerkiksi Scullya on paritettu esimiehensä Walter Skinnerin tai agentti Alex Krycekin kanssa, kun taas Mulderille on sielunkumppaniksi ehdotettu Scullyn siskoa Melissaa. (Scodari & Felder 2000.) Osansa parinmuodostuksesta ovat saaneet myös agentit John Doggett ja Monica Reyes, jotka viimeisten tuotantokausien aikana nousivat keskeisiksi henkilöiksi Mulderin ja Scullyn hahmojen jäädessä taka-alalle. Doggettin ja Reyesin kemia ei kuitenkaan innoittaneet yhtä suuren fanifiktio syntymiseen mitä Salaisten kansioiden alkuperäisellä agenttiparilla.

### 3.2.2 Pokémon

Japanilaisen populaarikulttuurin suosiota Suomessa voidaan selittää sillä, että se on tällä hetkellä suosittua kaikkialla maailmassa. Kyseessä on 1980-luvulta asti pikkuhiljaa kasvanut trendi, joka alkoi kulttiharrastuksena ja epävirallisten verkostojen kautta Yhdysvalloissa. Ilmiö saavutti buumin mittasuhteet 1990-luvun lopussa, kun ala-asteikäisille lapsille suunnattu piirrossarja Pokémon levisi oheistuotteineen laajaan tietoisuuteen. Sarjan luonteesta osana japanilaisen populaarikulttuurin buumia ollaan kuitenkin ainakin kahta mieltä: koska se on suunnattu lapsille, eivät kaikki harrastajat näe sitä osana varsinaista manga- ja anime-harrastusta eli japanilaisen sarjakuvan ja piirroselokuvan harrastusta. Japanissa molempia tuotetaan kaikenlaisille kohderyhmille useina eri lajityypeinä, joten kyse ei ole länsimaiseen tapaan ajateltuna vain lapsille mielletyistä tuotteista. Kuitenkin Pokémonin voidaan katsoa auttaneen japanilaisen populaarikulttuurin leviämistä, sillä se on tehnyt ilmiön näkyväksi suurille yleisöille ja tutustuttanut nuoretkin lapset sekä japanilaiseen ilmaisuun että sen visuaaliseen maailmaan. Pokémon oli ensimmäinen Suomen televisiossa esitetty varsinainen animesarja. (Valaskivi 2009: 7, 8, 13, 16.)

*Pokémon* on nimitys suloisille olennoille, jotka elävät ihmisten keskuudessa. Nimitys on lyhenne sanoista *Pocket Monsters*. Pokémonit omaavat erilaisia supervoimia, jotka tekevät niistä keräilykohteita. Niihin erikoistuneet kouluttajat pyrkivät keräämään hahmoja itselleen ja käyvät niiden kanssa kamppailuja toisia kouluttajia vastaan tavoitellen arvostettua Pokémon-mestaruutta. Näiden olentojen ja niiden kouluttajien suhde perustuu ystävyYTEEN, eikä kyse ole siis vapaana elävän olennon alistamisesta ihmisen palvelukseen. Ystävyys korostuu erityisesti sarjan päähenkilön, 10-vuotiaan Ash Ketchumin, ja hänen ensimmäisen Pokémoninsa, Pikachun, välillä. Heidän ohellaan sarjassa esiintyy vaihteleva joukko hahmoja. Yleensä Ashin kanssa matkaa kohti mestaruutta tekee kaksi tai kolme muuta henkilöä, joista löytyy tyttöjä että poikia. Koska Pokémoneja on satoja erilaisia ja varioivuus on loputon, tarjoavat ne laajan keräilyareenan lapsille ja nuorille. Pokémon on moni- ja intermediallinen fantasia, peli, animaatio ja loputtomasti muuntuva joukko leluja ja tavaroita (Valaskivi 2009: 11, 15). Epätavallisen ja erottuvan ilmiön Pokémonista tekee myös se, että sitä ei ole tarkoitettu ainoastaan jommallekummalle sukupuolelle ja sen kiinnostavuus ylittää yli kulttuuristen rajojen (Buckingham & Sefton-Green 2004: 16).

Yhteisenä tekijänä shippereiden suosimalle Salaiset kansiot -sarjalle voidaan Pokémonista löytää korostunut naissankarin asema. Valaskiven (2009: 15) mukaan japanilaisessa populaarikulttuurissa yleisesti viehättää se, että animessa ja mangassa esiintyy runsaasti naispuolisia sankarihahmoja. Vaikka Pokémonin päähenkilö onkin nuori poika, löytyy hänen matkakumppaneistaan myös samantarvoisessa asemassa eli kouluttajan roolissa olevia tyttöjä. Näistä esimerkkinä shippereiden keskuudessa suositut Misty ja Dawn, jotka toimivat ongelmien kohdalla yhtä reippaasti kuin pojatkin. Sarjassa nähdään myös muita naispuolisia hahmoja voimakkaissa rooleissa, kuten esimerkiksi poliisina ja Ashin arkkivihollisen eli Rakettiryhmän toisena jäsenenä.

Bulbagarden<sup>3</sup> on Pokémon-faneille suunnattu sivusto, joka sisältää niin faneille kuin muillekin ilmiöistä kiinnostuneille suunnatun ”tietosanakirjan” eli Bulbapedian. Bulbapedia esittelee myös sarjasta esille nousseet shipit eli fiktionaaliset pariskunnat ja niistä

---

<sup>3</sup> <http://www.bulbagarden.net/>

käytetyt nimitykset. Esimerkiksi jos pariskunnan muodostaa shipperin mielestä Ash ja Dawn, kutsutaan heidän kannattamistaan nimellä *PearlShipping*. Jos taas shipperi kannattaa Ashia ja Mistyä, kutsutaan tätä *PokéShippingiksi*. Aina pariskuntaa ei muodosta tyttö ja poika, vaan myös poika-parit voivat olla mahdollisia. Esimerkiksi *PalletShippingissä* kannatetaan Ashin ja toisen miespuolisen hahmon, Garyn, välistä suhdetta. Bulbapediaan ovat shipperit myös koonneet todistusaineistoa kannattamistaan shipeistä. Jokaisen shippauksen kohteena olevaa paria käsittelevän osion perään on listattu kohtauksia sarjasta, joissa tällaisia romanttisia tunteita olisi nähtävissä. Erikseen mainittuja kiintymyksen merkkejä ovat muun muassa käsistä kiinnipitäminen ja punastuminen. (Bulbapedia 2010.) Koska sarjassa esiintyvät hahmot ovat nuoria, päähenkilö Ashkin on vasta 10-vuotias, eivät nämä kiintymyksen tai viehtymyksen osoitukset voisi juuri muuta ollakaan.

Shipperit ovat täydentäneet useita Pokémonin pohjalta tehtyjä shipperivideoita itse tekemillään piirroksilla. Niissä sarjan hahmot on usein esitetty aikuisina tai ainakin vanhempina, mitä itse sarjassa. Tämä mahdollistaa shippauksen viemisen pidemmälle, esimerkiksi hahmojen voidaan haaveilla menneen naimisiin ja saaneen lapsia. Lisäksi hahmojen pukeutuminen on rohkeampaa ja paljasta pintaa saa näkyä. Koska alkuperäinen mediateksti eli piirrosarja ei tarjoa tällaiseen materiaalia, on fanitaide ainut shippereiden keino todella nähdä haaveensa toteutuvan. Videot edustavat usein myös RST-luokkaa (*resolved sexual tension*), sillä niissä suudellaan ja osoitetaan toisesta pitäminen selvästi. Tämä voi selittyä sarjan fanien ja shippereiden nuorella iällä, sillä romanttissävytteiset tarinat ovat usein uusien ja nuorten fanien ensimmäinen tapa aloittaa oma fanifiktio tuotanto (Jenkins 2006: 51). Saman voi arvella pätevän ensimmäisiin shipperivideoihinkin. Ero aikuisemman faniyhteisön rakentaneeseen *Salaiset kansiot* -sarjaan on suuri, sillä sen fanit kokevat Mulderin ja Scullyn välisen jännitteen syntyvän esimerkiksi vartalon asennosta ja katsekontaktista eikä paljasta pintaa tarvitse näyttää (Badley 1996: 157).

### 3.2.3 House

House on yhdysvaltalainen sairaaladraama, joka on aineiston pohjana olevista televisiosarjoista se myöhäisimmin ensiesityksensä saanut. Yhdysvalloissa sen esittäminen aloitettiin vuonna 2004 ja Suomessa vuonna 2006. Sarjan päähenkilö on tohtori Gregory House, joka yhdessä muista lääkäreistä koostuvan tiiminsä kanssa pyrkii ratkomaan erikoisia sairaustapauksia. Vankan ammattitaitonsa ansiosta hän on saanut pitää työnsä sairaalassa, sillä hän ei henkilönä ole mikään mukava mies. Hän ei näytä tuntevan empatiaa potilaitaan kohtaan eikä oikeastaan välittäisi sanoa heille sanaakaan. Myös hänen tiiminsä joutuu usein pilkan kohteeksi eikä House arkaile esittää kommentteja alaistensa ihmissuhteista tai ulkonäöstä. (Ks. Wikipedia 2011.) Sarjan luoja David Shore onkin sanonut katsojien pitävän Housesta juuri siksi, että sanottuaan jotain loukkaavaa tai muuten epäsovinnasta hän pääsee livahtamaan tilanteesta ilman seurauksia. Tätä jokaisessa jaksossa uutta lääketieteellistä mysteeriä ratkovaa antisankaria on toimintatavoihtaan verrattu myös etsivä Sherlock Holmesiin. (Barnett 2007.)

Huolimatta Housen viiltävistä huomioista, toisinaan omituisesta käytöksestä ja kieroutuneesta huumorintajusta, sarjaa tutkinut Barbara Barnett (2007) näkee hänet romanttisenä sankarina. Romanttinen sankari on hänen mukaansa sielultaan haavoittunut ja ihmisiin epäluuloisesti suhtautuva erakko, kyyninen ja melankolinen. Sarjan kuluessa katsojat ovat nähneet Housen viat ja puutteet. Hän kärsii kovemmista henkisistä ja fyysisistä tuskista kuin haluaa kollegoidensa tietävän. Ramman jalkansa vuoksi House on särkylääkekoukussa, mutta peittää jalastaan aiheutuvan mielipahan ja säryn kieron huumorinsa taakse. Yksin ollessaan hän ei peittele ontumistaan ja kotonaan hän on kuin eri ihminen taidekokoelmansa, musiikki-instrumenttiensa ja kirjojensa keskellä. Housen maksullisten naisten harrastamista Barnett (2010a) puolustaa sillä, että hänen ei näin tarvitse pelätä torjutuksi tai petetyksi tulemista. Romanttisen sankarin roolin ei siis tarvitse olla mitenkään kiillotettu, vaan sisäinen hyvyys, johon usein liittyy myös kärsimystä, merkitsee eniten. (Emt. 2010a.)

Houseen on voitu liittää vakavassa mielessä kolme naista, Allison Cameron, Lisa Cuddy ja Stacy Warner. Heistä kaksi ensimmäistä jakavat Housen kanssa saman työympäris-

tön, Cameron hänen alaisenaan ja Cuddy esimiehenään. Molemmat ovat Salaisissa kansioissa esiintyvän Scullyn tavoin vahvoja, itsenäisiä ja korkeasti koulutettuja naisia, mikä voisi selittää heidän suosionsa myös fanien ja shippereiden keskuudessa. Shippereiden luomat nimiyhdistelmät ovat lyöneet itsensä läpi myös Housen fandomissa, nimittäin Housesta ja Cameronista käytetään nimitystä *Hameron* ja vastaavasti Housesta ja Cuddysta nimitystä *Huddy*. Kolmantena mainittu Stacy Warner on Housen entinen naisystävä, joka ei ole saanut edellä mainittujen kanssa yhtä tärkeää roolia. Hän myös päätyi nopeasti viettämään yhteistä yötä Housen kanssa vanhojen aikojen muistelemiseksi, joten heidän välisestään jännitteestä ei jäänyt paljoakaan jäljelle shippereiden käsiteltäväksi.

Cameron poikkeaa perinteisestä naisen roolista myös siinä, että hän itse uskaltautuu osoittamaan kiinnostuksensa Housea kohtaan. Heidän välistään suhdetta voidaan myös luonnehtia termillä UST (*unresolved sexual tension*), koska se ei ole missään vaiheessa edennyt flirttiä pidemmälle, vaikka kemiaa heidän väliltään tuntuu löytyvän. He ovat kuitenkin jakaneet yhden suudelman, joka kuitenkin osoittautui Cameronin juoneksi harhauttaa Housea ja saada häneltä samalla verinäyte syöpäepäilyn varmistamiseksi. UST näytti siis hetken aikaa saavan päätöksensä, mutta suudelman todellinen tarkoitusperä antoi sen jatkua. Myös Cuddyn ja Housen välillä vallitsee selkeä UST, sillä toistensa jatkuvasta piikittelystä huolimatta on heidän välillään jännitettä. Kuudes tuotantokausi toi tosin tilanteeseen muutosta, sillä House ja Cuddy näyttivät viimein pääsevän tunteidensa tunnustamisessa askeleen eteenpäin. Samoin kuin Salaisten kansioiden tapauksessa, myös Housen fanit ja heidän joukossaan UST-shipperit pelkäävät tällaisen tunteiden julkituomisen vesittävän koko sarjan (Barnett 2010b). On huomioitava myös se, että koska sarjaa tehdään edelleenkin, voivat tulevat tuotantokaudet tarjota shippereille lisää potentiaalisia parinmuodostuksen kohteita.

#### 4 SOSIAALINEN MEDIA FANIUDEN MEDIANA

Tämän hetkinen yhteiskunta on tietoverkkojen yhteiskunta. Internet, tämän hetken merkittävin tietoverkko, on muotoutunut osaksi viestinnän ja länsimaisen elintavan valtavirtaa. (Aula, Matikainen & Villi 2008: 9.) 1960-luvulla Yhdysvaltain armeijan kehittämästä viestintäjärjestelmästä internet on kulkenut tien maailmanlaajuiseksi ilmiöksi, joka ylittää maiden rajat uudella tavalla. Myös verkon avoimuus ja vapaus ovat ennenkuulumattoman suurta ihmiskunnan historiassa, vaikkei kaikilla mahdollisuutta tai halua sen käyttöön olekaan. (Matikainen 2008: 23.) Reaalimaailmojen tilojen rinnalle onkin tietokoneiden kehityksen ja verkon myötä kehittynyt virtuaalisia tiloja, joissa ihmiset solmivat sekä aktiivisesti ihmissuhteita että tuntevat yhteenkuuluvuutta (Heinonen 2008: 11). Tässä luvussa tarkastelen tätä sosiaalista mediaa, sen genrejä sekä sen tarjoamia mahdollisuuksia shippereiden kannalta.

##### 4.1 Uusi media ja remix-kulttuuri

Meneillään olevaa aikakautta voi nimittää toiseksi media-ajaksi. Kun ensimmäiselle media-ajalle oli tyypillistä vuorovaikutuksen yhdensuuntaisuus, luonnehtii toisen media-ajan viestintää vuorovaikutteisuus. Ensimmäisellä media-ajalla ja samalla massamedian aikakaudella sanomalehdet, radio ja televisio tarjosivat tietoa suurelle määrälle kuluttajia. (Aula, Matikainen & Villi 2006: 12.) Toisella media-ajalla käyttäjät ovat mukana mediassa tuottaen sisältöä, osallistuen ja kommentoiden. Tämä on nähtävissä myös perinteisessä televisiossa, joka tarjoaa entistä enemmän erilaisia tosi-tv-ohjelmia. Yleisön osallistuminen televisio-ohjelmiin on mahdollista myös kännyköiden ja verkon avulla ja tämä näkyy esimerkiksi erilaisissa idoli-, missi- tai viisuaänestyksissä. (Matikainen 2008: 27.)

Internet voidaan nähdä osana niin sanottua **uutta mediaa**, joka voidaan asettaa osaksi kronologista jatkumoa: sen aiempia tasoja ovat olleet puhe, kirjoitus, piirustus, maalaus, valokuvaus, lennätin, puhelin, elokuva, radio ja televisio. (Aula, Matikainen & Villi 2006: 11.) Terminä *uusi media* viittaa digitaaliseen mediaan, joka on interaktiivista,



sisältää kaksisuuntaista vuorovaikutusta ja käsittää myös tietokoneen käyttöä (Logan 2010: 4). Vaikka uusi media eroaakin monella tavoin vanhasta ja perinteisestä mediasta, ei niiden välille tehtävä rajanveto Matikaisen (2008: 27) mukaan ole helppoa eikä tätä rajaa pidä myöskään ylikorostaa. Vanhan ja uuden median välillä ei ole katkosta, joka pitäisi ne täysin erillään toisistaan. Niiden välillä tapahtuu remediaatiota eli uusi media imee sisältöjä tai muotoja vanhasta mediasta. Tämä on nähtävissä jo pelkästään sanojen tasolla, esimerkiksi sanassa *nettiv* on mukana myös televisio. Tätä on tapahtunut myös aikaisemmillä median murroskausilla, televisiotakin nimitettiin aikoinaan *näköradioksi*. (Matikainen 2008: 27.) Minkään viestintäteknologian ei myöskään voi väittää eliminoiden täysin muita ja perinteisinä pidettyjen ja vanhaan mediaan kuuluvien viestimien kuten sanomalehden, kirjan ja radion ja television voi arvella säilyttävän elinkelpoisuutensa pitkään. Usein uusi teknologinen innovaatio liitetäänkin aiempien tueksi tai rinnalle. (Villi 2006: 109.)

Tietotekniikan ja internetin myötä mahdollisuudet omien mediasisältöjen tekemiseen ja julkaisemiseen ovat olleet olemassa jo yli vuosikymmenen ajan. Internetin liiketaloudellisen ajattelun rinnalle on noussut niin sanottu osallistumistalous, joka perustuu eikaupalliseen, vertaisverkostoihin ja omaehtoiseen tekemiseen nojaavaan toimintaan. Tämän myötä erilaiset julkaisualustat ja tee-se-itse-materiaalia julkaisevat verkkopalvelut ovat kasvaneet nopeasti. (Sirkkunen 2006: 139, 141.) Yhdeksi uuden median piirteeksi ja samalla internetkulttuurin osaksi voidaankin mainita **remix-kulttuuri**, jossa internetistä otettua materiaalia remixataan eli työstetään uudelleen käyttäjän omaksi taiteelliseksi luomukseksi. Yleisesti remixaamisella tarkoitetaan musiikin työstämistä, mutta yhtä hyvin sitä voidaan käyttää kuvailemaan muidenkin mediatekstien uudelleenmiksausta. Vaikka remixaus ei ole digitaalisen ajan mukanaan tuoma uutuus, on internet ollut mukana tekemässä siitä globaalia ilmiötä: musiikki, tekstit ja kuvat on digitaalisessa muodossa helposti siirrettävissä laitteesta toiseen ja edelleen remixauksen materiaaliksi. (Logan 2010: 70.) Shipperit edustavat aktiivista ja näkyvää osaa remix-kulttuurissa.

## 4.2 Sosiaalinen media ja web 2.0

**Sosiaalinen media** on tämän hetken muotiasana ja se tuli tunnetuksi vuoden 2005 aikoihin (Lietsala & Sirkkunen 2008: 17). Käsitteenä se viittaa muutaman viime vuoden aikana tapahtuneeseen muutokseen, jossa yhä suurempi joukko käyttäjiä tuottaa itse sisältöä verkkoon (Matikainen 2008: 64–65). Sosiaalista mediaa voi siis luonnehtia prosessiksi, jossa yksilöt ja ryhmät rakentavat yhteisiä merkityksiä apunaan sisällöt, yhteisöt ja verkkoteknologia. Sisältöihin liittyy käyttäjien tuottaman sisällön lisäksi vertaistuotanto ja käyttötuotanto eli sisällön käytön ja tuottamisen sekoittuminen: ihmisiä ei siis voi enää luonnehtia ainoastaan kuluttajiksi, vaan tuottajakuluttajiksi. Proharrastajat eli harrastukseen ammattilaistason tuotantoja tekevät henkilöt ovat myös saaneet näkyvyyttä sosiaalisen median myötä ja luovat kuluttajat eivät voisi löytää parempaa paikka omien teostensa esittelyyn. (Kalliala & Toikkanen 2009: 18.) Myös yritykset ja yhdistykset ovat löytäneet sosiaalisen median tarjoamat mahdollisuudet yhdistää sekä työntekijöitä että asiakkaita (Logan 2010: 266). Sosiaalisessa mediassa osallistujat voivat siis esimerkiksi verkkoyhteisöpalvelujen avulla muodostaa ja ylläpitää **sosiaalisia verkostoja** ja yhteisöjä (TSK 2011).

Noin vuotta ennen sosiaalisen median buumia lanseerattiin toinen tärkeä käsite eli **web 2.0**, joka nimityksenä viittaa tietokoneohjelmista tuttuihin versioihin ja siten verkon uuteen kehitysversioon. Koska web 1.0:n ja web 2.0:n välillä ei ole nähtävissä selkeää siirtymää, voi web 2.0:n sanoa olevan pikemminkin retorinen keino osoittaa verkon muuttuneen. (Matikainen 2008: 64–65.) Sitä voidaan myös luonnehtia sosiaalisen median mahdollistavaksi tietoteknisten ratkaisujen kokonaisuudeksi, joka sisältää vuorovaikutteisuuden ja käyttäjälähtöisyyden mahdollistavia sovelluksia (TSK 2011). Vaikeaselkoisuudestaan huolimatta se on vakiintunut yleiskäsitteeksi kuvaamaan meneillään olevaa murrosta, jossa verkko on täynnä toimintaa ja yhä suurempi osa siitä on yksityisten ihmisten tuottamaa informaatiota ja vuorovaikutusta (Majava 2006: 87). Web 2.0:sta ja sosiaalisesta mediasta puhutaan usein samaa ilmiötä määrittelevinä käsitteinä (ks. Matikainen 2008: 64–65).

Menestystarinastaan huolimatta sosiaalinen media on saanut osakseen myös kritiikkiä. Esimerkiksi kirjailija Andrew Keen (2006) on ottanut voimakkaasti kantaa web 2.0:n ja uuden teknologian tarjoamaan mahdollisuuteen, johon tarttumalla kenestä tahansa voi tulla kirjailija, elokuvaohjaaja tai muusikko. Web 2.0 -liike ihanoi niin sanottua luovaa amatööriä ja kannustaa samalla jopa vailla tarvittavaa koulutusta tai ilmaisukykyä olevia henkilöitä ilmaisemaan itseään. (Keen 2006.) Vaikka Keenin kritiikki onkin kärjistettyä, on siinä silti Matikaisen (2006: 68) mukaan osa totuutta, ja sosiaalisen verkon tuoma loputon sisältö ei välttämättä johda muuhun kuin kaaokseen. Toisaalta, vaikka sisällöntuottajien määrä on noussut huimasti, samalla kuitenkin suurin osa verkon käyttäjistä on sivustaseuraajia tai katsojia. Matikainen (2006: 68) kehottaa myös ottamaan huomioon sen, ettei sisällöntuotanto ole täysin vapaata ja käyttäjälähtöistä, sillä sitä tuotetaan suuryritysten luomien formaattien ja alustojen puitteissa. On olemassa kansalaislähtöisiäkin sosiaalisen verkoston muotoja, mutta maailman suosituimpien sivujen joukkoon ne eivät yllä. Matikainen (2006: 68) näkee Keenin antaman kritiikin toimivan konservatiivisesta sävystäään huolimatta muistutuksena siitä, että kaiken hyvän rinnalla sosiaalinen media tuottaa myös hyödytöntä roskaa. Kaupalliset intressit saattavat syrjäyttää verkon hyvät tavoitteet eli käyttäjälähtöisyyden, avoimuuden ja tasa-arvoisuuden. (Emt. 68.)

Lietsala ja Sirkkunen (2008: 17–18) näkevät sosiaalisen median sen monimuotoisuudesta johtuen eräänlaisena sateenvarjokäsitteenä, jonka alta löytyy monenlaisia verkon sisältöön ja sen luojiin liittyviä kulttuurisia käytäntöjä. Sosiaalisen median jakaminen erilaisiin genreihin ei ole helppoa, mutta Lietsala ja Sirkkunen (2008: 25–26) löytävät niitä karkeasti jaoteltuna kuusi kappaletta: sisällön luominen ja julkaiseminen, sisällön jakaminen, sosiaaliset verkostoitumispalvelut, yhteisölliset sisällöntuotannot, virtuaali-maailmat ja erilaiset lisäsovellukset. Seuraavassa alaluvussa kerron näistä kaikista ensin yleisesti, jonka jälkeen tarkennan erityisesti shippereille merkityksellisiin genreihin ja niiden tarjoamiin palveluihin.

### 4.3 Sosiaalisen median genret

Ensimmäisen sosiaalisen median kuudesta genrestä muodostavat **sisällön luominen ja julkaiseminen**, joihin liittyy sellaisia palveluita kuin *blogit*, *wikit* ja *podcastit* (Lietsala & Sirkkunen 2008: 25–26). Näistä ensimmäinen eli blogi tarkoittaa yksittäisen henkilön, yhteisön tai organisaation ylläpitämää verkkosivua, jota voi kommentoida ja linkittää toisiin blogeihin (Matikainen 2008: 66). Tälle verkkosivulle on myös ominaista, että siihen tehdyt merkinnät ovat päiväkirjamerkintöjen tapaisia ja siten aikajärjestyksessä (TSK 2011). Wiki taas on verkkosivusto, joka sallii käyttäjänsä muokata sen sisältöä haluamallaan tavalla. Alkuperäiset tiedot eivät katoa päivityksen jälkeen, joten vanhat tiedot ovat aina saatavilla. (Lietsala & Sirkkunen 2008: 31, 34.) Wikin luonteeseen kuuluu, ettei sen sisältöä tarvitse välttämättä toimittaa tai hyväksyttää ennen julkaisemista. Tunnetuin wikisivusto on vuonna 2001 perustettu Wikipedia-sanakirja. (TSK 2011). Viimeisenä sisällön luomiseen ja julkaisemiseen liittyvänä palveluesimerkkinä ovat podcastit, jotka ovat internetissä julkaistavia ääni- tai videotiedostoja (Lietsala & Sirkkunen 2008: 41). Tyypillisesti niiden sisältö koostuu radio-ohjelmista tai musiikkikapaleista. Tilatessaan podcast-sisällön käyttäjä voi tällä yhdellä tilauksella saada vaikkapa yhden ohjelmasarjan kaikki ohjelmat sitä mukaa kuin uusi osa julkaistaan. (TSK 2011.) Podcastit ovat tehneet saman radio-ohjelmille kuin erilaiset tallennuslaitteet ovat tehneet televisio-ohjelmille ja käyttäjän tilanne on helpottunut, sillä hänen ei enää tarvitse välittää lähetysajoista kuunnellakseen suosikkiohjelmaansa (Logan 2010: 190).

Toisen sosiaalisen median genre liittyy **sisällön jakamiseen**. Tähän kuuluvat verkkosivut muistuttavat hieman sosiaaliseen verkostoon kuuluvia sivuja eli niihin rekisteröidytään, rakennetaan oma profiili ja yhteydenpito ystäviin on mahdollista. Tällaisten verkkosivujen avulla käyttäjillä on ainakin viisi mahdollisuutta olla vuorovaikutteisia: he voivat luoda, jakaa ja arvioida sivujen sisältöä, seurustella muiden kanssa ja kokea jotain uutta muiden tekemän sisällön kautta. Ratkaiseva ero on kuitenkin siinä, että painopiste on enemmän sisällön jakamisessa kuin varsinaisessa sosiaalisen verkoston luomisessa. Tähän genreen liittyviä palveluita ovat muun muassa Flickr ja YouTube, joista ensimmäinen on tarkoitettu valokuvien säilyttämiseen ja niistä keskustelemiseen mui-

den kanssa. (Lietsala & Sirkkunen 2008: 42, 46.) YouTube taas tarjoaa käyttäjälleen mahdollisuuden sekä julkaista omia videoita että katsella muiden tuotoksia (TSK 2011).

Kolmannen genren muodostavat **sosiaaliset verkostoitumispalvelut**. Vaikka kaikkien sosiaalisen median palveluiden voidaan sanoa olevan jollakin tavalla yhteistoimintaan perustuvaa, ovat nämä palvelut keskittyneet erityisesti sosiaalisten verkostojen luomiseen ja niissä mukana olemiseen. Sosiaalisissa verkostoitumispalveluissa käyttäjät voivat luoda oman profiilinsa, joka toimii hänen virtuaalisena heijastumanaan verkossa. Profiilien luomisen ei tarvitse tapahtua ainoastaan yksilötasolla, vaan niitä voi perustaa vaikkapa bändeille, firmoille tai jonkin asian edistämiseksi ja esille tuomiseksi. (Lietsala & Sirkkunen 2008: 47.) Tehtyyn profiiliin voi sitten lisätä kuvia ja tietoja ja sen perustaja voi pyytää niin sanotuilla ystäväpyynnöillä muitakin liittymään samaiseen palveluun ja vahvistamaan, että pitää kutsun lähettäjää ystävänä. Tällä tavalla on mahdollista löytää tuttuja vuosienkin takaa. (TSK 2011.) Esimerkkinä tällaisesta palvelusta toimii suuren suosion maailmanlaajuisesti saavuttanut Facebook.

**Yhteisölliset sisällöntuotannot** muodostavat sosiaalisen median neljännen genren. Niiden perusideana on, että suuri joukko ihmisiä tekee töitä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi eli jokaisen käyttäjän lähettämästä tietosisällöstä kasvatetaan hiljalleen eheä kokonaisuus. (Lietsala & Sirkkunen 2008: 51.) Tällaisen sisällöntuotannon luonteeseen kuuluu, että se tapahtuu pääasiassa vapaaehtoisvoimin korvauksetta ja osallistujat ovat pääasiassa harrastajia ja maallikoita. He eivät välttämättä tunne toisiaan henkilökohtaisesti, vaan heitä yhdistää tavoite saavuttaa yhteinen päämäärä. Esimerkkinä tällaisesta tuotannosta on Wikipedia-tietosanakirja. (TSK 2011.) Myös Pokémon-faniyhteisön ylläpitämä Bulbapedia (ks. s. 42) on hyvä esimerkki yhteisöllisestä sisällöntuotannosta.

Viides genre koostuu erilaisista **virtuaalimaailmoista**. Niissä painottuu virtuaalisten ympäristöjen rooli, joissa käyttäjä voi liikkua ja käyttää niiden muokkaamiseen tarkoitettuja työkaluja. (Lietsala & Sirkkunen 2008: 52.) Suomessa kehitetty Habbo on keskusteluympäristö, joka on rakennettu virtuaalisen hotellin muotoon. Jokaisella ”asukkaalla” on oma huone, vaikka käytännössä he viettävät pääosan ajasta yleisissä tiloissa jutellen muiden kanssa. (Kalliala & Toikkanen 2009: 138–139.) Kuudennen ja viimei-

sen genren muodostavat erilaiset **lisäsovellukset**, joita voi liittää jo olemassa oleviin palveluihin (Lietsala & Sirkkunen 2008: 53).

Alaluvussa 4.3.1 keskityn vielä tarkemmin videopalvelu YouTubeen, joka kuuluu toiseen sosiaalisen median genreen eli sisällön jakamiseen. Tutkimuksessani se toimii shippereiden tekemien videoiden ja niistä käydyn keskustelun tilana. Luvussa 2 kerroin faniuteen liittyvästä yhteisöllisyydestä ja sen ilmentymästä eli fandomista. Koska fandom muodostaa sosiaalisen yhteisön, on tärkeää avata myös sitä, miten tämä sosiaalisuus loppujen lopuksi ilmenee. Alaluvussa 4.3.2 käsittelem tätä aihetta verkkokeskustelujen avulla, sillä ne liittyvät oleellisesti myös sosiaaliseen mediaan. Vaikka esimerkiksi Facebook tai YouTube eivät varsinaisia keskustelupalstoja olekaan, toimivat ne silti tiloina verkostoitumisen ja sisällönjakamisen ohella myös keskustelulle. Verkkokeskustelun voi näin siis nähdä osaksi sosiaalisen median eri genrejä.

#### 4.3.1 YouTube

Vuonna 1992 Bacon-Smith (1992: 179) kertoi fanien vaihtelevan itse koostamiaan videoita (*songtape*) postitse ja fanitapaamisten aikana. 2000-luvulla tätä käytäntöä on ollut korvaamassa YouTube, joka mahdollistaa yleisön ja muiden fanien tavoitettavuuden maailmanlaajuisesti. Kyseessä on sekä tunnetuin että käytetyin videoiden jakamiseen keskittynyt verkkosivusto, johon kuka tahansa voi perustaa oman videokanavan (*channel*). Sinne videoita voi lähettää joko julkisesti nähtäville tai vain oman ystäväpiiriin katsottaviksi. Vaikka YouTube onkin pelkkä videopalvelu, siinä tehdään Googlea lukuun ottamatta kuukausittain enemmän hakuja kuin missään yleisessä hakukoneessa. Tämä kertoo nettivideon suuresta suosiosta. (Aalto & Uusisaari 2009: 54–55, 63.) Omalta osaltaan YouTube oli paljastamassa sosiaalisen median voimaa maailmalle vuonna 2004 tapahtuneessa Tapaninpäivän tsunamissa. Blogien, pikaviestinten ja tekstiviestien ohella YouTube-videot veivät tietoa katastrofista, henkiinjääneistä ja pelastustyön koordinoinnista eteenpäin sellaisella tehokkuudella, johon perinteinen massamedia ei olisi kyennyt. (Kalliala & Toikkanen 2009: 18.)

Valtaosan YouTubeen päätyvästä materiaalista voidaan sanoa olevan harrastelijoiden tekemiä. Tämä kertoo siitä, että heidän videoneditointitaitonsa ovat kehittyneet tällaisen ilmaisen jakelukanavan ollessa tarjolla. Kiinnostava video voi saavuttaa miljoonayleisön ja YouTube voi parhaimmillaan tarjota maailmanlaajuista julkisuutta. (Aalto & Uusisaari 2009: 54–55.) Tähän perustan myös väitteeni shipperivideoiden noususta fanifiktio rinnalle: koska fanifiktio kirjoitetaan luettavaksi, tehdään myös shipperivideot nähtäväksi. Mikä olisikaan ilmaista jakelukanavaa helpompi tapa tavoittaa jopa satojatusiansia ihmisiä näitä videoita katselemaan. Koska YouTube on suosittu ja tunnettu verkkosivusto, voi sen kautta tavoittaa uusia yleisöjä myös shipperivideoille. Sen oleellinen piirre onkin videoiden katselemisen yhteisöllisyys eli kuka tahansa voi videon nähdä ja kommentoida sitä, jos vain videon tekijä sen sallii (Aalto & Uusisaari 2009: 55).

Luvussa 4.1 kerroin yhdestä uuden median piirteestä eli remix-kulttuurista, jossa internetistä otettua materiaalia työstetään taiteilijan omaksi luomukseksi. Videoiden uudelleenmiksaus eli *remix* on erityisen suosittua ja tämä on nähtävissä myös YouTubeen videotarjonnassa. Remixauksessa tekijä leikkaa elokuvista ja televisiosarjoista kohtauksia, joista sitten koostaa oman videonsa ja varustaa sen uudella ääniraidalla. (Aalto & Uusisaari 2009: 55.) Shipperivideoiden tekijät ovat juuri tällaisia remixaajia, jotka editoivat alkuperäistä mediatekstiä rakentaen uusia tarinoita ja merkityksiä. Remixaajat toimivat tekijänoikeuksien haltijan kannalta harmaalla alueella, sillä tekijänoikeuslait kieltävät televisiosta nauhoitetun materiaalin uudelleenjulkaisemisen (emt. 55). Mitään uutta tässä fanien ja tekijänoikeuksien haltijoiden välisessä kiistassa ei ole, sillä siitä on käyty kiivasta keskustelua myös kirjoitetun fanifiktiohistoriassa.

#### 4.3.2 Verkkokeskustelu

Internetin keskusteluryhmät ovat sekä käsitteellisellä että konkreettisella tasolla tekstiä. Silti keskusteluryhmien viestien lukemisen ja kirjoittamisen dynamiikka muistuttaa sekä tekstille että puheelle perustuvaa kommunikaatiota. (Arpo 2005: 16.) Keskusteluryhmän viestien välinen vuorovaikutus onkin uudenlainen hybridi, joka muodostuu ihmisten välisestä kirjoitetusta ja suullisesta viestinnästä sekä massakommunikaatiosta. Kuten

kirjoituksessa yleensäkin, siitä puuttuvat huomiot vartalon asennoista sekä äänensävyystä, sen nopeudesta ja korkeudesta. (Baym 2000: 13).

Kasvokkaisessa viestinnässä sanojen osuus viestin sisällöstä jää yllättävän pieneksi: sanoja suurempi merkitys on äänensävyllä ja kehonkielellä. Usein myös keskustelijan ulkonäkö ja sosiaalinen status saattavat vaikuttaa tulkintaan. Kun keskustelu tapahtuu ainoastaan tekstin välityksellä vailla mahdollisuutta toisen näkemiseen ja kuulemiseen, hankaluudet lisääntyvät ja väärinkäsitysten riski kasvaa. Tilannetta helpottamaan on kehitetty virtuaalista kehonkieltä tunneikonien avulla: ne joko muodostetaan saatavilla olevista merkeistä tai ne ovat valmiita graafisia kuvia, joilla on jokin ilme. Tunneikonien virtuaalisella kehonkielellä on mahdollista korvata ilmeitä, eleitä ja äänen tehokeinoja. (Vauras 2008: 213–215.)

Verkossa käytävälle keskustelulle on olennaista jako synkroniseen ja asynkroniseen viestintään. Näistä ensimmäisessä toimitaan reaaliajassa eli keskusteluun osallistujat ovat samaan aikaan viestimen ääressä ja lähetetyt viestit kulkevat osapuolten välillä välittömästi. (Kalliala & Toikkanen 2009: 73.) Synkronista viestintää on esimerkiksi verkkojuttelu tai chat (TSK 2011). Asynkronisessa viestinnässä taas osallistujien ei tarvitse olla samaan aikaan tavoitettavissa, sillä saapunut viesti on mahdollista lukea myöhemminkin (Kalliala & Toikkanen 2009: 73). Puhuttaessa keskustelupalstasta, -ryhmästä tai -foorumista tarkoitetaan juuri asynkronista viestintää, jolloin jätetyt viestit tallentuvat nähtäville ja vanhoja keskusteluita voi selata myöhemmin. Keskustelupalsta voi myös jakautua erilaisiin alueisiin niissä käytävän keskustelun aiheen mukaisesti. (TSK 2011.) Synkronisen verkkojuttelun ja asynkronisen keskustelupalstan vertailussa on huomioitava myös kielelliset seikat, sillä keskustelupalstalla tapahtuva keskustelu on hidastempoisempaa ja samalla se mahdollistaa verkkojutteluun verrattuna huolellisemman kieliasun tarkkailun. Kieliasua tärkeämpää on kuitenkin netin etiketin eli netiketin hallinta, joihin kuuluvat muun muassa säännöt kohteliaisuudesta ja yleistajuisuudesta. (Hynönen: 2008: 186–187.)

Alun perin verkkokeskustelulle tarkoitettut palstat syntyivät nykypäivää rajatumpien ryhmien käyttöön, jotka koostuivat esimerkiksi yliopistojen tietokoneasiantuntijoista,



aktiivisista tietokoneharrastajista tai roolipelien pelaajista. Näin heillä oli enemmän yhdistäviä tekijöitä kuin keskustelupalstojen käyttäjillä nykyään. Käyttäjämäärien kasvaessa nämä yhdistävät tekijät vähenivät ja aluksi alkuperäiset käyttäjät saattoivat suhtautua negatiivisesti uusiin tulokkaisiin ja heidän mukanaan tulleisiin ymmärrystapojen ja näkemysten eriytymisiin. (Arpo 2005: 31.) Tällaista alkuperäiskäyttäjien ja uusien tulokkaiden välistä kitkaa löytyy edelleen myös fandomeista, sillä uusien keskustelijoiden esittämät toistuvat kysymykset voivat hidastaa sujuvaa keskustelua aiheesta (ks. sivu 25).

Televisiosarjojen faniudessa keskustelut ovat merkittävässä asemassa. Näin ollen on tärkeää, että faneilla on mahdollisuus samoihin puheenaiheisiin. Aikaisemmin niitä ovat määrittäneet sekä jaksojen saatavuus että sarjojen tuotantoaikataulut, mutta nykyään DVD-tallenteet ja ohjelmien lataus ovat helpottaneet tätä irrottautumista ajallisista kehyksistä. Näin faneilla on mahdollisuus, kansallisuudesta tai maantieteellisestä sijainnista riippumatta, lukea samaa yhteistä mediatekstiä. (Nikunen 2008: 190.) Myös YouTube-shipperivideoista käyty keskustelut ovat sujuvimmillaan ja hedelmällisimmillään juuri silloin, kun keskustelijat tunnistavat videoissa näytetyn materiaalin ja osaavat sijoittaa ne osaksi kyseessä olevan mediatekstin kaanonia. Näin keskustelu on mahdollista ympäri maailman. Nikusen (2008b: 185) mukaan internetin fanikeskustelut myös kytkevät yksityisen ja julkisen kiinnostavalla tavalla yhteen: samalla, kun fani ilmentää faniuttaan kansainväliselle yleisölle ja luo suhteita muihin faneihin, hän pysyttelee kuitenkin omassa yksityisessä tilassaan oman tietokoneensa ääressä. (Nikunen 2008b: 185.)

## 5 SOSIAALINEN MEDIA SHIPPEREIDEN YMPÄRISTÖNÄ

Tavoitteenani on selvittää, miten shipperiyttä toteutetaan sosiaalisen median avulla. Tässä luvussa käyn läpi tutkimuksen kulun ja siitä saadut tulokset. Ensimmäisessä alaluvussa 5.1 esittelen ensimmäisen tutkimusaineiston eli kerron yksityiskohtaista tietoa jokaisesta yhdeksästä shipperivideosta. Toisessa alaluvussa 5.2 tarkastelen ensimmäisen aineistoni eli shipperivideoiden analyysistä saatuja tuloksia. Alaluvussa 5.3 tarkastelen toisen aineistoni eli keskusteluketjujen analyysistä saatuja tuloksia. Tuloksia pohdin ja summaan kahdessa yhteenvetoluvussa, joista ensimmäinen tulee heti shipperivideoiden analyysin (5.2.6) ja toinen heti keskusteluketjujen analyysin jälkeen (5.3.8). Luvussa 6 pohdin tuloksia koko tutkimuksen kannalta ja vedän saatua tietoa yhteen.

### 5.1 Tutkittujen shipperivideoiden esittely

Tässä luvussa esittelen ensimmäisen aineistoni eli shipperivideot. Tämä on tärkeää, sillä tukeudun analyysissä sekä viestiketjuista esiin nostamiini viestien että videoiden tekijöiden kommenttien lisäksi omakohtaiseen havainnointiini videoista. Tässä alaluvussa kerron kuvaukset kustakin videosta, jotta voin tukeutua niihin myös varsinaisessa analyysiosuudessa. Aloitan esittelyn Salaisten kansioiden pohjalta tehdyistä videoista, jonka jälkeen siirryn Pokémonin ja viimeisenä Housen pohjalta tehtyihin videoihin. Kuvailen kutakin videota tarkasti ja yksityiskohtaisesti.

Aineistoksi valitsemani shipperivideot ovat kestoaltaan yhden ja viiden minuutin väliltä. Niiden tekijät ovat sekä Euroopasta että Yhdysvalloista ja niiden julkaisuajankohta vaihteli vuosien 2007 ja 2009 välillä. Taulukkoon 1 olen kerännyt kaikki perustiedot shipperivideoista. Tulen etenemään videoiden esittelyssä taulukosta 1 näkyvässä videoiden järjestyksessä.

**Taulukko 1.** Shipperivideoiden tiedot

<b>Videon koodi</b>	<b>Nimi</b>	<b>Kesto</b>	<b>Julkaisu-päivä</b>	<b>Tekijän nimimerkki</b>
SK1	Shattered (Mulder/Scully)	4 min 53 s	14.6.2009	forbiddenspark
SK2	Better than me by Hinder (Krycek/Mulder)	3 min 41 s	4.6.2007	absrip
SK3	Scully: I want to have your babies	3 min 37 s	4.4.2007	lulla 957
P1	Ash and Dawn forever in love	1 min 30 s	14.4.2009	andyplaya1993
P2	Out Of the Blue: PalletShipping	3 min 9 s	17.7.2008	myreflectionwolf
P3	Ash Never Thought He Would Fall In Love	3 min 36 s	3.3.2009	aamlforever
H1	The Bad Touch – Huddy Fanvid	3 min 18 s	29.5.2007	bm27
H2	House and Cameron / Untouched	3 min 21 s	30.12.2008	bohemian-hysteria
H3	House & Cameron – Ain't no Sunshine	2 min 18 s	20.7.2007	ann86hu

Pohjustan analyysiosuutta kertomalla kaikista videoista taustatekijöitä sekä tarkat kuvaukset. Taustatekijöihin kuuluivat shipperivideon nimi, kesto ja julkaisupäivä sekä jotain tietoa sen tekijästä kuten nimimerkki ja kansallisuus. Kansallisuuden selvittämisellä kartoitin sitä, miten laaja ilmiö shipperivideoiden tekeminen otantani perusteella on. Taulukkoon 2 olen kerännyt kaikki videoiden tekijöiden tiedot.

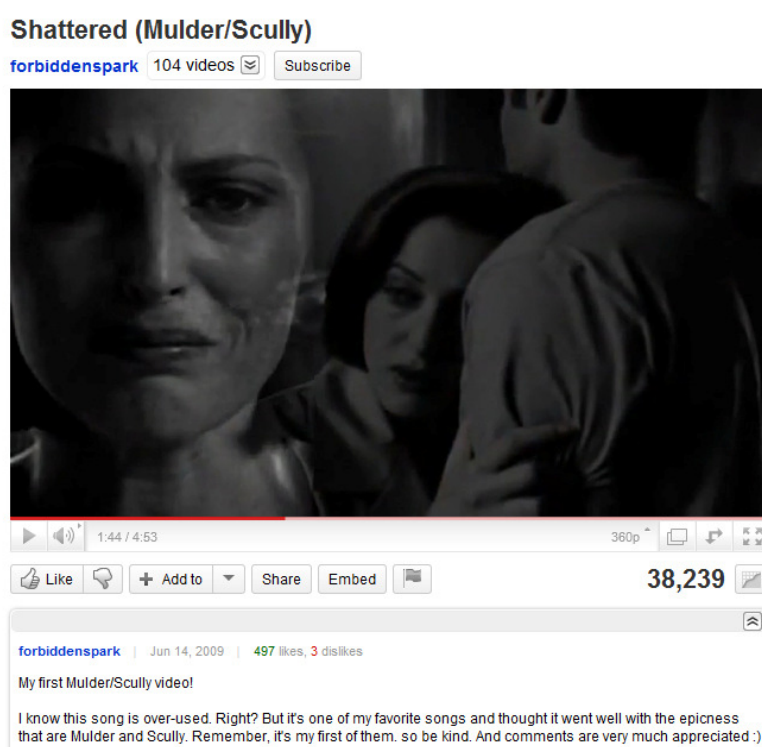
**Taulukko 2.** Shipperivideoiden tekijöiden tiedot

Shipperivideo	Nimimerkki	Maa	Tehtyjen videoiden määrä
SK1	forbiddenspark	Yhdysvallat	104
SK2	absrip	Tanska	11
SK3	lulla957	Suomi	19
P1	andyplaya	Saksa	2
P2	myreflectionwolf	Yhdysvallat	26
P3	aamlforever	Iso-Britannia	16
H1	bm27	Itävalta	8
H2	bohemianhysteria	Yhdysvallat	57
H3	ann86hu	Unkari	13

Taulukosta 2 on nähtävissä, että shipperivideoiden tekeminen ei otantani perusteella rajoitu ainoastaan tiettyyn osaan maailmaa. Shippauksesta on siis tullut ilmiö, joka on mukana maailmanlaajuisessa fanien käymässä keskustelussa. Länsimaiden ja Euroopan osuus näkyy voimakkaana, mutta hieman yllättäen Aasian maita ei taulukossa näy. Koska Pokémon on alun perin Japanista, oletin sen myös näkyvän shipperivideoiden tekijöissä. Toisaalta otantani on pieni, joten Aasian osuus näkyy varmasti jossain määrin muissa shipperivideoissa. Erityisesti Suomi, Itävalta ja Unkari olivat positiivisia yllätyksiä, sillä oli hienoa huomata shipperivideoiden tekemisen kuuluvan myös pienempien maiden fanitoimintaan. Yhdysvaltalaisien tekijöiden osuus taas näkyi jokaisen televisiosarjan kohdalla.

Viimeisessä sarakkeessa ovat kunkin videon tekijän YouTubessa julkaistujen videoiden määrät, jotka vaihtelevat kahdesta aina 104:ään asti. Tekijöiden kokemus on siis vaihtelevaa, mutta tehtyjen videoiden määrä ei käynyt yksiin niiden laadun kanssa. Vähän julkaisseet tekijät saattoivat siis olla teknisesti yhtä taitavia kuin paljon julkaisseet tekijätkin.

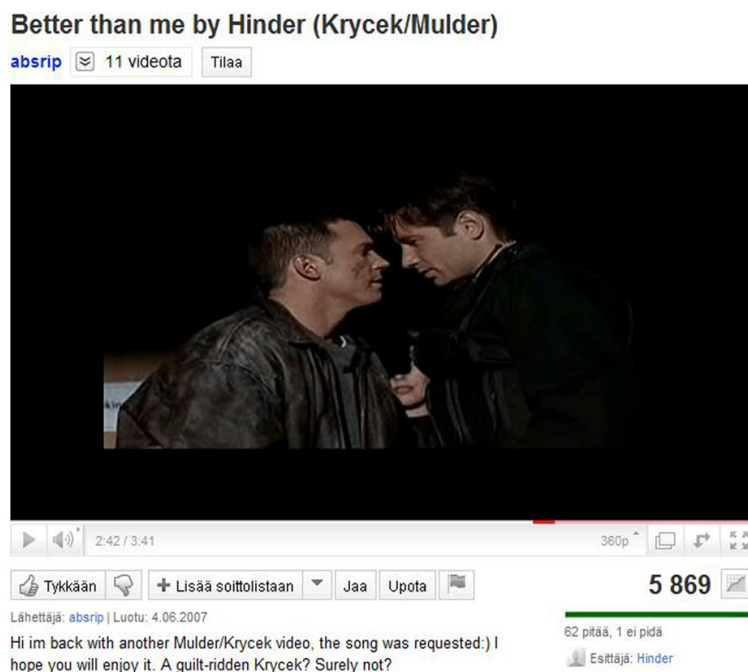
Ensimmäisen Salaisten kansioiden pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Shattered (Mulder/Scully) (SK1)**. Sen pääosissa ovat Salaisten kansioiden päähenkilöt eli agentit Mulder ja Scully. Tekijä on käyttänyt materiaalina kaikkia sarjan tuotantokausia ja siitä tehtyjä kahta elokuvaa. Videossa rinnastetaan usein juuri sarjan alku- ja loppuaikoja ja samalla sen päähenkilöiden muuttumista ja tunteiden syvenemistä. Koska materiaali on näin laajalta ajalta, ei tekijä ole sijoittanut tapahtumia tiettyyn paikkaan. Videon tarkoituksena on yksinkertaisesti Mulderin ja Scullyn suhteen nostaminen esille. Kyseessä ei siis ole video, joka kertoisi juonellisen tarinan vaan se pikemminkin toimii kunnianosoituksena tälle fiktiiviselle parille ja heidän suhteelleen. Esitetyissä kohtauksissa Mulder ja Scully muun muassa halaavat, suutelevat, luovat toisiinsa merkityksellisiä katseita ja lohduttavat toisiaan. Musiikin rooli videossa ei ole valtavan suuri, sillä sen sanoitusten ei tarvinnut tukea mitään tarinaa. Musiikin voisi hyvin vaihtaa toiseen samantyyliiseen rockballadiin.



**Kuva 1.** SK1 Shattered (Mulder/Scully)

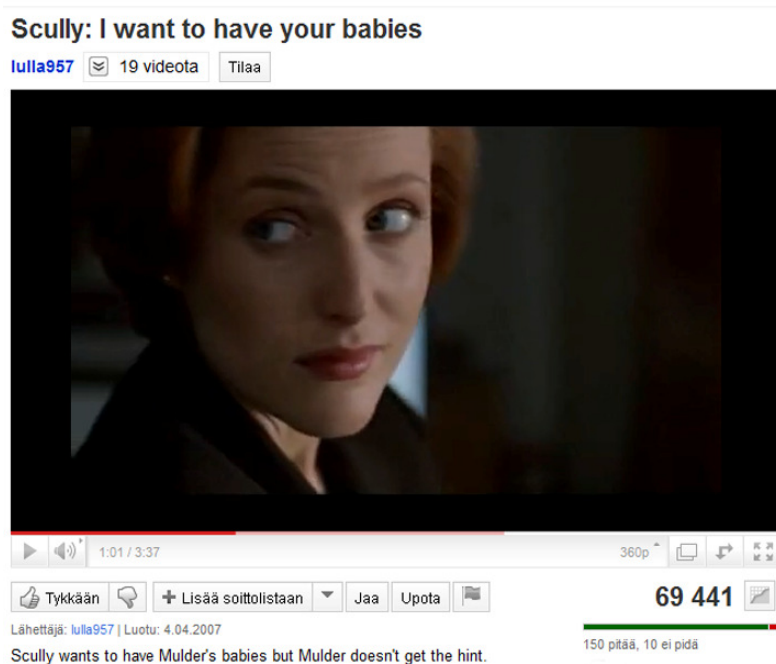
Tekijä on leikitellyt mediatekstin tarjoamalla materiaalilla tummasävyisellä ja haikealla videolla monin keinoin. Kohtaukset vaihtuvat nopeasti värillisestä mustavalkoiseen. Näistä jälkimmäinen ei tässä tapauksessa ole hienovarainen tehokeino, vaan se osaltaan rytmittää kohtausten tiheää vaihtuvuutta ja osittaista päällekkäisyyttä. Esimerkiksi kuvassa 1 nähdään tekijän omaa kädenjälkeä, jossa hän on yhdistänyt ristikuvalla kaksi alun perin värillistä kohtausta näkyväksi samaan aikaan. Tekijä on siis käsitellyt olemassa olevaa materiaalia ja lisännyt efektejä eli kuvaan liittyviä ehostuksia. Hän ei tyytynyt vain asettelemaan kohtauksia peräkkäin. Videon alkuun hän on lisännyt tekstejä, joissa kerrotaan videossa esiintyvien henkilöiden nimet, siinä soivan rockballadin nimi ja esittäjä. Viimeisenä videon loppuun hän on lisännyt oman nimensä videon editoijana.

Toisen Salaisten kansioiden pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Better than me by Hinder (Krycek/Mulder) (SK2)**. Videon pääosissa ovat miespuoliset agentit Mulder ja Krycek, jotka toimivat hetken työparina sarjan alkupuolella. Pian Krycek kuitenkin osoittautui vakoojaksi ja hänestä tuli Mulderin vihollinen. Videon värillinen materiaali on usealta tuotantokaudelta ja näin ollen tekijä ei ole laatinut videoon mitään tiettyä tapahtumapaikkaa, vaan kohtaukset ovat muun muassa sairaalasta, muista sisätiloista ja kaduilta. Tekijä on lisännyt videoon alku- ja lopputekstit, joissa hän esittelee videossa esiintyneen rock-kappaleen ja sen esittävän yhtyeen sekä oman nimimerkkinsä videon editoijana. Näiden lisäksi hänen kädenjälkensä näkyy videon runsaasti sisältämissä hidaduksissa, jotka eivät kuulu alkuperäiseen mediatekstiin.



**Kuva 2.** SK2 Better than me by Hinder (Krycek/Mulder)

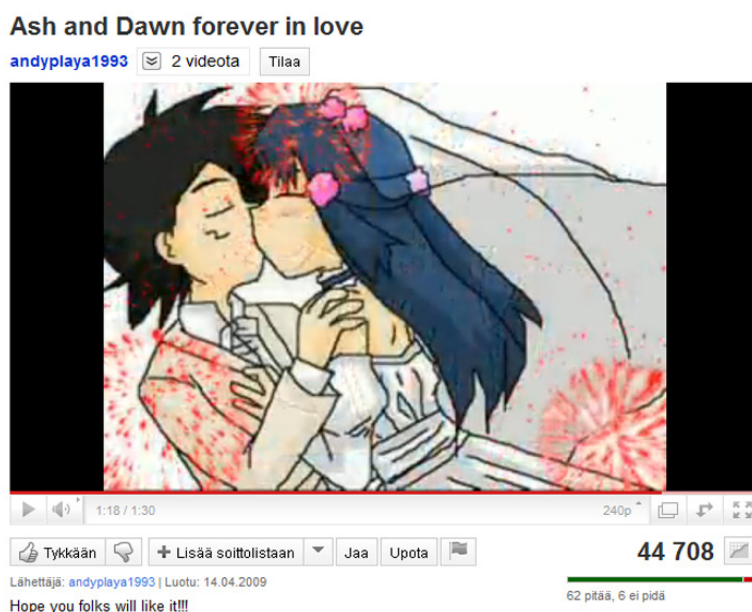
Kolmannen Salaisten kansioiden pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Scully: I want to have your babies (SK3)**. Videon pääosissa ovat agenttipari Mulder ja Scully ja siinä tekijä käyttää materiaalina televisiosarjan useita tuotantokausia. Mitään tiettyä tapahtumapaikkaa ei tekijä ole videolleen laatinut, vaan hän on poiminut siinä esiintyvät kohtaukset pikemminkin päähenkilöillä olleiden ilmeiden mukaan. Tekijä ei ole myöskään lisännyt videoon mitään omatekoisia elementtejä kuten piirustuksia tai kirjoituksia, vaan kaikki siinä nähtävät kohtaukset ovat suoraan sarjasta. Ne ovat pääosin värillisiä lukuun ottamatta yhtä mustavalkoista kohtausta, jossa Mulder ja Scully tanssivat. Mustavalkoisuudella ei tässä tapauksessa ole mitään nostalgiaa nostattavaa funktiota, vaan kohtauksessa esiintyvä intiimi tilanne sopii vain yksinkertaisesti videon tunnelmaan. Tekijä on saanut mukaan kosketusten ja katseiden lisäksi myös kaksi kohtausta, joissa päähenkilöt suutelevat toisiaan suoraan suulle. Musiikkina toiminut pop-kappale on tärkeässä roolissa ja osittain kohtauksia on pyritty sovittamaan yhteen sanoitusten kanssa. Videossa esiintyneiden hahmojen ääntä ei kuulu, vaan ainoastaan musiikki.



**Kuva 3.** SK3 Scully: I want to have your babies

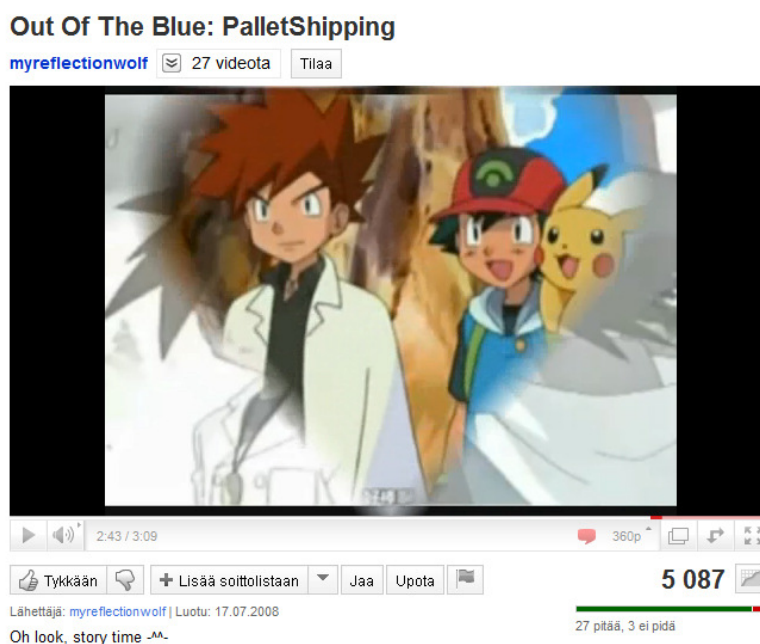
Ensimmäisen Pokémonin pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Ash and Dawn forever in love (P1)**. Videon pääosissa ovat sarjassa alusta asti esiintynyt Ash-poika ja myöhemmillä tuotantokausilla mukaan liittynyt Dawn-tyttö. Tämän shipin yhteisnimitys on *PearlShipping*, joka liittyy Pokémonin tuotantokausista 10–13 käytettävään *Diamond and Pearl* -nimitykseen (Bulbapedia 2011). Tekijä on yhdistänyt videossa sekä televisiosarjasta suoraan löytyvää materiaalia että fanitaidetta, kuten piirroksia. Hän on muokannut sarjan värillistä materiaalia *still*- eli pysäytyskuviksi, jolloin ne sopivat yhteen piirrosten kanssa. Video toimii kuin diaesitys, jossa liikkuvat osat ovat ai-noastaan jälkikäteen lisättyjä efektejä still-kuvien päällä. Näitä efektejä ovat esimerkiksi kuvassa 4 nähtävät iletulitteita muistuttavat räiskähdykset kuvan päällä. Tekijä ei ole rakentanut videoon mitään tarinaa, se vain esittelee Ashin ja Dawnin suhdetta ja siihen liittyviä kuvitteellisia tulevaisuuden tapahtumia (ks. kuva 4).





**Kuva 4.** P1 Ash and Dawn forever in love

Toisen Pokémonin pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Out Of the Blue: PalletShipping (P2)**. Videon pääosissa ovat kaksi poikaa, alkuperäisessä mediatekstissä ainaisina tappelupukareina ja kilpailijoina esitetyt Ash ja Gary. Shipperit ovat luoneet heille yhteisnimityksen *PalletShipping*, joka on johdettu hahmojen kotikaupungin, *Pallet Townin*, nimestä (Bulbapedia 2011). Videon tekijä on käyttänyt työssään televisiosarjasta saatua värillistä materiaalia, josta hän on tehnyt still- eli pysäytyskuvia. Video eteneekin diaesityksen tapaan. Siinä ei kuitenkaan ole mukana itse tehtyä fanitaidetta, vaan tekijän omia lisäyksiä videoon ovat monenlaiset efektit. Kuten tekijä itsekin kertoo, hän leikitteli videolla ja halusi kokeilla erilaisia efektivaihtoehtoja. Tämä tehosteiden kirjo saa videon vaikuttamaan kotitekoiselta ja viimeistelemättömältä. Yksi efekti on nähtävissä kuvassa 5, jossa kohtaaminen on vaihtumassa sydämen muotoisen siirtymäefektin avulla. Toinen mainittava efekti on alun perin värillisessä kohtauksessa, jonka tekijä on muokannut mustavalkoiseksi esittääkseen sen takautumana tai muisteluna.



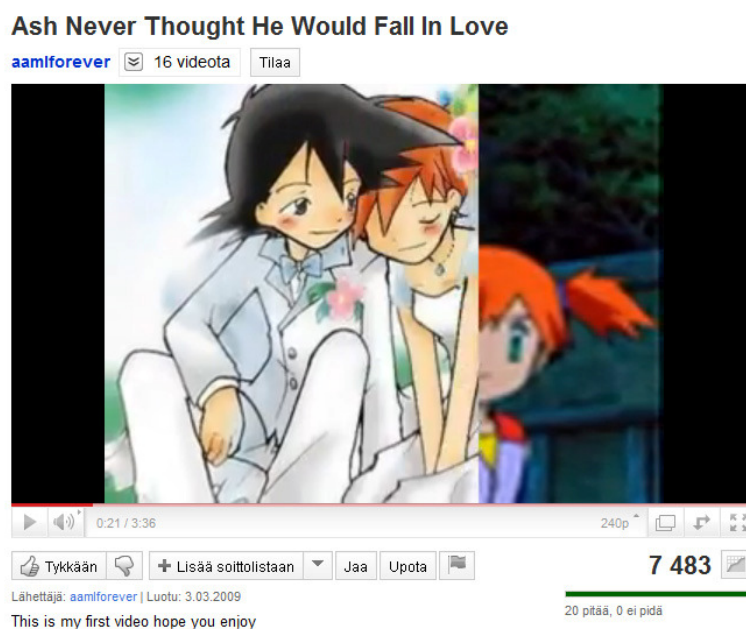
**Kuva 5.** P2 Out Of the Blue: PalletShipping

Vaikka tässä shipperivideossa on käytetty olemassa olevaa materiaalia varsin yksinkertaisesti, on tekijä luonut siihen muista videoista poiketen suhteellisen pitkän kirjoitetun tarinan. Tarinan hän on lisännyt videon esittelytekstiin ja sitä ei ole mahdollista löytää näin tarkasti ainoastaan katsomalla video. Esimerkki 1 sisältää tarinan aloituskappaleen.

- (1) P2  
 Ok, So Dawn tells ash she loves him and keeps him from Gary, Misty thinks its plain gross the Ash likes Gary and keeps them apart. Anyway, this makes Ash depressed since he really does likes Gary and prays that Gary will return it. Anyway, Ash day dreams quite a bit about his rival to the point of tears when he relizes that eveyone dosen't want them together and o he tries to forget out Gary and move on but can't.

Kolmannen Pokémonin pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **Ash Never Thought He Would Fall In Love (P3)**. Videon päähenkilöt ovat Ash-poika ja Misty-tyttö, joille fanit ovat antaneet useita yhteisnimityksiä. Yksi näistä on tekijän videon tunnisteissa mainitsema *PokéShipping*, joka on johdettu suoraan televisiosarjan nimestä. Molemmat hahmot olivat mukana Pokémonin tuotantokausilla 1–5, joista käytetään nimitystä *Original Series* (Bulbapedia 2011). Viidennen tuotantokauden jälkeen Misty siirtyi pois

sarjan päähenkilöistä ja Ash sai uusia matkakumppaneita (kuten ensimmäisessä videossa Ashin kanssa esiintynyt Dawn) matkatessaan kohti Pokémon-mestaruutta.

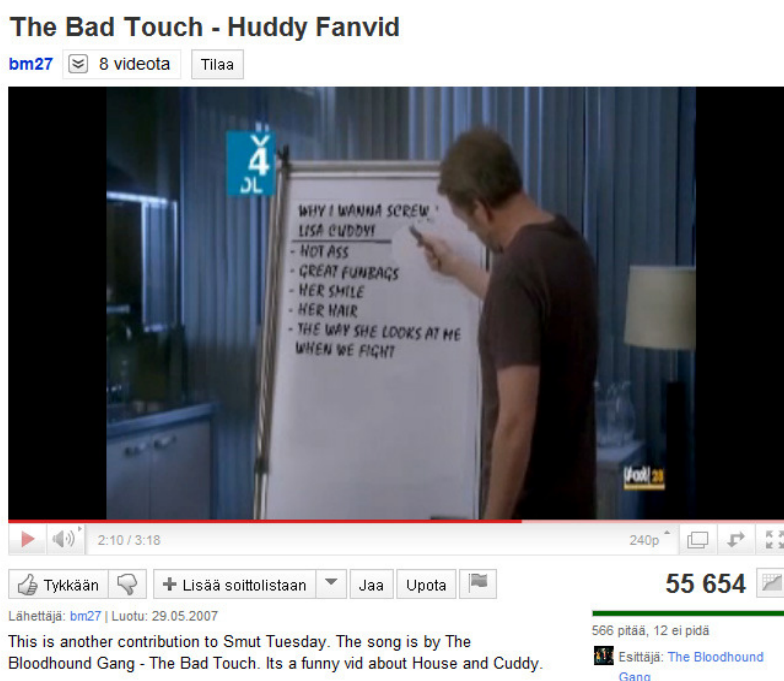


**Kuva 6.** P3 Ash Never Thought He Would Fall In Love

Videolla on yhteisiä tekijöitä molempiin kahteen edellä tarkastelemaani Pokémon-shipperivideon (P1 ja P2), sillä ensimmäisen videon tavoin tekijä on yhdistänyt suoraan televisiosarjasta saatua värillistä materiaalia fanitaiteen kanssa. Myös tämä video toimii diaesityksen tavoin, jonka tekijä on rakentanut still-kuvista. Näitä pysäytettyjä kuvia hän on kuitenkin muokannut sen verran, että ne joko hitaasti loittonevat tai lähenevät tai vastaavasti liikkuvat hitaasti sivulta toiselle (ks. kuva 6, jossa kohtaaminen on vaihtumassa). Muuten efektien käyttö on vähäistä, vain parissa kohtauksessa tekijä on muokannut niiden väriä ja lisännyt efektin, joka tekee kuvasta vanhemman näköisen. Paikoitellen kuvat ovat myös huonolaatuisia, joten ”kotivideomaisuus” korostuu. Tekijä on käyttänyt samoja kuvia tai kohtauksia myös useaan kertaan.

Ensimmäisen Housen pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **The Bad Touch – Huddy Fanvid (H1)**. Videon pääosissa ovat tohtori House sekä hänen esimiehensä Lisa

Cuddy. Tekijä on käyttänyt videossa sarjasta suoraan otettua värillistä materiaalia, johon hän on lisännyt ainoastaan videossa käytetyn rivon popkappaleen sanoituksia tai videon teemaan eli seksuaaliseen jännitteeseen liittyviä tekstejä. Esimerkiksi videon alussa tekijä esittelee kolme käsitettä, joista ensimmäinen on silmäpeli (*eye sex*), toinen seksuaalinen jännite (*sexual tension*) ja kolmas esileikki/vitsailu (*foreplay/banter*). Tämän jälkeen hän esitti peräkkäin sarjan kohtauksia, joissa nämä kaikki käsitteet hänen mielestään toteutuvat. Tämän jälkeen musiikkikappaleen intro loppuu ja sanoitukset alkavat. Samalla videossa esitetyt kohtaukset pyrkivät noudattelemaan niitä.



### **Kuva 7.** H1 The Bad Touch – Huddy Fanvid

Erikoista videossa on se, että tekijä on lisännyt siihen musiikkikappaleen sanoitusten tueksi still-kuvia sarjan ulkopuolelta. Esimerkiksi videossa näkyvät vilaukselta Egyptin pyramidit, koska ne sanoituksissa mainitaan. Ne eivät liity mitenkään Houseen tai Cuddyyn. Näiden still-kuvien lisäksi tekijän lisäämät tekstit kulkevat mukana videon loppuun saakka. Kuvassa 7 näkyy tällainen tekijän oma tekstilisäys kirjoitustaululla, joka videossa näyttää Housen itsensä kirjoittamalta.

Toisen Housen pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **House and Cameron / Untouched (H2)**. Videon pääosissa ovat tohtori House ja alun perin hänen lääkäritiimiinsä ainut naispuolinen jäsen Allison Cameron. Tekijä on käyttänyt videossa sekä sarjasta suoraan otettua värillistä materiaalia että siitä muokkaamiaan mustavalkoisia kohtauksia. Värillisuus ja mustavalkoisuus saavat videossa samanarvoisen roolin, joten jälkimmäisellä ei ole mitään nostalgisuutta tarkoittavia funktioita. Videossa ei ole mitään tarinaa, se tuo vain esille Housen ja Cameronin välisen suhteen. Still- eli pysäytyskuvat ja liikkuva kuva esiintyvät nopeatempoisessa videossa rinnakkain. Kokonaisuudessaan videon värimaailma on sinisävyinen ja kirkas, joten tekijä on käyttänyt myös värilliseen materiaaliin efektiä eli värisuodinta. Yleensäkin videossa esiintyy efektejä, joiden vaihtuminen ja esiintyminen noudattavat useasti videon taustamusiikin rytmiä. Efektejä ovat esimerkiksi ristikuvat, joissa kaksi kohtausta nähdään päällekkäin. Lisäksi ruudun pirstoutuminen useaan palaseen on toistuva piirre ja tämä on nähtävissä kuvassa 8.



**Kuva 8.** H2 House and Cameron / Untouched

Käytetyistä useista efekteistä huolimatta videosta löytyy johdonmukaisuutta, joten sen tarkoituksena ei ole ainoastaan esitellä tekijänsä teknistä osaamista. Se myös eroaa ai-

emmista tarkastelemistani shipperivideoista siinä, että se alkaa introlla eli johdannolla. Siinä musiikki kuulostaa erilaiselta ja tekijä on myös liittännyt siihen tekstin eli *Bohemianhysteria Productions*. Näin hän ilmoittautuu videon tekijäksi heti alussa.

Kolmannen Housen pohjalta tehdyn shipperivideon nimi on **House & Cameron – Ain't no Sunshine (H3)**. Kuten toisessa House-shipperivideossa, ovat tämänkin videon pääosissa tohtori House ja hänen alaisensa Allison Cameron. Tekijä on käyttänyt videossa sekä sarjasta suoraan otettua värillistä materiaalia että siitä muokkaamiaan mustavalkoisia ja seepian värisiä kohtauksia. Tässä videossa mustavalkoisuudella sekä seepialla on nostalgisuutta viestivä funktio, sillä tekijän videoon rakentaman tarinan mukaan Cameron oli lopettanut työnsä ja House muisteli häntä ja heidän yhteisiä hetkiään. Hän osoitti selkeästi katumusta siitä, ettei kertonut Cameronille tunteistaan. Videossa näytetään muitakin sarjassa esiintyneitä henkilöitä, mutta House vaikuttaa olevan siinä uppoutunut kaipuuseensa ja muistoihin.

### House & Cameron - Ain't no Sunshine

[ann86hu](#) 13 videota Tilaa



Tykkään Tykkään + Lisää soittolistaan Jaa Upota

14 828

Lähetäjä: [ann86hu](#) | Luotu: 20.02.2007

House POV: Ain't no sunshine when Cameron is not there.

Clips from season 1,2 and 3!

I don't own Hugh, Jennifer or this song! :D

71 pitää, 4 ei pidä

Esittäjä: [Bill Withers](#)

**Kuva 9.** H3 House & Cameron – Ain't no Sunshine

Tarina käynnistyy, kun videon alussa eräs Housen lääkäritiimin jäsen ihmettele Cameronin lähtöä ja House toteaa tämän lopettaneen työnsä edellisiltana. Heti tämän jälkeen ruutu muuttuu mustaksi ja siihen ilmestyy tekijän lisäämä tekstielementti ”House & Cameron”. Tämän jälkeen videossa siirrytään takaisin kesken jääneeseen tilanteeseen, jossa muut tiimin jäsenet poistuvat ja House jää yksin huoneeseen. Vasta tässä kohdassa tekijän musiikiksi valitsema balladi käynnistyy ja ensimmäinen mustavalkoinen kohtaus näytetään (ks. kuva 9). Mustavalkoisuus korostaa Housen mielentilaa, joka nyt muiden poistuttua paikalta saa näkyä ja samalla se on merkki menneiden muistelun käynnistymisestä. Tekijä on käyttänyt hienovaraisia efektejä kuten ristikuvaa, häivytyksiä ja hidastuksia, jotka sulautuvat hyvin videoon eivätkä häiritse tekijän rakentamaa tarinaa.

## 5.2 Shipperivideoiden analyysi

Tässä luvussa esittelen shipperivideoiden analyysistä saatuja tuloksia. Alaluvussa 5.2.1 käyn läpi analyysin suorittamiseen liittyviä seikkoja eli koostamassani käsittekartassa näkyvien fanifiktio luokittelumahdollisuuksien soveltamisesta videoihin käytännössä. Samalla käyn läpi myös shipperivideoiden analyysin kulkua eli sitä, missä järjestyksessä etenin ja millä perusteilla. Alaluvuissa 5.2.2–5.2.5 käyn läpi analyysin tulokset lajit, tyyli luokat, RST- ja UST-luokittelut ja soveltuvuusluokat kerrallaan. Yhteenvedon teen alaluvussa 5.2.6.

Analyysini aloitin käymällä läpi kaikki aineistona olevat yhdeksän shipperivideoita (ks. taulukko 1) ja tarkastelin niitä aiemman tutkimuksen pohjalta luomani käsittekartan avulla. Aloitin Salaisten kansioiden (SK1–3) pohjalta tehdyistä videoista, joista siirryin Pokémonin (P1–3) ja viimeisenä Housen (H1–3) pohjalta tehtyihin videoihin. Jokaisen yhdeksän videon kohdalla noudatin samoja vaiheita. Aloitin fanifiktio luokittelun soveltamisen videoihin etsimällä ensimmäiseksi lajeja, toiseksi tyyli luokkia, kolmanneksi RST- ja UST-luokkia ja viimeisenä soveltuvuusluokkia (ks. kuvio 6). Luokittelussa käytin apuna omia huomioitani, tekijän mietteitä ja shipperivideon saamia viestejä.

Koska esitän otteita keskusteluketjuista sekä videoiden että itse keskusteluketjujen analyysin tulosten esittämisessä, olen erottanut ne toisistaan erilaisilla merkintätavoilla. Keskusteluketjut ja niiden viestit erotin toisistaan juoksevalla numeroinnilla sekä televisiosarjojen nimikirjaimilla. Salaisten kansioden pohjalta tehtyjen videoiden keskusteluketjuihin viitataan kirjaimilla SK, joiden perään merkitsin sekä viestiketjun että viestin numeron (esimerkiksi SK1: 3/250). Pokémonin ja Housen pohjalta tehtyjen videoiden keskusteluketjuihin taas viitataan kirjaimilla P ja H. Näin viestiketjut ja viestit pysyvät erillään ja helpottavat aineiston käsittelyä ja kirjallista esittämistä. Käytän myös omaa merkintätapaansa videon tekijän kirjoittamille esittelyteksteille, jotka löytyvät suoraan videon yhteydestä eivätkä siis ole varsinaisia kommentteja. Tässä tapauksessa viitataan televisiosarjoihin edelleen kirjaimilla SK, P ja H, mutta niiden perään merkitsen ainoastaan viestiketjun numeron (esimerkiksi P2).

Kuviossa 6 (ks. s. 72) esittelen fanifiktion luokittelumahdollisuuksia, joiden soveltumista shipperivideoiden luokitteluun tarkastelin analyysissä. Taulukkoon 3 olen koonnut analyysissä shipperivideoista esiin nousseet lajit, tyyli luokat, soveltuvuusluokat ja kuu- luvuus joko RST- tai UST-luokkaan. Kaikkein yleisin laji on *het*. Yleisin tyyli luokka on R ja sen alalajeista RST. Soveltuvuusluokista yleisin on K/G.

**Taulukko 3.** Shipperivideoiden analyysissä toteutuneet luokat

Shipperivideo	Laji	Tyyli luokka	RST/UST	Soveltuvuus- luokka
SK1	Het	R, A	RST	K+, PG
H2	Het	R, POV	RST	K, G
H3	Het	POV, R	UST	K, G
SK2	Slash	A, R	UST	K+, PG
P2	Slash	A, R	Ei ratkaisua	K+, PG
P1	Fluff	R	RST	K, G
P3	Fluff	R	RST	K, G
H1	Songfic	H, R	UST	T, PG-13
SK3	Songfic	POV, H, R	RST	K, G



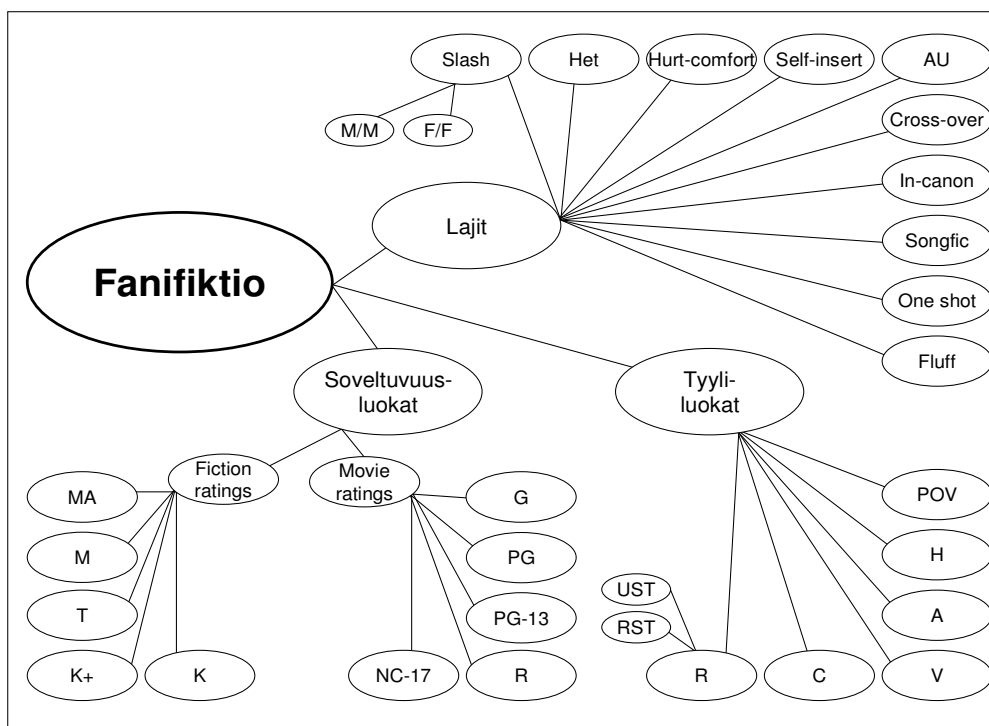
Verrattaessa kuviossa 6 (s.72) esitettyihin fanifiktion kymmeneen lajiin, aineistossani ei esiinny lainkaan lajeja *hurt-comfort*, *self-insert*, *AU*, *cross-over*, *in-canon* ja *one shot*. Kuusi lajia kymmenestä jää siis toteutumatta. Taas fanifiktion tyyliluokista ei aineistossani esiinny lainkaan luokkia C tai V. Toteutumatta jää siis kaksi kuudesta tyyliluokasta. Fanifiktion soveltuvuusluokista aineistossani ei esiinny lainkaan fanifiktion rajoituksissa käytettyjä luokkia M ja MA. Vastaavasti elokuvateollisuuden rajoituksissa luokkia R ja NC-17 ei esiinny. Korkeimmat ikärajoitukset jäävät siis aineistossani esiintymättä.

### 5.2.1 Analyysin suorittaminen

Analyysini jakautui kahteen eri vaiheeseen, joista ensimmäisessä tarkastelin shipperivideoita teoriaosuudessa koostamani käsittekartan avulla. Käsittekartasta ja sen soveltamisesta kerron alaluvussa 5.2.1.1. Shipperivideoiden analyysin kulusta kerron tarkemmin alaluvussa 5.2.1.2.

#### 5.2.1.1 Käsittekartta ja fanifiktion luokittelun soveltaminen

Tarkastelen shipperivideoita alaluvuissa 2.4.1 ja 3.2.1 koostamani fanifiktion luokittelumahdollisuuksia sisältävän käsittekartan avulla. Kuviossa 6 näkyvät kaikki fanifiktioon liittyvät luokittelumahdollisuudet alaluokkineen. Muodostin kolme pääluokkaa, joista ensimmäisellä eli lajeilla on kymmenen alaluokkaa, toisella eli tyyliluokilla kuusi alaluokkaa ja kolmannella eli soveltuvuusluokilla kaksi alaluokkaa. Muutamat alaluokat jakautuivat vielä omiin alaluokkiinsa.



**Kuvio 6.** Fanifiktion luokittelumahdollisuudet

Käytän käsittekarttaa apunani analyysiosuuden ensimmäisessä vaiheessa (5.2.), jossa tarkastelen fanifiktion luokittelumahdollisuuksien soveltamista shipperivideoihin. Käyn läpi ensimmäistä aineistoani eli yhdeksää shipperivideota läpi televisiosarjakohtaisesti ja etsin niistä sekä lajeja, tyyli- luokkia että soveltuvuusluokkia. Tässä käytän apuna omakohtaista havainnointia, videon tekijän mahdollisia kommentteja sekä shipperivideon saamia viestejä. Analyysistä saadut tulokset esittelen luokitus kerrallaan.

Tällä menettelyllä selvitän, ovatko shipperivideot vakavasti otettava faniuden toteuttamisen muoto, joka ei elä irrallaan shipperiyhteisöstä ja vailla sääntöjä. Jos fanifiktion luokittelutapoja voidaan soveltaa shipperivideoihin, se kertoo myös shippereiden huomioineen videoiden potentiaalinen suurien yleisöjen saavuttajina ja luokitustarpeen olemassaolo vahvistaa arvioita videoiden suuresta lukumäärästä. Jos shipperivideoissa käytettäisiin luokitteluja, löydettäisiin itseä kiinnostavat videot nopeasti ja helposti ilman niiden avaamista. Tämä on mahdollista luokitusten olemassaololla ja niiden hyödyntämisellä.

### 5.2.1.2 Shipperivideoiden analyysin kulku

Analyysin ensimmäisessä vaiheessa kävin läpi kaikki aineistona olevat yhdeksän shipperivideoita ja selvitin, voiko niihin soveltaa fanifiktion luokittelua. Tässä käytin apuna teoriaosuudessa koostamaani käsitekarttaa. Aloitin Salaisten kansioden (SK1–3) pohjalta tehdyistä videoista, joista siirryin Pokémonin (P1–3) ja viimeisenä Housen (H1–3) pohjalta tehtyihin videoihin. Aloitin jokaisen videon tarkastelun omakohtaisella havainnoinnilla. Sen jälkeen selvitin, onko videon tekijä itse luokitellut videotaan millään tavalla. Kolmantena ja viimeisenä tekijänä huomioin videon saamat viestit ja niistä mahdollisesti esiinnoitukset pohdinnat videoiden luokittelusta. Jokaisen yhdeksän videon kohdalla noudatin samoja vaiheita, eli aloitin fanifiktion luokittelun soveltamisen videoihin etsimällä ensimmäiseksi lajeja, toiseksi tyyli- ja kolmanneksi soveltuvuusluokkia (ks. kuvio 6).

Perustelen etenemisjärjestykseni eri luokkien etsimisessä sillä, että laji on kokemukseni pohjalta tärkein luokittelutapa fanifiktioille. Kaikki fanifiktion lukijat eivät ole kiinnostuneita samanlaisista teksteistä, vaan omia mielenkiinnonkohteita on vakiintuneen lajittelun perusteella helppo etsiä. Saman arvelen pätevän myös videoihin. Tyyli- ja lajiluokat liittyvät vahvasti lajitteluun, mutta ovat hienovaraisempia. Esimerkiksi laji *fluff* eli juonen hassuttelu voi olla tyyli- ja lajiluokaltaan POV (*point of view*) eli jonkun tietyn henkilön näkökulmasta tehty. Viimeisenä etsin soveltuvuusluokkia, jotka koskevat ikärajoja. Tämän luokittelutavan oletan kuitenkin jäävän kahden ensimmäisen varjoon, sillä yksinään laji voi kertoa tarvittavan tiedon videon soveltuvuudesta katsojalleen. Esimerkiksi kyseenalaista mainetta nauttiva *slash* eli homoseksuaalinen parinmuodostus näytetään fanifiktiossa mielletävän vanhemmille ja runsaasti fanifiktiota lukeneille henkilöille. Myös lukemassani lähdekirjallisuudessa lajien rooli korostuu tärkeimpänä tapana luokitella fanifiktiota, ikärajoja olen löytänyt vasta vierailtuani fanifiktiota sisältävillä verkkosivuilla, kuten FanFiction.net.

### 5.2.2 Shipperivideoiden lajit

Fanifiktiossa laji on havaintojeni mukaan tärkein luokitteluperuste. Lajia voidaankin luonnehtia perusluokitteluksi, sillä yksistään sen avulla voi shipperi löytää itseään kiinnostavia kirjoituksia. Esimerkiksi FanFiction.net-sivustolla opin lukijan roolissa lajit nopeasti tunnistamaan ja näin ollen itseä kiinnostavat kirjoitukset oli helppo löytää. Loput luokittelut ovat eräänlaista ”hienosäätöä”, joiden tietäminen vaatii erikoistumista. kaikki lajit eivät kuitenkaan toteutuneet ja tässä luvussa käyn läpi aineistossani toteutuneet lajit. Ne ovat *het*, *slash*, *songfic* ja *fluff*.

#### 1) *Het*

Lajiin *het* (*heterosexual*) kuuluu kolme shipperivideota yhdeksästä ja se on näkyvin laji aineistossani. *Het* tarkoittaa parinmuodostusta miehen ja naisen välillä ja varmasti sen vuoksi sen näkyvyys on suuri shippereiden tuottamassa materiaalissa. Tähän lajiin luokittelen sekä Salaisten kansioiden että Housen pohjalta tehtyjä shipperivideoita.

Ensimmäinen aineistoni shipperivideo, jonka luokittelen tämän lajin alle, on **SK1**. Perustelen luokitteluani sillä, ettei se suoraan sovi minkään muun lajin edustajaksi. Vaikka tekijä mainitsee videon esittelytekstissä (ks. kuva 1) valitsemansa rockballadin ja selvästi korostaa sen roolia innoittajanaan, en voi luokitella videota *songficiksi*, sillä musiikin sanoitukset eivät yhdessä kuvan kanssa muodosta juonellista tarinaa. Myös viesteissä laji *het* näkyy siten, että Mulderista ja Scullystä puhutaan paljon suoraan (2 ja 3).

- (2) SK1: 1/250  
<3 Mulder&Scully
- (3) SK1: 122/250  
This is so beautiful , I cried so hard ..  
They are perfect lovers <3 ..  
Love this

Muutamasta viestistä (4 ja 5) nousee esiin myös sellaisia teemoja, jotka viittaisivat lajin olevan *hurt-comfort*. Siinä yksi henkilö kärsii toisen häntä lohduttaessa. Tähän lajiin

kuuluva fanifiktio tai fanitaide herättää usein voimakkaita tunteita, sillä siinä tavallisesti vahvana ja voimakkaana esiintynyt hahmo nähdään heikkona ja haavoittuneena. Videossa sekä Mulder että Scully nähdään heikkoina ja itkuisina sairaalassa, vuoroin potilaana ja vuoroin lohduttajan roolissa. Video ei kuitenkaan ole kovin suorasukainen *hurt-comfotiin* kohdistuvissa viittauksissaan eikä se keskity ainoastaan lohdutus-teeman ympärille, sillä romanttiset elementit nousevat etualalle.

- (4) SK1: 148/250  
Beautiful. I feel the pain that they felt. I hope the fans don't forget why they loved this story. Mulder and Scully were soul mates, hopefully, we all find our own.
- (5) SK1: 67/250  
Wow, wow, wow....what an amazing and touching video. Beautiful in every way. It made me really emotional. I'm crying now. Another commentator said it best. Epic relationship indeed. And epic video!

Luokittelen shipperivideon **H2** myös lajiin *het*, koska se ei suoraan sovi mihinkään muuhunkaan lajiin. Vaikka tekijä mainitsee videossa esiintyvän rock-kappaleen nimen *Untouched*, ei hän videon esittelytekstissä anna erityisesti musiikille kiitosta innoittajanaan. Näin videota ei voi luokitella *songficiksi*. Taas yhteistä *fluffin* eli romanttisen hassuttelun kanssa videolla on juonettomuus eli siinä ei kerrota mitään tarinaa. Sen tarkoituksena on ainoastaan esittää läpileikkaus Housen ja Cameronin suhteen kehittymisestä tuotantokausien 1–5 aikana. Videosta jäävät kuitenkin puuttumaan yltiöromanttisuus ja kepeä tunnelma, joten tämäkään laji ei siihen sovi. *Het* on neutraali vaihtoehto videolle, joka ei suoraan sovi mihinkään muuhun lajiin ja joka käsittelee miehen ja naisen välistä suhdetta. Tekijä ei viittaa lajiin videolle kirjoittamassaan esittelytekstissä, hän mainitsee siinä ainoastaan Housen ja Cameronin nimet. Viesteissä 6–8 *het* näkyy samalla tavalla, sillä niissä Cameronista ja Housesta puhutaan suoraan eikä muita mahdollisia lajeja nouse esiin. Heistä käytetään myös yhteisnimitystä *Hameron*.

- (6) H2: 7/54  
It's awesomely awesome :). Just like House & Cameron ^^.

- (7) H2: 8/54  
Great editing! Cameron/House are so cute!
- (8) H2: 30/54  
Hameron is certainly not my favourite ship, but this video was incredibly amazing! 5/5!!

Kolmas shipperivideo, jonka luokittelen lajiin *het*, on video **H3**. Sijoitan sen tämän lajin alle, koska se ei sovi suoraan mihinkään muuhunkaan luokkaan. Viesteissä *het* näkyy siten, että niissä videon päähenkilöistä eli Cameronista ja Housesta puhutaan suoraan (9). Viesteistä ei nouse myöskään esiin muita mahdollisia lajeja.

- (9) H3: 7/20  
this was EXTREMELY well done and i've watched tons of house/Cameron vids. this was definitely very good. great job! i'm adding to my faves.

Vaikka tekijä mainitsee videossa esiintyvän balladin nimen *Ain't no Sunshine* (ks. kuva 9) sen esittelytekstissä, eivät videossa esitetyt kohtaukset tue vahvasti kyseisen musiikkikappaleen sanoituksia. Videoon sopisi siis toinenkin samaan lähdön teemaan sopiva musiikkikappale. Näin ollen en voi luokitella videota *songficiksi*, vaan *het* jää ainoaksi täysin sopivaksi lajiksi.

Näiden kolmen shipperivideon perusteella nimitän lajia *het* varsin neutraaliksi ja helposti esiin nousevaksi lajiksi. Siihen asettuvat helposti sellaiset videot, joissa ei ole mitään muille lajeille sopivia erityispiirteitä. *Het* voisi toimia myös eräänlaisena ylälajina, jonka alle muita lajeja, kuten romanttinen hassuttelu *fluff*, voitaisiin asettaa. *Het* ei siis lajina kerro vielä kovinkaan paljon shipperivideon sisällöstä, vaan variaatiota saadaan tuntemalla ja käyttämällä esimerkiksi tyyli luokkia.

## 2) *Slash*

*Slash* tarkoittaa homoseksuaalista parinmuodostusta ja se näkyy kahdessa shipperivideossa. Ne ovat **SK2** ja **P2**, eli laji toteutuu sekä yhdessä Salaisten kansioiden että

Pokémonin pohjalta tehdyssä shipperivideoissa. *Slash* nauttii fanifiktion kirjoittajien joukossa kyseenalaista mainetta ja se koetaan myös vaarallisimmaksi fanifiktion lajiksi (Bacon-Smith 1993: 205). Se on kuitenkin havaintojeni mukaan lajina suosittu eivätkä shipperitkään sitä kaihda.

Ensimmäinen shipperivideo, jonka luokittelen lajiin *slash*, on video **SK2**. Perustelen luokitteluanii sillä, että siinä esiintyvien miesten välille rakennetaan romanttista suhdetta. Tekijä käyttää sekä videon nimessä että sen esittelytekstissä merkintätapaa Krycek/Mulder, jossa oleva vinoviiva (*slash*) viittaa suoraan tähän lajiin (ks. Bury 2005: 2). Lisäksi videon tiedoissa alimmaisena olevissa tunnisteissa mainitaan *slash*, eli tekijän näkemys lajista on selvä. Myös keskustelijat kommentoivat lajia (10) eli puhuivat videossa esiintyvistä Mulderista ja Krycekistä pariskuntana. Esimerkissä näkyy myös se, miten vaarallisena pidetty *slash* voi shipperin mielestä olla täysin luonnollista ja perusteltua.

(10) SK2: 1/45

Thanks for Mulder and Krycek (the fox and the rat ;-) I stumbled upon my first slash fic many years ago, and I don't think I can describe what this pairing means to me. It's part of my personal history. I love Sam and Dean with a passion, but there's something unique about Mulder/Krycek and the whole air of the X-Files that has drilled this pairing deeply into my heart. Those two characters just fit so well as if they were created to attract eachother. Thank You for this wonderful video!!

*Slashin* lisäksi videota voisi soveltaa *hurt-comfortiin*, joka epäsovinnaisuudessaan sopisi *slashin* pariaksi. Videossa esiintyy lohdutus-teemaa sairaalakohtauksissa, joissa Mulder makaa vuoteella kärsien Krycekin katsellessa häntä ensin kauempaa ja lopulta siirtyessä vuoteen vierelle. Kuten ensimmäisessä videossa, on tässäkin lohdutus kuitenkin vain yksi osa kokonaisuutta eikä sitä näin ollen voi määritellä videon lajiksi.

Toinen shipperivideo, jonka luokittelen lajiin *slash*, on video **P2**. Kuitenkaan tekijä ei mainitse *slashia* videoon liittyvissä tunnisteissa eikä hän käytä termiä myöskään esittelytekstiin kirjoittamassaan tarinassa. Videon nimeen ja tunnisteisiin hän on lisännyt *PalletShippingin* sekä samaa asiaa tarkoittavan merkintätavan *GaryXAsh*, mutta ne eivät

kerro mitään videon lajista Pokémonin monista parinmuodostuksista ennestään tietämättömälle. Tämän videon tapauksessa lajin tunnistaminen ennen videon katselua vaatii mediatekstiin liittyviä tietoja. Videossa itsessään kahden miespuolisen hahmon romanttisen suhteen korostaminen käy kuitenkin selvästi ilmi (ks. kuva 5). *Slash* nousee esille myös viesteistä, vaikkei niissäkään käytetty suoraan tätä termiä (11–13).

- (11) P2: 1/25  
The strange thing is I really liked this and I'm not fond of guy and guy pairings. You made Ash and Gary look good and your storyline was good. It made me smile and feel sympathetic towards them. Good job!
- (12) P2: 2/25  
fake and gay
- (13) P2: 3/25  
\*sigh\* DUH OF Course it's fake! Well, not necessarily fake. You must define "fake". Its not cannon, and it was created by fans, so it is fake in that sense. AND DUH OF COARSE ITS GAY. Two guys together=gay. Homosexual. Yoi. Hot. Going against the laws of god. Whatever you want to call it. XD

Termin *slash* puuttuminen voi selittyä sillä, että Pokémon on anime eli japanilainen piirrossarja. Animeharrastajille on kehittynyt myös omaa erikoissanastoa ja videon keskusteluissa se näkyy esimerkiksi terminä *yoi* (13), jolla viitataan *slashin* tavoin kahden samaa sukupuolta olevan hahmon väliseen romanttiseen suhteeseen (ks. Urban Dictionary 2011). Toinen laji, johon löydän videosta yhtäläisyyksiä, on *hurt-comfort*. Tämä ei nouse esiin keskustelusta, mutta tekijä viittaa siihen videon esittelytekstiin kirjoittamassaan tarinassa.

*Slashia* voidaan pitää monipuolisena lajina, sillä sitä esiintyy niinkin erilaisten mediatekstien kuin Salaiset kansiot ja Pokémonin shipperivideoissa. Molemmissa esitetään kahden miespuolisen hahmon suhdetta romanttisena, mutta sitä erilaisilla tavoilla korostetaan. Pokémonin shipperivideoissa suhde kuvataan varsin viattomasti ja esimerkiksi kuvassa 5 (s. 64) näkyvä sydänefektitekee videosta jo hieman huvittavan. Salaisien kansioiden shipperivideoissa taas *slash* esitettiin kiellettyjen tunteiden ja lievien kärsimyskuvausten kautta. Tähän lajiin saadaan vaihtelua tyyli- ja lauluilla.



### 3) *Songfic*

*Songfic* antaa tärkeimmän roolin musiikille. Se syntyy yleensä jonkin tietyn musiikkikappaleen innoittamana ja se voi sisältää jopa sanoituksia. *Songfic* ei siis keskity mediatekstin juonikuvioihin, vaan se etenee musiikin ehdoilla. Sillä on yhtäläisyyksiä myös musiikkivideoihin nimenomaan tässä tarinan ja musiikin yhteensovittamisessa (Urban Dictionary 2010.) Luokittelen tähän lajiin kuuluviksi Salaisten kansioiden shipperivideon **SK3** ja Housen shipperivideon **H1**.

Ensimmäinen shipperivideo, jonka luokittelen lajiin *songfic*, on **SK3**. Videon nimessä esiintyy kokonaisuudessaan siinä käytetyn pop-kappaleen nimi eli *I want to have your babies* ja videon koko idea rakentuu sen varaan. Myös tekijä mainitsee kappaleen kirjoittamassaan videon esittelytekstissä (ks. kuva 3). Tekijän kirjoittama teksti osoittaa selvästi, että musiikki on ollut inspiraationa videon tarinan taustalla ja se on videon kantava voima. Vaikka lajia ei mainita suoraan, tulee se kuitenkin selkeästi ilmi. Myös keskustelijoiden lähettämässä viesteissä on laji epäsuorasti nähtävissä (14).

- (14) SK3: 3/78  
Okay, Scully totally wrote this song. :.)

Videolla on yhtäläisyyksiä myös Jenkinsin (1992: 239) määrittelemään *songtapeen*, jonka hän erottaa omaksi luokakseen fanien tekemien videoiden joukossa. Hänen mukaansa tämä videoluokka on etenkin aloitteleville videontekijöille tunnusomainen, sillä se koostuu lähinnä peräkkäisistä televisiosarjan kohtauksista yhdistettynä valittuun musiikkiin. Kuva ja musiikki nojaavat siis pitkälti toisiinsa. (Emt. 239.) Näen kuitenkin tämän videon erottuvan *songtapestasta* siinä, että tässä tapauksessa videolle on irrallisia kohtauksia yhdistelemällä rakennettu tarina. Tuotos ei kahteen edelliseen shipperivideoon verrattuna ole teknisesti haastavimmin toteutettu, mutta se ei myöskään ole tarinansa ansiosta vain peräkkäisiä kohtauksia televisiosarjasta.

Toinen lajiin *songfic* luokittelemani shipperivideo on video **H1**. Perustelen luokittelua sillä, että video rakentuu sen musiikkina käytetyn popkappaleen varaan. Tämä näkyy

videossa esitettyjen kohtausten ja still-kuvien pyrkimyksenä noudattaa musiikin sanoituksia ja myös siten, että osa sanoituksista näkyy videokuvassa tekijän lisääminä tekstelementteinä. Esimerkiksi suoraan musiikista poimitut ilmaisut *let's do it* ja *horny* näkyvät videossa liitettynä kohtauksiin. Musiikkivalinnan rooli videon kantavana voimana näkyy myös sen saamissa viesteissä poimintoina sanoituksista (15).

(15) H1: 3/293

let's do it like they do on the discovery channel ~funny~ <3

Tekijä ei ole rakentanut videoon mitään tarinaa, vaan hän kuvaa musiikin sanoitusten ja teeman avulla Housen ja Cuddyn mielestään seksuaalisesti latautunutta suhdetta. *Songfic* toimii shipperivideon lajina hyvin tässä tarkoituksessa. Molemmissa aineistoni shipperivideoissa, jotka luokittelen tähän lajiin, päädytään musiikin avulla kauas mediatekstin alkuperäisestä maailmasta. Housen tapauksessa sairauksien selvittämisestä ja Salaisien kansioiden kohdalla salaliittoteoriasta ja yliluonnollisen tutkimuksesta.

#### 4) *Fluff*

*Fluff* on kevyt ja huoleton fanifiktio laji, jonka tarkoituksena on antaa kirjoittajalleen mahdollisuus hauskanpitoon. Se ei sisällä yleensä edes juonta, vaan se on humoristista ja romanttista hulluttelua vailla sen suurempia merkityksiä (Urban Dictionary 2010.) Luokittelen lajiin kaksi Pokémonin shipperivideota.

**P1** on ensimmäinen video, jonka luokittelen lajiin *fluff*. Tämä näkyy videossa siten, että kaikki kuvat, ovatpa ne sitten suoraan televisiosarjasta tai fanitaidetta, ovat iloisia ja ”söpöjä”. Suoraan sarjasta tulleessa materiaalissa Ash ja Dawn muun muassa suutelevat toisiaan suulle, katsovat toisiaan hymyillen tai vastaavasti ovat vuorotellen toistensa katseen kohteena tietämättä sitä. Tekijä on täydentänyt videota itsensä tai jonkun toisen shipperin tekemällä fanitaiteella, jossa hahmot esitetään usein televisiosarjassa esitettyä iäkkäämpinä. Sarjassa hahmot ovat vasta murrosiän kynnyksellä, joten tällainen tulevaisuuden tapahtumilla leikittely ja kiintymyksen rohkeampi osoittaminen ovat mahdollisia vain fanitaiteessa. Siinä vanhemmuus näkyy muun muassa hahmojen pukeutumisessa ja

videon lopussa heidät esitetään lapsen vanhempina ja menossa naimisiin. Tällainen onnellisilla tapahtumilla ja tulevaisuudenkuvilla ”herkuttelu” sopii *fluffiin*, jonka tarkoituksena on tuoda hyvää mieltä.

Tekijä ei viittaa suoraan videon kuuluvan mihinkään lajiin, mutta hän mainitsee videon tiedoissa sen tunnisteiksi muun muassa *love* ja *pearlshipping*. Näin tekijä on *fluffin* lisäksi voinut määritellä videon kuuluvan yksinkertaisesti lajiin *het* (*heterosexual*). Molemmat lajit nousevat esiin myös viesteistä (16–19).

- (16) P1: 47/77  
Ash and Dawn do make a nice couple
- (17) P1: 49/77  
i love this video pealshipping for ever
- (18) P1: 64/77  
aww....ash and dawn have a daughter
- (19) P1: 65/77  
awwwww!! their daughter is so cute and the pic of their marriage is so nice!!!!

Kahdessa ensimmäisessä kommentissa (16 ja 17) esitetään hyväksyvä mielipide siitä, että video esittää Ashia ja Dawnia ja liittyy siis *PearlShippingiin*. Koska siinä on kyse tytöstä ja pojasta, olisi laji yksinkertaisesti *het*. Kaksi seuraavaa viestiä (18 ja 19) taas liittyvät keskusteluun tekijän lisäämästä fanitaiteesta. Niistä käy ilmi, että keskustelijat suhtautuvat rennosti näihin lisäyksiin, vaikka kyseessä on videon tekijän oma näkemys ja rohkea puuttuminen sarjan kaanoniin eli sen historiaan ja henkilöhahmoihin. Videon leikkisä luonne ja *fluffiin* kuuluva juonettomuus voivat olla tekijöitä, jotka ovat estäneet muiden fanien ja shippereiden puuttumisen fanitaiteessa esitettyihin asioihin

Toinen shipperivideo, jonka luokittelen lajiin *fluff*, on **P3**. Video muistuttaa suuresti edellä tarkastelemaani Pokémon-videota, jonka myös luokittelen samaan lajiin kuuluvaksi: videossa ei ole mitään juonta, vaan se keskittyy ainoastaan leikittelemään Ashin ja Mistyn välisellä suhteella. Myös tässä videossa fanitaiteen merkitys on tehdä osaltaan

näkyväksi tulevaisuuden tapahtumia. Siinä näytetään jopa kaksi tyyliltään ja hahmojen ulkonäöltä eroavaa kuvaa parin avioitumisesta. Myös muu hahmoista tehty fanitaide on luonteeltaan iloista ja leikittelevää kuvaten esimerkiksi hahmojen viettämää kesäpäivää rannalla. Tekijä ei siis ole rakentanut videoon mitään tarinaa, vaan hän keskittyy ainoastaan romanttisen suhteen esille tuomiseen. Videon saamista viesteistä ei myöskään nou-se esiin mitään videon lajiin viittaavaa, vaan keskustelijat hyväksyvät sen sellaisenaan. Koska *fluff* on vain romanttista hassuttelua, se ei liity mediatekstin kaanoniin eikä siten herätä faneissa tai shippereissä vastustusta.

*Fluff* näkyy kahdessa Pokémonin shipperivideossa samalla tavalla eikä se siis ole lajina kovin monipuolinen. Koska tähän lajiin kuuluvan videon tulee olla romanttinen, iloinen ja hauska, ovat mahdollisuudet vaihtelevuuteen vähäiset. Pokémonin shipperivideoihin laji sopii erittäin hyvin, sillä se tarjoaa mahdollisuuksia romanttisiin ”ylilyönteihin”: koska mediatekstissä hahmot eivät ole tarpeeksi vanhoja seurustellakseen kunnolla tai mennäkseen naimisiin, tarjoaa *fluff* ja siihen helposti yhdistettävä fanitaide oivan tilaisuuden käsitellä tällaisia tulevaisuuden kuvia.

### 5.2.3 Shipperivideoiden tyyliluokat

Laji on vain yksi tapa luokitella shipperivideoita. Tietty laji sisältää sille ominaiset piirteet, mutta videoita voidaan luokitella myös niistä löytyvien vivahteiden mukaan. Niistä käytän nimitystä tyyliluokat eli niiden avulla voidaan saada selville, sisältääkö shipperivideo esimerkiksi huumoria tai ahdistusta. Tyyliluokat ovat havaintojeni perusteella varsin erikoistunutta tietoa, jonka avulla myös lajien luokittelusta saadaan enemmän irti. Esimerkiksi laji *songfic* voi olla tyyliluokaltaan ahdistava, romanttinen tai huumoripitoinen. Seuraavaksi esittelen aineistossani toteutuneet tyyliluokat, joita ovat R, A, POV ja H.

#### 1) R (*romance*)

Koska kaikki videot ovat shipperivideoita, voi niiden kaikkien sanoa olevan tyyliluokaltaan R (*romance*). Jokaisessa videossa tuodaan esiin erilaisia pariskuntia, joiden ro-

manttisten tunteiden olemassaoloa yritetään tehdä näkyväksi. Kaikki eivät kuitenkaan ole perinteisessä mielessä romanttisia, eli suutelua tai muuta kontaktia ei niissä aina esiinny. Tyylliluokan R lisäksi tietty video saattaa kuulua muihinkin tyylliluokkiin. Selkeimmin tyylliluokka R toteutuu kahdessa Pokémonin shipperivideossa, muissa se on ikään kuin taustalla ja jokin muu tyylliluokka etualalla.

Luokittelen shipperivideon **P1** tyylliluokkaan R, koska sen laji on *fluff*. *Fluff* eli juoneton hassuttelu on tyyliiltään romanttista, kuten käy ilmi kuvasta 4 (s. 63), jossa videon päähenkilöt Ash ja Misty ovat menossa naimisiin. R näkyy sekä videon saamissa viesteissä että tekijän kirjoittamassa tunnisteessa ”love”. Luokittelen myös shipperivideon **P3** ainoastaan tyylliluokkaan R ja se on todella vallitseva. Tämä selittyy jälleen lajilla *fluff* ja on nähtävissä kuvassa 6 (s. 65), jossa on edellisen tapaan fanitaiteena toteutettu hääkuva.

## 2) A (*angst*)

A (*angst*) on tyylliluokka, johon liittyy ahdistavia ja surumielisiä elementtejä (Urban Dictionary 2010). Luokittelen siihen kaksi Salaisten kansioden, yhden Pokémonin ja yhden Housen shipperivideon. Näistä ensimmäinen on **SK1**. Luokittelen sen kuuluvaksi lajiin *het*, vaikka siihen liittyy myös *hurt-comfortiin* eli lohdutus-teemaan kuuluvia viittauksia. Video ei kuitenkaan keskity ainoastaan lohdutus-teeman ympärille, sillä romanttiset elementit nousevat etualalle. Viesteistä nousseita, *hurt-comfortiin* viittaavia teemoja, voisi selittää videon tyylliluokilla, joita ovat havaintojeni mukaan R (*romance*) ja A (*angst*). Videossa esiintyvät suuteleminen ja koskettaminen ovat selkeästi romanttisia elementtejä, mutta samaan aikaan siinä näkyy synkkyyttä ja lohduttomuutta itkemisen ja surullisten ilmeiden muodossa. Myös videon nimessä esiintyvä *shattered* viestii surumielisestä sisällöstä, sillä *shatter* tarkoittaa särkymistä ja videossa sillä viitataan Mulderin ja Scullyn kovia kokeneeseen suhteeseen. Useissa viesteissä kerrotaan videon saaneen katsojat tunnekuohun valtaan ja jopa itkemään, joten videoon mahtuu romantiikan lisäksi myös kaihoa ja ahdistusta. Mielenkiintoista on, että näin kommentoivat myös sellaiset henkilöt, jotka eivät ole edes katsoneet Salaisia kansioita. He ovat vain jääneet katsomaan hienosti editoitua videota.

Luokittelen myös shipperivideon **SK2** kuuluvaksi tyyliluokkaan A. Tämä omien havaintojeni pohjalta noussut tyyliluokka voi selittää tässäkin tapauksessa *hurt-comfortiin* viittaavien elementtien olemassaolon. Videon synkkäsävyisyys ja siinä esiintyvien hahmojen kokema tuska eivät jääneet huomaamatta myöskään keskustelijoilta (20).

- (20) SK2: 21/45  
That song and angsty Mulder/Krycek I think you just broke my heart! I LOVED it! This has always been my favourite pairing.

Kolmas video, jonka luokittelen tyyliluokkaan A, on **P2**. *Hurt-comfortiin* liittyvien teemojen mukanaolo voi selittyä tyyliluokalla A (*angst*). Ahdistus ja tuska näkyvät tekijän kirjoittaman tarinan alussa ja siten myös videon alussa, mutta tyyli muuttuu loppua kohti edetessään romanttiseksi eli tyyliluokaksi R (*romance*). Tekijän kirjoittaman tarinan viimeisestä kappaleesta (21) huomaa, miten tarina muuttuu tuskaisesta romanttiseksi. Sen lopussa Ash ja Gary päätyvät kihloihin ja heidän yhteinen matkansa sekä parina että pokémon-kouluttajina alkaa.

- (21) P2  
Anyway, Gary asks Ash to Marry him and Ash says yes and then they Go tell Prof. Oak of their engagement and Gary's gandfather is happy for them. The to then start to travel together as a couple.

Luokittelen shipperivideon **H3** useaan tyyliluokkaan, joista yksi on A. Videon tapahtumat esitetään Housen muistoina ja samalla korostuu hänen surunsa siitä, että Cameron on ehtinyt jo lähteä. Esimerkissä 22 tämä tyyliluokka näkyy epäsuorasti.

- (22) H3: 1/20  
aww this one was soo good! very nice job =] it was so sad at the end but i love the song choice

Tyyliluokka A liittyy havaintojeni perusteella suoraan tyyliluokkaan R, johon kaikki shipperivideot kuuluvat. Romanssissakin voi esiintyä kärsimystä ja näitä kahta tyyliluokkaa on usein vaikea erottaa toisistaan. Esimerkki 22 osoittaa, miten tyyli voi muuttua kesken kaiken.

3) POV (*point of view*)

POV on lyhenne sanoista *point of view*, eli fanitaide on tehty jonkin tietyn henkilön näkökulmasta. Kirjoitetussa fanifiktiossa sama tarina voidaan kirjoittaa uusiksi kaikkien siinä mukana olevien henkilöiden näkökulmasta. (Bacon-Smith 1992: 65.) Tähän tyyliin luokkaan luokittelen kolme shipperivideota, yksi Salaisisten kansioiden ja kaksi Housen pohjalta tehtyä. Näistä ensimmäinen shipperivideo on **SK3**, sillä siinä esiintyvän Scullyn näkökulma painottuu sekä videon nimessä että sen editoinnissa. Sekä tekijän kirjoittama esittelyteksti että useat viestit (14 ja 23) kertovat Scullyn näkökulman korostamisesta.

- (23) SK3: 74/78  
Yeah. Scully wanted Mulder's babies. And what Scully wants Scully gets ;-)

Toinen tähän tyyliin luokkaan luokittamani video on **H2**. Tässä tapauksessa videon tekijän mielipide eroaa omastani, sillä olisin luokitellut videon kuuluvan ainoastaan tyyliin luokkaan R. Video ei kuitenkaan ole romanttinen perinteisessä mielessä, sillä siinä romanttinen suhde esitetään rock-kappaleen säestyksellä ja nopeatempoisella kohtausten vaihtumisella. Tämän vuoksi tyyliin luokkaa on varsin vaikea päätellä. Tekijä mainitsee videon esittelytekstissä sen olevan tyyliin luokaltaan POV (*point of view*), jossa hän käyttää sekä Housen että Cameronin näkökulmia. Hän myös kertoo aloittaneensa työn ainoastaan Cameronin näkökulmasta, mutta päätyneensä molempiin videossa esiintyviin hahmoihin. Tämä on ensimmäinen video kaikkien tarkastelemiäni videoiden joukossa, jossa tekijä on määritellyt tyyliin luokan heti nähtäväksi videon esittelytekstissä. Itse en luokittelisi videota POV:ksi, sillä ymmärrän siinä olevan kyseessä vain yhden hahmon korostetun näkökulman. Keskustelijoiden lähettämistä viesteistä ei nouse esiin mitään, mistä tyyliin luokalle olisi voinut saada selvennystä.

Kolmas tähän tyyliin luokkaan osittain kuuluva video on **H3**, joka sopii havaintojeni perusteella useaan tyyliin luokkaan. Tekijä esittää videon esittelytekstissä videon olevan luokkaa POV (*point of view*), sillä House muistelee siinä yhteisiä aikojaan Cameronin kanssa. Housen näkökulma korostuu siis selkeästi.

4) H (*humour*)

Tyyiluokkaan H (*humour*) kuuluu huumoripitoinen fanitaide. Tähän luokittelen kaksi shipperivideota, yksi Salaisten kansioiden ja yksi Housen pohjalta tehdyistä. Video **SK3** kuuluu osittain tähän luokkaan, sillä ei ole tehty täysin vakavasti otettavaksi. Videon laji on *songfic* ja siinä videossa esitetty materiaali on sovitettu yhteen siinä soivan musiikin sanoitusten kanssa. Musiikkina toimiva *I want to have your babies* menee todella kauaksi Salaisten kansioiden yliluonnollisesta maailmasta, joten tällainen teema, jossa Scully haaveilee perheen perustamisesta Mulderin kanssa, on ymmärrettävissä huumoriksi.

Shipperivideo **H3** kuuluu selkeimmin tähän tyyliin, sillä se esittää Housen ja Cuddyn yhteenkuuluvuuden huumorin kautta. Tekijä mainitsee videon esittelytekstissä (kuva 7) kyseessä olevan hauska *Huddy*- eli House ja Cuddy -aiheinen video ja myös kuvassa 7 esitetty kohta tekijän lisäämine teksteineen kertoo humoristisesta otteesta. Myös kommentteista (24 ja 25) näkyy keskustelijoiden ottaneen videon sisällön huumorilla eikä siitä käyty vakavaa keskustelua. Kuvassa 7 (s. 66) esitetty kohta tekstilisäyksineen saa viesteissä hyväksyntää (26 ja 27) ja tämä osoittaa, ettei fanitaiteen tarvitse aina olla vakavaa tullakseen hyväksytyksi fandomissa.

- (24) H1: 7/293  
great and funny!!
- (25) H1: 78/293  
Omg this is hysterical!! I love Huddy and this made me laugh so hard!
- (26) H1: 201/293  
best moment 2.09 reaseons why i wanna screw lisa cuddy
- (27) H1: 35/293  
OMG! ROFL! The whiteboard titled "Why I wanna srew Lisa Cuddy"  
That was a brilliant touch!

Shipperivideoissa esiintyvä huumori osoittaa, etteivät shipperit suhtaudu ihailemiinsa mediateksteihin ainoastaan palvovan vakavamielisesti. Booth (2010: 12) esittää, että



digitaalinen fandom auttaa faneja toteuttamaan itseään teknologian avulla ja tällainen leikkisyys on myös mahdollista. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö fanit ottaisi itseään tai tekemäänsä työtä tosissaan. (Booth 2010: 12.) Leikkisyys näkyy myös shipperien tekemässä tuotannossa, jossa mediatekstiä ja siitä löytyviä merkityksiä voidaan käsitellä myös huumorin kautta. Tällainen uudelleen tulkitseminen on tyypillistä toimintaa fandomissa (Jenkins 1992: 210–211).

#### 5.2.4 Shipperivideoiden RST- ja UST -luokittelut

Shipperivideot voivat olla tyyliltään R eli romanttisia, mutta romanttiset elementit voivat ilmetä videoissa eri tavoin. Aineistossani tämä näkyy siten, että shipperivideoissa voidaan olla hyvin suorasukaisia tunteiden esittämisessä tai sitten vastaavasti niiden olemassaolo tiedostetaan, mutta niitä ei tuoda korostetusti esiin. Tätä romanttisen tyylin kahtiajakoa kutsutaan RST- ja UST-luokitteluksi: RST (*resolved sexual tension*) viittaa siihen, että shipperit kannattavat shippauksen kohteena olevan parin tunteiden julkituomista ja korostamista esimerkiksi suudelman tai rakkauden tunnustuksen avulla. UST (*unresolved sexual tension*) taas tarkoittaa, etteivät shipperit toivo suuria tunteiden tunnustuksia. Tällöin shipperit nauttivat shippauksen kohteena olevan parin välisestä jännitteestä, jota ei ole ratkaistu mitenkään. (ks. Scodari & Felder 2000.)

##### 1) RST (*resolved sexual tension*)

RST-luokkaan kuuluu viisi shipperivideota, joista kaksi on Salaisten kansioden, kaksi Pokémonin ja yksi Housen pohjalta tehty. Näistä ensimmäinen on **SK1**. Luokittelen videon kuuluvaksi RST-luokkaan, sillä se sisältää kohtauksia, joissa Mulder ja Scully suutelevat suoraan suulle. Tekijä on myös paikoitellen jättänyt videoon hahmojen omaa puhetta, joka nousee musiikin yli ja joka on tarkoitettu kuultavaksi. Yhdessä tällaisessa kohdassa Mulder sanoo Scullylle *I love you*. Nämä esimerkit tukevat videon luokittelamista RST:ksi.

Toinen shipperivideo, jonka luokittelen RST-luokkaan, on **SK3**. Tekijä on rakentanut siinä olevan tarinan koskettelua ja suuteluja sisältävillä kohtauksilla eikä tunteiden il-

maisuu jää katsojalle epäselväksi. Myös tekijän musiikkivalinta kertoo jo nimellään *I want to have your babies* tunteiden olevan videossa avoimesti esillä, sillä tuskin muuten lapsien hankinta voisi olla videon teemana. Keskustelusta nousee myös esiin selviä RST-shippereiden eli tunteiden avointa tunnustamista kannattavien shippereiden viestejä (28 ja 29).

(28) SK3: 23/78  
She did have his baby

(29) SK3: 64/78  
Love the video you made. It tell the whole story of them going through so much together through the years. And you put it together so well, good job.

Esimerkki 28 on selkeä mielipide tapahtumista, jotka itse televisiosarjassa esitettiin epäselvästi ja joiden esiin nostamiin kysymyksiin ei koskaan saatu vastausta. RST-shipperit uskoo vakaasti, että Scullyn synnyttämän lapsen isä on hänen työparinsa Mulder. Esimerkki 29 kuuluu myös RST-shipperille, sillä se tukee videossa esiintyvää tarinaa, joka nojaa Mulderin ja Scullyn romanttiseen suhteeseen. Video voi vaikuttaa UST-shipperin mielestä niin provosoivalta jo pelkästään nimensä perusteella, että hän todennäköisesti sivuuttaa sen ja etsii lähempänä omaa ajatusmaailmaansa olevia videoita.

Kolmas shipperivideo, jonka luokittelen RST-luokkaan, on **P1**. Fanitaiteessa esitetyt kohtaukset hyppäävät televisiosarjassa nähyistä pitkälle tulevaisuuteen, jossa Ash ja Dawn ovat saaneet lapsen ja menneet naimisiin. Tämä shipperivideo on hyvä esimerkki fanitaiteen mahdollistamista keinoista nähdä tulevaisuuteen. Samalla se myös haastaa tehtävässään kirjoitetun fanifiktio.

Neljäs shipperivideo, jonka luokittelen RST-luokkaan, on **P3**. Siinä esitetään fanitaiteen avulla rohkeita tulevaisuuden näkymiä esimerkiksi Ashin ja Mistyn naimisiinmenosta. Vaikka videossa ei näytetä suoraan suulle suuteltaa kuten ensimmäisessä tarkastelemasani Pokémon-shipperivideossa, syntyy RST silti avioliittokuvausten avulla. Myös *fluff* lajina näyttää havaintojeni perusteella vaativan RST:n, jotta romanttisesta teemasta saadaan kaikki mahdollinen irti.

Viides ja viimeinen shipperivideo, jonka luokittelen RST-luokkaan, on **H2**. Siinä suudellaan yhdessä kohtauksessa suulle ja näin osoitetaan kiintymys toiseen selvästi. Tekijä olisi voinut halutessaan jättää tämän kohtauksen pois, jolloin hahmojen välinen jännitys olisi säilynyt videon loppuun saakka. Videon saamista viesteissä ei myöskään huomioi-da tätä suutelukohtausta suoraan, vaan kommentteja saavat enemmänkin UST:stä vies-tivät kohtaukset tai House ja Cameron yleensä (30 ja 31).

(30) H2: 4/54  
omg this is wonderful!  
Incredible EyeSex <3  
I will miss them soo much :(

(31) H2: 21/54  
Adore this song and Hameron!  
Thank you for this clip ^^

Tästä voi päätellä sen, etteivät shipperit toivo aina videoissa UST:hen ratkaisua. Kyse voi olla myös siitä, että koska hahmot eivät ole televisiosarjassa koskaan virallisesti seurustelleet tai esittäneet avoimia rakkaudentunnustuksia, on tämä yksi suutelukohtaus ehditty esittää jo monessa shipperivideossa. Sitä ei välttämättä enää jakseta kommentoi-da.

## 2) UST (*unresolved sexual tension*)

UST-luokkaan luokittelen yhteensä kolme shipperivideota, joista yksi on Salaisten kansioiden ja kaksi Housen pohjalta tehtyjä. Näistä ensimmäinen on **SK2**. Vaikka Muldein ja Krycekin suhteen romanttiseen luonteeseen viitataan, sitä ei kuitenkaan suoraan ratkaista. Koska televisiosarja ei tarjoa materiaalia, jossa videon mieshahmot esimerkiksi suutelisivat ja koska tekijä ei lisännyt tällaisia osia videoon fanitaiteen muodossa, jää suhteen laatu katsojan ratkaistavaksi. Video on vihjaileva ja tekijä taitavalla editoinnilla saanut hahmot näyttämään kiinnostuneilta toisistaan, mutta mitään ei voi todistaa suoraan. UST näkyy myös videon saamista viesteissä (32).

- (32) SK2: 3/45  
 I can't believe, I was once a Mulder/Scully Fan...  
 I love those guys, even if they hate eachother (yeah right ^^) :)

Toinen shipperivideo, jonka luokittelen UST-luokkaan, on **H1**. Siinä tekijä ei ratkaise siinä esittämiensä hahmojen välistä jännitettä. Vaikka videossa onkin viittauksia seksiin ja Housen ja Cuddyn väliseen seksuaaliseen kemiaan, ei siinä kuitenkaan näytetä edes suutelua. Tekijän videon alussa esittämät käsitteet silmäpeli (*eye sex*), seksuaalinen jännite (*sexual tension*) ja esileikki/vitsailu (*foreplay/banter*) liittyvät myös hahmojen välisen jännitteen olemassaoloon ja niitä tukevat kohtaukset eivät vie niitä yhtään pidemmälle. Videon tarkoituksena on siis esittää tämän jännitteen ja vetovoiman olemassaolo kuitenkin yrittämättä ratkaista tilannetta. UST:n olemassaolo saa myös viesteissä kiihosta (33). Vaikka viestin kirjoittaja ilmoittaa, ettei edes seuraa Housea, arvostaa hän kuitenkin videon tapaa esittää UST.

- (33) H1: 70/293  
 I don't even watch House but a friend recommended this video. It is hilarious - the 'subtle' relationships are so much more interesting than everything being out in the open. Very funny vid!

Kolmas ja viimeinen shipperivideo, jonka luokittelen UST-luokkaan, on **H3**. Siinä tekijä ei ratkaise siinä esittämiensä hahmojen välistä jännitettä. Tekijän rakentamassa tarinassa House kaipaa Cameronia tämän lopetettua työnsä ja katuu sitä, ettei kertonut tunteistaan. Hahmojen keskenään vaihtamalla katseilla on tärkeä rooli videossa ja niistä voi päätellä tunteiden olleen molemminpuolisia, niitä ei vaan missään vaiheessa paljastettu.

### 3) Ei ratkaisua

Jako RST- tai UST-luokkaan ei ole aina täysin mahdollista, vaan shipperivideo saattaa sisältää elementtejä molemmista. Tämä näkyy myös aineistossani Pokémonin shipperivideossa **P2**, jota en voi täysin pitävästi asettaa kumpaankaan luokkaan. Tekijän videon esittelytekstiin liittämä tarina on selvästi luokkaa RST, mutta tarinan kaikkia elementtejä hän ei ole saanut mukaan videoon käytettyään siinä ainoastaan televisiosarjasta otettua materiaalia. Siksi video voisi ilman tarinaa olla UST, sillä siinä ei esiinny esimer-

kiksi suoraan suulle suutelua tai mitään tunteita avoimesti ilmaisevaa tekoa. Videossa näytettävä kättely tai kädestä kiinnipitäminen eivät riitä UST:n ratkaisemiseksi. Fanitai- teella tekijä olisi saanut RST:n mukaan videoon kuvaamalla esimerkiksi kohtauksen, jossa Garyn kosinta tapahtuu. Tarinan ja videon ristiriita on niin suuri, että selvää jakoa puoleen tai toiseen ei voi tehdä.

### 5.2.5 Shipperivideoiden soveltuvuusluokat

Fanifiktiota luokitellaan lajien ja tyyli- luokkien lisäksi myös ikärajojen perusteella. Käytän niistä nimitystä soveltuvuusluokat. Fanifiktiossa käytetään kahdenlaisia soveltu- vuusluokkia, joista toiset ovat fiktiossa yleisesti käytettyjä (FictionRatings 2010) ja toi- set ovat Yhdysvaltalaisesta filmitelontuudesta omaksuttuja (Filmratings 2010). Tauluk- kossa 4 esittelen aineistonani olevien shipperivideoiden jakautumisen aineistoni analy- sissa toteutuneisiin soveltuvuusluokkiin.

**Taulukko 4.** Shipperivideoiden jakautuminen toteutuneisiin soveltuvuusluokkiin

<b>FictionRatings</b>	<b>MovieRatings</b>	<b>Shipperivideot</b>
<b>K:</b> Sisältö sopii lähes kaiken ikäisille	<b>G:</b> Sallittu kaikille	SK3, P1, P2, H2, H3
<b>K+:</b> Koko sisältö ei sovi lapsille	<b>PG:</b> Vanhempien läsnäolo suotavaa elokuvaa katsottaessa	SK1, SK2, P2
<b>T:</b> Sisältö ei sovi lapsille	<b>PG-13:</b> Kielletty alle 13- vuotiailta	H1

Vaikka ikärajojen merkitys on havaintojeni mukaan suuri Fanfiction.net-sivustolla, ei niihin viitata yllättäen lainkaan aineistossani. Sekä videoiden tekijät että niistä keskuste- levat shipperit ovat jättäneet ikärajoitukset täysin huomioimatta, joten luokittelen ship- perivideot omien havaintojeni pohjalta. Niiden mukaan aineistonani olevat shipperivi- deot sopivat nuorillekin katsojille, sillä korkeimmat ikärajoitukset jäävät toteutumatta. Esittelen shipperivideoissa toteutuneet soveltuvuusluokat siten, että suunnilleen samaa tarkoittavat fiktio- ja elokuvateollisuuden rajoitukset ovat samassa osiossa.

## 1) K ja G

Fiktiorajoitus K tarkoittaa sisällön sopivan lähes kaiken ikäisille (FictionRatings 2010) ja elokuvarajoitus G sallittua kaikille (Filmratings 2010). Näihin soveltuvuusluokkiin luokittelen aineistostani viisi shipperivideota, yksi Salaisten kansioden, kaksi Pokémonin ja kaksi Housen pohjalta tehdyistä. Näistä ensimmäinen on havaintojeni mukaan **SK3**. Tekijä ei mainitse videolle minkäänlaista soveltuvuusluokkaa, vaikka ne ovat fanifiktioille tyypillisiä. Myöskään viesteistä ei nouse esiin mitään ikärajoituksiin liittyviä teemoja. Perustelen luokitteluani sillä, että jos rajoituksia olisi tarvittu, olisi niistä syntynyt varmasti keskustelua.

Toinen shipperivideo, jonka luokittelen soveltuvuusluokkiin K ja G, on **P1**. Soveltuvuusluokkaa ei tähänkään videon tapauksessa tekijä määritellyt, mutta *fluffin* leikkisyyden ja iloisuuden vuoksi se ei voi olla korkea eli se sopii nuorille katsojille. Luokittelen myös shipperivideon **P3** näihin soveltuvuusluokkiin vedoten *fluffin* huolettoman iloiseen ja leikkisään luonteeseen. Soveltuvuusluokkaa ei tähänkään videoon tekijä määrittänyt eikä siihen liittyviä teemoja nouse esiin keskustelusta, joka on varsin vähäistä ylipäättäen.

Luokittelen myös videot **H2** ja **H3** soveltuvuusluokkiin K ja G. Tekijä ei ole asettanut niille soveltuvuusluokkaa eikä siihen viittaavia teemoja nouse myöskään esille viesteistä. Havaintojeni perusteella luokittelen videot fiktion rajoituksista luokkaan K eli soveltuu kaiken ikäisille ja vastaavasti luokka elokuvateollisuuden rajoituksissa oli G eli sallittu kaikille. Perustelen ratkaisuni sillä, että jos videoille olisivat rajoitukset olleet tarpeen, olisi niistä syntynyt keskustelua tai tekijä ne itse asettanut.

## 2) K+ ja PG

Fiktiorajoitus K+ tarkoittaa koko sisältö ei sovi lapsille (FictionRatings 2010) ja elokuvarajoitus PG kehottaa vanhempien läsnäoloon elokuvaa katsottaessa (Filmratings 2010). Nämä toimivat parina ja näihin soveltuvuusluokkiin luokittelen havaintojeni perusteella kolme aineistoni shipperivideota, joista kaksi on tehty Salaisten kansioden ja

yksi Pokémonin pohjalta. Näistä ensimmäinen on **SK1**. Soveltuvuusluokan etsiminen osoittautui vaikeaksi, sillä sekä videon tekijä että keskustelijat eivät ottaneet siihen suoraan kantaa ja se täytyi päätellä. Video sisältää romanttisten elementtien lisäksi ahdistavia ja surullisia piirteitä. Siinä näkyy esimerkiksi lapsille sopimaton kohtaus, jossa Mulderia on ammuttu ja hän makaa maassa vertavuotavana Scullyn pitäessä hänestä kiinni järkyttyneenä. A on siis niin voimakas ja tunteita herättävä tyyliluokka, ettei sitä voi pitää sopivana pienille lapsille.

Toinen shipperivideon, jonka luokittelen soveltuvuusluokkiin K+ ja PG, on havaintojeni mukaan **SK2**. Soveltuvuusluokkia ei tekijä kertonut tässäkään videossa, joten ne täytyy päätellä omien havaintojen pohjalta. Vaikka videon laji *slash* nauttii kyseenalaista mainetta, ei videossa ole kuitenkaan mitään sellaista, joka voisi nostaa ikärajaa korkeammalle kuin K+ tai PG. Uskon, että aiheesta olisi syntynyt keskustelua, jos videon sisällössä olisi ollut jotain korkeampia ikärajoja tarvitsevia elementtejä. Jakaahan *slash* mielipiteitä myös fandomin sisällä.

Kolmas shipperivideo, jonka luokittelen soveltuvuusluokkiin K+ ja PG, on **P2**. Myös tässä shipperivideossa soveltuvuusluokat jäävät sekä tekijältä että keskustelijoilta huomioimatta. Koska sekä laji *slash* että tyyliluokka A ovat molemmat ristiriitaisia tunteita herättäviä, ei videota voi suositella pienten lasten katsottavaksi. Huomioin kuitenkin sen, että koska videossa on käytetty ainoastaan televisiosarjasta suoraan otettua materiaalia, eivät *slashiin* liittyvät viittaukset ole mitenkään rajuja. Ilman tekijän videon esitelytekstiin liittämää tarinaa videon voisi ymmärtää käsittelevän pelkästään Ashin ja Garyn välistä ystävyyttä. Fanitaiteen avulla olisi tekijä voinut saada videosta paljon rajumman.

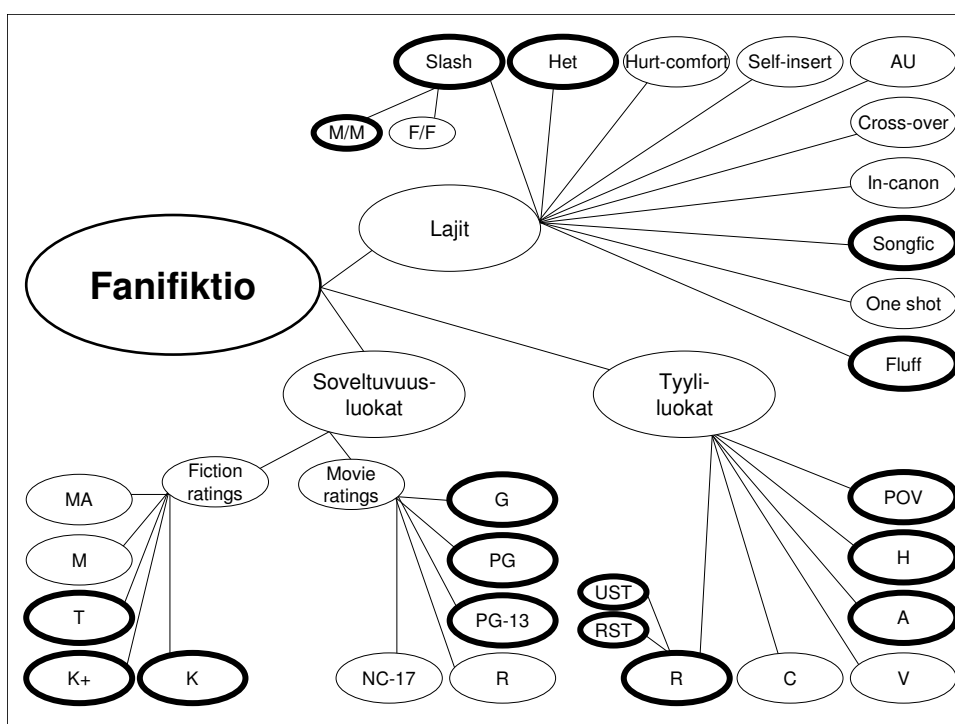
### 3) T ja PG-13

Fiktiorajoitus T tarkoittaa, ettei sisältö sovi lapsille (FictionRatings 2010) ja elokuvarajoitus PG-13 kiellettyä alle 13-vuotiailta (Filmratings 2010). Nämä soveltuvuusluokat ovat korkeimmat aineistossani havaintojeni pohjalta esiintyvät ja niihin luokittelen ainoastaan yhden Housen pohjalta tehdyn shipperivideon. Tämä on **H1** ja tekijä ei ole

asettanut videolle soveltuvuusluokkaa eikä siihen viitata myöskään sen saamissa viesteissä. Perustelen ratkaisuani näinkin korkeista soveltuvuusluokista sillä, että videossa on suoria viittauksia seksiin ja siinä käytetyt musiikin sanoitukset ovat rivot.

### 5.2.6 Yhteenveto shipperivideoista

Analyysin tuloksista on nähtävissä shipperivideoiden monipuolisuus. Ne eivät toistaneet samoja kaavoja, vaan niitä voi luokitella. Kuviossa 7 on nähtävissä kaikki alkuperäisessä kuviossa 6 mukana olleet luokittelumahdollisuudet, mutta olen vahvistanut analyysissä toteutuneiden luokitteluiden ympärillä olevia viivoja.



**Kuvio 7.** Shipperivideoiden analyysissä toteutuneet luokat käsitekartassa

Helposti voisi kuvitella, että shipperivideot rajoittuvat lajiltaan yhteen tai kahteen lajiin. *Het* eli parinmuodotus miehen ja naisen välillä on varmasti suosittu laji siksi, että kaikki tarkastelemieni shipperivideoiden taustalla olevat mediatekstit ovat tarjonneet selkeitä



viitteitä tai vihjeitä pelkästään nais- ja miespuolisten hahmojen välisiin tuntemuksiin. Koska ne ovat ikään kuin annettu katsojalle valmiiksi, on niihin myös helppo tarttua. Sama perustelu käy myös *fluffiin*, sillä romanttinen ”söpöily” on helppo ottaa osaksi valmiiksi annettuja suhteita. Kyseessä on helppo ratkaisu, joka saattaa viitata myös nuoriin shippereihin, joille romanttiset tarinat ovat myös fanifiktiossa tyypillisiä. Nuori shipperi ei ehkä vielä osaa viedä shippaustaan pidemmälle ja selkeästi korostuneen romantiikan yli.

Näiden kahden lajin lisäksi kyseenalainen *slash* toteutui kahdessa aineistoni shipperivideossa. Tällä lajille on kaksi alalajia, joista toteutui ainoastaan *M/M (male/male)*. Molemmissa tapauksissa kyseessä on shippereiden itsensä rakentama suhde, johon videoiden taustalla olevat mediatekstit eivät itsessään antaneet mitään viitteitä. Salaisten kansioiden tapauksessa kyseessä olivat aikuiset miehet Mulder ja Krycek, Pokémonin kohdalla taas parinmuodostuksen kohteena olivat murrosikä lähestyvät pojat. Kummankaan videon kohdalla niiden tekijät eivät siis olleet tarttuneet helpoimpiin ja suoraan tuotannon tarjoamiin ratkaisuihin parinmuodostukselle. He olivatkin rohkeasti ideoineet uusia pareja.

Neljäs ja viimeinen aineistossani toteutunut laji oli tekijälle haasteellinen *songfic*. Haasteellisen siitä tekee se, että se perustuu johonkin tekijän valitsemaan musiikkikappaleeseen, jota videon tulisi sitten mahdollisimman tarkasti noudattaa. Kun sekä musiikkikappaleen että valitun mediatekstin sisältö on rajattu, vaatii tämä tekijältä paljon luovuutta ja kärsivällisyyttä halutun tuloksen aikaansaamiseksi. Esimerkiksi videossa SK3 teemana ollut perheenperustaminen on ääripäässä alkuperäisestä eli maapallon ulkopuolisen elämän tutkimisesta. Tällöin videon tekijän on tunnettava tarkkaan materiaalinaan oleva mediateksti, jotta editoinnilla saadaan rakennettua musiikkivalintaan sopiva tarina.

Myös tyyliluokkia käytettiin vaihtelevasti, ja niillä saatiin tiettyyn lajiin erilaisia vivahteita. Esimerkiksi lajia *het* sävytettiin tyyliluokkavalinnoilla ja siitä syystä saman lajin videot saattoivat näyttää erilaisilta. Tähän lajiin kuuluvat SK1 ja H2 poikkesivat tyyliluokkavalinnoillaan toisistaan ensimmäisen ollessa tyyliltään ahdistava ja surumielinen

ja toisen ollessa siinä esiintyvien hahmojen näkökulmasta esitetty vauhdikas kokonaisuus. Tyylliluokista toteutui yhteensä neljä kuudesta ja ne olivat R, A, POV ja H.

Yhteenvetona voin sanoa shipperivideoiden tekijöiden omaksuneen fanifiktiosta periytyviä luokittelumahdollisuuksia, mutta niiden merkitseminen videon tunnisteisiin tai esittelyteksteihin on vielä varsin heikkoa. Tämä korostui aineistossani erityisesti ikärajoituksissa, joita shipperivideoiden tekijät eivät maininneet yhdenkään videon kohdalla eikä niistä syntynyt myöskään keskustelua. Tämä ei vastannut odotuksia, sillä havaintojeni mukaan esimerkiksi FanFiction.net-sivustolla ikäräjät ovat merkittävä luokitteluperuste. Toisaalta fanifiktion lajit hyvin tunteva shipperi voi osata jo niiden perusteella arvela ikärajoituksia. Esimerkiksi *fluff* on laji, joka hyvin todennäköisesti sopii kaikille katsojille.

### 5.3 Shipperivideoihin liittyvien keskusteluketjujen analyysi

Tässä alaluvussa käsittelen yhdeksän eri shipperivideon yhteyteen syntyneiden keskusteluketjujen analyysistä saadut tulokset. Menetelmänä keskusteluketjujen tarkastelemiseen käytin aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Sen aikana kävin läpi aineistoa televisiosarjakohtaisesti ja etsin siitä esiin nousevia viestityyppiluokkia. Nämä luokat eivät olleet mitään valmiiksi olemassa olevia, vaan muodostin ne itse käydessäni aineistoa läpi. Tällä menettelyllä selvitin, mistä keskusteluketjuissa puhutaan ja miten shipperiys keskusteluissa näkyi.

Viestityyppiluokat saattoivat jakautua edelleen useisiin alaluokkiin, jotka vaihtelivat vielä eri televisiosarjojen shipperivideoista käytyjen keskustelujen välillä. En siis yhdistänyt analyysivaiheessa kaikkien televisiosarjojen pohjalta tehtyjen shipperivideoiden keskusteluketjuja, koska minulla ei ollut olemassa mitään valmista, olemassa olevaa luokitusta, jonka pohjalta olisin lähtenyt analyysia tekemään. Koska televisiosarjat kuuluvat eri genreihin ja niillä on eri yleisöt, en voinut pitää selvänä eri sarjojen kommenttien sopivan johonkin olemassa olevaan luokittelumuottiin. Pitämällä aineiston osat erillisinä annoin tilaisuuden shipperivideoiden pohjana olevan mediatekstin mahdolliselle

vaikutukselle keskustelujen laatuun ja shipperiyden ilmenemiseen. Esimerkiksi Pokémonin shipperivideoista käytyjen keskustelujen odotin olevan kiihkeää ja riitaisaa, koska Pokémon-shipperit ovat todennäköisesti nuoria. Koska kyseessä on lapsille ja nuorille suunnattu piirrossarja, on mediatekstin itsessään tarjoama materiaali shipperivideon tekemiseen varsin vähäistä. Mediatekstissä esiintyvät hahmot ovat myös nuoria, joten shipperivideon tekeminen tästä mediatekstistä on varmasti haasteellisempaa kuin Salaisten kansioiden tai Housen pohjalta. Nämä molemmat ovat aikuisille suunnattuja mediatekstejä, joten niissä hahmojen väliset suhteet ja jännitteet esitetään eri tavoin kuin lasten piirrossarjassa.

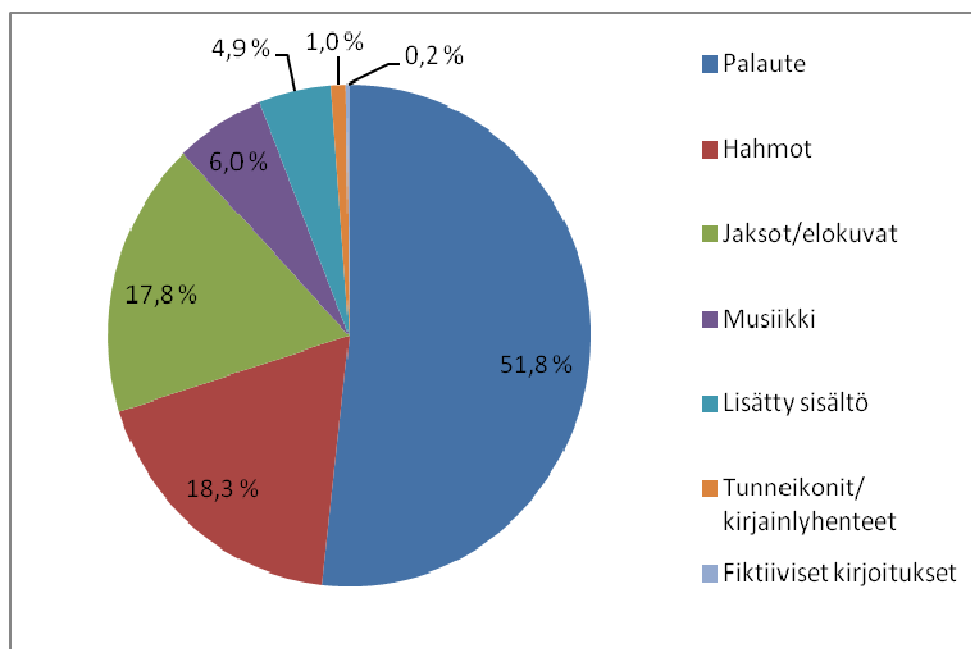
Aineiston keruu päättyi 31.12.2010 ja laskin sen alkaneeksi kunkin videon julkaisupäivänä. Sillä, onko video julkaistu hiljattain vai useampi vuosi sitten, ei näyttänyt olevan tekemistä sen saamassa kommenttien määrässä. Tässä tapauksessa kiinnostava sisältö oli tärkein tekijä suuren viestimäärän saavuttamisessa, ei suinkaan shipperivideon ikä. Taulukkoon 5 olen koonnut kaikkien shipperivideoiden saamien viestien määrät. Siinä näkyvät myös viestiketjujen määrät.

**Taulukko 5.** Shipperivideoiden viestien ja viestiketjujen lukumäärät

Videon nimi ja koodi	Viestien lukumäärä	Viestiketjujen lukumäärä
SK1 Shattered (Mulder/Scully)	251	
SK2 Better than me by Hinder (Krycek/Mulder)	45	3
SK3 Scully: I want to have your babies	78	
P1 Ash and Dawn forever in love	77	
P2 Out Of the Blue: PalletShipping	25	3
P3 Ash Never Thought He Would Fall In Love	28	
H1 The Bad Touch – Huddy Fanvid	293	
H2 House and Cameron / Untouched	54	3
H3 House & Cameron – Ain't no Sunshine	20	
Kaikki viestit ja viestiketjut	871	9

Analyysissa jaottelin kunkin televisiosarjan pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamat viestit viestityypiluokkiin, jotka muodostin itse aineistoa läpi käydessäni. En siis yrit-

tänyt sovittaa niitä joihinkin olemassa oleviin luokkiin. Asetin jokaisen viestin kuuluvaksi vain ja ainoastaan yhteen luokkaan, vaikka rajatapauksiakin löytyi. Tällöin pyrin löytämään viestin teeman. Esimerkiksi jos keskustelija halusi saada kysymykseensä vastauksen, saattoi hän laittaa lyhyen kehuksen kysymyksiensä perään. Tällaista viestiä en luokitellut kehuksi, sillä siinä esitetty kysymys sai kuitenkin pääpainon. Käsittelin siis kunkin viestin kokonaisuutena. Tämän menettelyn toistin erikseen sekä Salaisten kansioiden, Pokémonin että Housen pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamille kommentteille. Kuvioon 8 olen koostanut kaikki analyysissä muodostamani pääluokat.



**Kuvio 8.** Viestien jakautuminen pääluokkiin prosentuaalisesti

Arvelin myös videon pohjana olevan mediatekstin vaikuttavan keskustelujen laatuun ja shipperiyden ilmenemiseen, sillä ne kiinnostivat eri kohderyhmiä. Käsittelin siis analyysivaiheessa eri mediatekstien shipperivideoiden keskusteluketjut erikseen ja vertasin lopuksi niistä saatuja tuloksia toisiinsa etsien yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Analyysin tulokset esittelen pääluokka (5.3.1–5.3.7) ja kullekin pääluokalle muodostamani alaluokat kerrallaan.

### 5.3.1 Pääluokka *palaute*

Kaikkien aineistonani olleiden shipperivideoiden saamien viestien suurin yhteinen pääluokka on *palaute*. Tähän pääluokkaan kuuluvissa viesteissä keskustelijat esittävät sekä negatiivisia että positiivisia kommentteja videoista kiinnittäen huomiota eri asioihin. Taulukkoon 6 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti.

**Taulukko 6.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *palaute* televisiosarjakohtaisesti

	Salaiset kansiot (N=374)		Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
<b>Alaluokat:</b>								
Kehut	217	58,0	24	18,5	189	51,5	430	49,4
Huomiot/ehdotukset	6	1,6	0	0	2	0,5	8	0,9
Moitteet	0	0	3	2,3	3	0,8	6	0,7
Kysymykset/vastaukset	0	0	0	0	5	1,4	5	0,6
Yleinen keskustelu	2	0,5	0	0	0	0	2	0,2
<b>Yhteensä</b>	<b>225</b>	<b>60,2</b>	<b>27</b>	<b>20,8</b>	<b>199</b>	<b>54,2</b>	<b>451</b>	<b>51,8</b>

Kuten taulukosta 6 käy ilmi, korostuu palautteen antaminen erityisesti Salaisten kansioiden pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamissa viesteissä. Tähän pääluokkaan kuuluu reilusti yli puolet eli 60,2 prosenttia kaikkien viestien kokonaismäärästä. Salaisten kansioiden pohjalta tehtyjen shipperivideoiden keskusteluketjuissa palautetta annetaan asiallisesti ja kohteliaasti eikä suoraa moittimista esiinny.

Pokémonin pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamissa viesteissä palautteen antamista ei koeta valtavan tärkeäksi, tähän pääluokkaan kuuluu vain 20,8 prosenttia kaikkien kommenttien kokonaismäärästä. Palaute on kuitenkin pääasiassa positiivista eikä tässä pääluokassa näy riidanhaluisuutta. Taas Housen pohjalta tehtyjen shipperivideoiden

saamissa viesteissä palaute on lähes yhtä tärkeässä roolissa kuin Salaisten kansiodenkin tapauksessa, sen piiriin kuuluu 54,2 prosenttia kaikista viesteistä. Olen jakanut pääluokan vielä omiin alaluokkiinsa, joita ovat *kehut*, *huomiot/ehdotukset*, *moitteet*, *kysymykset/vastaukset* ja *yleinen keskustelu*

### 1) *Kehut*

Kaikille aineistonani olleiden shipperivideoiden keskusteluille suurin yhteinen *palautteen* alaluokka on *kehut*. Se korostuu voimakkaasti Salaisten kansioden shipperivideoiden keskusteluissa, joissa näkyy tekijän kannustaminen ja rohkaiseminen eikä moittimista esiinny. Esimerkit 34 ja 35 ovat tyypillisiä tähän luokkaan kuuluvia viestejä, jotka ovat varsin lyhyitä ja ytimekkäitä. Toinen *kehuissa* sijaa saava teema on teknisen osaamisen ja visuaalisuuden korostaminen (36 ja 37).

- (34) SK1: 208/250  
Oh, this is beautiful! \*tears\*
- (35) SK2: 43/45  
Absolutely wonderful!
- (36) SK1: 220/250  
My Goodness that's amazing editing!! And your first video too! :)
- (37) SK1: 89/250  
How come I never seen this video??? This is so lovely. I think you put nearly every shipper moment in this video and you managed to make something utterly amazing and special. Love this <3

Pokémonin shipperivideoissa alaluokka *kehut* korostuu myös selkeästi eli palaute on valtaosin positiivista. Esimerkit 38 ja 39 ovat tähän alaluokkaan kuuluvia viestejä, jotka kuitenkin eroavat kielenkäytöltään Salaisten kansioden samaiseen alaluokkaan kuuluvista viesteistä. Pokémon-shipperit käyttävät myös kehujen yhteydessä voimasanoja ja korostavat viestiään esimerkiksi monella huutomerkillä. Hei eivät myöskään perustele mielipidettään tai pohdi videota sen syvällisemmin. Kehuilla ilmaistaan ainoastaan videon olevan hyvä eikä sen kummempia perusteluja käytetä.

(38) P1: 74/77  
MOTHER FUCK ITS FUCKING GOOD!

(39) P3: 25/28  
great vid I love it!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Alaluokka *kehut* nousee esiin myös Housen shipperivideoiden saamasta palautteesta. Esimerkit 40 ja 41 ovat tyypillisiä tähän luokkaan kuuluvia viestejä, jotka usein ovat lyhyitä ja ytimekkäitä. Salaisten kansioiden pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamien viestien tapaan myös alaluokassa *kehut* sijaa saa toinenkin teema, joka on teknisen osaamisen ja visuaalisuuden korostaminen (42 ja 43).

(40) H2: 47/54  
WOW!

Amazing vid!!

(41) H3: 5/20  
Excellent video I love it!!

(42) H2: 32/54  
The editing is fantastic! I love how all the funny moments are frozen. Like House blinking in the "if I know what you mean" Part, rotfl.

Favoritedd.

(43) H3: 7/20  
this was EXTREMELY well done, and i've watched tons of house/cameron vids. this was definitely very very good. great job! i'm adding to my faves.

Kehuissa näkyvät sekä lyhyet ilmaisut että syvällisemmät pohdinnat esimerkiksi videon tekijän editointitaidoista. Mielenkiintoista on nähdä, että shipperit jaksavat nähdä kommentoinnin vaivan, vaikka viesti ei olisi paria sanaa pidempi. Kannustaminen on siis tärkeää shipperiyhteisössä, vaikka sanottavaa ei olisikaan kovin paljon. Shipperit näkevät vaivaa kirjautuessaan sisälle palveluun antaakseen toiselle shipperille positiivista palautetta tämän tekemästä työstä.

2) *Huomiot/ehdotukset*

Alaluokka *huomiot/ehdotukset* on yhteinen sekä Salaisten kansioiden että Housen shipperivideoista käydyille keskusteluille. Salaisten kansioiden shipperivideoista käydyistä keskusteluista luokittelen siihen viestit, joissa annetaan hienovaraista palautetta esimerkiksi shipperivideossa nähdystä kieliopin parantamisesta (44) tai ehdotuksia jostakin toisesta televisiosarjasta, josta shipperivideon tekijä voisi olla kiinnostunut (45).

(44) SK2: 17/45

Actually, (and I feel bad saying this), I'm FREAK about capitalization (in the beginning of your video) Yeah...sorry! Too many paranoid English teachers =)

Really? I can't even remember my first slash pairing...it was probably something to do with anime..oh, well. Your video is still epic! =)

(45) SK1: 90/250

Does anyone else think that Kenzie should watch "Stargate SG1"??? My two favourite shows of all time are "The X-Files" and "Stargate SG1". :)

Housen shipperivideoiden keskusteluissa luokittelen alaluokkaan *huomiot/ehdotukset* ainoastaan kaksi viestiä. Näistä ensimmäisessä shipperivideon tekijää kehoitetaan osallistumaan työllään kilpailuun ja toisessa häntä kehoitetaan päivittämään työnsä uudelta Housen tuotantokaudelta saadun materiaalin avulla (46).

(46) H1: 82/293

awesome video. u have to update this video with the huddy kiss from season 5.

Tässä alaluokassa keskustelu säilyttää myös kohteliaan sävynsä. Huomioissa saatetaan antaa jopa kritiikkiä (44), mutta tämä tehdään hienovaraisesti ja keskustelija jopa painottelee antamaansa palautetta. Palautteen kohdalla viestit ovat siis valtaosin positiivisia eikä tekijän ratkaisuita videon toteuttamisessa arvostella rankasti. Shipperit näyttävät antavan arvoa toistensa tekemille töille ja tämä vahvistaa ajatusta shipperdomista kiinteänä yhteisönä.



### 3) *Moitteet*

Alaluokka *moitteet* on yhteinen Pokémonin ja Housen shipperivideoille. Moitteiden määrä jää kuitenkin varsin vähäiseksi. Pokémonin shipperivideoista käydyistä keskusteluista luokittelen tähän alaluokkaan ainoastaan kolme viestiä. Ne eivät kuitenkaan koske itse shipperivideota, vaan sen tekijän käyttämää kieltä (47). Housen shipperivideoissa luokittelen tähän myöskin kolme viestiä, joissa esimerkiksi shipperivideon kehumisen jälkeen nämä kehut tunnustetaan valheellisiksi (48).

(47) P2: 10/25  
how many times do you say “anyway”?

(48) H1: 158/293  
OMG! that i the most creative video than i saw  
  
(everybody lies) :p

Moitteista on mielenkiintoista huomata, etteivät ne sisällä suoraa haukkumista. Esimerkki 47 puuttuu shipperivideon tekijän käyttämään kieleen, johon tekijä on myös vastannut ja kertonut sanan ”anyway” olevan paha tapa, jota hän toistaa puheessaan. Tekijä ei siis ottanut itseensä viestistä, vaan vastaa siihen reippaasti hymiöiden kera. Esimerkki 48 on epäsuora moite, mutta siinä ei kuitenkaan käytetä voimasanoja tai muita ilmaisuja, josta tekijä voisi helposti pahoittaa mielensä.

### 4) *Kysymykset/vastaukset*

Alaluokka *kysymykset/vastaukset* toteutuu ainoastaan Housen shipperivideoissa. Siihen luokittelen viisi viestiä, joissa esimerkiksi kysytään shipperivideon toimivuudesta (49). Kysymykset ja niihin annetut vastaukset ovat hyvin lyhyitä.

(49) H1: 97/293  
why can't I watch this video?

Tässä alaluokassa shipperit keskustelevat muutaman viestin verran teknisistä ongelmista. Tietotekniikkaan liittyvät taidot ovat arvossaan ja Nikusen (2008b: 188) mukaan tähän liittyen yhteisön sisällä voi syntyä hierarkioita. Tällöin status kasvaa osaamistason mukana. Keskustelusta näkyy, että shipperit luottavat aina olevan paikalla jonkun, joka hallitsee tietotekniset taidot.

### 5) Yleinen keskustelu

Alaluokka *yleinen keskustelu* nousee esiin ainoastaan Salaisten kansioiden shipperivideoissa. Siinä keskustelu siirtyy pois itse shipperivideosta ja kiertyy yleisesti fanivideoihin ja ihailun mediatekstin maailmaan. Tähän alaluokkaan luokittelen kaksi viestiä, joista ensimmäisessä shipperit pohtivat nähtyjen shipperivideoiden kautta fanivideoiden roolia (50) ja toisessa UST- ja RST-luokittelua (51).

(50) SK3: 71/78

Totally not what I expected-- Which is probably a good thing. Man, this is why I love fanvids-- People will always come up with something impressive that you never thought about before. I love this, what a cool song!

(51) SK1: 45/250

darn well said, mate! as a fanfic(and shipper)reader, I Just hate when some -often young- writers, RUSH into romance via lust&passionate moments way too fast. One of my fav.stories took me over 20chapters (long ones, 1chip-over 1hour)before the pair actually shared a kiss, before that it was just carefull glances, sarcasm, small hints of "I do care".. And damn did that long wait make it taste SWEET and PERFECT!

Nämä kaksi esimerkkiä nostavat keskustelun uudelle tasolle ja odotin, että tästä olisi syntynyt enemmänkin keskustelua. Viestit kuitenkin sivuutettiin eikä kukaan tarttunut niihin syvällisemmän keskustelun jatkamiseksi. Esimerkki 50 porautuu suoraan shipperivideoiden ytimeen, eli niiden kautta voidaan tuoda täysin uusia mediatekstin lukutapoja suuren yleisön tietoisuuteen. Booth (2010: 75, 82) näkee tämän fanien tavan uudelleenkirjoittaa mediatekstejä koko yhteisöä hengissä pitävänä projektina, joka voi tarjota uusia näkemyksiä ja elämyksiä sekä shippereille itselleen että täysin uusille yleisöille. Esimerkissä 51 taas käy toteen Scodarin ja Felderin (2000) esittämä shippereiden RST-

ja UST-luokittelu. Viesti on selkeästi UST-shipperiltä, joka ei toivo shipperivideolla esiintyneiden Mulderin ja Scullyn suhteeseen ratkaisua, ainakaan välittömästi. Viestissä myös näkyy se, että shipperit ovat tietoisia nuorista fanifiktion kirjoittajista, jotka teksteissään ratkaisevat malttamattomina shippauksen kohteena olevan parin välisen jännitteen (vrt. Jenkins 2006: 51).

### 5.3.2 Pääluokka *hahmot*

*Hahmot* on toiseksi suurin kaikkien valitsemieni mediatekstien pohjalta tehdyille shipperivideoille yhteinen pääluokka. Mediateksteissä esiintyvät hahmot ovat siis tärkeitä keskustelun kohteita ja tämä voi erottaa shipperivideoista käydyt keskustelut tavallisista fanivideoista käydyistä. Niissä hahmot eivät ehkä ole niin suurella sijalla, sillä niissä keskiössä on mediateksti kokonaisuudessaan, josta hahmot ovat vain yksi osa. Tähän pääluokkaan luokittelimissani viesteissä keskustelijat pohtivat shipperivideoissa esitetyjä hahmoja ja heidän välistään suhdetta. Erot keskustelun asiallisuudessa ovat suuria eri mediatekstien shipperivideoiden välillä. Taulukkoon 7 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti. Taulukosta näkyvät myös muodostamani alaluokat.

**Taulukko 7.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *hahmot* televisiosarjakohtaisesti

	Salaiset kansiot (N=374)		Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
<b>Alaluokat:</b>								
Shippi	35	9,4	27	20,8	58	15,8	120	13,8
Yleinen keskustelu	3	0,8	20	15,4	6	1,6	29	3,3
Poiminnat videosta	0	0	0	0	8	2,2	8	0,9
Toiset mediatekstit	2	0,5	0	0	0	0	2	0,2
<b>Yhteensä</b>	40	10,7	47	36,2	72	19,6	159	18,2

Hahmot keskustelun aiheena korostuvat etenkin Pokémonin pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamissa viesteissä. Kuten taulukosta 7 on nähtävissä, 36,2 prosenttia kaikkien viestien kokoaismäärästä kuuluu tähän pääluokkaan ja se on myös suurin Pokémon-aiheisten shipperivideoiden keskusteluketjuista muodostamistani pääluokista. Samalla se on myös kiistanalaisin, sillä shipperit esittävät kärkkäästi omia mielipiteitään parhaasta shipistä eikä muiden mielipiteille anneta juurikaan arvoa. Usein itse shipperivideo näyttää keskustelijoilta unohtuvan ja he keskittyvät vain väittelemään hahmoista ja haukkumaan muiden näkemyksiä.

Salaisten kansioden pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamissa viesteissä hahmot eivät näy yhtä voimakkaasti saaden vain 10,7 prosenttia kaikkien viestien kokonaismäärästä. Salaiset kansiot -shipperit säilyttävät myös kohteliaisuutensa, vaikka juuri tässä pääluokassa olisi voinut odottaa syntyvän suurimmat riidat: eri shipeistä pitävät shipperit voivat samaan keskusteluketjuun päätyessään vaihtaa jyrkkiä kommentteja mielipide-eroistaan, kuten kävi Pokémonin tapauksessa. Myös Housen shipperivideoiden kohdalla suurilta riidoilta vältyttiin ja tämä pääluokka saa 19,6 prosenttia kaikkien viestien kokonaismäärästä. Jaoin pääluokan *hahmot* vielä omiin alaluokkiinsa, joita ovat *shippi*, *yleinen keskustelu*, *poiminnat videosta* ja *toiset mediatekstit*.

### 1) *Shippi*

Alaluokka *shippi* on yhteinen kaikkien aineistoni pohjana olevien mediatekstien shipperivideoiden keskusteluketjuissa. Tarkoitin sillä keskustelua shipperivideossa esiintyvää parista eli sen päähenkilöistä. Tämä on tutkimukseni kannalta merkittävin kaikista luokista, sillä siinä shipperiys erityisesti näkyy. Salaisten kansioden shipperivideoiden keskusteluketjuissa tähän liittyviä teemoja ovat muun muassa shipperivideossa esiintyvän parin ihannointi ja kehuminen (52). Mielenkiintoinen aihe on myös haave saada lapsi jommankumman videossa esiintyneen hahmon kanssa (53). Tällöin shipperi yhdistää tai ”shippaa” fiktiivisen hahmon itsensä kanssa. Koska keskustelijoilla on eriäviä mielipiteitä televisiosarjassa esiintyvien hahmojen parinmuodostuksesta, voisi tähän alaluokkaan kuuluvien viestien olettaa olevan tulenarkoja. Keskustelu kuitenkin säilytti kohteliaan sävynsä alusta loppuun.

- (52) SK2: 22/45  
They were the reason I discovered slash a couple of years ago and I still love this pairing! Glad you enjoyed it;)
- (53) SK3: 63/78  
One Mulder's baby for me please :) I can wait in the line :P

Alaluokka *shippi* näkyy Pokémonin shipperivideoiden keskusteluketjuissa voimakkaasti ja kussakin shipperivideossa esitetty pari herättää paljon keskustelua sekä puolesta että vastaan. Näissä viesteissä kohteliaisuus unohtuu täysin ja shipperit puolustavat omaa näkemystään parhaiten yhteensopivasta Pokémon-pariskunnasta kärkkäästi ja usein kirosanojen siivittämällä. Esimerkit 54, 55 ja 56 ovat tyypillisiä tähän alaluokkaan kuuluvia viestejä, joissa korostuu oman näkemyksen ehdottomuus. Toinen tähän alaluokkaan liittyvä teema on tietyn hahmon ”shippaaminen” keskustelijan itsensä kanssa (57). Sama näkyy edellä myös Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa.

- (54) P1: 7/77  
ASH AND DAWN FOREVER!!!
- (55) P1: 28/77  
So tired seeing Dawn and Ashe! Hes fucking 3 or 4 years older than her! Shes fucking 12. In the end it will be Misty and Ash.
- (56) P1: 9/77  
2 people should go fuck them selves!!! ash and dawn forever and if no one agrees than go to fuck yourselves!!
- (57) P1: 56/77  
hell no dawn is all mine if ash wants her he can kill me first.

Housen shipperivideoista käydyissä keskusteluissa näkyvät mielipiteet shipistä sekä puolesta että vastaan. Silti keskustelussa vältytään toisen shipin tyrmäämiseltä ja keskustelu on pääosin kohteliasta (58), lukuun ottamatta pientä piikittelyä parissa viestissä. Suurilta riidoilta kuitenkin vältytään, vaikka keskustelijoilla on eriäviä mielipiteitä televisiosarjassa esiintyvien henkilöiden parinmuodostuksesta (59).

- (58) H1: 174/293  
I love HOUSE – I love Cuddy  
I love their love... and this video is GREAT!!!! Good work...
- (59) H3: 10/20  
definitely not my ship, but you did a great job. :D

*Shippi* on alaluokka, jossa eri mediatekstien shipperivideoiden keskusteluissa näkyvät suurimmat erot. Salaiset kansiot -shipperit säilyttävät kohteliaan käytöksen, kun taas Pokémon-shipperit päätyvät riitelemään ja haukkumaan toistensa mielipiteitä. Tähän voi liittyä shippereiden ikä, Pokémonin tapauksessa he voivat olla aika nuoria ja eivät siksi ehkä osaa suhtautua asiallisesti eroaviin mielipiteisiin. Salaisten kansioden ja Housen shipperit taas voivat olla iäkkäämpiä, jolloin he osaavat mahdollisesti antaa tilaa eriäville mielipiteille. Kuten esimerkistä 59 on nähtävissä, eri shippien kannattajat voivat myös katsoa omia mielipiteitään vastustavia shipperivideoita, mutta haukkujen sijaan he voivat esittää videoista positiivisia kommentteja.

## 2) Yleinen keskustelu

Toinen muodostamani alaluokka on *yleinen keskustelu*, jossa kantavina teemoina ovat hahmojen ikääntymisen pohtiminen (60) sekä keskustelu hahmoista ilman parinmuodostusta (61). Tämä alaluokka näkyy kaikkien aineistona olevien shipperivideoiden keskusteluissa samalla tavalla, joten olen poiminut esimerkit ainoastaan Pokémonin shipperivideoiden keskusteluketjuista.

- (60) P1: 13/78  
Umm does anyone realise that if ash actually aged then he would be like 20 now :S
- (61) P2: 6/25  
Aww gary's so sweet :) He's hot!! LOL

Yleinen keskustelu hahmoista sijoittuu siis videossa esitetyn shipin ulkopuolelle. Se ei liity suoraan shippaukseen ja sitä voisi käydä myös ihan tavallisten fanivideoiden kes-

kusteluissa. Tämä ei siis liity suoraan shippaukseen, vaan se on syntynyt varsinaisen shipistä keskustelemisen oheistuotteena.

### 3) *Poiminnat videoista*

Alaluokka *poiminnat videoista* toteutuu ainoastaan Housen shipperivideoista käydyissä keskusteluketjuissa. Siinä keskustelijat nostavat videossa esiintyneistä kohtauksista esiin jotain hahmojen sanomaa tai tekemää. Tiettyyn kohtaukseen viitataan usein tuomalla esiin sen esitysaika ja kommentoimalla tätä lyhyesti (62). Toinen tapa poimia videosta esiin jotain hahmoihin liittyvää on kirjoittaa viestiin suoraan jokin kiinnostava repliikki tai tietyn kohtauksen kuvailu (63).

(62) H1: 4/293  
i love 2:53

(63) H1: 63/293  
LMAO i cant stop watchin it its so good i love right at the end the look on cuddys face wen he says its a massive turn on is priceless XD XD XD

Alaluokka *poiminnat videoista* antaa shippereiden nostaa videosta esiin mieleisiään kohtauksia yksityiskohtaisen tarkasti. YouTubessa viestiin kirjatusta ajasta tulee linkki, jolloin muiden keskustelijoiden on helppoa päästä suoraan kirjoittajan mainitsemaan mielenkiintoiseen kohtaan. Tämä alaluokka antaisi erinomaisen pohjan keskustelun synnylle, sillä suoraan kiiteltyyn videon kohtaukseen hyppääminen on vaivatonta ja auttaa muita pääsemään heti keskusteluun kiinni. Odotuksenani oli, että tätä mahdollisuutta olisi käytetty enemmänkin keskustelun sujuvoittamiseksi.

### 4) *Toiset mediatekstit*

Alaluokassa *toiset mediatekstit* hahmoja rinnastetaan toisten mediatekstien hahmoihin (64). Näissä kommentoissa ei muita mediatekstejä itsessään esitellä tai käydä niistä keskustelua muulla tasolla. Tämä alaluokka toteutuu vain Salaisten kansioden shipperivideoista käydyissä keskusteluissa ja luokittelen siihen ainoastaan kaksi viestiä.

- (64) SK1: 177/250  
 this was awesome, I love mulder and scully!! I made booth/brennan to this song, coz I just fits both these couples perfectly! great editing and i liked you effects!!! :D :D

Esimerkistä 64 käy ilmi, että fanius ja shipperiys eivät rajoitu ainoastaan yhteen mediatekstiin. Kommentin kirjoittaja tuntee niin hyvin kaksi mediatekstiä hahmoineen, että pystyy tekemään rinnastuksia ja pohtimaan saman musiikkikappaleen sovittamista kahden eri shipin tarinaan. Nikunen (2005: 14) kertoo, että ihmisten luullaan helposti voivan olla vain yhden asian tai ilmiön fani. Tämä luulo kumoutuu tässä viestissä, sillä shipperi osoittaa tuntemuksensa kahden eri mediatekstin hahmoista. Kiinnostusta voidaan siis jakaa usean mediatekstin välillä. Shipperi voi tarjota uusia näkökulmia sekä toisille shippereille että muille kiinnostuneille viemällä näitä kokemuksia ja havaintoja eteenpäin.

### 5.3.3 Pääluokka *jaksot/elokuvat*

Kolmas yhteinen muodostamani yhteinen pääluokka on *jaksot/elokuvat*. Housen shipperivideoiden kohdalla tämän nimi on pelkkä *jaksot*, sillä siitä ei ole tehty yhtään elokuvaa. Tässä pääluokassa shipperit keskustelevat sarjoista ja elokuvista yleisesti, varsinaisen shipin ulkopuolella. Aiheita ovat muun muassa videoissa esiintyneiden kohtausten sijoittuminen televisiosarjojen tuotantokausissa. Taulukkoon 8 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti. Siitä näkyvät myös muodostamani alaluokat.



**Taulukko 8.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *jaksot/elokuvat* televisiosarjakohtaisesti

	Salaiset kansiot (N=374)		Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
Kysymykset/vastaukset	53	14,2	22	16,9	42	11,4	117	13,4
Yleinen keskustelu	17	4,5	2	1,5	1	0,3	20	2,3
Hehkutus	18	4,8	0	0	0	0	18	2,0
<b>Yhteensä</b>	<b>88</b>	<b>23,5</b>	<b>24</b>	<b>18,5</b>	<b>43</b>	<b>11,7</b>	<b>155</b>	<b>17,8</b>

Kuten taulukosta 8 on nähtävissä, korostuu jaksoista tai elokuvista keskusteleminen Salaisten kansioiden pohjalta tehtyjen shipperivideoiden saamissa viesteissä. Tähän pääluokkaan kuuluu 23,5 prosenttia kaikkien viestien kokonaismäärästä. Prosenttimäärän suuruus voi johtua osittain siitä, että kyseinen televisiosarja on lopetettu jo vuosia sitten ja shipperit, kuten sarjan tavalliset fanitkin, näyttävät havaintojeni perusteella etsivän tilaisuuksia keskustella sarjasta yleisellä tasolla. Tämä näkyy alaluokassa *hehkutus*, jota esiintyy ainoastaan Salaisten kansioiden shipperivideoista käydyissä keskusteluissa. Siinä fanit ”hehkuttavat” sarjaa eli puhuvat siitä hyvin ylistävään ja nostalgisoi-vaan sävyyn.

Pokémonin ja Housen shipperivideoissa ei *jaksot/elokuvat* saa yhtä merkittävää roolia. Näistä ensimmäisen kohdalla tähän pääluokkaan kuuluu 18,4 prosenttia ja jälkimmäisen kohdalla ainoastaan 11,7 prosenttia. Molemmat televisiosarjat jatkuvat edelleen, joten niiden fanit eivät välttämättä eksy shipperivideoiden keskusteluketjuihin. Muodostin pääluokalle vielä omat alaluokkansa, joita ovat *kysymykset/vastaukset*, *yleinen keskustelu* ja *hehkutus*.

#### 1) *Kysymykset/vastaukset*

Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa alaluokka *kysymykset/vastaukset* näkyy muun muassa pohdintana siitä, mistä jaksosta jokin tietty videon kohta on, mis-

tä hahmot oikeasti keskustelevat tietyssä videossa esiintyneessä musiikin peittämässä kohtauksessa ja mikä on sarjassa oikeasti nähtyä ja mikä shipperivideon tekijän omaa editointia. Esimerkki 65 on tyypillinen tämän luokan viesti, jossa kysytään jotain tietystä videon kohtauksesta. Esimerkki 66 kertoo myös siitä, että ainakin osa kysyjistä tiedosti mahdollisesti ärsyttävänsä muita kyselyillään. Koska keskustelu on tässä tapauksessa kohteliaista, ei kyselijöitä missään vaiheessa tyrmätä tai jätetä huomiotta. Esitettyihin kysymyksiin pyritään siis vastaamaan.

- (65) SK1: 1/250  
which episode is 2:59-3:03 from?
- (66) SK1: 65/250  
I hate to ask but what episode is 2:14 and 3:31?

Pokémonin shipperivideoiden keskusteluketjuissa tämä alaluokka näkyy shipperivideon kohtausten sijoitteluna televisiosarjan jaksoihin ja pohdintana siitä, mikä on shipperivideon tekijän omaa editointia. Esimerkki 67 on tyypillinen tämän luokan viesti, joissa kysytään jotain tietystä videon kohtauksesta. Esimerkistä näkyy myös se, etteivät Pokémon-shipperit pahoittele kysymysten esittämistä, vaan suorastaan vaativat vastausta. Koska keskustelu ei yleensäkään noudata kohteliaisuussääntöjä, ei kaikkiin kysymyksiin edes vastata.

- (67) P3: 5/28  
is 0:10 part of an episode? if so TELL ME! lol

Housen shipperivideoiden keskusteluissa alaluokka *kysymykset/vastaukset* näkyy muun muassa tiedusteluina siitä, mistä jaksosta jokin tietty videon kohtaus tai siinä esiintyvä repliikki on. Keskustelijoiden tapa esittää kysymyksiä vaihtelee, jotkut ovat kohteliaita (68) ja jotkut suorastaan vaativat toisia vastaamaan (69). Kysymysten kohteliaisuusasteikolla liikutaan siis ääripäästä toiseen.

- (68) H1: 90/293  
Does anyone know what episode is the clip at 1:03 from? Thanks in advance.

- (69) H1: 202/293  
what ep. is at 00:32??

Keskustelun sävy vaihtelee eri mediatekstien shipperivideoiden välillä. Kaikkein kohteliainimpana keskustelu pysyy Salaisten kansioiden shippereillä, jotka esittävät kysymyksensä pahoitellen aiheuttamastaan vaivasta. He tiedostavat shipperiyhteisössä mahdollisesti olemassa olevat hierarkiat, joita Nikunen (2008b: 188) esittää yhteisöjen sisälle helpoisti syntyvän. Shipperdomissa tämä näkyy siten, että uudet shipperit, jotka eivät osaa vielä lähes ulkoa kaikkia televisiosarjan jaksoja, tietävät mahdollisesti ärsyttävänsä vanhempia shippereitä samoja asioita toistavilla kysymyksillään. Clerc (1996: 46) kertoo vanhojen fanien pitävän sujuvasta keskustelusta, joka katkeaa uusien ja innokkaiden tulokkaiden esittäessä toistuvasti samoja kysymyksiä. Salaisten kansioiden shipperivideoista keskustelevat shipperit tämän tietävät, samoin ainakin osittain myös House-shipperit. Pokémon-shipperit taas eivät näistä tiedoista välitä, vaan he esittävät kysymyksensä vaativasti ja jopa riidanhaluisesti.

## 2) Yleinen keskustelu

Alaluokassa *yleinen keskustelu* shipperit keskustelevat itse mediateksteistä jättäen shipperivideon sen ulkopuolelle. Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa tämä näkyy pohdintana televisiosarjasta ja siitä tehtyihin elokuvaan yleisesti liittyvistä teemoista. Keskustelua käydään esimerkiksi mahdollisesta kolmannesta elokuvasta (70), omista juonikehittelyistä (71) ja mielipiteistä (72).

- (70) SK3: 26/78  
i know in the tv show at the very end didnt they say that in 2012 one last battle or something was gonna happen so i think they should make a movie about that

- (71) SK3: 8/78  
The second movie should have had something to do with William. Of Course we wanted to know what happened to their child. Instead they made a mess. I believe it was too many cooks on the script. They wanted to satisfy an overall audience and they shouldn't have. There was enough of X-Files fans that wanted the original to continue. Instead it was some kind of horror film with a priest that was a child molester. Yuck. A dishonour to the original X-files stoy. There will be no third.
- (72) SK3: 9/78  
Even if you didn't like the second movie, wouldn't you like to see them recapture some of that old glory with a third?

Pokémonin shipperivideoiden keskusteluissa luokittelen alaluokkaan *yleinen keskustelu* ainoastaan kaksi viestiä, joissa pohditaan Pokémonin alkuperäistä kohdeyleisöä (73). Tässä pääluokassa itse televisiosarjan varsinainen ylistäminen jää puuttumaan. Housen shipperivideoiden keskusteluissa tämä jää myös erittäin pieneksi alaluokaksi ja luokittelen siihen ainoastaan yhden viestin. Siinä pohditaan tulevan kauden tapahtumia (74).

- (73) P1: 30/77  
One thing though it's a show that little kids watch lol
- (74) H1: 143/293  
i hope season 5 will be dirty

Eri mediatekstit shipperivideoiden pohjalla näkyvät tässä alaluokassa. Pokémonin ja Housen shipperivideoiden keskusteluissa aiheeseen ei mennä yhtään syvemmälle vaan keskustelu on nimenomaan yleistä. Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa pohditaan syvällisemmin myös televisiosarjan pohjalta tehtyjä elokuvia. Tämä näkyy esimerkiksi viestissä 71, jossa shipperi tekee omia juonikehittelyitä uutta elokuvaa ajatellen.

### 3) *Hehkutus*

Tämä alaluokka toteutuu ainoastaan Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa. *Hehkutus* koostuu yksinkertaisesta Salaisten kansioiden ihannoinnista (75 ja 76), jossa ei ole mukana yhtään kriittisyyttä. On mahdollista, että koska tämä televisiosarja

on lopetettu jo vuosia sitten, voivat fanit hakeutua shipperivideoiden keskusteluihin vain ”fanittamisen” vuoksi. Tällöin itse shipperivideo voi jäädä keskustelun ulkopuolelle ja televisiosarjan rooli painottuu.

(75) SK1: 120/250  
I LOVE this show!

(76) SK1: 102/250  
best. show. ever. best character relationship. ever.

Esimerkeistä on nähtävissä, että keskustelijat vaikuttavat hyväksyvän televisiosarjan kaikkine epäkohtineen. Jenkins (1992: 86) taas puhuu fanien kriittisestä luentatavasta, jossa mediatekstiä tarkastellaan yksityiskohtaisesti. Baymin (2000: 16) mukaan tämän tarkoituksena ei ole löytää virheitä ja epäkohtia moittimismielessä, vaan sen avulla työtetään nähtyä ja ideoidaan esimerkiksi vaihtoehtoisia tapahtumia. Alaluokka *hehkutus* kuitenkin näyttää kertovan, että fanit haluavat tämän lisäksi yksinkertaisesti ylistää ihailemaansa mediatekstiä. Tämä löytyy kuitenkin myös kriittisen luentatavan takaa, eli kiinnostuksen aiheeseen täytyy olla syvä. En siis näe hehkutuksen olemassaoloa merkkinä siitä, että yleisöt todella olisivat passiivisia ja kontrolloituja vastaanottajia.

#### 5.3.4 Pääluokka *musiikki*

Neljäs kaikille yhteinen pääluokka on *musiikki*. Tässä pääluokassa shipperit keskustelevat shipperivideoissa esitetyistä musiikkikappaleista. He muun muassa tiedustelevat musiikin esittäjää, tekevät ehdotuksia muista videoon sopivista kappaleista ja esittävät kritiikkiä valittua musiikkia kohtaan. Taulukkoon 9 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti. Taulukosta näkyvät myös muodostamani alaluokat.

**Taulukko 9.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *musiikki* televisiosarjakohtaisesti

	Salaiset kansiot (N=374)		Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
<b>Alaluokat:</b>								
Kysymykset/vastaukset	15	4,0	4	3,1	1	0,3	20	2,3
Kehut	3	0,8	1	0,7	22	6,0	26	3,0
Ehdotukset	2	0,5	0	0	1	0,3	3	0,3
Poiminnat musiikista	0	0	0	0	2	0,5	2	0,2
Moitteet	1	0,3	0	0	0	0	1	0,1
<b>Yhteensä</b>	<b>21</b>	<b>5,6</b>	<b>5</b>	<b>3,8</b>	<b>26</b>	<b>7,1</b>	<b>52</b>	<b>6,0</b>

Kuten taulukosta 9 on nähtävissä, ei pääluokka *musiikki* korostu yhdenkään televisiosarjan shipperivideoiden keskusteluissa. Sekä Salaisten kansioiden, Pokémonin että Housen shipperivideoista käydyissä keskusteluissa tämä pääluokka jää reilusti alle kymmenen prosentin kaikkien kommenttien kokonaismäärästä. Keskustelu on suureksi osaksi kohteliasta, ainoastaan Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa esiintyy yksi moite. Samassa viestissä korostetaan kuitenkin kritiikin kohdistuvan musiikkiin, ei itse shipperivideon sisältöön. Vaikka *musiikki* jää pieneksi pääluokaksi, muodostin sille kuitenkin useita alaluokkia. Näitä ovat *kysymykset/vastaukset*, *kehut*, *ehdotukset*, *poiminnat musiikista* ja *moitteet*.

#### 1) *Kysymykset/vastaukset*

*Kysymykset/vastaukset* on sekä Salaisten kansioiden, Pokémonin että Housen shipperivideoiden keskusteluketjuille yhteinen alaluokka. Tässä alaluokassa ei näy eroja televisiosarjojen välillä, vaan siihen luokittelmani viestit ovat hyvin samankaltaisia. Niissä käsitellään kysymyksiä pääosin shipperivideossa käytetyn musiikkikappaleen esittäjästä ja nimestä (77 ja 78) sekä paikoista, joista sitä voi ladata (79). Niissä tiedustellaan myös musiikkikappaleen shipperivideossa käytettyä versiota (80).

- (77) SK3: 62/78  
who is this song by? is it amy winehouse?
- (78) P3: 21/28  
whats the title of this song
- (79) SK1: 10/250  
Anyone know where I can get the song? Unbelievably iTunes dont have it!
- (80) H1: 17/293  
I love your video!!! Great job! Would you sen me this version of the song please? I can't find it anywhere! Please?

Shipperivideoiden musiikkivalintoihin kiinnitetään paljon huomiota ja niistä ollaan kiinnostuneita. Alaluokka *kysymykset/vastaukset* osoittaa, että liikkuvan kuvan lisäksi musiikilla on tärkeä rooli videoissa. Shipperivideoiden tekijät ovat käyttäneet monen tyylistä musiikkia videoissaan esittelemiensä shippien ja tarinoiden tukena, joten videoiden katsojat saavat niistä myös uudenlaisia musiikkikokemuksia. Luonnollisesti niistä herää myös kysymyksiä.

## 2) *Kehut*

Myös alaluokka *kehut* on yhteinen sekä Salaisten kansioiden, Pokémonin että Housen shipperivideoiden keskusteluketjuille. Siinä korostetaan musiikin sopivuutta shipperivideoissa esiintyneiden hahmojen tarinan kerronnan välineeksi (81 ja 82) ja musiikkikapaleen ja sen esittäjän hyvyttä ylipäätään (83 ja 84). Tähän alaluokkaan luokittelemani viestit muistuttavat toisiaan jokaisen televisiosarjan shipperivideoiden keskusteluissa eikä viestien esitystavoissa ole eroja.

- (81) SK2: 24/45  
Perfect song to describe Kryceck's guilt. Beautiful. I love this ship. :D
- (82) H2: 22/54  
Awesome video! The song fit them very well!!! Great job! Loved it! =D

- (83) H3: 11/20  
Great song from Michael Jackson of 70's
- (84) P3: 16/28  
Great Song

Sekä Salaisten kansioiden että Housen shipperivideoista käydyissä keskusteluissa kehuissa näkyy syvällistä pohdintaa. Molemmissa (81 ja 82) huomioidaan musiikkivalinnan sopivuus nimenomaan videossa nähtyyn shippiin. Pokémonin tapauksessa taas luokittelun kehuihin ainoastaan yhden viestin (84), jossa annetaan hyvin pelkistetty kehu itse musiikkikappaleelle, ei niinkään sen sopivuudelle videossa esiintyneeseen shippiin. Tähän voi myös löytyä selitys shippereiden iästä, sillä Pokémon-shipperit ovat ehkä nuorempia verrattuna Salaiset kansiot - ja House shippereihin. Kuten taulukosta 9 on nähtävissä, korostuu Pokémonin shipperivideoiden keskusteluissa pääluokan *musiikki* kohdalla alaluokka *kysymykset/vastaukset*. Ehkeivät nuoret shipperit osaa vielä ajatella musiikin sopivuutta, sopi se sitten kuulijan henkilökohtaisiin mieltymyksiin tai ei, tiettyyn shippiin tyyliltään ja sanoituksiltaan.

### 3) Ehdotukset

Alaluokassa *ehdotukset* ehdotetaan videontekijälle tiettyä musiikkikappaletta yhdistettäväksi joko hänen jo tekemäänsä videoon tai johonkin tulevaisuuden projektiin (85). Siinä myös toivotaan shipperivideon tekijän valmistavan videon samasta shipistä käyttäen kommentin kirjoittajan ehdottamaa musiikkikappaletta. Tämä alaluokka näkyy vain Salaisten kansioiden ja Housen shipperivideoiden keskusteluketjuissa ja siihen luokittelemanni viestit ovat hyvin samanlaisia myös tyyliltään (85 ja 86).

- (85) SK1: 2/250  
just an amazing video :)) would you be able to do a video with the song "when we collide"? i think it really fits. ;)
- (86) H1: 133/293  
make Barry Manilow - Can't Smile Without You – HUDDY VID, pls anyone



*Ehdotuksissa* shipperit ovat työstäneet näkemäänsä ja kuulemaansa jo hieman pidemmälle *kehuista*. Ne myös osoittavat shippereiden asiantuntemusta eli he tuntevat shipin tarpeeksi hyvin pystyäkseen ehdottamaan sille sopivia kappaleita. Esimerkeissä shipperit pyytävät kuitenkin muita tekemään videot pohjautuen heidän ehdottamiinsa musiikkikappaleisiin, joten moni jää todennäköisesti tekemättä. Näitä eri shipperivideoiden saamia ehdotuksia seuraamalla voisi moni shipperi tehdä videoita ”tilausten” pohjalta eli niille olisi heti mahdollisesti olemassa katsojakunta.

#### 4) *Poiminnat musiikista*

Alaluokka *poiminnat musiikista* toteutuu ainoastaan Housen yhden shipperivideon keskusteluketjussa (H1). Luokittelen siihen viestejä, joissa nostetaan esille shipperivideossa käytetyn musiikkikappaleen sanoituksia (87 ja 88). Se vastaa pääluokalle *hahmot* muodostamaani alaluokkaa *poiminnat videosta*, jossa keskustelijat nostavat videossa esiintyneistä kohtauksista esiin jotain hahmojen sanomaa tai tekemää.

(87) H1: 87/293  
Show me yours, I'll show you mine!  
Imao

(88) H1: 3/293  
let's do it like they do on the discovery channel!! ~funny~ <3

Poiminnat musiikista ovat joitain shippereitä huvittaneita otteita. Shipperivideossa H1 esitetty sanoituksiltaan rivo musiikkikappale tuo esille RST-shippereiden perimmäiset toiveet eli videossa esiintyvien Housen ja Cuddyn tulisi tehdä tuttavuutta myös makuuhuoneen puolella. Musiikki on kuitenkin niin suorasukainen tähän viittaavissa sanois-  
saan, että se kääntyy jo humoristiseksi. Alaluokka *poiminnat musiikista* on osoitus siitä, että shipperit antavat arvoa myös huumoripitoiselle fanitaiteelle, jonka avulla shipillä voidaan leikitellä. Kukaan tuskin ottaisi kyseistä shipperivideota tosissaan, vaan he osasivat arvostaa sen ronskia huumoria.

### 5) *Moitteet*

Alaluokka *moitteet* toteutuu ainoastaan Salaisten kansioiden yhden shipperivideon (SK3) keskusteluketjussa. Luokittelen siihen ainoastaan yhden viestin (89), jossa kerrotaan musiikkikappaleen olevan typerä. Kuitenkin itse video saa keskustelijalta hyvät arviot, joten täysin ”lyttävä” ei moite ole.

- (89) SK3: 69/78  
really dumb song, especially at he end... but awesome video, sooo cute.  
haha

Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluille tyypilliseen tapaan myös *moitteet* esitetään kunnioittaen shipperivideon tekijää. Kritiikin jälkeen shipperi antaa positiivista palautetta, joten asiallinen linja säilyy. Koska videon SK3 laji on *songfic*, olisin odottanut musiikista syntyvän enemmänkin keskustelua sekä puolesta että vastaan. Videossa nähty materiaali pyrkii noudattamaan musiikkikappaleen sanoituksia tai ainakin pysymään sen teemassa, joten palautetta tässä onnistumisesta olisi voinut tulla enemmänkin.

#### 5.3.5 Pääluokka *lisätty sisältö*

Lisätty sisältö on pääluokka, joka toteutuu ainoastaan Housen ja Pokémonin shipperivideoiden keskusteluissa. Tähän pääluokkaan luokittelimissani viesteissä shipperit kiinnittävät huomionsa televisiosarjojen ulkopuolelta tehtyihin lisäyksiin, jotka voivat olla valmiita, olemassa olevia elementtejä tai tekijän itse tekemiä lisäyksiä. Taulukkoon 10 olen kerännyt sekä Housen että Pokémonin shipperivideoiden tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti. Siinä näkyvät myös muodostamani alaluokat.

**Taulukko 10.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *lisätty sisältö* televisiosarjakohtaisesti

	Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
Omatekoiset elementit	0	0	22	6,0	22	2,5
Fanitaide	18	13,9	0	0	18	2,1
Luokittelemattomat lisäykset	2	1,5	0	0	2	0,2
Lainatut elementit	0	0	1	0,3	1	0,1
<b>Yhteensä</b>	20	15,4	23	6,3	43	4,9

Tähän pääluokkaan luokittelemissani viesteissä korostuu kaksi alaluokkaa eli *fanitaide* ja *omatekoiset elementit*. Molemmat ovat videon tekijän itsensä alusta loppuun tekemiä lisäyksiä, joita hän ei ottanut mistään valmiina. Itse tehdyille lisäyksille annetaan siis arvoa ja niille annetaan hyvää ja kannustavaa palautetta. Muita muodostamiani, huomattavasti pienempiä alaluokkia olivat *luokittelemattomat lisäykset* ja *lainatut elementit*.

#### 1) *Omatekoiset elementit*

Alaluokka *Omatekoiset elementit* toteutuu ainoastaan Housen shipperivideoiden keskusteluissa. Siihen luokittelen sellaiset viestit, jotka käsittelevät tekijän itse tekemiä lisäyksiä (90). Tämä shipperin kommentoima lisäys on nähtävissä kuvassa 7 (s. 66) jossa liikkuvaan kuvaan on yhdistetty tekstiä. Kyseessä ei siis ole mikään valmis efekti, vaan tekijä on liittänyt videossa nähtävään kirjoitustauluun itse keksimänsä tekstin.

(90) H1: 263/293

LOL!! Awesome vid! loved the whiteboard scene, the one where House has that list of reasons why he should do Cuddy... GENIOUS!!!

Tekijä saa esimerkissä 90 palautetta kekseliäisyydestään ja huumorintajustaan. Samaa lisäystä kommentoidaan useissa viesteissä ja aina positiivisesti, joten huumoria arvostetaan myös tässä alaluokassa. Ero fanitaiteeseen on hiuksen hieno, mutta koska kyseessä

on ainoastaan tekstilisäys, en luokittele sitä kuitenkaan fanitaiteeksi. Teksti toimii osana jo olemassa ollutta shippervideon kohtausta ja sen esittäminen yksistään tuskin olisi saanut yhtä paljon huomiota shippereiltä.

## 2) *Fanitaide*

Alaluokka *fanitaide* toteutuu ainoastaan Pokémonin shippervideoiden keskusteluissa. Luokittelin siihen viestejä, joissa pohditaan shippervideon tekijän videoon lisäämiä kuvia (91), jotka esittävät suurimmaksi osaksi hahmojen tulevaisuuteen liittyviä tapah- tumia. Esimerkiksi hahmojen selkeä ikääntyminen, naimisiinmeno ja perheen perusta- minen ovat suosittuja videoissa esiintyneitä fanitaiteen aiheita. Samassa alaluokassa puhuttaa myös se, mikä shippervideossa todella oli fanitaidetta ja mikä suoraan televi- siosarjasta tai elokuvista poimittua (92).

(91) P1: 6/77  
awww i wonder what their kids will look like

(92) P3: 19/28  
looks a good one right?

I think its just a fan drawing though...

Fanitaiteesta odotin enemmän keskustelua, sillä sen avulla on etenkin Pokémonin tapa- uksessa mahdollista viedä shippiä huimasti eteenpäin. Tämä näkyy tekijöiden shipperi- videoihinsa lisäämässä fanitaiteessa, mutta keskustelussa olisi aihetta voitu pohtia sy- vällisemminkin. Lähes kaikki viestit ovat esimerkin 91 kaltaisia, joissa fanitaide huomi- oitiin mutta siitä keskustelu ei saavuttanut syvyyttä. Fanitaiteessa videossa esiintyneen shipin tarinaa on viety todella pitkälle, hahmot ovat siinä esimerkiksi menossa naimisiin tai heillä oli lapsia. Tähän tilanteeseen päätyminen ja hahmojen elämä sen jälkeen olisi- vat voineet olla hedelmällisiä keskustelun aiheita, joissa shippereiden harrastamaa me- diatekstien uudelleenlukua olisi viety vielä pidemmälle.

### 3) *Luokittelemattomat lisäykset*

Alaluokka *luokittelemattomat lisäykset* toteutuu ainoastaan Pokémonin yhden shipperivideon keskustelussa. Luokittelin siihen kaksi viestiä, joissa käydään lyhyt ajatuksenvaihto videossa esiintyvistä tekstilaatikosta, joka on shipperivideon tekijän oma lisäys (93). Tällä lisäyksellä ei ole mitään tarkoitusta, todennäköisesti se on tekijältä shipperivideon vahingossa jäänyt elementti.

(93) P2: 19/25

Awesome vid! I do have one question though...there's a random text box that appears at 1:49. Did you mean to put something in there?

Vaikkei esimerkissä 93 kommentoidulla tekstilaatikolla olekaan mitään tarkoitusta, se kuitenkin todistaa sen, miten tarkasti shipperit shipperivideoita katsovat. Tällaiset seikat voisivat jäädä tavalliselta katsojalta ja jopa fanilta huomaamatta. Shipperi on kuitenkin kiinnostunut tietämään, onko sillä sittenkin jokin merkitys ja mitä tekijä on siihen suunnitellut laittaa.

### 4) *Lainatut elementit*

Alaluokka *lainatut elementit* toteutuu yhden Housen shipperivideon keskustelussa (H1). Se jää todella pieneksi, sillä luokittelen siihen ainoastaan yhden kommentin. Siinä shipperi nostaa esiin yhden tekijän shipperivideon tuoman lisäyksen, joka on videon pohjana olevan mediatekstin ulkopuolelta (94).

(94) H1: 30/293

Fedex?

Esimerkissä 94 kommentoidaan shipperivideossa H1 nähtävää kuvaa lentokoneesta, jonka kyljessä on Fedex-kuljetusyhtiön logo. H1 on lajiltaan *songfic* ja koska Fedex mainittiin siinä käytetyn musiikkikappaleen sanoituksissa, on tekijä liittänyt shipperivideon lentokoneen kuvan. Lentokone näkyy videossa noin yhden sekunnin verran, joten vaatii tarkkaavaisuutta edes nähdä se saati sitten kiinnittää siihen suurempaa huomiota.

Shipperi kuitenkin jää pohtimaan sen merkitystä videon ja siinä esitetyin shipin kannalta.

### 5.3.6 Pääluokka *tunneikonit/kirjainlyhenteet*

Pääluokka *tunneikonit/kirjainlyhenteet* toteutui Pokémonin ja Housen shipperivideoiden keskusteluissa. Tähän pääluokkaan luokittelen sellaiset tapaukset, joita en voinut luokitella suoraan positiiviseksi tai negatiiviseksi. Esimerkiksi usein verkkokeskusteluissa käytetyt erilaiset hymiöt ja kirjainlyhenteet kuuluvat tähän alaluokkaan. Taulukkoon 11 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät televisiosarjakohtaisesti. En muodostanut sille alaluokkia.

**Taulukko 11.** Shipperivideoiden saamien viestien jakautuminen pääluokassa *tunneikonit/kirjainlyhenteet* televisiosarjakohtaisesti

	Pokémon (N=130)		House (N=367)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%	Määrä	%
	5	3,8	4	1,1	9	1,0
<b>Yhteensä</b>	5	3,8	4	1,1	9	1,0

Sekä Pokémonin että Housen shipperivideoiden keskusteluissa näkyy samantyyllisiä, ainoastaan hymiöitä (95) ja kirjainlyhenteitä sisältäviä viestejä. Esimerkissä 96 on lyhenne *rofl*, joka tarkoittaa *rolling on the floor laughing* (Urban Dictionary 2011). Tästä ei voi sanoa, onko sen välittämä viesti positiivinen vai negatiivinen. Sama pätee esimerkiksi 97, jossa käytetty *LOL* tarkoittaa *Laughing out loud* tai *Lots of Laughs* (Urban Dictionary 2011). Myös esimerkki 98 ei kerro tarpeeksi tullakseen luokitelluksi joko positiiviseksi tai negatiiviseksi viestiksi.

(95) P2: 12/25  
^^;

- (96) P2: 4/25  
2:16 rofl.
- (97) H1: 209/293  
LOL!!!!
- (98) H1: 93/293  
haha

Vauras (2008: 215) puhuu tunneikoneista, joita on kehitetty osittain korvaamaan kasvokkaisen viestinnän kehonkieltä ja äänensävyjä. Esimerkissä 95 on käytössä Pokémonin aasialaiseen alkuperään sopiva tunneikoni, sillä se luetaan horisontaalisesti. Nämä aasialaishymiöt ovat popularisoituneet 2000-luvun japanibuumin myötä (ks. Vauras 2008: 215). Samainen esimerkki 95 kuitenkin osoittaa, etteivät tunneikoneiden merkitykset ole täysin aukottomia. Hymiöön voi kätkeytyä myös ironiaa, jolloin sen merkitys muuttuu. Kirjoitukseen kytkettynä sen merkitys voisi olla selkeämpi, mutta nyt sen esiintyessä yksinään sitä on vaikea luokitella.

### 5.3.7 Pääluokka *fiktiiviset kirjoitukset*

Pääluokka *fiktiiviset kirjoitukset* toteutuu Pokémonin shipperivideoiden keskusteluissa ja luokittelun siihen ainoastaan kaksi viestiä. Tässä pääluokassa shipperivideoiden saamiin viesteihin on kirjoitettu lyhyt pätkä fanifiktiota. Taulukkoon 12 olen kerännyt jokaisen aineistonani olevan shipperivideon tähän pääluokkaan kuuluvien viestien lukumäärät. Tälle pienelle pääluokalle en muodostanut alaluokkia.

**Taulukko 12.** Shipperivideoiden saamien kommenttien jakautuminen pääluokassa *fiktiiviset kirjoitukset* televisiosarjakohtaisesti

	Pokémon (N=130)		Yhteensä (N=871)	
	Määrä	%	Määrä	%
	2	1,5	2	0,2
<b>Yhteensä</b>	2	1,5	2	0,2

Ensimmäisessä viestissä keskustelija on kirjoittanut pienen pätkän fanifiktiota (s. 32: *vignette*, lyhyt kertomus) ja lisännyt sen ilman selittelyä muiden kommenttien jatkoksi (99). Toinen tähän luokkaan luokittelemani viesti on muunnelma vanhasta lorusta, jossa alkuperäisten nimien tilalle on vaihdettu kyseisessä shipperivideossa esiintyneiden hahmojen nimet (100). Tämän viestin kirjoittaja on toivonut vielä palautetta kirjoitukseltaan.

(99) P1: 45/77

First kiss

Ash: "hi dawn" nervously says

Dawn: "hey" blushing a bit

all sudden dawn kisses ash on the lips

and then after they both pull away both blushing heavily

Ash: "uhhh...what was that for" blushes

Dawn:"I like u ash" blushes heavily

after the two embrace in another kiss as the sun sets before them.

The end.

(100) P1: 18/77

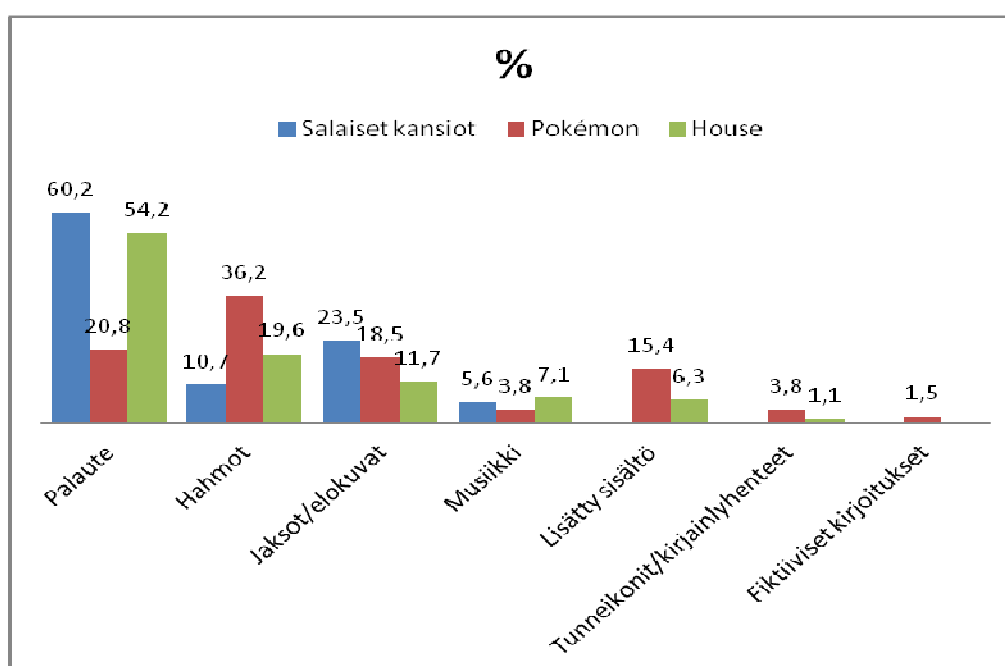
ash and dawn sitting in a tree k-i-s-s-i-n-g first comes love then marriage than babies. vote up if like thx :Q

Myös shipperivideossa P2 esiintyy lyhyt fanifiktiokirjoitus, joka on kyseisen videon tekijän kirjoittama (s. 64). Se ei ole mukana keskusteluketjussa, vaan tekijä on lisännyt sen videon esittelyteksteihin tukemaan sen välittämää tarinaa. Nämä kolme esimerkkiä 1, 99 ja 100 kertovat siitä, että shipperivideoita ei ainakaan vielä nähdä täysin fanifiktios- ta erillisenä fanitaitteen muotona. Esimerkki 1, joka on shipperivideon tekijän esittely- tekstiin liittämä tarina, kertoo tekijän epävarmuudesta omaa työtään kohtaan. Siinä kir- joitettu tarina ja video eivät täysin vastaa toisiaan, joten tekijän kyvyt eivät vielä ehkä riittäneet tuottamaan videota, jossa olisi hänen kehittämänsä tarina. Hän ei myöskään käyttänyt videossa piirrettyä fanitaidetta, joka olisi avannut uusia mahdollisuuksia tari- nan esilletuomiseksi. Alkuperäinen mediateksti eli Pokémon ei itse tarjoa materiaalia *slash*-videon tekemiseen, joten videon sisältö on sen tekijän mielikuvituksen varassa. Toinen mahdollisuus on, että tarina oli olemassa tekijän mielessä niin yksityiskohtaise- na, ettei hän ottanut sitä riskiä, että video voisi katsojastaan riippuen herättää erilaisia mielleyhtymiä.



### 5.3.8 Yhteenveto shipperivideoiden keskusteluketjuista

Analyysini toisessa osassa tarkastelin kolmen televisiosarjan (Salaiset kansiot, Pokémon ja House) pohjalta tehtyjen shipperivideoiden yhteyteen syntyneitä keskusteluketjuja. Niitä oli yhteensä yhdeksän kappaletta. Kuvioon 9 olen koonnut kaikista keskusteluketjuista muodostamani pääluokat ja niiden määrällisen esiintymisen televisiosarjakohtaisesti.



**Kuvio 9.** Viestien jakautuminen pääluokkiin televisiosarjakohtaisesti

Kaikille kolmen televisiosarjan pohjalta tehdyille shipperivideoille yhteisiä pääluokkia ovat *palaute*, *hahmot*, *jaksot/elokuvat* (Housen kohdalla tämä on ainoastaan *jaksot*, sillä siitä ei ole tehty elokuvia) ja *musiikki*. Näille yhteisillä pääluokilla muodostin erilaisia alaluokkia, jotka vaihtelevat kunkin televisiosarjan kohdalla. Suurin pääluokka on *palaute*, jolle yhteinen alaluokka kaikkien televisiosarjojen shipperivideoiden keskusteluissa on *kehut*. Kannustaminen ja tukeminen ovat siis tärkeällä sijalla shipperiyhteisöissä.

Pääluokalle *palaute* muodostin Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa muitakin alaluokkia, joita ovat *huomiot/ehdotukset* ja *yleinen keskustelu*. Pokémonin kohdalla toinen alaluokka on *moitteet* ja Housen kohdalla *kysymykset/vastaukset*, *moitteet*, *huomiot/ehdotukset*. Kuviosta 9 näkee palautteen antamisen korostuneen erityisesti Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa ja Housenkin shipperivideoiden viesteistä tämä pääluokka käsitti yli puolet. Pokémonin kohdalla tämä luku jäi kahta muuta huomattavasti pienemmäksi, joten palautteen antaminen videon tekijälle ei ollut Pokémon-shippereiden mielestä kommentoinnin tärkein tehtävä.

Kolmanneksi suurin yhteinen pääluokka on *jaksot/elokuvat*, jolle yhteisiä muodostamiani alaluokkia kunkin televisiosarjan shipperivideoiden keskusteluissa ovat *kysymykset/vastaukset* ja *yleinen keskustelu*. Näistä ensimmäinen on jokaisen televisiosarjan shipperivideoiden keskustelujen kohdalla suurin alaluokka, mikä kertoo myös jonkinlaisten hierarkioiden olemassaolosta. Kysymyksiä esimerkiksi tietyistä shipperivideoiden kohtausten esiintymisestä itse televisiosarjassa esitettiin usein suoraan videon tekijälle, joten häntä pidettiin suuren tietopohjan omaavana ”tietäjänä”. Etenkin Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa kyselijät pahoittelivat kysymyksiään, joten he tiesivät mahdollisesti ärsyttävänsä pitkäaikaisia, paljon tietoa omaavia faneja. Pokémonin tapauksessa kyselijät eivät olleet mitenkään häveliäitä esittäessään kysymyksiään, vaan he korostivat kysymystensä tärkeyttä monin huuto- ja kysymysmerkein. Housen kohdalla taas kysymysten esittäjien tyyli oli jotain kahden edellisen väliltä. Ainoastaan Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluista nostin esiin vielä kolmannen pääluokkaan *jaksot/elokuvat* liittyvän alaluokan, joka on *hehkutus*. Tässä voi näkyä kyseisen televisiosarjan ikä verrattuna Pokémoniin ja Houseen, joista esitetään edelleen uusia jaksoja. Tämän alaluokan viesteissä jo loppunutta Salaiset kansiot -televisiosarjaa ikävöitiin ja ylistettiin, joten uusia tuotantokausia saavat Pokémon ja House eivät vielä ole saaneet tällaista roolia shippereiden keskusteluissa.

Pienin yhteinen pääluokka on *musiikki*, jolle yhteinen alaluokka kunkin televisiosarjan shipperivideoiden keskusteluissa on *kysymykset/vastaukset*. Kaikissa keskusteluissa esitettiin kysymyksiä shipperivideossa käytetyn musiikkikappaleen nimestä tai

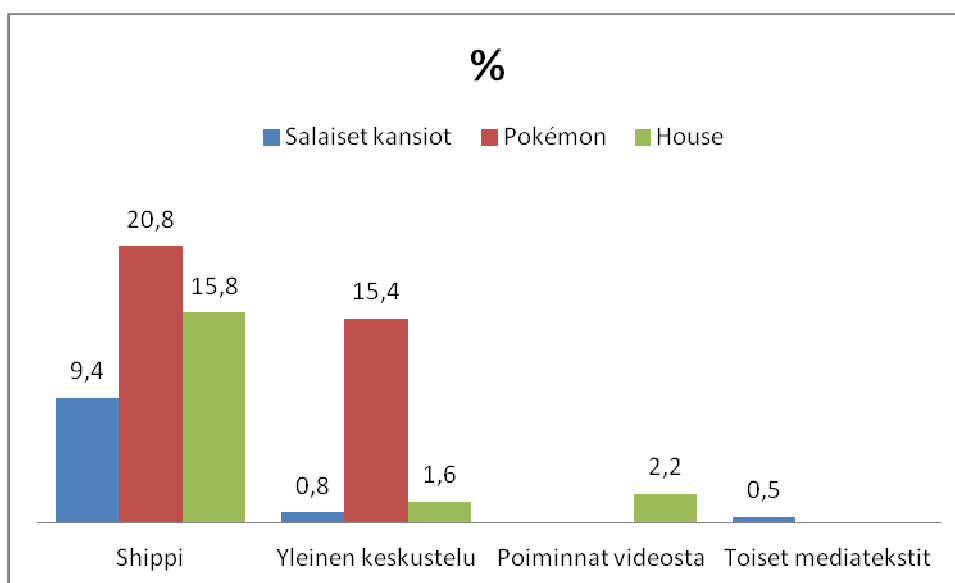
esittäjästä. Toinen yhteinen alaluokka on *kehut*. Muita muodostamiani alaluokkia tässä pääluokassa olivat Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa *ehdotukset* ja *moitteet* ja Housen shipperivideoiden keskusteluissa *poiminnat musiikista* ja *ehdotukset*. *Ehdotukset* on alaluokista mielenkiintoisin, sillä siinä shipperit lähtivät kehittämään ideointia eteenpäin ehdottamalla esimerkiksi jotain musiikkikappaletta sopivaksi videossa esiintyneiden hahmojen tarinaan. Näissä viesteissä ajatusta musiikin roolista videossa kehiteltiin eteenpäin ja videolle tai shipille suunniteltiin jatkoa.

Pääluokka *lisätty sisältö* on yhteinen sekä Pokémonille että Houselle. Molemmille muodostin kuitenkin tässä pääluokassa erilaiset alaluokat, joita Pokémonilla ovat *fanitaide* ja *luokittelemattomat lisäykset*. Itse tehty fanitaide piirustusten muodossa oli tärkeässä osassa tämän televisiosarjan shipperivideoissa, sillä niiden avulla shippereillä oli mahdollisuus nähdä tulevaisuuteen: koska shipattavat hahmot olivat lapsia tai varhaisteini-ikäisiä, ei mediateksti itsessään tarjonnut shippereille juurikaan materiaalia shipperivideon tekemiseen. Fanitadetta käytettiin kahdessa kolmesta Pokémonin shipperivideosta ja ne huomioitiin myös keskusteluissa. Housen tapauksessa taas jaoin pääluokan *lisätty sisältö* kahteen alaluokkaan eli *omatekoiset elementit* ja *lainatut elementit*. Housen shipperivideoissa käytetyt *omatekoiset elementit* erosivat Pokémonin shipperivideoiden *fanitaiteesta* siinä, etteivät ne olleet piirrettyjä kuvia vaan tekstiä. *Lainatut elementit* taas olivat jostain toisista mediateksteistä otettuja kuvia. Kuitenkin kävi selväksi, että kaikki tekijän itse tekemä tai lisäämä kiinnosti keskustelijoita ja ne saivat huomiota.

Toinen vain Pokémonin ja Housen shipperivideoiden kommenteille yhteinen pääluokka on *tunneikonit/kirjainlyhenteet*. Viimeinen ja ainoastaan Pokémonin shipperivideoiden keskusteluista esiin nostamani pääluokka on *fiktiiviset kirjoitukset*, joihin kuuluvissa viesteissä esitettiin jokin lyhyt fiktiivinen tarina tai runo. Ne käsittelivät kyseisen shipperivideon shippiä eli siinä esiintyviä, parinmuodostuksen kohteena olevia hahmoja. Näistä kirjoituksista käytetään fanifiktiossa nimitystä *vignette* eli lyhyt tarina, joka voi olla ainoastaan yhden kappaleen mittainen. Nämä kommentteihin lisätyt tarinat käsittelivät ensisuurdelmaa tai olivat muuten luonteeltaan hyvin romanttisia ja ”suloisia”.

Ne sopivatkin parhaiten juuri Pokémonin shipperivideoiden ja niissä esiintyvien nuorten hahmojen yhteyteen.

Toiseksi suurin yhteinen pääluokka on *hahmot*. Sen alaluokista kaikille tarkastelemieni shipperivideoiden keskusteluille yhteisiä ovat *shippi* ja *yleinen keskustelu*. Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa esiintyi lisäksi alaluokka *toiset mediatekstit*, jossa hahmoja rinnastettiin toisten televisiosarjojen hahmoihin. Ainoastaan Housen shipperivideoiden keskusteluissa esiintyi alaluokka *poiminnat videosta*, johon lukeutuviissa viesteissä keskustelijat nostivat videossa esiintyneistä kohtauksista esiin jotain hahmojen sanomaa tai tekemää. Kuviossa 10 esittelen kaikki tässä pääluokassa muodostamani alaluokat sekä niiden määrällisen ilmenemisen televisiosarjakohtaisesti.



**Kuvio 10.** Pääluokan *hahmot* saamat alaluokat televisiosarjakohtaisesti

Pääluokka *hahmot* on oleellisin osa toisen aineistoni analyysin antia. Siihen kuuluva alaluokka *shippi* kertoo erityisesti shipperiyden ilmenemisestä videoihin liittyvissä keskusteluissa. Shipperiys siis näkyi keskusteluissa siten, että hahmoista puhuttiin ja videossa esiintyvistä shipistä esitettiin näkemyksiä sekä puolesta että vastaan. Myös shipperiyteen liittyvää erikoissanastoa esiintyi näissä viesteissä.

Tässäkin tapauksessa eri televisiosarjojen välillä näkyi eroja, sillä Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa shipperit olivat hyvin asiallisia eivätkä esittäneet omia näkemyksiään ehdottomina totuuksina. He eivät haukkuneet eri mielipiteitä omaavia keskustelijoita, vaan antoivat tilaa erilaisille näkemyksille. On myös mahdollista, että Salaisten kansioiden shipperit eivät edes etsi muita kuin omaan suosikkishippiinsä liittyviä videoita. Tällöin kunkin shipin shipperit pysyvät omissa piireissään eikä riitoja pääse syntymään. Salaisten kansioiden tapauksessa alaluokka *shippi* jäi kuitenkin kahteen muuhun televisiosarjaan verrattuna pieneksi, mikä voi myös selittyä sarjan iällä. Koska kaikki siihen liittyvä materiaali on jo olemassa eikä lisää ole todennäköisesti tulossa, voi keskustelu helposti siirtyä itse shipperivideon aiheesta käsittelemään sarjaa ja siitä tehtyjä elokuvia ylipäätään. Jos esimerkiksi shipperivideossa on käytetty monipuolisesti kaikilta tuotantokausilta olevaa materiaalia, voi keskustelu hypätä käytettyjen kohtausten kautta ne sisältäviin tuotantokausiin.

Pokémonin shipperivideoiden viestien pääluokassa *hahmot* alaluokka *shippi* nousi suurimmaksi alaluokaksi. Se sisälsi myös suurimman osan kaikista Pokémonin shipperivideoiden saamista viesteistä (ks. kuvio 8). Pokémon-shipperit erosivat viesteissään niin Salaiset kansiot - kuin House-shippereistäkin kielenkäyttönsä ja ehdottomuutensa puolesta. Pokémon-shipperit hyökkäsivät eriäviä mielipiteitä omaavia keskustelijoita vastaan ja saattoivat haukkua heitä hyvin karkein ilmaisin. Erona Salaiset kansiot -shippereihin on myös se, että Pokémon-shipperit kävivät kärkevästi kommentoimassa myös omasta suosikkishipistä poikkeavia videoita. Tällainen riidanhaluisuus ja paikoitellen varmasti myös provosointi saivat aikaan kiivasta keskustelua parhaasta shipistä. Tämä nousi kaikkien Pokémonin shipperivideoista käytyjen keskusteluiden kantavaksi teemaksi.

Housen shipperivideoiden kommenttien pääluokka *hahmot* jäi Salaisten kansioiden shipperivideoiden tavoin pääluokan *palaute* varjoon. Kuitenkin *hahmojen* alaluokka *shippi* erottuu sen suurimpana alaluokkana ja siinä keskusteltiin videoissa esiintyneistä shipeistä esittäen mielipiteitä sekä puolesta että vastaan. Tämä keskustelu oli pääosin kohteliasta eikä toisten mielipiteitä tyrmättyä suoralta kädeltä, kuten Pokémonin shipperivideoiden keskusteluissa tehtiin. Muutamassa viestissä näkyi omasta

mielipiteestä poikkeavan mielipiteen pilkkaamista, mutta keskustelijat eivät provosoituneet näistä viesteistä. Tällaiset viestit sivuutettiin ja keskustelu jatkui normaalisti. Myös muiden kuin videoissa esitettyjen shippien kannattajat saattoivat kommentoida videota. Vaikkei kyseessä ollut oma suosikkishippi, saattoi video heidän mukaansa ansaita positiivisia kommentteja jo pelkästään toteutuksensa puolesta. Salaisten kansioiden ja Housen shipperivideoiden viestejä yhdistää se, että kannustavaa ja positiivista palautetta antoivat myös muiden kuin videossa esitettyjen shippien kannattajat.

## 6 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää, miten shippereiden muodostama erikoistunut faniryhmä toteuttaa itseään sosiaalisen median avulla. Aineistoni oli kaksiosainen, joista ensimmäinen koostui shipperivideoista. Sille esittämäni tutkimuskysymys oli, millaisen roolin shipperivideot ovat saaneet shipperiyhteisössä. Vastaus kysymykseen kertoi siitä, onko shipperivideoiden tekeminen noussut vakavasti otettavaksi faniuden toteuttamistavaksi, jolla on pysyvä rooli yhteisössä. Shipperivideoiden analysointiin käytin teoriaosuudessa rakentamaani käsittekarttaa fanifiktio luokittelumahdollisuuksista. Sen avulla fanifiktiota voidaan luokitella esimerkiksi tyylien ja ikärajojen mukaan. Nämä luokitukset tuntiessaan voi lukija löytää helposti juuri häntä kiinnostavat kirjoitukset. Tähän perustin ajatukseni videoiden luokittelusta samalla tavalla, sillä videot ovat usein pitkiä ja luokitusten avulla olisi helppoa löytää juuri itseä kiinnostavat videot valtavasta olemassa olevien shipperivideoiden määrästä. Jos videoihin sovelletaan fanifiktio luokitustapoja, voi niiden sanoa saaneen vakiintuneen yksittäisten shippereiden puuhastelusta koko shipperiyhteisön laajuiseksi toiminnaksi.

Toinen aineistoni koostui shipperivideoiden yhteyteen syntyneistä keskusteluketjuista ja sille esittämäni tutkimuskysymys oli, miten shipperiyks keskusteluissa näkyy. Keskusteluissa voidaan olettaa esiintyvän hierarkioita, sillä ne ovat yhteisöille ylipäättään ominaisia piirteitä. Myös erikoissanaston näkyy fanien muodostamassa yhteisössä ja sitä oletin näkyvän myös shippereiden yhteisössä, jonka muodostavat erikoistuneet fanit. Tämän erikoistumisen oletin näkyvän myös viesteistä esiin nostamistani viestityyppiluokista, sillä jo arvelin jo keskusteluiden aiheiden eroavan tavallisten fanien keskusteluista. Jos tavallisten fanien keskusteluissa näkyy ihailun kohteena oleva mediateksti yleisesti, arvelin shippereiden keskustelujen menevän syvemmälle mediatekstien hahmojen maailmaan. Keskusteluketjujen sisältämien viestien analysointiin käytin menetelmänä laadullista sisällönanalyysia.

Ensimmäisen aineistoni analyysin tulosten perusteella shipperivideot ovat saaneet vakiintuneen roolin shipperiyhteisössä, sillä niitä on mahdollista luokitella ja osittain jo luokitellaankin samalla tavoin kuin kirjoitettua fanifiktiota. Tämä kertoo siitä, että ship-

perivideoiden tekeminen on muuttunut satunnaisten tekijöiden puuhastelusta vakavasti otettavaksi faniuden toteuttamisen muodoksi, jonka suosion vuoksi niihin tarvitaan jonkinlaista luokittelua. Näin fanit, shipperit ja muut aiheesta kiinnostuneet pystyvät löytämään nopeasti ja sujuvasti juuri heitä kiinnostavat videot.

Etenkin fanifiktion lajit ja tyylliluokat olivat videoista varsin helposti löydettävissä ja myös videoiden tekijät olivat näitä kahta luokittelutapaa käyttäneet. Keskustelijoiden viesteistä löytyi myös viitteitä erityisesti näihin luokittelutapoihin. Mielenkiintoista oli havaita, etteivät shipperivideoiden tekijät pelänneet käyttää kyseenalaisinakaan pidettyjä lajeja, kuten *slashia*. Soveltuvuusluokkien puuttuminen sekä tekijän lisäämästä esittelytekstistä että kommentteista oli hämmäntävää, sillä fanifiktiota julkaisevilla sivustoilla ikärajoitukset esitetään jopa luokitteluista ensimmäisenä.

Tarkastelin myös videoiden jakoa tyylliluokan R alaluokkiin UST (*unresolved sexual tension*) tai RST (*resolved sexual tension*). Lisäsin ne teoriaosuudessa rakentamaani käsitekarttaan fanifiktion luokittelutavoista siksi, että ne ovat shippereille erittäin tärkeitä luokitteluja. UST- ja RST-shipperin ajatusmaailma on täysin erilainen toisen pitäessä suosikkishippinsä välistä jännitettä koko mediatekstin kantavana voimana ja toisen toivoessa suosikkishipin tunnustavan rakkautensa ja päätyvän onnellisesti avioliittoon. Kummankin shipperityypin olemassaolo näkyi myös aineistona olevissa shipperivideoissa niin niiden tekijöissä kuin keskustelijoissakin.

UST-luokkaan kuuluvien shipperivideoiden määrää olin odottanut saatua tulosta suuremmaksi. Nyt RST-luokka oli enemmistönä, vaikka Salaiset kansiot ja House etenkin aikuiseen makuun sopivina mediateksteinä voisivat ohjata juuri UST:n suuntaan: tuolloin tilanteen ratkeamattomuudesta ja jännitteestä hahmojen välillä nautitaan, eikä kohti onnellista loppua kiirehdiä. Pokémoniin pohjautuvien shipperivideoiden kohdalla tilanne taas on toinen, sillä tämä lapsille tarkoitettu, mutta myös nuoria kiehtova, mediateksti voi juuri katsojensa iän puolesta olla otollinen RST-luokkaisten shipperivideoiden inspiraatioksi. Tätä tukee Jenkinsin (2006: 51) esittämä väite, jonka mukaan fanifiktiossa romanttissävyytteiset tarinat ovat tyypillinen uusien ja nuorien fanien tapa aloittaa fanifiktioituotanto. Pokémonin shipperivideoissa tämä näkyi selkeästi ja tekijän videoon



rakentama tarina oli aina hyvin romanttinen eikä hahmojen välisistä tunteista ollut epäilystäkään. Myös videoihin sisällytetty fanitaide esitti hyvin selkeitä hahmojen tulevaisuuden kuvia, joissa heidät esitettiin tarpeeksi vanhoina mennäkseen naimisiin ja hankkiakseen lapsia. Pokémonin kohdalla voimakas RST voi siis selittyä shippereiden iällä. UST:n arvostaminen näkyi kuitenkin shippervideoiden saamista viesteissä, joissa esimerkiksi videoissa esiintyviä suutelukohtauksia ei välttämättä kommentoitu. Tähän voi vaikuttaa se, että nämä alkuperäisessä mediatekstissä harvassa olevat kohtaukset ovat shippervideoissa jo ylikäytettyjä. Tai sitten UST yksinkertaisesti kiehtoo shippereitä enemmän.

Toisen aineistoni eli keskusteluketjujen analyysin tulokset kertovat shippერიyden näkyvän lähes jokaisessa viesteistä muodostamassani pääluokassa. Shippervideoiden tekijät saivat kiitosta shipin onnistuneesta esilletuomisesta, keskustelijat esittivät kysymyksiä videosta löytyvien shippერიkohtausten esiintymistä itse televisiosarjassa, shipeistä keskusteltiin sekä puolesta että vastaan ja keskustelijat ehdottivat musiikkikappaleita, jotka sopisivat videossa esiintyvän shipin tarinaan. Myös tekijän videoon lisäämää shippi-aiheista sisältöä, kuten fanitaidetta, kommentoitiin. Keskustelijat innostuivat itsekin kirjoittamaan lyhyitä tarinoita kommentteihin videossa esiintyneen shipin innoittamina. Ainoastaan pääluokka *tunneikonit/kirjainlyhenteet* ei ilmentänyt erityisesti shippერიyttä. Keskusteluketuissa shippერიys näkyi myös erikoissanaston käyttönä. Esimerkiksi kussakin shippervideossa esiintyneet shipit saivat erilaisia yhteisnimityksiä, kuten Salaisen kansioden Mulderista ja Scullysta käytettiin lyhennettä MSR (*Mulder Scully Romance*). Pokémonin shippervideoissa esiintyneillä pareilla oli myös omat yhteisnimityksensä, kuten *PokéShipping*, *PalletShipping* ja *PearlShipping*. Housen shippervideoissa yhteisnimityksiä olivat *Huddy* ja *Hameron*. Kuitenkaan erikoissanastoa ei käytetty niin runsaasti, kuin olisi näin erikoistuneen faniyhteisön sisällä voinut odottaa.

Shippерdom eli shippereiden muodostama yhteisö oli läsnä keskusteluissa tavalla, joka saa tukea Clercin (1996: 46) esittämästä keskustelijoiden roolijaosta. Erityisesti eri pääluokkia koskevissa kysymyksissä jako aloittelijoihin ja vanhoihin konkareihin oli selvä, usein videon tekijöitä kohdeltiin kaikkietävinä mestareina, jotka pystyvät vastaamaan kaikkeen mahdolliseen. Tällaiset hierarkiat ovat tyypillisiä faniyhteisöille ja se näkyi

myös shippereiden keskuudessa. Tähän ”mestariin” suhtautuminen kuitenkin vaihteli eri televisiosarjojen shipperivideoiden keskusteluissa, sillä Salaisten kansioiden kohdalla kysymysten esittäjät olivat kohteliaita ja jopa nöyriä tiedostaen oman ärsyttävyytensä. Pokémonin tapauksessa taas mentiin toiseen ääripäähän, sillä kysymysten esittäjät suorastaan vaativat saada vastauksia.

Tutkimukseni osoitti, että shipperivideon pohjana olevalla mediatekstillä voi olla vaikutusta shipperiyden ilmenemiseen videoiden yhteyteen syntyneissä keskusteluketjuissa. Aineistossani tämä ilmeni siten, että Pokémonin kohdalla nimenomaan shipeistä keskusteleminen nousi suurimmaksi teemaksi, muttei välttämättä hyvässä mielessä. Keskustelu siitä, keiden hahmoista kuuluisi olla yhdessä, oli hyvin riitaista ja eriäville mielipiteille ei juurikaan annettu mahdollisuutta. Tällainen käytös voi viitata nuoriin tai uusiin shippereihin, jotka eivät ole vielä harkinneet muita mediatekstin lukutapoja. Salaisten kansioiden shipperivideoiden saamissa viesteissä keskustelu shipeistä taas ei saanut yhtä merkittävää roolia, vaan shipperivideot olivat keränneet keskusteluun shippereiden ohella myös sarjan niin sanotusti tavallisia faneja. Koska kaikki kyseisen mediatekstin jaksot ovat jo olemassa, voivat fanit tarttua kaikkeen uuteen, mitä olemassa olevasta materiaalista saadaan aikaiseksi. Housen shipperivideoiden keskustelussa shippiä käsittelevä keskustelu ei myöskään korostunut. Samaan mediatekstin ikään liittyvä vaikutus shipperiyden ilmenemisessä on kriittisyys ihailtua mediatekstiä kohtaan (ks. Jenkins 1992: 210–211, Baym 2000: 106). Tämä näkyi erityisesti Salaisten kansioiden shipperivideoiden keskusteluissa, joissa mediatekstiä ei otettu nöyrästi vastaan sellaisenaan ja sitä saatettiin arvostella varsin rankasti. Pokémonin ja Housen kohdalla ei tällaista kriittistä luentatapaa ilmennyt.

Shipperivideoiden tekeminen on siis monipuolinen tapa toteuttaa shipperiyttä, sillä se haastaa tekijänsä käyttämään luovuuttaan monessa suhteessa. Tekijän videoon mukaan ottamat kohtaukset, musiikki, fanitaide tai sen poisjättäminen ovat valintoja, jotka päätyvät YouTubessa kokonaisen shipperiyhteisön käsiteltäviksi. Tekijän on oltava myös valmis ottamaan niistä palautetta vastaan. Shipperivideon julkaisua luonnehdin sosiaaliseksi ja yhteisöön vahvasti sidotuksi prosessiksi, sillä kommentit eivät ole pelkästään irrallisia huomioita, vaan niillä on tarkoitus herättää keskustelua. Analyysini tulosten

perusteella shipperivideo voidaan purkaa keskustelussa osiin pala palalta aina sekunnin tarkasti ilmoitetuista videon kohtauksista musiikkivalintaan asti. Shipperivideoiden tekeminen ja julkaisu ovat oivallinen tapa toteuttaa shipperiyttä juuri tämän mahdollisuuden vuoksi, jonka avulla video ja ennen kaikkea siinä esiintyvien hahmojen tarina voidaan käsitellä yksityiskohtaisen tarkasti. Shipperivideon tekijä ei julkaise videota tyhjiöön, vaan kokonaisen yhteisön saavutettavaksi.

Booth (2010: 75) näkee fanifiktion kirjoittamisen ja lukemisen koko faniyhteisön yhteisenä ja sitä hengissä pitävänä projektina. Hän myös esittää fanien kirjoittamien tekstien tarjoavan mahdollisuuksia mediatekstin uusille lukutavoille niin faneille itselleen kuin myös muille aiheesta kiinnostuneille. (Emt. 75.) Samaa voidaan sanoa myös shipperivideoiden tekemisestä ja katsomisesta, sillä komeasti toteutettu video voi houkutella puoleensa myös sellaisia YouTuben käyttäjiä, joita ei kyseinen shippi, tai edes koko mediateksti, ole aikaisemmin kiinnostanut. Kirjoitetulle fanifiktioille tämä on haasteellisempaa, sillä kynnyks pitkän tarinan lukemisen aloittamiselle on varmasti korkeampi kuin vajaan viiden minuutin videon katsomiselle.

Shipperivideoita voi siis analyysini tulosten mukaan luokitella käyttämällä fanifiktion luokituksia ja tätä jo osittain tapahtuukin. Kuitenkin huomioin tuloksissani sen, että fanifiktiossa käytettyjä lajeja ja tyyliä on olemassa varmasti enemmänkin, kuin analyysini pohjana olleessa satelliittimallissa esittämäni. En siis oleta kaikkien mahdollisten shipperivideoiden istuvan analyysissani esittelemiini luokituksiin, vaan mahdollisuuksia on varmasti muitakin. Analyysini tulokset kuitenkin todistavat tämän olevan mahdollista. Toinen huomioimani seikka oli se, etteivät kaikki käsitekartassa esittelemäni lajit yksinkertaisesti sopineet videon analyysiin. Esimerkiksi lajia *one shot* eli yhden luvun tekstiä sisältävää tarinaa oli mahdotonta soveltaa videoon. Videonhan voi ymmärtää joko itsenäisenä tarinana, osana laajempaa kokonaisuutta tai vain huvitteluna, joka ei kerro mitään tarinaa. Lisäksi videoissa käytetyn musiikin rooli oli niin suuri, että kaikilla shipperivideoilla on varmasti jotain yhtäläisyyttä lajin *songfic* kanssa: vaikkei kaikissa videoissa tapahtumat noudattaneetkaan suoraan musiikin sanoituksia, oli musiikki kuitenkin tärkeä tekijän videoon halutun tunnelman luomisessa ja siten tarkoin harkittu elementti.

Shippaus on vähän tutkittu ilmiö faniuden tutkimuksessa, vaikka shippereillä on ollut todistetusti aktiivista toimintaa internetissä ainakin kymmenen vuotta. Shippereihin on kyllä viitattu aikaisemmassa tutkimuksessa, mutta heistä ei ole käytetty tätä nimitystä eikä heitä ole nostettu esiin samalla tavoin kuin faneja yleensä. Jatkotutkimukselle ilmiö tarjoaa siis useita mahdollisuuksia, sillä termi *shipperi* ei, sen vakiintumisesta osaksi internetin fanikulttuuria huolimatta, ole tavoittanut vielä tieteellistä tutkimusta. Tälle faniuden sisällä toimivalle alakulttuurille tulisi myös antaa näkyvyyttä. Shippereitä voisi jatkossa tutkia esimerkiksi shipperivideoihin valmistettujen videovastausten avulla. Ne ovat shipperivideoita, joilla vastataan jo aikaisemmin esitettyyn videoon tuomalla siinä esitettävää shippiä esiin hieman eri tavoin. Tällöin voidaan käyttää esimekiksi eri musiikkia, mediatekstin eri kohtauksia tai omaa fanitaidetta. Joskus näissä videovastauksissa saattaa esiintyä jokin toinen kuin alkuperäisessä videossa esitetty shippi. Tällöin sen avulla pyritään tekemään tyhjäksi alkuperäisessä shipperivideossa esiintyneiden hahmojen välinen suhde. Shipperivideoiden avulla voi siis käydä myös tällaista ”keskustelua” niiden yhteydessä käytävien verkkokeskustelujen ohella. Toinen jatkotutkimukselle sopiva aihe olisi *bromancen* esiintyminen shipperivideoissa. Se on yhdistelmä sanoista *brother* ja *romance*, ja sillä takoitetaan miesten välistä läheistä, muttei seksuaalista suhdetta. Termiä olen nähnyt käytettävän muun muassa televisiosarja Housen päähenkilön Gregory Housen ja hänen miespuolisen kollegansa Wilsonin läheisistä väleistä. *Bromancen* ja *slashin* välisiin eroihin ja yhtäläisyyksiin olisi erittäin mielenkiintoista syventyä tarkemmin shippereiden tuottamassa materiaalissa.

## LÄHTEET

- Aalto, Tuija & Marylka Yoe Uusisaari (2009). *Nettielämää. Sosiaalisen median maailmat*. Jyväskylä: BTJ kustannus.
- Abercrombie, Nicholas & Brian Longhurst (1998). *Audiences*. London: SAGE Publications Ltd.
- Alasuutari, Pertti (1995). *Laadullinen tutkimus*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Alatalo, Susanna, Maria Puranen & Kaisa Toivinen (2003). *Fight Club -rule – Taru Sormusten Herrasta -faniyhteisössä toimii sisäinen salaseura* [online]. [Lainattu 13.10.2010]. Saatavilla: <http://www.m-cult.net/mediumi/>
- Arpo, Robert (2005). *Internetin keskustelukulttuurit*. Joensuu: Joensuun Yliopisto.
- Aula, Pekka, Janne Matikainen & Mikko Villi (2006). Verkko yhteiskunnallisena tilana. Teoksessa: Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press. 9–22.
- Bacon-Smith, Camille (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Barnett, Barbara (2007). *Dr. Gregory House: Romantic Hero* [online]. [Lainattu 7.12.2010]. Saatavilla: <http://blogcritics.org/video/article/dr-gregory-house-romantic-hero/>
- Barnett, Barbara (2010a). *Dr. Gregory House and Kissing: A Trip Down Memory Lane* [online]. [Lainattu 8.12.2010]. Saatavilla: <http://blogcritics.org/video/article/20dr-gregory-house-and-kissing-a/>
- Barnett, Barbara (2010b). *House and Cuddy: A Love Story Six Seasons in the Making* [online]. [Lainattu 8.12.2010]. Saatavilla: <http://blogcritics.org/video/article/house-and-cuddy-a-love-story/>
- Baym, Nancy K. (2000). *Tune in, Log on. Soaps, Fandom, and Online Community*. London: Sage Publications, Inc.
- Booth, Paul (2010). *Digital Fandom. New Media Studies*. New York: Peter Lang Publishing.
- Buckingham, David & Julian Sefton-Green (2004). Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture. Teoksessa: Josephin Tobin (toim.). *Pikachu's Global Adventure*. Durham and London: Duke University Press. 12–33.
- Bulbapedia (2010) [online]. [Lainattu 20.12.2010]. Saatavilla: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Shipping>

- Bury, Rhiannon (2003). Stories for Boys Girls. Female Fans Read the X-Files. *Popular Communication*: 4, 217–242.
- Bury, Rhiannon (2005). *Cyberspaces of their own. Female fandoms online*. New York: Peter Lang Publishing.
- Clerc, Susas C. (1996). DDEB, GATB, MPPB and Ratboy. Teoksessa: David Lavery, Angela Hague & Marla Cartwright (toim.). “Deny All Knowledge”. *Reading the X-Files*. New York: Syracuse University Press. 36–51.
- Eskola, Jari & Juha Suoranta (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- FictionRatings (2010) [online]. [Lainattu 19.3.2010]. Saatavilla: <http://www.fiction-ratings.com/>
- Filmratings.com (2010) [online]. [Lainattu 19.3.2010]. Saatavilla: [http://www.filmratings.com/filmRatings\\_Cara/#/ratings/](http://www.filmratings.com/filmRatings_Cara/#/ratings/)
- Heinonen, Ulla (2008). *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hietala, Veijo (2007). *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uus-romantiikkaan*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. London and New York: Routledge.
- Hirsjärvi, Irma (2003). Star Trek -ilmiö fanitutkimuksen valossa. Teoksessa: Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.). *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä*. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 143–165.
- Hirsjärvi, Irma (2008). Fandom ja maailmankuva. Suomalaisten science fiction -fanien suhteita uskonnollisuuteen. Teoksessa: Kaarina Nikunen (toim.). *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöstä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 142–157.
- Hirsjärvi, Irma & Urpo Kovala (2007). Fanius kulttuurintutkimuksen kohteena. Teoksessa: Erkki Vainikkala & Henna Mikkola (toim.). *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 245–269.
- Hynönen, Emmi (2008). Keskustelufoorumit – ajatustenvaihtoa verkossa. Teoksessa: Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.). *Nuoret kielikuvassa: kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 186–190.
- Jenkins, Henry (1992.) *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.

- Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York and London: New York University Press.
- Jensen, Joli (1992). Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. Teoksessa: Lisa A. Lewis (toim.). *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London and New York: Routledge. 9–29.
- Kalliala, Eija & Tarmo Toikkanen (2009). *Sosiaalinen media opetuksessa*. Helsinki: Finn Lectura.
- Keen, Andrew (2006). *Web 2.0. The second generation of the Internet has arrived. It's worse than you think* [online]. [Lainattu 5.1.2011]. Saatavilla: <http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/006/714fjczq.asp?page=2>
- Kovala, Urpo (2003). Kulttisuhte näkökulmana merkityksiin. Teoksessa: Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.). *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura. 188–204.
- Kovala, Urpo & Tuija Saresma (2003). Kultit. Fanaattista palvontaa, yhteisöllistä toimintaa vai ironista leikkiä? Teoksessa: Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.). *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura. 9–21.
- Lankshear, Colin & Michele Knobel (2006). *New Literacies: Everyday Practises and Classroom Learning*. England: Open University Press.
- Leppänen, Sirpa (2008). Kouluikäisten fanifiktio: Populaarikulttuurin uudelleenkirjoitusta. Teoksessa: Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.). *Nuoret kielikuvassa: kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 191–209.
- Lietsala, Kari & Esa Sirkkunen (2008). *Social Media. Introduction to the tools and processes participatory economy*. Tampere: Tampere University Press.
- Logan, Robert K. (2010). *Understanding New Media. Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang Publishing.
- Majava, Jere (2006). Kohti sosiaalista verkkoa. Teoksessa: Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press. 87–98.
- Matikainen, Janne (2008). *Verkko kasvattajana. Mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

- Nikunen, Kaarina (2005). *Faniuden aika. Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa* [online]. [Lainattu 15.2.2010]. Saatavilla: <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6387-0.pdf>
- Nikunen, Kaarina (2008a). Uusia katseita faniudesta faniuksiin. Teoksessa: Kaarina Nikunen (toim.). *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 7–14.
- Nikunen, Kaarina (2008b). Televisio ja fanius – Verkon varassa? Teoksessa: Kaarina Nikunen (toim.). *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 184–199.
- Nuopponen, Anita (1994). *Begreppssystem för terminologisk analys*. Acta Wasaensia No 38 Språkvetsenskap 5. Vasa: Universitas Wasaensis.
- Nuopponen, Anita (2009). Käsiteanalyysia käsiteanalyysista – kohti systemaattista käsiteanalyysia. Teoksessa: Ammattikielet ja monikielisyys. XXIX VAKKI-symposiumi ”Kieli ja valta”. 13–14.2.2009. Vaasa: Vaasan yliopisto.
- McHoul, Alec (1996). How to Talk the Unknown Into Existence. An Exercise in X-Filology. Teoksessa: David Lavery, Angela Hague and Marla Cartwright (toim.). *“Deny All Knowledge”. Reading the X-Files*. New York: Syracuse University Press. 135–147.
- Pullen, Kirsten (2004). Everybody’s Gotta Love Somebody, Sometime: Online Fan Community. Teoksessa: *Web. Studes. 2<sup>nd</sup> Edition*, 80–91. Toim. David Gauntlett & Ross Horsley. New York: Edward Arnold Limited. 80–91.
- Reeves, Jimmie L., Mark C. Rodgers & Michael Epstein (1996). Rewriting Popularity. The Cult Files. Teoksessa: David Lavery, Angela Hague and Marla Cartwright (toim.). *“Deny All Knowledge”. Reading the X-Files*. New York: Syracuse University Press. 22–35.
- Scodari, Christine & Jenna L. Felder (2000). *Creating a pocket universe. “Shippers,” fan fiction, and The X-files online* [online]. [Lainattu 12.2.2010]. Saatavilla: [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_qa3669/is\\_200010/ai\\_n8926461/](http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3669/is_200010/ai_n8926461/)
- Sirkkunen, Esa (2006). Vertaismedia haastaa perinteisen joukkoviestinnän. Teoksessa: Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press. 137–158.
- TSK (2011). Sosiaalisen median sanasto [online]. [Lainattu 5.1.2011]. Saatavilla: [http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen\\_median\\_sanasto](http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen_median_sanasto)
- Tulloch, John & Henry Jenkins (1995). *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge.



- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Urban Dictionary (2010) [online]. [Lainattu 19.3.2010]. Saatavilla: <http://www.urbandictionary.com/>
- Valaskivi, Katja (2009). *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampere: Juvenes Print – Tampereen yliopistopaino Oy.
- Vauras, Ilmari (2008). Tunneikonit verkkokeskusteluissa ?-). Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.). *Nuoret kielikuvassa: kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 210–221.
- Villi, Mikko (2006). Mediakonvergenssi ja verkkoviestintä. Teoksessa: Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Gaudemus Helsinki University Press. 101–120.
- Wikipedia (2011). [online]. [Lainattu 1.4.2011]. Saatavilla: <http://en.wikipedia.org/>