

Jotain omaa, jotain lainattua.

Lukio-opiskelijoiden suhde fanartiin ja sen näkyvyys kuvataidetunneilla.

Iressa Taimisto
Pro gradu -tutkielma
Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Kuvataidekasvatus
kevät 2015

Lapin Yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Jotain omaa, jotain lainattua. Lukio-opiskelijoiden suhde fanartiin ja sen näkyvyys kuvataidetunneilla.

Tekijä: Iressa Anita Taimisto

Koulutusohjelma/oppiaine: Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Työn laji: Pro Gradu -tutkielma

Sivumäärä 104, 3 liitettä

Vuosi: 2015

Tiivistelmä:

Tämä tutkimus selvittää lukio-opiskelijoiden suhdetta fanartiin, eli fanitaiteeseen, ja sen näkyvyyttä kuvataideluokan arjessa. Tutkimus keskittyy opiskelijoiden kokemuksiin ja käsityksiin fanartista, joiden vertailukohtana toimivat opettajien käsitykset. Tutkimus on kvalitatiivinen tapaustutkimus ja aineistoa lähestytään fenomenologisesta näkökulmasta.

Aineisto on kerätty haastattelemalla seitsemään lukiolaisopiskelijaa ja heidän kahta kuvataideopettajaansa. Lisäksi haastatteluaineiston tueksi toteutettiin nettikysely, jonka avulla saatiin pohjustavaa, yleistä tietoa fanartista ja nuorten suhtautumisesta siihen.

Tutkimuksen perusteella nuoret suhtautuvat fanartiin lähinnä harrastuksena. Fanart nähdään toisaalta omana tärkeänä taidemuotonaan, jolla on merkittävä asema kuvataidetta harrastavien nuorten kuvakulttuurissa ja jonka taidearvo määrittyy pääasiallisesti faniemien sisäisten normien mukaisesti. Toisaalta fanartin taidearvo nähdään kyseenalaisena suhteessa muuhun taidemaailmaan ja fanartin koetaan siksi sopivan huonosti kuvataideluokkaan.

Vaikka fanartiin liittyviä tehtäviä kuvataidetunnilla ei opiskelijoiden mukaan juuri ole, fanart tulee kuitenkin näkyviin kuvataideluokkien arjessa pieninä viitteinä. Näitä viitteitä opettajat havaitsevat muun muassa oppilastoissa ja opiskelijoiden vapaa-ajan piirroksissa. Kuitenkin nuorten suhtautuminen fanartin koulusovelluksiin on avoin. Aihepiirin tai kuvataidetehtävien teemojen sijaan he korostavat vapautta saada tehdä omanlaistaan taidetta.

Avainsanat:

fanart, fanius, fandom, media, mediakasvatus, kuvataidekasvatus, nuoret, Internet

Annan suostumukseni tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi. x

Annan suostumukseni tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi. x

University of Lapland, Faculty of Art and Design

The title of the pro gradu thesis: Something of one's own, something borrowed. High school students' attitude towards fanart and fanart's visibility in art classes.

Author(s): Iressa Anita Taimisto

Degree programme/subject: Art Education.

The type of the work: Pro Gradu thesis

Number of pages: 104, 3 attachments

Year: 2015

Abstract:

This study examines the relationship that high school students have with fanart and how fanart becomes visible in the art classes. The study focuses on the experiences and opinions that students have of fanart compared to the views that the art teachers have. The study is a qualitative case study and the material is analyzed with the phenomenological method.

The material was collected by interviewing seven high school students and their two art teachers. In addition, an Internet survey was carried out, in order to get more common information of fanart itself and of what the youth think of it.

In this study the students saw fanart mainly as a hobby. However, fanart was still seen as an important form of art, which holds a significant role in the youth's culture of pictures and which artistic value is mainly defined within the fandom and its norms. On the other hand though, the artistic value of fanart was questionable for the students when it was compared to the rest of the art world. Hence fanart was considered difficult to fit in the art classes.

Even though according to the students there haven't been many tasks about fanartin in school, fanart is visible in everyday life of art classes in general. It shows in small hints the teachers for instance see in the artwork of the students and the personal sketchbooks the students have with them that include such art. However the students were open for ideas of bringing fanart to the art class, yet instead of tasks and themes of the art lessons, they thought a freedom to make art the way they wanted to is the most important thing.

Keywords:

fanart, fan, fandom, media, media education, art education, youth, Internet

I give permission for the pro gradu thesis to be read in the Library x

I give permission for the pro gradu thesis to be read in the provincial Library of Lapland x

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto

2 Mitä fanart on?	4
2.1 Nettitaiteen lyhyt historia	4
2.2 Faniuden käsitteitä	9
2.3 Fanitaide eli Fanart	14
3 Nuoret ja heidän kuvamaailmansa	18
3.1 Nuoret ja media	18
3.2 Nuoret toimijoina ja taiteilijoina Internetissä	25
3.3 Miksi nuoret tekevät fanarttia?	29
3.4 Mitä fanart nuorille merkitsee?	34
4 Fanart kuvataidetunneilla	39
4.1 Fanartin suhde mediaan ja taidemaailmaan	39
4.2 Media ja fanart kuvataidetunneilla	45
5 Tutkimuksen toteuttaminen ja tutkimusaineisto	52
5.1 Aineistonkeruu: Miten ja miksi?	52
5.2 Haastattelu	55
5.3 Kysely	59
5.4 Aineistonkeruutilanteiden kuvaus	61
5.5 Aineiston luokittelu	64
6 Opiskelijoiden haastattelut	65
6.1 Kuvataiteesta ja nettimaailmasta	65
6.2 Fanartista	73
6.3 Fanartista koulussa	80
7 Opettajien haastattelu	85
8 Kysely-vastaukset	90
9 Haastatteluaineistojen vertailua ja tutkimuksen tulokset	95
10 Tutkimuksen luotettavuuden arviointia	100
11 Pohdinta	102
Lähteet	
Liitteet	

Johdanto

Muotokuva Harry Potterista, hobitteja Suomen metsissä, Sherlock Holmes teellä Darth Vaderin kanssa. Fanarttia eli tv-sarjoihin, kirjoihin ja elokuvaan perustuvaa taidetta on Internet pullollaan ja nuorten luonnoskirjat vaikuttavat niin ikään täyttyvän tv-sarjojen ja elokuvien hahmoilla. Inspiraatiota löydetään musiikista ja suosikkisarjakuvista ja erityisesti mangan vaikutus näkyy nuorten piirustuksissa. He luovat omia hahmoja ja kehrittelevät omia maailmoja perustuen jo luotuihin. Fanartiin törmää moni taidetta harrastava, erityisesti jos on aktiivinen toimija online-taidepiireissä tai Internetin galleriasivustoilla. Kuitenkin huolimatta fanartin yleisyydestä Internetin maailmassa ja ilmeisen merkittävästä roolista nuorten taide-elämässä, kyseinen taiteen konteksti tulee harvemmin näkyviin kuvataideluokan arjessa.

Pro gradu -tutkielmassani tutkin fanartin näkyvyyttä lukion kuvataideluokassa ja opiskelijoiden suhdetta siihen. Tutkin kuinka nuorten vaalima kuvamaailma ja heidän omakseen ottamansa taidemuoto näkyy kuvataideluokkien arjessa sekä tehtävänannoissa. Tarkastelen myös millainen on oppilaiden suhde fanartiin yleensä ja miten he sen merkitykset kokevat suhteessa koulumaailmaan. Tutkimuskysymykseni on: Miten fanart näkyy lukion kuvataideluokassa ja millainen on opiskelijoiden suhde siihen? Tutkimukseni on fenomenologinen tapaustutkimus. Keskityn tutkimaan oppilaiden kokemuksia ja toisaalta peilaan niitä jossakin määrin opettajien kokemuksiin ja ajatuksiin. Aiheen tarkastelun painopiste keskittyy tutkittavien kokemuksiin ja niiden vertailuun. Omat kokemukseni toimivat lähinnä taustaolettamuksina.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, kuinka nuorten fanart näkyy kuvataidetunnilla ja miten he siihen suhtautuvat. Tarkoituksena on kartoittaa nuorten kokemuksia fanartista sekä verrata niitä opettajien käsityksiin ja ottaa selvää kuinka nämä kokemukset ja käsitykset näkyvät ja toteutuvat kuvataideluokkien arjessa. Tuovatko oppilaat omia aiheitaan ja fanartiksi lukeutuvaa kuvastoa koulutöihinsä? Entä millainen on heidän näkemyksensä fanartin taidearvosta? Itse pitkän linjan kuvataideoppilana ja aktiivisena fanartin tekijänä, uskon, että fanart ei kuvataidetunneilla juuri näy.

Toinen ennako-oletukseni on, että monen oppilaan mieleen on mahdollisesti iskostunut idea "oikeasta taiteesta" - eli ajatus siitä millainen kuvasto on arvostettavaa. Toisaalta tätä saattaa tukea myös opettajien tapa keskittyä pitkälti taidehistoriallisesti merkittävään

kuvastoon tai mahdollisesti nykytaiteeseen, joka ei kuitenkaan välttämättä kohtaa nuorten omaa kuvamaailmaa. Median opetus on osa kuvataiteen oppimäärää, mutta ei vielä läpyleikkää koko oppiainetta ja käytännöt vaihtelevat kouluittain. Siksi haluan selvittää tuovatko oppilaat median kuvastoihin pohjautuvan fanartin kuvataidetuille kuitenkin. Uskon että fanart näkyy eniten sitä harrastavien teoksissa, mutta ainakin oma kokemukseni mukaan usein näiden teosten aihealueet sivuutetaan esimerkiksi palautetta antaessa, koska aihe saattaa olla opettajalle vieras tai sen ei koeta kuuluvan tehtävänannon piiriin.

Haluan selvittää kokevatko nuoret että fanartilla ei ole sijaa kuvataideluokassa ja miten he haluaisivat (jos haluaisivat) sitä tuotavan opetuksessa esille. Heidän kokemuksiaan peilaan sitten opettajien näkemyksiin. Tarkastelen esimerkiksi millaista ajatusmaailmaa aiheesta opettajat kokevat välittävänsä ja kuinka he huomioivat tai eivät huomio fanarttia opetuksessaan. Samalla tarkastelen myös opettajien tuntemusta nuorten kuvamaailmasta. Aiheeni on kuvataidekasvatuksen kentällä tärkeä, sillä sitä ei ole vielä laajalti tutkittu, mutta media ja sen kuvastot ovat koko ajan olennaisempi osa kuvataideopetuksen sisältöjä.

Tutkimuksen kohderyhmäksi valitsin lukioikäiset. Oletukseni mukaan he ovat mahdollisesti yläkouluikäisiä harrastuneempia kuvataiteen piirissä ja myös ahkerammin tekemisissä online-kuvakulttuurien kanssa, eivät ainoastaan vastaanottajina vaan myös kuvaston aktiivisina tuottajina. Kerään aineistoni haastattelemalla seitsemää lukiolaista ja heidän kahta opettajaansa. Aiheen pohjustamiseksi sekä haastatteluaineistojen täydentämiseksi toteutan myös fanartiin liittyvän kyselyn Internetin taidegalleriasivustojen suomalaisille jäsenille. Kyseessä on laajempi katsaus, joka pohjustaa aihetta yleisesti ja tarjoaa teoriaosuuteen sekä aineiston analyysiin lisätietoa siitä millainen ilmiö on kyseessä.

Tutkimuksen keskeisiä käsitteitä ovat fanart, fanius, fandom, media, mediakasvatus, kuvataidekasvatus, nuoret ja Internet.

2 Mitä fanart on?

2.1 Nettitaiteen lyhyt historia

Digitaalisella teknologialla on ollut, ja on edelleen, merkittävä vaikutus länsimaiseen nykyaarteeseen ja kulttuuriin. Kulttuurin ilmeneminen ja sen tuottamisen tavat ovat muuttuneet 2000-luvulla ja myös taiteen tekeminen on saanut uusia ulottuvuuksia digitekniikan ja median kautta. Jos museot on perinteisesti mielletty kulttuurin ja taiteen pääasiallisiksi kentiksi, nykyaarteesta keskusteltaessa on otettava huomioon Internetin tarjoamat uudet mahdollisuudet taiteen tuottamiselle, jakamiselle sekä muokkaamiselle. (Goriunova 2012, 1.) Internet kasvaa ja laajenee jatkuvasti ja sosiaalisen median vaikutus taiteeseen on väistämätön. Media tulee museoihin, mutta toisaalta myös taide valtaa alaa Internetissä.

Elektronista vallankumousta seurannut massamedian ja Internetin globalisaatio, pitää sisällään suurempaa potentiaalia yhteiskunnalliseen muutokseen, kuin radio ja televisio aikoinaan. Edellä mainittuihin verrattuna Internet tarjoaa yksisuuntaisen kommunikaation sijasta mahdollisuuden maailmanlaajuiseen interaktiiviseen kanssakäymiseen toisten ihmisten kanssa ja pääsyn huomattavasti laajempaan määrään informaatiota sekä kuvastoa. (Wands 2006, 8.)

Perinteisille taiteilijoille Internetistä on myös muodostunut uusi väylä taiteen esittelyyn. Perinteisten tekniikoiden rinnalle taiteilijat ottavat käyttöön digitaalisia työkaluja ja tekniikoita osaksi luovaa prosessiaan. (Wands 2006, 8.) Photoshop, maalausohjelmat ja piirtopöydät eivät enää ole vain graafisten suunnittelijoiden työkaluja, vaan olennainen osa niin ammatti- kuin harrastelijataiteilijoiden työkaluvarastoa. Tietokoneen avulla pystytään tuottamaan taideteoksia, joista edellisen sukupolven taiteilijat tuskin osasivat unelmoidakaan. Kehittynyt teknologia ja uudet välineet ovat mahdollistaneet monipuolisemman kuvallisen tuotannon ja erityisesti helpottaneet sen jakamista suurelle yleisölle. Taideteoksista on tullut tavallaan kuolemattomia, kun niitä voidaan jakaa ja editoida lähestulkoon loputtomiin. Tämä on muuttanut myös taideteosten luonnetta ja omistajuutta. Teoksen tekeminen tai katselu ei enää olekaan yksityinen kokemus, vaan se jaetaan suuren yleisön kanssa. (Lovejoy 2011, 13.) Uudet taidemuodot ovat myös ottaneet roolinsa kulttuurisen kuvaston tuottamisessa.

Digi- ja nettitaiteen voittokulku alkoi 1990-luvun puolivälissä, kun Internet-selaimet yleistyivät kotikäytössä ja museot alkoivat osoittaa kiinnostusta myös uuteen kehittyvään taidemuotoon. Digitaalinen taide ei kehittynyt tyhjästä, vaan se otti vahvasti vaikutteita perinteisen taiteen suuntauksista, kuten Dadaismista ja konseptitaiteesta. Taidesuuntauksista ammenettiin ideoita erityisesti digitaalisten taideteosten muotoon ja rakenteeseen, sekä yhteisöllisyyteen, jossa katsojat haluttiin saada osalliseksi itse teoksesta. Vaikka tietokoneet oli valjastettu taiteen tekemiseen jo 60-luvulla, vasta 90-luvun puolivälissä elektroniikan kehittyessä hienovaraisemmaksi, taiteilijat kiinnostuivat digitaiteen tekemisestä laajemmin. Museoihin alkoi ilmestyä teknologian avustuksella tuotettuja teoksia ja Internet tarjosi aivan uuden väylän taiteen tekemiselle ja jakamiselle. (Paul 2003, 11–23.)

Internetin yleistyessä nettitaide kehittyi nopeasti omaksi maailmakseen, perinteisen taidemaailman rinnalle. Nettitaide nähtiin mahdollisuutena luoda itsenäinen taidemaailma joka olisi vapaa perinteisten taideinstituutioiden ja -systemien raameista. Taidemaailman toiminta keskittyi edelleen konkreettisiin museoihin ja gallerioihin, mutta 90-luvun lopulla taideinstituutiot alkoivat kiinnittää huomiota kasvavaan nettitaiteen ja -taiteilijoiden määrään. (Paul 2007, 265.) Taidemuseot alkoivat viedä kokoelmiaan Internetiin parantaakseen niiden näkyvyyttä ja järjestää jopa digitaiteen näyttelyitä. Taide ulottuukin nykyään museoista koteihin, kodeista yleisiin tiloihin ja käytännössä minne vain, missä on Internet-yhteys. (Wands 2006, 8.)

Digitaalinen taide on käsitteenä suhteellisen moniulotteinen, eikä se edusta vain yhtä yksiselitteistä ilmiötä. Digitaide termi kattaa erittäin laajan repertuaarin erilaisia taiteen tuottamisen tekniikoita, teknologisia välineitä sekä konsepteja. Digitaiteesta on puhuttu myös tietokonetaiteena, virtuaali-taiteena ja multimediatäiteena, mutta yleisesti sen käsitetään liittyvän vahvasti mediaan ja tietokoneisiin. (Hope & Ryan 2014, 3–4.) Siinä missä perinteinen taide nojautuu vahvasti konkreettiseen kuvaan tai tekstiin, digitaalinen taide saa merkityksensä Internetin ja nettikulttuurin kautta (Popper 2007, 339). Digitaalinen taide toimiikin eräänlaisena kattokäsitteenä mediaan liittyville taidemuodoille, ja tässä tutkimuksessa käytän termiä kuvaamaan lähes kaikkea digitaalisesti tuotettua kuvallista taidemateriaalia.

Digitaalisesta taiteesta puhutaan yleensä synonyymina nettitaiteelle ja usein digitaalisen taiteen pääasiallinen levittämiskanava löytyykin Internetistä. Siinä missä useimmilla

digitaiteen muodoilla on juuret perinteisissä taidemuodoissa, nettitaide on olemassa vain Internetissä. Tekstipohjaista taidetta on tehty Internetin alkuaajoista lähtien, mutta nettitaiteesta tuli globaali taidemuoto vasta 1990-luvun puolivälissä, kun kuvalliset selaimet kuten Mosaic, Netscape Navigator ja Internet Explorer levisivät laajempaan käyttöön. Nettitaidetta on monenlaista; poliittista nettiaktivismikuvastoa, selaimiin liittyvää kuvallista materiaalia, teksti-pohjaista taidetta, video- ja äänitaidetta sekä kuvasivustoja, jotka sisältävät valokuvia, piirroksia ja digitaidekuvia. (Wands 2006, 184.) Jälkimmäisenä mainittuun lukeutuvat erilaiset nettigalleriat ja nuorten suosimat kuvavirtasivustot, joissa he jakavat omaa taidettaan.

Nettitaide voidaan nähdä digitaiteen alakäsitteenä, joka määrittelee taideformaatin lisäksi sen levityskanavaa ja sen ympärille rakentuvaa yhteisöä. Juuri yhteisöllisyys, taiteen jakaminen sekä verkossa tapahtuvat taideprojektit ovat ominaisia nettitaiteen ilmiöitä, joita ei välttämättä esiinny kaiken digitaalisen taiteen yhteydessä. (Hope & Ryan 2014, 126–127.) Tässä tutkimuksessa käytän nettitaide-termiä kuvamaan yksinkertaisesti Internetissä levitettävää taidetta. Nettitaide itsessään käsittää vain Internetin piirissä luodut teokset, mutta tutkimuksessani katan termin alle myös mahdolliset perinteisin tekniikoin tuotetut teokset, joiden levityskanava on Internet.

Nettitaiteen voidaan katsoa syntyneen 90-luvulla kun Internet yleistyi kotikäytössä ja sen määrä 2000-luvulle tultaessa kasvoi huomattavaa vauhtia. Taiteen jakamista varten perustettiin uusia sivustoja, jotka erityisesti nuoret ottivat ahkerasti käyttöön. Esimerkkeinä vuonna 2000 perustettu online-taide yhteisö DeviantArt ja niin ikään samana vuonna perustettu suomalainen valokuvien jakamiseen tarkoitettu IRC-galleria. Nettitaiteelle omistettuja sivustoja on 2000-luvun kuluessa tullut vain lisää ja niiden muodot vaihtelevat. Ne voidaan kuitenkin luokitella omaksi Internet-sivustojen lajityypikseen, joille on hyvin ominaista tietynlainen rakenne ja käytettävyys. Niille tyypillisiä ominaisuuksia ovat taidekuvien jakamisen, kommentoinnin, arvioinnin sekä muokkaamisen mahdollisuus, ja jonkinlainen galleria tai kuvasto, josta käyttäjät voivat valikoida suosikkeja. (Goriunova 2012, 6, 9.) Nettitaiteen suosion kasvu on läheisesti linkittynyt Internetin kasvuun ja kehitykseen. Enää ei ole tavatonta, että taiteilijan pääasiallinen galleria löytyykin museon sijaan Internetistä.

Yksi nettitaiteen olennaisimmista määritelmistä on sen yhteisöllisyys ja yleisö. Nettitaide tavoittaa valtavan suuren yleisön riippumatta siitä missä muodossa itse teos ja tarjoaa

taitelijalle mahdollisuuden omien teoksiensa itsenäiseen levittämiseen sekä kommunikoida yleisönsä kanssa. (Wands 2006, 184.) Siinä missä perinteisten taidemuotojen katsoja ovat lähinnä vastaanottajan roolissa, sekä digi- että nettitaiteen ominaisuuksiin kuuluu mahdollisuus interaktiiviseen kommunikointiin taitelijan ja yleisön välillä. Internetin taidesivustot ovat tästä hyvä esimerkki, mutta taidetta myös tuotetaan yhteistyössä Internetin yhteisöjen tai yksittäisten taiteilijoiden kanssa.

Populäärikulttuurin tuotteiden ja sen kuvastojen saatavuuden parantuminen Internetin leviämisen myötä onkin vain parantanut nettitaiteen asemaa taiteilijoiden arvostamana foorumina ja työkaluna. Aiemmin fanijulkaisut olivat pääasiassa omakustanteita ja pienlehtiä, mutta nyttemmin ne ovat siirtyneen lähes kokonaan Internetiin (Herkman 2001, 199). Uusia ulottuvuuksia nettitaiteeseen ja sen levittämiseen ovat tuoneet 2010-luvulla älypuhelimet sekä kuvavirta-sivustot ja blogit, kuten Facebook, Tumblr ja Pinterest. Internetin yleistyttyä kotikäytössä, juuri fanit olivatkin niitä, jotka ensimmäisen valjastivat digitekniikan mahdollisuudet käyttöönsä. Sosiaalinen media ja Internet nopeuttivat kommunikaatiota maailmanlaajuisesti. Jos ennen fanit vaihtoivat informaatiota kirjeitse, ei nykyään tyydytä enää etanapostiin vaan vaaditaan reaaliaikaista toimintaa ja vastauksia halutaan välittömästi. Fandomit, eli faniyhteisöt, toimivatkin entistä enemmän reaaliajassa. Tv-ohjelman uudesta sarjasta päästään keskustelemaan online-yhteisössä välittömästi jakson päätyttyä ja jopa mainoskatkojen aikana. Lisäksi Internetin avulla voidaan tavoittaa huomattavasti laajempi määrä faneja huomattavan lyhyessä ajassa. (Jenkins 2006, 138.) Taitelijoille digiajan nopeatempoisuus tarjoaa mahdollisuuksia jatkuvaan kuvaston laajentamiseen, pääsyä loputtomaan materiaalivarastoon ja välineitä tavoittaa entistä laajempi kirjo katsojia.

Median muuttuminen kuvalliseksi on luonnollisesti muidenkin kuin taiteilijoiden aikaansaannosta. Kuvia jaetaan, lähetetään, ja muokataan päivittäin ja taidekuvien määrä Internetissä on valtava. Nettitaiteen ja gallerioiden sisälle ja ympärille kehittyneet yhteisöt ovat etenkin nuorille arkipäivää ja inspiroivan kuvamateriaalin löytäminen on helpompaa kuin koskaan. Tämä on luonnollisesti johtanut siihen, että taitelijat voivat käyttää teoksissaan entistä enemmän intertekstuaalisia viitteitä ja ammentaa ideoita elokuvista, tv-sarjoista, sarjakuvista sekä toisten taiteilijoiden teoksista.

Yhteisöjen muodostuminen tiettyjen aihepiirien ympärille on tehnyt faniudesta ja fanittamisesta, sekä median kuvastojen uudelleentuottamisesta helppoa. Taide ja median

kuvat ovat lähellä taiteilijaa ja Internetin taideyhteisöissä onkin muotoutunut aivan uusi taidegenre - fanart, eli fanitaide.

2.2 Faniuden käsitteitä

Termi "fani" juontaa juurensa 1800-luvulta, kun se otettiin Englannin kielessä käyttöön merkitsemään pakonomaista kiinnostusta. Etymologiselta taustaltaan sana voidaan Oxford English Dictionaryn mukaan johtaa latinan kielen sanasta *fanum* ("temppeli") ja sen johdannaisesta *fanaticus* ("temppelinvartija", "Jumalan innoittama"). Myöhemmin sanasta johdettiin termi "fanatic", jolla viitattiin uskonnolliseen tai poliittiseen ääri-intoiluun. (Hirsjärvi 2009a, 53) Alkuun termi liitettiin vahvasti fanaattisiin miespuolisiin baseball- tai jalkapallofaneihin, mutta nykyään termi on arkipäiväistynyt tarkoittamaan laajaa kirjoa erilaisia mediasuhteita (Jenkins 1992, 12). Media ja populaarikulttuuri ovat olennainen osa nykyihmisen elämää ja nykyfani ei enää olekaan välttämättä osa hysteeristä konserttiyleisöä, vaan hän on aktiivinen sosiaalisen ja kuvallisen median käyttäjä, muokkaaja ja tuottaja.

Viestintätieteiden professori Joli Jensonin mukaan fanius on perinteisesti määritelty mediajulkisuuden häiriöksi tai ongelmaksi. Fanius nähdään psykologisena ilmiönä, jossa fanitoiminta viittaa ongelmiin sosiaalisissa suhteissa tai muuhun mahdolliseen poikkeavuuteen. Tätä on käytetty syynä fanikulttuurien alentamiseksi populaarikulttuurin marginaali-ilmioiksi, jolla ei ole kulttuurillista arvoa. (Jenson 1992, 9–10.) Faniudesta on kuitenkin myöhemmin tullut itsestään selvä osa medioitunutta kulttuuria, se on normalisoitunut, ja kaupallisen kulttuurin näkökulmasta katsottuna fanius on lähinnä myönteinen ilmiö (Herkman 2001, 196).

"Fani"-termin on siis menettänyt negatiivista taustavirettään ja 2000-luvulla se on siirtynyt vahvasti Internetin ja sosiaalisen median piiriin. Termi on sosiaalisesti hyväksytty ja laajalti käytetty kuvamaan monenlaista faniutta, mutta sosiaalitieteiden piirissä sitä ei ole vielä tarkasti teoretisoitu. Faniuden tutkimukseen onkin herätty vasta 2000 -luvulla. (Harris 1998, 4.)

Nykyään termi "fani" tarkoittaaakin aivan normaalia ihmistä, jolla on jokin spesifi kiinnostuksen kohde, joka on olennainen osa hänen arkielämäänsä. Hänellä on pääsy valtaviin määriin fanittamansa aihepiirin tietoa ja kuvastoa, sekä mahdollisuudet kontakteihin muihin faneihin ympäri maailmaa. Faniksi tullaan kun kohteen ihailu ylittää vain tietyn ohjelman tai kohteen seuraamisen ja faniudesta tulee aktiivista kulttuurista toimintaa, jossa henkilökohtainen kiinnostuksen kohde projisoidaan sosiaalisiksi toiminnaksi median piirissä (Jenkins 2006, 41). Fanius keskittyy pääasiallisesti johonkin

tiettyyn median tuotteeseen, jonka pohjalta fani määrittää omaa identiteettiään (Crossberg, Wartella & Whitney 1998, 265). Faniutta on luonnollisesti monen tasoista. Usein siihen katsotaan liittyvän muun muassa kokoontumiset erilaisissa fanitapahtumissa, faniklubien ja -seurojen perustaminen sekä erilaisten kiinnostuksenkohdetta käsittelevien tekstien ja julkaisujen - kuten fanitaiteen ja -tarinoiden - tuottaminen.

Fanitaide, eli fanart, ja fanitarinat, eli fanfiction, ovatkin nykymuodossaan tyypillisimpiä faniuden ilmentymiä. Vaikka fani itse ei harrastaisi kumpaakaan, fanitoiminta hyvin usein vahvasti liittyy fanien tuottamaan materiaaliin, joiden ääreen lähes jokainen fani väistämättä päätyy. Kun fanittaminen laajenee pelkästä kohteen ihannoinnista tai seuraamisesta lähemmäs harrastuksenomaista toimintaa, kohteen itsensä tuottama materiaali on yleensä vajavainen ja riittämätön fanin mielikuvituksen ruokkimiseksi. Fanius on aktiivista toimintaa, joka laajenee ohi katselun ja kuuntelun. (Nikunen 2009, 75, 77.) Fanart ja fanfiction toimivatkin tällöin fanituksen kohteen jatkeina.

Fanart ja fanius yleensäkin ovat tiukasti sidoksissa median tarjoamaan materiaaleihin ja yleensä jakautuvat erilaisiin genreihin, eli lajityyppeihin. Genrellä tarkoitetaan tapaa järjestellä kuvallisia tai kirjoitettuja kertomuksia ja suhteuttaa niitä toisiinsa (Herkman 2001, 85). Tiettyyn kohteeseen kuten rock-musiikkiin, sarjakuvaan, elokuvaan, poppiin tai fantasiaan, kohdentuvaa faniutta on tarkasteltu esimerkiksi luokan, sukupuolen mediankäytön ja vastarinnan näkökulmista sekä merkityksenmuodostumisen prosessin kautta. Faniuden kohteeksi määrittyvä genre mielletään arkikäytössä yleensä tietyn musiikillisen, kirjallisen tai draamallisen ilmaisun muodoksi. (Hirsjärvi 2009a, 16.) Fanart käsitteenä on genrejaon yläpuolella ja se voidaan nähdä ikään kuin työkaluna oman faniuden ilmentämiseen. Sitä useimmiten käyttävät luonnollisesti taiteellisesti lahjakkaat fanit ja fanarttia löytyy lähes jokaisen median genren sisältä. Toisaalta fanart itsessään edustaa tiettyä faniuden genreä, josta muina esimerkkeinä voisi mainita esimerkiksi cosplay-pukeutumisen, fanfictionin kirjoittamisen tai "tavallisen" faniuden, joka keskittyy vain itse aiheeseen eikä pyri tuottamaan uutta kuvallista tai kirjallista materiaalia.

Fandom on myös faniuteen ja fanartiin läheisesti liittyvät käsite. Esimerkiksi Internetin taidesivustoilla termiin törmää jatkuvasti. Fandomilla tarkoitetaan, jonkin tietyn teeman ympärille rakentunutta faniyhteisöä. Fandom sisältää aihepiiriin liittyvän fanartin, fanfictionin ja fanien muodostamat yhteisöt, jotka yleensä keskittyvät johonkin tiettyyn genreen kuvallisessa mediassa. Faniyhteisöt ovat ekspansiivisia itseohjautuvia ryhmiä,

jotka keskittyvät kollektiiviseen kuvaston tuottamiseen, interaktiiviseen keskusteluun ja tarkoituksien tutkimiseen, tulkintoihin sekä fantasioihin vastauksena populaarikulttuurin kuvastolle. Aihe ja yhteinen kiinnostuksen kohde on tärkeämpi kuin maantieteellinen sijainti ja fandomit ovat jo ennen 2000-luvun interaktiivista digiaikaa olleet jollakin tasolla kuviteltuja virtuaalisia yhteisöjä. Fanius ja fandomit olivat niin sanotusti kollektiivista tietoutta jostakin tietystä kulttuurin osasesta. (Jenkins 2006, 137.) Internetin yleistyttyä fandomit ovat luonnollisesti ottaneet sen pääasialliseksi toimintakentäkseen.

Vaikka yleensä fandom rajoittuu jonkin tietyn genren alueelle, on se kuitenkin mielletävissä genren alakäsitteeksi. Genre määrittää lähinnä fanituksen aihepiiriä ja muokkaa katsojan tai lukijan kokemuksia alkuperäisestä tuotteesta (Jenkins 1992, 123). Esimerkiksi fantasia-genre käsittää niin kirjat, elokuvat kuin tv-sarjatkin, joissa esiintyy yliluonnollisia ilmiöitä, tai joissa seikkaillaan mielikuvitusmaailmoissa. Fandom puolestaan keskittyy edellä mainituista esimerkiksi vain yhteen tiettyyn fantasiaelokuvaan. Fandomit eivät kuitenkaan ole aivan yhtenäisiä ja suurimmat niistä jakautuvat pienempiin alakulttuureihin, joiden teemat saattavat vaihdella suurestikin.

Esimerkiksi Harry Potter fandom on vain yleinen linjaus, jolla voidaan rajata kaikki Harry Potter fanit ja kyseisen fandomin piirissä taidetta tekevät. Alakulttuureita ovat muun muassa fanit jotka keskittyvät vain kirjan alkuperäisiin hahmoihin, fanit jotka luovat kirjan maailmaan omia hahmoja tai fanit jotka sekoittavat Harry Potter fandomin jonkin muun fandomin kanssa. Esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta hahmojen tuomista Tylypahkaan kutsutaan crossoveriksi, eli genrejen tai teemojen yhdistämiseksi (Jenkins 1992, 170). Vastaavasti jotkut fanit lainaavat tarinan hahmoja omiin fantasiamaailmoihinsa tai muokkaavat niitä alkuperäisen tarinan sisällä.

Fandomit perustuvat hyvin pitkälti alkuperäisiin elokuviin tai sarjoihin, mutta niiden sisälle usein rakentuu oma hierarkiansa ja sääntömaailmansa. Fanit täyttävät alkuperäisen tarinan aukkoja ja jatkavat siitä mihin elokuva loppui, tai piirtävät näkyviin tarinan ennen tv-sarjan tapahtumia. Yhteisöllisyys fandomien sisällä on vahva ja tyyppinen motiivi fanartin tekemiseen onkin yhteisöllisen statuksen saavuttaminen Internet-galleriassa tai yksinkertaisesti samanhenkisten ihmisten löytämisen. Monet fanit kokevatkin fandomiin liittymisen siirtymisenä sosiaalisesta eristyneisyydestä yhteisöön, johon he kokevat kuuluvansa sen täysvaltaisina jäseninä. Toisille fandom tarjoaa harjoittelukentän

ammattityöskentelyä varten tai vapaan ympäristön luoville impulsseille, joille ei ole tilaa heidän arkielämässään. (Jenkins 2006, 42.)

Huolimatta siitä, että fanartin ideana on luoda oma näkemys suosimastaan maailmiöstä, fandomien sisällä säännökset voivat olla tiukatkin. Esimerkiksi tietyt crossoverit voivat olla suosittuja, toiset paheksuttuja. Fandomeiden sisällä faneille muodostuukin oma estetiikkansa, jonka mukaan he arvioivat tarkoin mikä taide on hyvää ja mikä huonoa (Herkman 2001, 189). Tyypillistä on sitoutuminen alkuperäisen teoksen asettamiin raameihin, jolloin näistä raameista poikkeavat fanit muodostavat jälleen oman alakulttuurinsa fandomin sisällä.

Huolimatta siitä, että fandom on fanikulttuurin sisällä kehittynyt, epävirallinen käsite, suurimmilla fandomeilla on vaikutusta virallisiin mediatuotoksiin. Fandomit toimivat paitsi kuvaston ja kulttuurin tuottajina, ne ovat myös erinomaisia alustoja kuluttaja-aktivismille. Jos TV-sarja joutuu lopetusuhan alle fanit pystyvät nopeasti kokoamaan rivinsä suosimansa ohjelman pelastamiseksi tai epätoivottujen tapahtumien estämiseksi sarjan juonessa. (Jenkins 2006, 142.) Usein TV-sarjoja jatketaan fanien painostuksesta, fanitaiteilijoita palkataan virallisiin työsuhteisiin ja genret muovautuvat jatkuvasti fanien toiminnan vaikutuksesta. Fanit nähdäänkin nykyään yhä enenevässä määrin genrejen määrittelijöinä (Hirsjärvi 2009a, 17).

Toisaalta kehitys toimii toisinkin päin. Usein jo ennen ohjelman, pelin tai elokuvan julkaisua, sille on jo muodostunut oma fandominsa, minkä avulla median tuote saa näkyvyyttä ja sen kulttuurinen status kohoaa jo ennen itse julkaisua. Esimerkiksi TV-tuottajat ovat laajalti tietoisia ohjelmiansa faneista ja käsikirjoittajat jopa konsultoivat faniyhteisöjä kun uutta sarjaa ollaan julkaisemassa. Fanien reaktioiden ja kysymysten perusteella pystytään ennustamaan sarjan tulevaa menestystä. (Jenkins 2006, 142).

Fanfiction on niin ikään yksi fanartin rinnakkaiskäsitteistä. Sillä tarkoitetaan yksinkertaisesti fanien tuottamaa kirjallista materiaalia jonkin fandomin sisällä. Kuten fandomit yleensä, fanfiction on fanien tapa käsitellä kohdetta ja omia kokemuksiaan aiheesta valmiiksi luotujen maailmojen ja hahmojen avulla. Tarinoita kirjoittavat yleensä naiset, joiden tekstit toimivat ikään kuin vastineina median teksteille. (Jenkins 2006, 44–45). Fanfiction sisältää hyvin paljon samankaltaisia piirteitä kuin fanart, mutta tutkimuksessani en aio keskittyä fanfictioniin. Termi on hyvä ottaa käsittelyyn, sillä se yleensä kulkee käsi kädessä fanartin kanssa sillä fanitaiteilijat usein myös kirjoittavat

tarinoitaan ylös. Toisaalta osa fanartista saattaa myös perustua jonkin alkuperäisen teoksen sijasta toisen fanin fanfictioniin.

2.3 Fanitaide eli Fanart

Nettisanakirja Urban Dictionary määrittelee fanitaiteen näin:

"Art of any form, usually electronic or drawn free hand, that uses characters or settings from a popular television show, novel, cartoon, anime, or movie as the subject."

Fanart on siis millaista tahansa taidetta, yleensä digitaalisesti tai vapaalla kädellä piirrettyä, joka käyttää hahmoja, aiheita tai asetelmia suosituista TV-ohjelmista, romaaneista, sarjakuvista, animesta tai elokuvista. Fanart usein suomennetaan fanitaiteeksi, mutta tutkimuksessani käytän englanninkielistä termiä, sillä koen sen luontevammaksi. Englanninkielinen termi on yleisesti käytössä harrastajien piirissä, mutta sitä itsessään ei löydy sanakirjoista. Lisäksi fanart sointuu paremmin muihin aihepiiriin termeihin, joista ei ole olemassa virallisia suomennoksia.

Faniuden historiassa fanit hyvin tyypillisesti nähtiin vastaanottavina osapuolina, mutta 2000-luvun teknologian kehitys mahdollisti fanien tuottaman materiaalin leviämisen, jonka jälkeen faneista tuli osa massamedian tuottajista. Fanarttia on luultavasti ollut yhtä kauan kuin median kuvastoakin. Esimerkiksi amatööri elokuva- ja videotuotannossa fanitaitelijat ovat olleet hyvin merkittävässä roolissa kautta historian. George Lucas ja Steven Spielberg olivat amatöörikuvaajia nuorina ja tuottivat matalan budjetin kauhuelokuvia, Super 8 elokuva sai inspiraatiota Star Warsista ja Britanniassa suosittu Doctor Who sarjan fanit tuottivat sarjaan omatekoisia alkuperäisjaksoja. Tämä on myöhemmin johtanut siihen, että fanit ovat luoneet jopa kokonaan uusia tarinankäänteitä suosikkisarjoihinsa. (Jenkins 2006, 144.)

Fanart usein sekoitetaan konseptitaiteeseen. Elokuvien ja muihin kuvallisen median teoksiin liittyvä konseptitaide ei kuitenkaan ole fanarttia. Konseptitaide käsittää elokuvia ja tv-sarjoja varten tehdyt luonnokset sekä kaikki viralliset julkaisut, jotka sisältävät kuvallista materiaalia. Konseptitaide sinänsä sisältää fanartin elementtejä: lainauksia varsinaisesta teoksesta, muunnoksia hahmoista ja leikkimistä teoksen elementeillä. Yleensä konseptitaiteeksi käsitetään esimerkiksi elokuvaan valmistukseen liittyvä kuvasto ja luonnokset, jotka on tuotettu tai julkaistu ennen varsinaisen elokuvan valmistumista. Konseptitaidetta ovat kuitenkin myös valmiin elokuvan pohjalta valmistetut tuotteet ja viralliset taidekuvat. Esimerkiksi myynnissä oleva esine, jossa on kuva Harry Potterista, on niin ikään konseptitaidetta.

Fanartin ja konseptitaiteen ero piilee kuvaston virallisuudessa. Konseptitaide tuotetaan aina alkuperäisen teoksen yhteydessä tai virallisten sopimusten puitteissa. Edellä mainittu esimerkki Harry Potter tuotteesta on konseptitaidetta huolimatta siitä, että kuva on luultavasti yksityisen taiteilijan tekemä. Tuote ja kuva on luotu virallisesti myytäväksi ja taiteilija on luultavasti tehnyt sopimukset konseptin omistavan yhtiön tai kirjailijan kanssa.

Fanartin käsitteeseen kuitenkin kuuluu, että kyseessä on epävirallinen taideteos, jota ei ole tuotettu samassa yhteydessä kuin alkuperäinen teos johon se liittyy. Fanijulkaisujen päämäärä ei ole tuottaa taloudellista voittoa, eikä myöskään korostaa yhden tekijän tai fanin roolia tai pätevyyttä, vaan niillä on ikään kuin jaettu tekijyys (Herkman 2001, 199). Fanart on nimenomaan fanin tekemää eikä se pyri tuotteen tai konseptin markkinointiin. Fanartin tekijä ei omaa oikeuksia teoksensa aiheeseen eikä hänellä ole varsinaista lupaa virallisesti julkaista tai myydä tuottamaansa sisältöä (Jenkins 2006, 42). Siksi fanart toisaalta häilyy tekijänoikeuslakien rajamailla.

Fanikulttuurin laajentuminen netissä, kuin myös sen huomattavasti suurempi näkyvyys edellisiin vuosikymmeniin verrattuna, on niin ikään venyttänyt tekijänoikeuskysymyksiä. Esimerkiksi lähtökohtainen oletus on, että jokainen tietää tunnetuimpien mediateosten tai populäärikulttuurin tuotteiden tekijät, jolloin fanin ei tarvitse niitä välttämättä mainita. Tekijänoikeuksien ilmoittamisen käytänteet ovat myös muuttuneet fanitoiminnan levitessä ja nuoremmat fanit eivät välttämättä ole edes tietoisia alkuperäisteosten tekijänoikeuksista. Vaikka oikeuteen johtaneita tapauksia fanituotteiden tekijänoikeuksien suhteen on olemassa, online-fanius on laajentunut niin mittavaksi ilmiöksi, että tekijänoikeusrikkomuksia siedetään niin kauan kun fanit eivät tavoittele taiteellaan taloudellista voittoa. (Tushnet 2007, 61, 64.)

Kuitenkin fanartin yleistyminen on venyttänyt sääntöjä ja hyvin tyypillistä on, että myös fanarttia myydään ja ostetaan. Hyvä esimerkki tästä ovat muun muassa Suomessakin järjestettävät animeconit tai sarjakuvamessut, joissa hyvin usein on yksityistaiteilijoille oma osastonsa, missä he voivat myydä tekemäänsä taidetta. Tapahtumissa yksityisesti myydyistä teoksista suurehko osa on yleensä fanarttia. Myös nettigallerioiden ja taideyhteisöjen sisällä tilaustöiden tilaaminen on hyvin tavallista, jälleen kerran yleensä fanartiin liittyen. Myydyt teokset eivät ole kuitenkaan konseptitaidetta, koska ne on tuotettu varsinaisen konseptin ulkopuolella.

Fanartin ja konseptitaiteen välinen raja voikin olla häilyvä. Erityisesti sarjakuvateollisuuden piirissä on hyvin tyypillistä, että ammattisarjakuvapiirtäjät piirtävät vapaa-ajallaan myös fanarttia sekä aihepiiristä jonka parissa he virallisesti työskentelevät, että muistakin fandomeista. Toisaalta gallerioiden sisäisesti tilatut teokset tuottavat tekijälleen rahallistakin hyötyä, vaikka periaatteessa fanart, verrattuna konseptitaiteeseen, ei pyri tuottamaan voittoa. Tämä siksi, että fanartista puhuttaessa joudutaan aina pohtimaan tekijänoikeuskysymyksiä.

Vaikka fanartin pääfoorumi on Internetissä, tekniikat joilla fanarttia tehdään vaihtelevat perinteisistä maalauksista digitaalisiin kuvamanipulaatioihin. Digitaalisen piirtämisen yleistymisen ja helppous ovat tehneet siitä yhden merkittävimmistä fanartin työkaluista. Tietokoneella tuotetut kuvat on helppo lisätä nettigalleriaan ilman skannaamista ja mallin ottaminen netistä löydetyistä kuvista on helppoa. Fanit tuottavatkin enemmän taidetta kuin koskaan ennen. (Coppa 2006, 58.)

Fanart-termiin ja sen sisältöihin perehtyessäni huomasin, ettei fanartista ole löydettävissä tieteellistä määritelmää tai aiheeseen tarkasti liittyvää kirjallisuutta. Hyvin pitkälti jokaisen fandomin sisällä vaikuttavat vallitsevan omat norminsa ja sääntönsä. Esimerkiksi nettigalleria DeviantArtissa teokset jaetaan kategorioihin joko tekniikan tai aihepiirin mukaisesti. Fanart muodostaa erikseen oman yläkategoriansa, jotta se erotetaan muusta taiteesta, jossa ei ole käytetty median kuvastoja lähteenä. Fanartin ala-kategoriat on luokiteltu edelleen lähinnä aihepiirin tai tekniikan mukaan.

Fanartin sisällä voidaan kuitenkin tehdä jonkinlaista kategorisointia perustuen teoksen ja alkuperäislähteen suhteeseen. Tyypillisiin esimerkkeihin fanartista onkin yksinkertainen toisinto jostakin median hahmosta. Tähän kategoriaan lukeutuu kaikki fanart, jossa tekijä ei ole tehnyt muutoksia lainaamaansa hahmoon tai tarinaan. Kyseessä voi olla yksinkertainen muotokuva kirjan sankarista, piirretty kohtaus elokuvasta tai maalaus tietokonepelin miljööstä. Yksinkertaisesti siis taideteos, joka kuvaa suoraan jotain jo valmiiksi luotua. (Bacon-Smith 1992, 47.)

Toisessa esimerkissä fanartista tekijä puolestaan laajentaa jo luotua. Tällaisia fanartin tuotoksia ovat muun muassa piirrookset, joissa esitetään mitä elokuvan sankarille tapahtui ennen tai jälkeen elokuva tapahtumia tai kuvitetaan uusia kohtauksia kirjan juoneen. Fanartin tekijä ikään kuin laajentaa fanittamaansa kuvastoa, mutta pysyy silti tiukasti alkuperäisteoksen asettamissa raameissa.

Kolmannessa esimerkissä fanartista tekijä puolestaan lisää tai poistaa elementtejä alkuperäisteoksesta, kuitenkin edelleen pysytellen jo luoduissa yksityiskohdissa. Esimerkkejä ovat teokset joissa tuodaan samaan kuvaan hahmoja jotka eivät koskaan tapaa toisiaan tai esitetään kuviteltu tilanne, joka poikkeaa alkuperäisteoksesta.

Neljäs esimerkki fanartista käsittää teokset, jossa tekijä luo valmiiseen kuvastoon jotain omaansa. Yleisimmin tämä tarkoittaa, että kirjaan tai elokuvaan kehitellään oma hahmo, joka sitten lähetetään seikkailemaan alkuperäisten hahmojen joukkoon. Joskus oma hahmo tai tarina vain sijoitetaan valmiiksi luotuun maailmaan ja yhteydet alkuperäiseen teokseen jäävät viitteellisiksi. Esimerkiksi tietokonepeliin saatetaan kehitellä oma uusi kenttä, fantasiakirjaan uusi rotu tai elokuvaan taustahahmo.

Fanartiksi voidaan laskea myös taiteilijan omat teokset, jotka lainaavat elementtejä median kuvastoista, vaikka perusajatus olisikin taiteilijan oma. Jos taiteilija tuo omaan fantasiamaailmaansa Tolkienin hahmoja, on kyse edelleen fanartista. Esimerkit ja kategoriat luonnollisesti vaihtelevat ja muuttuvat, mutta perusperiaate on, että fanartiksi lasketaan mikä taide tahansa missä on jotain fanituksen kohteesta lainattua.

3 Nuoret ja heidän kuvamaailmansa

3.1 Nuoret ja media

Sana media tarkoittaa jotakin, joka "sijoittuu väliin, toimii välittäjänä". Tästä juontuu sen vakiintunein merkitys viestintä- ja tiedotusvälineiden kuvaajana yleisellä tasolla. Media viittaa viestintävälineisiin, joiden avulla voi kertoa uutisia tai tarinoita, ja joiden ääressä voi saada tietoa ja viihtyä. (Herkman 2001, 14.) Sana juontaa alun perin juurensa latinan yksikkömuotoisesta sanasta *medium*, mutta sen monikkomuoto *media* on yleistynyt niin tutkimuksessa kuin arkikielessä, kun tarkoitetaan yksittäistä joukkoviestintä. Monikkomuoto on viitannut jo antiikin sanonnoissa julkiseen esillä oloon ja nyky-muodossaan sen merkitys kiteytyy sanomien siirtämiseen, sisältöjen välittämiseen ja välitilaan. (Ridell & Väliaho 2006, 16–17.)

Viimeisen kymmenen vuoden aikana media ja erityisesti Internet on muuttunut olennaiseksi osaksi länsimaisten ihmisten jokapäiväistä elämää ja toimintaa. Jo 2000-luvun alussa suomalaisista 15–19 vuotiaista nuorista yli 90 prosenttia käytti tietokonetta ja Internetiä ja yli 40 prosentilla kotitalouksista löytyi Internet-yhteys (Kangas & Kuure 2003, 13, 25). Uudet medianmuodot ja älypuhelimet liitetään keskusteluissa yleensä nuoriin. Tässä tutkimuksessa sanalla ”nuoret” tarkoitan länsimaisen kulttuurin piirissä kasvaneita, noin 13–19 -vuotiaita henkilöitä, eli ylä-aste ja lukio-ikäisiä. He ovat kasvaneet näitä välineitä ja mediaa käyttäen. Internet tarjoaakin lähes rajattomat mahdollisuudet ennakkoluulottomalle käyttäjälle, joka on riittävän utelias ja aloitteellinen. Se tuo kulttuurin ja julkisen maailman lähelle nuoria ja tarjoaa heille oven loputtomaan kuvavirtaan, median kuvastoihin ja mahdollisuuksiin olla itse luomassa ja muuttamassa kulttuuria.

2000-luvulla länsimaissa onkin syntynyt uudenlainen nuorisokulttuuri, joka poikkeaa hyvin merkittävästi sitä edeltäneiden sukupolvien kulttuureista. Se sisältää paljon enemmän kuin vain pop-kulttuurin, musiikin, MTV:n tai elokuvat, jotka nuoret aikanaan ottivat omikseen ensimmäisinä. Nykypäivän uusi nuorisokulttuuri perustuu kokemukselle yksilön omasta nuoruudesta ja osallisuudesta suurimpaan ikäpolveen ikinä. Se on myös kulttuuri, joka juontaa juurensa nettisukupolvien digitaalisen ja interaktiivisen median käytöstä. (Tapscott 2009, 55.) Nuoren elämänpiiri ei enää rajoitu lähiympäristöön, vaan

hänellä on Internetin kautta yhteys ihmisiin ympäri maailmaa. Lisäksi kulttuurin digitalisoituminen on muuttanut nuorten välistä sosiaalista kanssakäymistä ja heidän harrastuksiaan. Kun yhdeksänkymmentäluvulla huolestuttiin tietokoneiden käytön lisääntymisestä, nykyään tietokoneet kulkevat jokaisen nuoren taskussa minne he menevätkin.

Nuorten rooli suomalaisessa yhteiskunnassa oli aina 1950-luvulle asti anonyymi ja alisteinen suhteessa aikuisuuteen. Vasta vuosisadan puolivälistä alkaen voidaan puhua erityisestä nuorisokulttuurista, jota voidaan tarkastella erillisenä sosiaalisena rakenteena verrattuna aikuisten kulttuureihin. Nuorisokulttuuri oli seurausta paitsi yhteiskunnan muutoksesta myös mediatuotteiden uudeltaisesta vaikutuksesta, kun digitaalinen teknologia ja joukkoviestimet arkipäiväistyivät. Joukkoviestintätuotteiden kulutukseen yleensäkin sisältyy tarve sosiaalistua, tarve kuulua johonkin itseä suurempaan yhteyteen (Issakainen 2004, 53), mikä on nuorille hyvin tärkeää. Nuoret ottivatkin ensimmäisinä median uudet muodot, kuten Internetin, omakseen.

Nuoret joutuvat toisaalta tekemisiin myös jatkuvasti muuttuvan mediamaailman kanssa. Teknologia kehittyy ja monipuolistuu ja siitä tulee koko ajan interaktiivisempaa. Median sisältö on pääosin kuvallista, erittäin realistista ja lisäksi usein myös luonteeltaan mainostavaa. Samalla mediaa käytetään päivittäin ja 2000-luvulta alkaen nuoret ovat puolet valveillaoloajastaan tekemisissä jonkin median formaatin kanssa. Toisaalta median käytön yleistymisestä huolimatta siitä on tullut entistä yksityisempää. Siinä missä kaksi vuosikymmentä sitten kokoonnuttiin perheellä katsomaan televisiota, nykyään on hyvin tyypillistä, että nuoret linnoittautuvat omaan huoneeseensa kuuntelemaan musiikkia tai katsomaan televisiota – usein Internetistä. (Strasburger 2002, 8.)

Nuoret käyttävät mediaa myös erittäin monipuolisesti. Tietokoneen ja älypuhelimien ruudun ääressä pidetään yllä sosiaalisia suhteita, mutta myös viihdytään. Erityisesti pelaaminen ja sen vaikutukset ovat herättäneet keskustelua. Yleisen käsityksen mukaan pojat käyttävät enemmän aikaa videopelien pelaamiseen kuin tytöt, toimivat tietokoneiden kanssa tehokkaammin ja ovat myöhemminkin tottuneempia tietokoneen käyttäjiä. Tytöt kuitenkin pelaavat yhtä aktiivisesti kuin pojat, tosin nuorten pelitutkimuksia tutkittaessa on huomattu, että tytöt suosivat visuaalisesti värikkämpiä ja kuvallisempia pelejä. Pojat

käyttävätkin Internetiä paljon pelaamiseen ja tiedostojen imurointiin, kun taas tytöt suosivat verkkoa kommunikaation välineenä. (Tapscott 2009, 166.)

Viihtymisen lisäksi mediasta on tullut nuorille tärkeä kasvun ja itsetutkiskelun kenttä. Internet ja nettipelit avaavat ujomille ja aremmille lapsille ja nuorille mahdollisuuden ottaa kontaktia ikätovereihinsa anonyymeinä, ilman kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta. Nettipelien yhteisöissä ja keskustelufoorumeilla on mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin, mutta myös liittyä esimerkiksi koulutovereiden ystäväporukkaan pätevytyöllä ensin nettiverkostoissa. (Salokoski & Mustonen 2007, 77.) Internetissä nuorten keskuudessa erittäin suositut kuvagalleriat tarjoavat myös vahvan ilmaisukanavan fyysisen minäkuvan alueella. Galleriassa saadaan palautetta omaan ulkonäköön liittyen, mikä saattaa myönteisen palautteen myötä tukea nuoren kehitystä, mutta kielteisen palautteen myötä vaikeuttaa nuoren kehitystä ja hänen identiteettinsä muodostumista. (Salokoski & Mustonen 2007, 60.)

Identiteetti itsessään voidaan määritellä usealla eri tavalla. Esimerkiksi sosiologi Stuart Hallin mukaan identiteettiä voidaan tarkastella kolmella eri tavalla. Identiteetti on joko ihmisessä sisäänrakennettuna valmiina kokonaisuutena tai se muodostuu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ympäröivän yhteiskunnan kanssa. Toisaalta identiteetti on postmodernin käsityksen mukaan historiallisesti määrittynyt, jatkuvasti muuttuva subjekti. Se muotoutuu ja muokkautuu suhteessa niihin tapoihin, joilla ihmistä representoidaan tai puhutellaan häntä ympäröivissä kulttuurisissa järjestelmissä. (Hall 1999, 21–23.) Tässä tutkimuksessa käsitän identiteetin muuttuvana kokonaisuutena, joka rakentuu elämän aikana ihmistä ympäröivän kulttuurin, toisten ihmisten ja median vaikutuspiirissä.

Kehys, joka nykyään antaa nuorelle identiteetin ja osoittaa paikan elämässä on muuttunut edellisiin vuosikymmeniin verrattuna. Koti, yhteisö ja kasvuympäristö sekä perhe vaikuttavat kukin osaltaan nuoren identiteetin ja minäkuvan muotoutumiseen. Kuitenkin 2000-luvulla median merkitys nuoren kasvun muokkaajana on voimistunut. Samaistumisen kohteita ei enää etsitä vain konkreettisesta lähipiiristä, vaan nuoret kohtaavat toisia nuoria ja kehittävät harrastuksia Internetissä. Nettimaailman sosiaaliset verkostot ovat tärkeä osa nuorten elämää. Verkostoissa ylläpidetään sosiaalisia suhteita ja jaetaan mielipiteitä nuoria itseään koskettavista aiheista. Lisäksi verkostot vaikuttavat nuorten käsityksiin ja valintoihin. Esimerkiksi tuotteen ostamiseen vaikuttaa nykyään huomattavasti voimak-

kaammin sen netissä saama arvio tai kommentit, kuin itse tuotteen mainostus. (Tapscott 2010, 211, 213–214.)

Media ei ole nuorten oman kulttuurin ulkopuolella vaan on tärkeä osa sitä, niin vaikuttajana kuin vaikutuksen kohteena (Grossberg, Wartella & Whitney 1998, 63). Nykynuorten ja heidän kulttuurinsa kohdalla voidaan puhua digitaalisesta kulttuurista. Digitaalinen kulttuuri koostuu joukosta tapoja ja tottumuksia viestiä, pitää yhteyttä sekä tulkita ja rakentaa merkityksiä tietokoneiden ja -verkkojen äärellä (Järvinen & Mäyrä 1999, 17). Huolimatta digitaalisen kulttuurin arkipäiväistymisestä länsimaisen yhteiskunnan kaikkien ikäluokkien piirissä, yleensä juuri nuoria usein kuvaillaan digitaalisiksi sukupolveksi. He ovat kasvaneet digitaalisen vallankumouksen keskellä ja jo pienestä pitäen tottuneet käyttämään digitaalisia laitteita, tietokoneita ja mediaa. Media ei näin ollen ole nuorille ilmiö tai tutkimusta vaativa muutos yhteiskunnassa, vaan osa arkipäivää.

Kommentteja ja keskustelua nuorisosta digitaalisena sukupolvena voidaan löytää mainonnasta, koulutuksen ja politiikan kentiltä sekä nuorisoaktiivisuuden piiristä (Buckingham & Willett 2006, 1). Sosiaalisessa mediassa keskustellaan vanhusten vaikeuksista ottaa käyttöön sosiaalisen median uusia sovelluksia, kouluissa älypuhelimet ja niiden käyttö ovat jatkuvasti pinnalla ja nuorten itsensä keskuudessa vallitsee tarkkojakin käytänteitä siitä, millaiset sovellukset tai puhelinmallit ovat in. Digitaalikulttuuri ja erityisesti älypuhelimien sovellukset ovat hiipineet lähes kaikkeen mainontaan, jota nykyään kohdistetaan hyvin voimakkaasti kyseisiä medioita käyttäviin ihmisryhmiin - kuten nuoriin.

Keskustelu nuorista digitaalisena sukupolvena juontaa juurensa sukupolvien välisestä eroista, jonka digitaalisen median räjähdysmäinen kasvu 2000-luvulla on saanut aikaan. Vaikka myös aikuiset ovat ottaneet uudet median muodot käyttöönsä, kokevat he usein olevansa niiden käytössä kuitenkin vähemmän taitavia kuin nuoret. On eri asia kohdata mediat niihin syntymästä asti kasvaneena, kuin tutustua niihin jälkikäteen aikuisena (Pohjola & Johnson 2009, 11). Vanhemmat sukupolvet kokevat mediavyöryn jopa ahdistavana ja heidän maailmansa, sekä käsityksensä esimerkiksi sosiaalisesta kanssakäymisestä, on aivan erilainen kuin mitä nuorilla on.

Luonnollisesti niin sanottu "sukupolvien välinen kuilu" on ollut olemassa jo vuosikymmeniä, ellei vuosisatoja. Se ilmenee tyypillisesti aikuisten pelkona nopeasti eskaloituvasta sosiaalisesta muutoksesta yhteiskunnassa. Termi digitaalinen sukupolvi yksinkertaisesti linkittää nämä pelot ja huolet teknologiaan, jonka takia maailma on radikaalisti muuttunut. (Buckingham & Willett, 2006, 2.) Media on muuttanut nuorten elämää ja yhteiskuntaa suuntaan, josta esimerkiksi kuusikymmentäluvulla syntyneet eivät olisi osanneet haaveillakaan. Tosin vanhemmat ovat luultavasti lähes aina nähneet nuorisokulttuurit uutena ja vieraana ilmiönä. Usein kuuleekin puhuttavan nykypäivän turhuuksista tai "vanhoista hyvistä ajoista", jolloin kaikki oli paremmin kuin nykyään. Juuri vuosisadan puolivälin jälkeen nouseva nuoriso ja heidän alakulttuurinsa nähtiin villinä ja kurittomana ja media oli heidän temmellyskenttänään. Alakulttuurit kuitenkin olivat vastaanottavaisempia uusille median muodoille, kuten tv:lle ja elokuville. Nuorison alakulttuurit lopulta yhdistivät politiikan ja median maailmat tuomalla kulttuurin muutoksen esiin toiminnallaan. (Ruddock 2013, 9–10.)

Toisaalta nettimaailman kehitys on aiheuttanut myös sukupolvien limittymistä ja roolisuhteiden muuttumista perheissä sekä koulussa. Vanhemmat sukupolvet ottavat vähitellen myös median muodot käyttöön ja yhteistä keskusteltavaa nuoremman sukupolven kanssa löytyy huomattavasti enemmän kuin esimerkiksi 1960- ja 1970-luvuilla. Toisaalta nuorista on myös tullut asiantuntijoita median maailmassa, jolloin sen sijaan, että vanhemmat opettaisivat lapsiaan, lapset neuvovat vanhempiaan median ja uuden teknologian käytössä. Sama tapahtuu myös koulussa. (Tapscott 2010, 42–43.) Auktoriteetti hajaantuu kun nuoret menevät taidoissa vanhempiansa ohitse. Samalla perinteisten auktoriteettien rinnalle on noussut kaikkitietävä Internet, josta nuoret löytävät vastaukset kysymyksiinsä nopeasti ja tehokkaammin kuin heitä vanhempi sukupolvi.

Sukupolvet ovat sosiaalisesti ja kulttuurisesti tuotettuja ja määriteltyjä. Eri ikäpolvilla on erilaiset mieltymykset, orientaatiot, uskomukset ja asemat. Vaikka nämä ovat osaltaan niiden historiallisten ja taloudellisten olosuhteiden tuotosta joihin ihmiset ovat syntyneet, ne näkyvät myös sukupolvien välillä tapahtuvana kamppailuna kulttuurillisista ja taloudellisista resursseista. Sukupolvien muotoutuminen on luonnollinen ilmiö, joka syntyy yksinkertaisesti ajan kulun seurauksena. (Buckingham & Willett, 2006, 3.)

Digitaalinen sukupolvi on kuitenkin muokannut myös sukupolvien ja ikäryhmien välisiä suhteita tämän päivän yhteiskunnassa. Nuoruus ajanjaksona on pidentynyt ja nuoret voidaan nähdä yhteiskunnan uutena keskiluokkana, jolla on valtaa, rahaa ja mielipiteitä. Mainontaa ja markkinointia ei ohjaa myöskään enää puhdas raha ja kohderyhmän varallisuus, vaan enemmänkin kohderyhmän kulttuurinen aktiivisuus. Nuoret ovat ottaneet median omakseen ja sen katsotaan pystyvän vastaanottamaan uutuuksia ja omaksumaan ne osaksi arkea huomattavasti paremmin kuin vanhempi väestö. Samalla nuoret ovat edelläkävijöitä, joihin kannattaa panostaa, koska myös vanhemmat ikäpolvet seuraavat lopulta heidän esimerkkiään. (Mäenpää 2003, 128–129.)

Akateemisissa ja poliittisissa keskusteluissa Internetin leviämisestä ja rahallisista mahdollisuuksista, nuoret nähdään toisaalta digitaalisena sukupolvena ja verkko-osaamisen kehittäjinä ja pioneereina, mutta samalla haavoittuvaisina ja mahdollisena riskiryhmänä. (Buckingham & Willett, 2006, 93.) Pelaamisen negatiiviset vaikutukset, nuorten ajankäytön muuttuminen, liikunnan vähentyminen, nettikiusaaminen ja epäilyttävät sisällöt Internetissä huolestuttavat vanhempia ja opettajia. Teknologian osaaminen ja median käyttö nähdään positiivisena ilmiönä niin kauan kun käyttö pysyy kohtuuden rajoissa. Kun hyötykäytöstä tuleekin viihdekäyttöä, tietotekniikan parissa viihtymisestä tulee ongelma - erityisesti lapsista ja nuorista puhuttaessa. (Sihvonen 2003, 85–86.)

Nuorista on tullut myös uusi kulutusryhmä, joka tekee ostoksia netissä ja käyttää rahaansa median tuotteisiin, kuten musiikin tai elokuvien lataamiseen tai kännykkäsovelluksiin. Nuoret ja opiskelijat paitsi vaikuttavat oman perheensä kulutustoimintaan, myös ansaitsevat itse rahaa. Nettisukupolvi kiinnostaa siksi myös yrityksiä. Nuoria netin käyttäjiä ollaan valmiita ymmärtämään ja heihin ollaan valmiita sijoittamaan rahaa. (Tapscott 2010, 206.) Usein median materiaalin tuottajilla onkin mielessään jonkin tietty idea siitä, miten katsoja tai vastaanottaja ymmärtää tai käyttää materiaalia tai tuotetta. Tuottaja voi olla yksityinen henkilö tai yritys, mutta tarkoitus on, että tuotetulla materiaalilla on vaikutusta yleisöön. Mainontaa osataankin nykyään kohdistaa nuoriin entistä voimakkaammin. Yleisö kuitenkin tekee omat tulkintansa median materiaalista ja käyttää sitä yllättävinkin tavoin. (Crossberg, Wartella & Whitney 1998, 239–240.) Jos nuoret ovatkin suuremman informaation tulvan ja mainostuksen kohteina, heillä on myös taitoja ja kokemusta sen vastaanottamiseksi ja käsittelemiseksi.

Nettimaailma tarjoaa nuorille paitsi mahdollisuuksia kulutukseen, sosiaaliseen toimintaan ja tiedonhankintaan, myös vaikutusvaltaa. Internet on saavuttanut suurempaa arvostusta sekä taiteilijoiden, että median materiaalin tuottajien keskuudessa. Esimerkiksi kriitikoilla on perinteisesti ollut tärkeä rooli elokuvien laadun valvojina ja määrittelijöinä, mutta nykyään kriitikoitakin suurempaa valtaa pitävät käsissään blogien kirjoittajat sekä fanit. Esimerkiksi *Pirates of the Carribean* -elokuvan jatko-osa löi kaikki mahdolliset yleisöennätykset ja saavutti suuren suosion, vain koska nuoret suhtautuivat siihen innokkaasti ja jakoivat mielipiteensä blogeissaan sekä Internetin keskustelufoorumeilla. (Tapscott 2010, 214.)

Murrosiän tunnekuohujen jälkeen kiinnostukset alkavat suuntautua myös ideologisiin pohdintoihin ja maailman tapahtumiin. Nuorella on yhä paremmat edellytykset ymmärtää ja käsitellä mediaviihteen herättämiä tunne-elämyksiä kuten seksi-, kauhu- ja väkivaltakuvauksia, samoin kuin jäsentää tietotulvaa ja maailman uutisia. Median idolit ja vertailukohteet antavat malleja, joiden peilaaminen ohjaa samalla arvioimaan minän ja maailman suhdetta. Tyydyttävän identiteetin saavuttaminen edellyttää tunteiden itsenäistymistä ja erillistymistä. Vähitellen oma ajattelu itsenäistyy toisten ajatusten ennakoinnista ja omat tunteet erottuvat muiden tunteista. (Salokoski & Mustonen 2007, 23.) Jos edellisten vuosikymmenten nuoret rakensivat identiteettinsä ja arvonsa heitä ympäröivän konkreettisen maailman mukaan, nykynuorten maailma ulottuu Internetin ja median myötä laajemmalle.

Tutkimuksien mukaan huolimatta aikuisten huolesta nuorten mediankäytön suhteen tai nuoriin kohdistuvasta mediamainonnasta, digitaalinen media tarjoaa ennen kaikkea rajattoman määrän mahdollisuuksia. Digitaalinen media ja virtuaalimaailmat tarjoavat nuorille väylän saada oma äänensä kuuluviin, paikan testata omaa identiteettiään sekä pelata ja kommunikoida toisten nuorten kanssa kuin myös etsiä ja tuottaa tietoa, kulttuuria ja taidetta. (Weber & Dixon 2007, 248.)

3.2 Nuoret toimijoina ja taiteilijoina Internetissä

Nuoret ovat aktiivisia median käyttäjiä, he vastaanottavat mediaviestejä ja toimivat sujuvasti Internetin maailmassa. Kuitenkaan he eivät ole vain passiivisia median kuluttajia; he muokkaavat, omaksuvat ja keksivät tapoja osallistua kulttuurin tuottamiseen. Nykypäivän nuorista yli 50 prosenttia paitsi käyttää myös tuottaa digitaalista mediaa (Bennett 2008, 97). Olennaisin osa nuorten mediankäyttöä on sosiaalisten suhteiden, niin todellisten kuin virtuaalisten ylläpitäminen. Media on kuitenkin myös väline, jolla voidaan paeta arkea, kuluttaa aikaa ja oppia uutta. Osalle mediankäyttö on myös totutuksi tullut tapa, joka on osa arkipäivää ja jonka ympärillä nuoret ovat kasvaneet. (Kirsh 2010, 15–17.)

Median tuottaminen ja muokkaaminen on kuitenkin kiehtonut nuoria aina, sekä koulussa että sen ulkopuolella. Ennen Internetiä oman mediamateriaalin julkaisu oli nuorelle lähes mahdotonta, mutta nykyään kannettavat tietokoneet ja erityisesti älypuhelimet kuvanmuokkausominaisuuksineen kulkevat nuorten mukana kaikkialle. Kaikki nuoret eivät suinkaan julkaise teoksiaan nettiin, mutta lähes jokainen silti tuottaa mediaa tavalla tai toisella. Motiivit median tekemiselle, kuten valokuvaamiselle tai videoiden julkaisulle, liittyy usein sosiaaliseen kanssakäymiseen ja hauskanpitoon ystävien kanssa. (Kupiainen 2013, 55, 57.) Innostusta luonnollisesti etsitään harrastuksista sekä mielenkiinnonkohteista ja usein nuorten mediatuotanto liittyykin niihin elämän osa-alueisiin jotka ovat heille tärkeitä; pojat kuvaavat stunttideoita polkupyörillä ja tytöt lataavat nettiin kuvia juuri ostamistaan muotivaatteista.

Erytisesti nuoret ovat ottaneet käyttöönsä Internetin kuvagalleriat. Galleriat ovat alun perin lähtöisin chateista, eli keskustelufoorumeista, joissa on sitten alettu jakaa myös kuvia. Kuvagallerioista on sitten tullut nuorien omia paikkoja, joista aikuiset rajataan ulos ja joiden piirissä voidaan kokeilla omia rajoja ja ilmaista itseään. (Granö 2012, 94, 97.) Blogien tavoin kuvagalleriat ovat myös väyliä omien harrastuksien jakamiseen muiden kanssa. Kuvagalleriat ja videobloggaus ovat suhteellisen uusia ilmiöitä ja pääasiassa nuorten käyttämiä mediaväyliä, joilla voidaan kuitenkin saavuttaa suurtakin näkyvyyttä.

Myös taideharrastuksen kentällä nuoret ovat ahkeria toimijoita Internetissä. Tietokoneen eri toiminnoista piirto-ohjelmia käyttää kaikista tietokonetta käyttävistä tytöistä noin 73 prosenttia ja pojista 54 prosenttia. Ohjelmien käytön aktiivisuus vaihtelee harrastu-

neisuuden ja ikäryhmän mukaan. Kokonaisuudessaan 8–10 vuotiaista lapsista jo 63 prosenttia käyttää tietokonetta piirtämiseen, ja käyttö monipuolistuu mitä vanhemmaksi nuori kasvaa. (Kangas & Kuure 2003, 35 taulukko 4). Piirtämiseen ja kuvien editointiin tietokonetta käyttää alle 15-vuotiaista kolme neljäsosaa ja yli 15-vuotiaista kaksi kolmasosaa nuorista, jotka käyttävät tietokoneita yleensäkin. Säännöllisesti yllämainittuja toimintoja käyttävät kuitenkin vain aihepiirin harrastuksia omaavat nuoret. (Suoninen 2003, 60–61.) Tietokoneella kuin myös perinteisesti tuotettuja taideteoksia ladataan sitten kuvagallerioihin toisten nähtäville. Esimerkiksi nettitaidegalleria Deviantartissa on maailmanlaajuisesti yli 32 miljoonaa jäsentä. Joukkoon mahtuu kaikenikäisiä, mutta galleria vaikuttaa olevan suosituin nuorten aikuisten keskuudessa. Oma kansallisuutta ei ole pakko määritellä, mutta gallerian suurimmassa suomalaisryhmässä on yli 2000 jäsentä. Ensimmäinen fanart-kategorian alle merkitty kuva lisättiin galleriaan vain pari kuukautta gallerian perustamisen jälkeen - syyskuussa 2000. (Deviantart 2015.)

Fanitoiminta on myös olennainen osa nuorten mediankäyttöä. Jopa nopea haku Internetistä liittyen mihin tahansa suosittuun mediasisältöön, tuottaa tusinoittain fanisuuntautuneita keskustelupalstoja ja tietosivustoja, joissa vierailee ja toimii satoja osallistujia useista eri ikäryhmistä. Ennen Internetiä fandomit ja fanius nivoutuivat huomattavasti tiukemmin konkreettiseen osallistumiseen, sillä ihmisten täytyi matkustaa fanitapaamisiin ja fanitapahtumiin tai luoda paikallisia faniverkostoja voidakseen olla osana aiheeseen liittyvän median tuottamista. Nykyään Internet ja tietokoneet mahdollistavat vaivattoman pääsyn valtavaan arkistoon fanisisältöä ja -keskusteluja. Tämä yhteydenpidon helppous ja materiaalin saatavuus on varsinkin lapsille ja nuorille merkittävää, kun otetaan huomioon, että yleisesti ottaen he eivät pysty omillaan matkustamaan paikallisiin fanitapaamisiin tai kansainvälisiin tapahtumiin, mutta heillä on toisaalta todennäköisesti tietokone käytettävissään. (Buckingham & Willett, 2006, 51.)

Siinä missä vanhemman sukupolven fanit olivat hankkineet tietoa fanittamastaan aiheesta kirjoista, lehdistä ja fanitapaamisista, nuoret sen sijaan etsivät materiaalinsa lähes yksinomaan netistä. Internetin käyttö on paitsi lisännyt fanikulttuurien lisääntymistä myös pienemmällä paikkakunnilla, myös yhdistänyt faneja entistä nuorempina. Jos vanhemman sukupolven fanit tapasivat kirjastoissa, divareissa ja mahdollisesti ravintoloissa, joissa on ikärajat, nuorille fanimateriaali on tarjolla kotikoneen näytöllä ja mahdollisuus fanitoimintaan ei katso ikää. (Hirsjärvi 2009a, 197.) Koska nuoret toimivat luonnollisesti ja

tehokkaasti tietokoneiden kanssa, on myös fanisukupolvien ikäjakauma painottunut entistä enemmän teini-ikään ja varhaisaikuisuuteen.

Vaikka tutkimukset faniudesta ovat lähinnä dokumentoineet television, elokuvien ja painetun median osallistavia ulottuvuuksia, sekoittuneet median muodot, kuten sosiaalinen media, on tietoisesti suunniteltu käyttäjän modifioitaviksi ja muokattaviksi ja niin ikään sosiaalisen kanssakäymisen välineeksi (Buckingham & Willett, 2006, 57). Siksi nuorten fanitoiminta Internetissä onkin aktiivista. Nykynuorelle on tärkeää, että hänen käyttämänsä media on nopeatempoista, sillä saa yhteyden ystäviin näppärästi, kuvien tai tiedon jakaminen on tehty helpoksi ja että käyttäjällä itsellään on mahdollista muokata käyttämänsä mediaa mielensä mukaan. (Tapscott 2010, 89, 93.) Nettigalleriat ja foorumit ovat helposti muokattavissa ja faniyhteisöjen on helppoa erottaa itselleen oma alueensa (esimerkiksi ryhmä tai yhteisö galleriassa) tai mahdollisesti luoda täysin oma toimintaympäristö (esimerkiksi nettisivut). Koska nettimaailma on muokkautunut sitä eniten käyttävien ikäryhmien, eli nuorten ja nuorten aikuisten, toiveiden mukaan, vanhempi sukupolvi jää väistämättä sivuun ja Internetin toimijakunnan aktiivisimmat jäsenet ovat nuoria.

Uusi teknologia ja media ovat mahdollistaneet myös fanituotannon nopean ja tehokkaan levittämisen. Monelle fanille toiminta voi olla yksinkertaisesti tarjotun materiaalin tarkastelua, mutta materiaalin olemassaolo on aktiivifanien ansioita. Aktiivifanit ovat niitä, jotka lisäävät videoita ja kuvia, eli tuottavat materiaalia. Kuvat saattavat sitten levitä laajallekin, ja esimerkiksi *wiki*-sivustot ovat lähes aina fanien ylläpitämiä ja muokkaamia. Myös populäärikulttuurin viralliset tuottajat ovat huomanneet eri medioita yhdistelevien faniteosten ja käyttäjistä lähtöisin olevan materiaalin markkina-arvon. (Busse & Gray 2014, 430–432.) Fanien toiminta tuottaa markkinoilla käyttöä ja lisäarvoa mediagenren tuotteille, uusille tarinoille ja mediasisällöille sekä uuden elämän esimerkiksi kirjastojen kätkeissä uinuville teoksille (Taalas & Hirsjärvi 2008, 201).

Nuorten tuottamasta fanimateriaalista luonnollisesti lähes kaikki on amatööriyöskentelyä ja pohjautuu lähinnä hauskanpitoon tai mahdollisesti maineen kartuttamiseen. Institutionaalisesti ja kulttuurisesti amatöörismi on marginaalinen kenttä, jonka toimijoiksi usein mielletään vapaa-ehtoiset, nälkää näkevät taitelijat ja harrastelijat. Mutta toisaalta se on myös toiminnan kenttä joka tukee eläväisiä oppimisyhteisöjä ja -ympäristöjä sekä

erilaisia kulttuurisesti tuottavien aktiviteettien muotoja, jotka suuresti poikkeavat koulumaailman käytännöistä. Amatöörimäinen fanikulttuurin tuottaminen on rakenteeltaan monella tapaa samankaltaista kuin yhteisöllinen oppiminen. (Buckingham & Willett, 2006, 64.) Fanikulttuuri usein liittyy harrastustoimintaan, joten on vain luonnollista, että suurin osa fanartin tekijöistä voidaan lukea amatöörituottajiksi, sillä harva taitelija tavoittelee tai saavuttaa koskaan ammattiasemaa esimerkiksi sarjakuvabisneksessä. Amatöörismi kuitenkin kukoistaa Internetissä ja sillä on myös vaikutusta virallisiin populaarikulttuurin toimijoihin, joista monet ovat itsekin aloittaneet amatööritekemisellä.

Amatööritekeminen on vapaa professionaalisen taiteilijuuden paineista ja fanikulttuurien sisällä nuori voi tuottaa taidetta haluamallaan tavalla ja saada sille tukea. Niin halutessaan nuori voi myös säilyttää anonymiteettinsä, mikä lisää vapaudentunnetta ja helpottaa rajojen rikkomista, niin hyvässä kuin pahassa. Nettigalleriat tarjoavat nuorelle kokeilun, sekä maailman ja itsensä tuntemisen paikan, siten kuin taide tarjoaa maailman tulkitsemisen mahdollisuuden (Granö 2012, 109).

3.3 Miksi nuoret tekevät fanarttia?

Kuluttajat sitoutuvat joihinkin mediailmiöihin syvemmin kuin toisiin. Fanius on mediakulutuksen erityistapaus, joka nostaa näkyviin monia mediakulttuurissa yleensä piilevämmiin esiintyviä ulottuvuuksia. (Herkman 2001, 194.) Fanit vievät mediatuotteen käytön pidemmälle, eivätkä vain tyydy vastaanottamaan heille tarjottua informaationa - sen sijaan se luovat sitä itse. Fanartin tekeminen niinkään osoittaa yksilön sitoutumista hänelle tärkeään mediatuotteeseen tai -ilmiöön. Median maailmassa elävät nuoret saavat suuren osan vaikutteistaan Internetistä ja mediatuotteista, joten niihin sitoutunut fanius on olennainen osa nuoren identiteettiä ja fanart tapa määrittellä ja laajentaa sitä.

Tutkimukset faniryhmistä ovat auttaneet paremmin ymmärtämään nuorten mediaosallistuvuutta, joka sisältää paitsi aktiivista ja neuvoteltua tulkintaa, mutta myös rikasta sosiaalista vaihtuvuutta ja vaihtoehtoista kulttuurin tuottamista. Jopa ennen Internetiä ja digitaalisia työkaluja median tuottamiseksi fanit käyttivät hyödyksi valtavirran kulttuurisia ikoneita ja kertomuksia järjestääkseen saman kiinnostuksen kohteen ympärille muodostuvia yhteisöjä, ja luodakseen omat fanfictioninsa, musiikkinsa ja videonsa. (Buckingham & Willett, 2006, 50.) Fanarttia tuotetaan mediatuotteiden pohjalta, ikään kuin mainostamaan millaisia tuotteita taitelija itse suosii.

Fanit eivät vain käytä ammattimaisesti tuotettua mediaa, vaan he tuottavat itse omat merkityksensä ja mediatuotteensa (Buckingham & Willett, 2006, 50). Fanartin tekeminen pohjautuu useimmin tekijän henkilökohtaiseen faniuteen ja fanartin avulla hän tuo esille ne tunteet, ideat ja näkemykset, joita median tuote hänessä herättää. Merkityksenanto on erityisesti nuoren oman taiteilijuuden kannalta tärkeää, sillä fanartin kautta usein myös käsitellään henkilökohtaisiakin asioita, kuten millaisen taitelijaprofiilin nuori haluaa itsestään luoda tai millaisiin ideologioihin sitoutua.

Koska fanius yleisesti mielletään kulttuuriseksi marginaali-ilmiöksi ja jonkinasteiseksi mielenhäiriöksi, on fanartin tekeminen myös kannanotto. Sen avulla puolustetaan omia mieltymyksiä ja samalla näytetään millaisten asioiden takana itse seisoo ja millainen taitelija on. Toisaalta fanartin avulla nuoret usein myös harjoittelevat taidetta. Malleiksi on helppo poimia itselleen tärkeitä hahmoja tai tekijöitä, joiden töistä mallin ottaminen toimii ponnahduslautana omalle tekemiselle ja oman tyylin kehittämiseksi. Kun niin sanottu luova

työ on tehty valmiiksi, nuoren on helppo läheteä jatkamaan tai muokkaamaan median tuotetta tai hahmoa. Samalla kynnyksen taiteen tekemiselle yleensäkin pienenee, kun paineet absoluuttisesta omapärisyydestä ja taiteellisen prosessin vaativuudesta eivät häiritse inspiraatiota.

Fanartilla on myös merkitystä tekijälleen tunnetasolla. Tunteet ovat kokemuksia, jotka ilmentävät ihmisen tajunnallista suhdetta aiheeseen niin välittömänä kuin se ihmiselle on mahdollista (Perttula 2009, 124). Tunteet ovat erottamaton osa ihmisen tiedonkäsittelyä, eikä ilman niitä synny suhteita. Nykyään mediavälitteisellä vuorovaikutuksella ja mediaympäristöllä on entistä suurempi vaikutus tunteiden syntymiseen, sillä ne ovat nousseet perinteisten sosiaalisten vuorovaikutusympäristöjen rinnalle. Media muovaa tunteita, mutta antaa myös mahdollisuuksia niiden käsittelyyn, ilmaisuun ja hallintaan. Median kautta nuori voi etsiä itselleen samaistumiskohteita ja vuorovaikutteinen tietokonemediat synnyttää myös vaikuttavia voimakkaita mediamaailmaan sulautumisen kokemuksia. Media tarjoaa myös kaikkialla läsnä olevan tunnepitoisen ympäristön, joka vaikuttaa tunteiden sosialisointiin, eli yksilön kykyyn ja tapaan kokea ja lukea tunteita. Median aineistoa ja sen herättämiä tunteita tulkitaan omasta lähipiiristä opituin tavoin, mutta media myös vaikuttaa nuoren oman tunne maailman kehitykseen. (Mustonen 2009, 133–134, 139.) Yleensäkin median vaikutus perustuu suurelta osin tunteisiin, joita se kuluttajassa herättää. Jokainen median käyttäjä pyrkii samaan toiminnastaan jonkinlaista mielihyvää tai tunteellista tyydytystä - oli se sitten negatiivista tai positiivista. Ihmiset, erityisesti fanit, juontavat erittäin todellisia ja moniulotteisiakin tunteellisia mielihyvän kokemuksia ihannoimastaan fandomista. Tämä tunneside tuottaa myös muita mediasuhteita, vaikuttaa fanin median käyttöön ja luonnollisesti luo yhteisöllisyyden tunnetta saman fandomin ihmisten välille. (Grossberg, Wartella & Whitney 1998, 244.) Kuvien kautta tunteita käsitellään ja jaetaan sekä haetaan erityisesti mielihyvän kokemuksia.

Kaikkein tärkein syy miksi nuoret tekevät fanarttia, lienee sen mukanaan tuoma yhteisöllisyys. Fanarttia tehdään yhteisöllisyyden ja kontaktien löytämiseksi samanhenkisten ihmisten kanssa. Sen äärellä solmitaan ystävyysuhteita ja löydetään yhteistä keskusteltavaa jopa tuntemattomien kanssa. Yhteisöistä ja fandomeista tulee lopulta usein tiiviitä ja niiden kautta fanit paitsi oppivat faniuden käytänteitä, myös tuottavat omaa identiteettiään (Nikunen 2009, 85). Fanart voi olla harrastus siinä missä

mikä tahansa muukin laji, ja siksi se halutaan jakaa muiden kanssa. Fanartin tekeminen on myös osoitus fandomiin sitoutumisesta ja usein näin ollen myös "pääsylippu" yhteisön sisään sekä merkki, josta saman fandomin jäsenet tunnistavat toisensa.

Toisaalta fanart toimii myös erottavana tekijänä, mitä tulee nuorten keskinäiseen vertailuun. Fanartin tekemisellä voidaan erottua joukosta esimerkiksi koulun kuvataidetunneilla ja samalla tuoda julkisesti näkyväksi omaa faniutta. Tiettyyn kohteeseen sitoutuminen ja siihen panostaminen luonnollisesti yhdistää ihmisiä, mutta fandomiin kuulumisen ei kuitenkaan ole fanartin tekemisen edellytys. Fani voi olla fyysisesti faniverkoston aktiivinen ja tuottelias jäsen, tai vaihtoehtoisesti hän saattaa pysytellä etäällä faniyhteisöstä, mutta kokee silti olevansa osa kuviteltua yleisöä (Hirsjärvi 2009b, 105).

Fanart tuotetaan ennen kaikkea saman fandomin jäseniä varten. Verkon julkisuus kuitenkin luo faneille illuusion heitä seuraavasta yleisöstä (Ridell 2006, 246). Mahdollisuus, että kuka tahansa pääsee katsomaan fanin tekemää teosta ja vielä enemmän fanisivustoilla usein näkyvät kävijä tai lukijamäärät, ovat omiaan motivoimaan nuoria fanartin tekemiseen. Omalla työllä tuntuu olevan enemmän merkitystä, kun joku muukin on kiinnostunut siitä.

Fanartin tekeminen on usein myös väylä online-julkisuuden hankkimiseen. Galleriasivustoilla kuvaston kirjo on käytännössä loppumaton ja seuraajien tai suosion saaminen on huomattavasti helpompaa fanartin avulla. Fanartin kuvastot luonnollisesti vetävät puoleensa aihepiirin faneja, mutta suurimmista fandomeista tehdyt taideteokset kiinnostavat muitakin. Osa taitelijoista saattaakin tehdä fanarttia yksinomaan näkyvyyden saamiseksi. Useat nuoret myös aloittavat nettitaiteilijan uransa fanartilla, ja siirtyvät sitten mahdollisesti myöhemmin omaperäisempiin aiheisiin. Fanartin tekemisen motiivit ovat luonnollisesti omissa kiinnostuksen kohteissa, mutta fanitoiminnan yhteisöllisyys asettaa myös omat paineensa sille, millainen taide mielletään suosituksi ja millaiset kuvat saavat näkyvyyttä.

Fanarttia tehdään joskus myös rahan keräämiseksi. Epävirallisia tilaustöitä myydään netin kautta paljon ja tunnetut kuvastot myyvät parhaiten. Alun perin intohimoiseksi harrastamiseksi kääntynyt innostus saa yhä helpommin tuotannollisia muotoja, koska etenkin digitalisoituminen ja Internet antavat tänä päivänä omaan tuotantoon ja sen

levittämiseen paremmat mahdollisuudet kuin koskaan aiemmin (Herkman 2001, 201). Ahkera fanartin tekijä voidaankin luokitella pientuottajaksi. Pientuottaja tekee siis mediaesityksiä jollekin kuvitteelliselle yleisölle omista fanin lähtökohdistaan. Pientuottajuus ei itsessään välttämättä ole nuorelle tavoite, johon pyritään, vaan fanartin tekemisen seuraava vaihe, jossa tekeminen saa virallisempia piirteitä.

Pientuottajuuteen liittyy yleensä tavoitteellisuus edetä uralla tulevaisuudessa ja mahdollisuus ansaita rahaa omalla taiteellaan. Koska fanartin tekemiseen kuuluu olennaisena osana yhteisöllisyys, sivuvaikutuksena on myös luonnollinen tarve saada näkyvyyttä, kerätä katsojia tai saada julkisuutta fandom-piireissä. Kun fani saavuttaa tarpeeksi julkista näkyvyyttä esimerkiksi jonkin tietyn nettigallerian piireissä, hän todennäköisesti laajentaa toimintaansa muille sivustoille ja lopulta mahdollisesti perustaa omat nettisivut. Esimerkiksi taitavaksi kotisivujen laatijaksi kehittynyt fani saattaa löytää itsensä pianikin uusmediayrityksen palkkalistoilta tai maineikas videotaitelija saattaa päätyä työskentelemään elokuva-alalle. (Herkman 2001, 202.)

Monet mediatyöläiset hankkivat kannustimensa ensin median marginaalisilla alueilla, kuten fanisivustoilla tai nettigallerioissa, ja siirtyvät sieltä valtavirtaan. Tällä tavoin pientuottajuus paljastaa kuinka media on asettunut nykykulttuurin keskustaan: media integroi ihmisiä markkinavetoisen kulttuurin rattaisiin sekä sisällöllään että työhön liittyvillä rakenteillaan. Internetin kaupallisimmistakin muodoista on usein löydettävissä kaikuja faniudesta ja pientuottajuudesta. (Herkman 2001, 202.) Roviosta kasvoi nopeasti yhden pelin avulla suuryritys ja sarjakuvia lukevat voivat löytää virallisten julkaisujen sivulla fanartiin perustuvia hahmoja. Nuorille tämä tarkoittaa loputtomia mahdollisuuksia toteuttaa unelmiaan työelämässä. Suuri osa fanarttia tekevästä nuorista luonnollisesti tekee sitä vain hovin vuoksi, mutta osalla on myös tähtäimessään ura kuvallisella tai media-alalla. Fanarttia tehdään näkyvyyden saavuttamiseksi, mutta myös oman kuvallisen uran edistämiseksi. Fanikulttuurit usein tarjoavat jäsenilleen erilaisia menetelmiä, joiden avulla fanit voivatkin kehittää taitojaan ja toimia yhdessä, esimerkiksi fanfictionin esiluku sekä fanikäännökset populaarikulttuurin teksteistä (Kupiainen 2013, 68).

Nuorten mediantuottaminen ja fanartin tekeminen ei ole ainoastaan luovaa hauskanpitoa, vaan sen avulla nuoret kehittävät tärkeitä sosiaalisia, älyllisiä, visuaalisia ja teknisiä taitoja, joita he tarvitsevat median käsittelyyn kuin myös sen arviointiin. Tavallaan nuorten

mediatuotanto on osa mediakasvatusta, varsinkin jos se rohkaisee heitä ottamaan osaa heitä ympäröivän kulttuurin tapahtumiin, mikä puolestaan tekee heistä aktiivisia yhteiskunnan jäseniä opiskelijoina, aktivisteina tai taitelijoina. (Kupiainen 2013, 57.) Fanartin kautta käsitellään itseä, mutta myös omaa suhdetta ympäröivään maailmaan. Vastavuoroisesti fanartin tarkastelu vaatii katselijalta kykyä erottaa niin sanotusti fakta ja fiktio, eli mikä on alkuperäistä ja mikä fanituotantoa, sekä kykyä lukea populäärikulttuurin kuvastoja. Samalla opitaan yhteisössä toimimista, luovimista nettimaailman sääntöjen seassa sekä taidekritiikin antamista ja vastaanottamista. Osalla nuorista oppiminen tapahtuu huomaamatta, mutta usein fanartin tekemisen taustalla piilee myös halu kehittää paitsi omia taitoja, myös omaa itseä kokonaisuudessaan.

3.4 Mitä fanart nuorille merkitsee?

Julkisuuden ja populaarikulttuurin hahmojen fanittaminen osana ihmisen identiteettiä on hyvin pitkälti 1900-luvulla median vaikutuksesta kehittynyt ilmiö. Faniutta on luonnollisesti esiintynyt jo vuosisatojen ajan, joskin hieman erilaisissa muodoissa kuin miten se nykyään ymmärretään. Mutta siinä missä 1800 -luvulla ja 1900-luvun alussa ihannoitiin kuuluisia keksijöitä tai myyntimiehiä, 1930-luvulta alkaen elokuvatähtiä ja muusikoita, nykyään fanius keskittyy oikein ihmisen lisäksi myös fiktiivisiin hahmoihin ja mediakulttuurin ilmiöihin. (Crossberg, Wartella & Whitney 1998, 268.) Nuorten huoneiden seinillä komeilevien julisteiden sijasta, ihanteet löytyvät myös tietokoneen ruudulta.

Fanius tekee mediakulttuurin kokemuksen näkyväksi, koska se nostaa kokemuksen elämän keskeiseksi määrittäjäksi - mediakulttuuri kohtaa arkipäivän. Fanius korostaa henkilökohtaisen kokemuksen ja mediakulttuurin välistä vuorovaikutusta. Faniuden kokemuksellisuuteen liittyy läheisesti myös omien mediajulkaisujen, kuten fanartin, tuottaminen. (Herkman 2001, 195–199.) Fanartin merkitys sekä kulttuuri- että taidekokemuksena, tuottaa tekijälleen henkilökohtaista mielihyvää ja auttaa häntä jäsentämään merkityksiä, joita hän omalle fandomilleen antaa.

Fanartin merkitys nuorten elämään kietoutuu myös vahvasti nuoren oman identiteetin rakentumiseen. Identiteetti on perinteisesti mielletty liittyvän yksilön sukupuoleen, kansallisuuteen, uskontoon ja rooliin yhteiskunnassa. Teollistuneissa maissa identiteetin rajat ovat kuitenkin alkaneet hämärtyä ja nykyihminen saa entistä vapaammin määritellä oman itsensä yksilönä ja yhteiskunnan jäsenenä. Oman lisänsä identiteetin määrittelyyn tuovat mediakulttuuri sekä sosiaalinen media, jonka kautta erityisesti nuoret hakevat omaa identiteettiään. Online-identiteetin muodostaminen on tasapainoilua itsenä ja kiinnostuksen kohteidensa jakamisen ja oman anonymiteettinsä säilyttämisen välillä. Online-identiteetit myös toimivat väylinä erilaisille kokemuksille sekä omien fantasioiden ja tarinoiden tuottamiselle ja esiintuomiselle. (White 2014, 26, 34.)

Nykynuoren identiteetin rakentuminen onkin muuttunut monitasoisemmaksi ja lisäksi se on entistä enemmän sidoksissa mieltymyksiin, haluihin ja kiinnostuksen kohteisiin, eikä niinkään yksilöä ympäröiviin ihmisiin tai hänen asemaansa. Perheen ja lähipiirin sijasta

nuoren identiteetin tukijoukkona toimii valtava yleisö ja verkostot Internetissä. (White 2014, 41.) Näin ollen nuoren Internetissä vastaanottama ja erityisesti sinne tuottama kuvasto on merkittävä tekijä hänen identiteettinsä ja itsetuntonsa rakentumisessa. Online-identiteetin avulla nuori voi kokeilla rajoja ja venyttää käsityksiä siitä millainen hän itse on. Lisäksi hän voi tuoda vapaasti esiin kiinnostuksen kohteitaan ja löytää samanhenkisiä ihmisiä, muita faneja, tukemaan oman minäkuvansa rakentumista. Digitaalisen populaarikulttuurin tuotteissa ja science fictionissa painotetaan oman identiteetin korvaamista digitaalisesti rakennetulla minuudella. Erityisesti tämä näkyy nuorten suosimissa roolipeleissä, joissa on usein suhteellisen rajattomat mahdollisuudet oman hahmon luontiin. Mahdollisuus osallistua ja luoda sosiaalisia kontakteja anonyymisti, antaa mahdollisuuden kokeilla uusia tapoja vaikuttaa itseä ympäröivään maailmaan, ilman todellisuuden luomia paineita. (Kangas 1999, 155–156.)

Fanius itsessään on elimellinen osa fanin muuta sosiaalista ja psykologista todellisuutta. Fanius on merkitysten tuottamista kulttuurin kuluttamisen kautta siten, että joku kulttuurin osa-alue saa muita merkittävämmän aseman. (Herkman 2001, 197.) Fanart erityisesti on tekijälleen hyvin henkilökohtaista ja linkittyy vahvasti tekijän henkilökohtaisiin tunteisiin hänen fanittamastaan kohteesta. Fanius on yksi tapa määrittää omaa identiteettiä ja fanart on erinomainen keino kanavoida faniutta yhteisössä, joka tukee nuoren mieltymyksiä ja antaa hänelle palautetta. Koska fanartin tekeminen yleensä liittyy erityisen aktiiviseen faniuteen ja taideharrastukseen, ovat sitä piirtävät nuoret mahdollisesti valtavirrasta poikkeavia. Internetissä kuitenkin fanartin kautta nuorella on mahdollisuus jakaa harrastuksensa ja tuntea yhteenkuuluvuutta sosiaalisessa ryhmässä.

Mediaa tai fanituksen kohdetta käsittelevät keskustelut muodostavatkin tärkeän sosiaalisen vuorovaikutuksen alueen. Keskustelujen merkitystuotanto on kuitenkin puhuttua, hetkellistä ja niin itsestään selvä osa arkea, että sitä ei tavallisesti edes tiedosteta mediakulttuurin tuotannoksi. Tästä huolimatta juuri sosiaalinen kanssakäyminen määrittelee usein pitkälti sen, mitä fanitetaan. Sosiaalinen vuorovaikutus itselle tärkeiden viiteryhmien kanssa muotoilee mediakulutusta, ja mediakulutus muotoilee vastavuoroisesti sosiaalista vuorovaikutusta. (Herkman 2001, 195.) Fanart on siis nuorille paitsi taidetta, myös sosiaalisen kanssakäymisen välinen.

Yhteisöllisyyteen liittyy usein myös oma kieli sanastoineen. Fanit kehittävät oman puhettavan, jonka koodien hallitseminen yhdistää samanhenkisiä ja erottaa muut porukasta (Herkman 2001, 199). Jopa sosiaalisessa mediassa ihmisten välinen vuorovaikutus perustuu hyvin pitkälti kieleen, samalla tavoin kuin arkielämässä. Siinä missä kotona ja ystäväpiirissä puhuttu kieli sitoo ihmisiä toisiinsa, myös Internetissä ryhmän sisäisellä kielellä on merkittävä vaikutus yhteisöllisyyden luojana. (Stokes 2013, 9.) Internetissä nuoret tapaavat toisia harrastajia ympäri maailmaa ja usein kommunikoinnin kieli on englanti eikä suinkaan nuoren oma äidinkieli. Yhteisöllisyyden tunnetta tuo näin ollen fandomin sisäinen termistö sekä sanasto, jonka avulla fanit tunnistavat toisensa ja joka toisaalta toimii lähtökohtana kommunikoinnille vaikka faneilla ei olisikaan varsinaista yhteistä kieltä.

Tiukka yhteisöllisyys ja fandomien sisäinen kieli selittää osaltaan myös fanart-termin vierautta fanipiirien ulkopuolisille. Termi on kehittynyt käytännön tasolla piirien sisällä, eikä se juurikaan leviä fandomien ulkopuolelle, missä sille ei ole olemassa varsinaista tieteellistä määritelmää. Tietyn fandomin sisällä termit ovat tuttuja ja niillä luodaan yhteenkuuluvuuden tunnetta, mutta ulkopuolisille termit kuten OTP (one true pairing), *genderbending* tai *fanservice* ovat mitä luultavimmin täysin tuntemattomia. Nuorille tämä merkitsee oman yhteisön löytämistä ja tunnetta siitä, että kuuluu jonnekin. Moni nuori kokee suurta tarvetta toisaalta olla erilainen kuin kaikki muut, mutta toisaalta löytää itsensä kaltaista seuraa. Fanipiireihin liittyminen luo yhteisöllisyyden tunnetta, mutta toisaalta erottaa nuoren muista "normaaleista", jotka eivät fanita samaa asiaa.

Vaikka faniuteen liitetään hyvin pitkälti ajatus yhteisöllisyydestä ja kokemusten jakamisesta toisten fanien kanssa, ei se kuitenkaan ole faniuden tai fanartin tekemisen edellytys. Esimerkiksi kulttuurintutkija Irma Hirsjärven mukaan tiettyyn kohteeseen panostaminen voi yhdistää joukon ihmisiä jopa tiiviiksi yhteisöksi saakka, mutta aivan yhtä hyvin fanius voi olla henkilökohtainen asenne, joka ei edellytä "samanmielisyyttä" vaikka kokija tuntisikin olevansa osa laajempaa, samasta asiasta kiinnostuneiden yhteisöä (2009a, 81). Fanart niin ikään yhdistää samasta aihepiiristä kiinnostuneita faneja ja usein yksi fanartin tuottamisen itseisarvoista on sen jakaminen toisten kanssa. Toisaalta fanart voi palvella myös yksilön tarpeita ilman yhteisön tukea. Jotkut fanitaiteilijat tekevät fanarttia yksinkertaisesti harjoituksen vuoksi tai näytetöinä, jos he pyrkivät työllistymään alalle, joka vaatii tietyn kuvaston piirtämisen hallintaa (esimerkiksi mangateollisuus tai Disney).

Innostus kollektiiviseen tuottamiseen lähtee yhteisestä kiinnostuksen kohteesta ja riittävästä kollektiivisesta osaamisesta sekä halusta jakaa luovaa ja taiteellista ajattelua toisten kanssa (Sintonen 2009, 12).

Intohimoisia harrastajia yhdistää lisäksi samankaltainen mediakokemus ja sen ohella myös triviaatiedon kaipuu. Kiinnostuksen kohteesta pitää tietää kaikkein pienimmätkin yksityiskohdat ja tätä tietoa on voitava jakaa muiden asiasta yhtä kiinnostuneiden kanssa. (Herkman 2001, 192.) Suosikkifandomistaan tietoa etsiessään, nuori hyvin usein törmää ensimmäisenä juuri fanartiin, joka huolimatta fiktiivisyydestään, usein tarjoaa tärkeää ja olennaista tietoa aihepiiristä, jota se käsittelee. Olennaisen informaation lisäksi fanit sijoittavat itselleen tärkeitä merkityksiä tulkintoihinsa ja tekevät esityksistä siten itselleen mielekkäitä (Herkman 2001, 197).

Fanartin kautta nuoret pääsevät myös käsittelemään herkkiäkin aiheita ja omiin teoksiin usein heijastetaan asioita omasta elämästä. Fanartin avulla nuori voi käsitellä mediatuotteen herättämiä tuntemuksia ja toisaalta myös omaa elämää vaivaavia epäkohtia ja kysymyksiä kuten yksinäisyyttä tai omaa seksuaalisuutta. Omaan fantasiahahmoon saatetaan liittää piirteitä omasta persoonasta ja yksinäinen, seurustelusta unelmoiva nuori saattaa esimerkiksi tuottaa fanarttia, jossa hän parittaa itsensä elokuvan hahmon kanssa. Fanartin piirissä myös erilaiset *sonat* eli oman itsen ilmentymät ovat yleisiä. Niissä nuori sijoittaa itsensä jossakin muodossa fanittamaansa maailmaan tai kontekstiin. Esimerkiksi versio omasta itsestä viedään fantasiakirjan maailmaan seikkailemaan alkuperäisten hahmojen sekaan tai itsestä piirretään versio eläimenä, koneena tai avaruusolentona.

Fanart on nuorille siis väylä todellisuuden käsittelyyn ja kuvaamiseen. Mediaesitysten vaikuttavuutta ja osallisuutta kulttuurin merkitysten tuottamiseen on 1990-luvun teorioissa kuvattu representaation käsitteellä. Termin on tarkoitus korostaa sitä, että mediaesitykset kuten fanart, eivät ainoastaan esitä tai heijasta todellisuutta, tai kerro siitä tarinoita, vaan median tuottamat tarinat ja tieto osaltaan tuottavat todellisuutta. (Herkman 2001, 219.) Monelle nuorelle omat hahmot ovat kuin mielikuvitusystäviä, joiden syntymäpäiviä juhliitaan ja jotka omine persoonineen ovat osa nuoren jokapäiväistä todellisuutta. Samalla fanartin tuottaminen ja nettiin julkaiseminen muuttaa ja tuottaa jatkuvasti uutta mediaympäristöä, joka niin ikään nivoutuu nuorten todellisuuteen, jossa arkielämä ja online elämä kulkevat rinta rinnan.

Media esittää kuvaamansa kohteen aina tietyssä valossa ja tietyssä näkökulmasta, joten niiden sisältöön liittyy aina valintoja; mitä esitetään ja mitä ei. Mediakulttuuri itsessään muodostuu näistä representaatioista ja niiden tuottamista merkityksistä. (Herkman 2001, 219.) Niin ikään myös fanartin tekeminen on valintaa siitä, mitä asioita fanituksen kohteesta taitelija haluaa tuoda esille ja mitkä häntä kiehtovat. Fani sijoittaa faniuden kohteeseen merkityksiä. Hän ikään kuin asuttaa tilaa ja ottaa sitä haltuun omalla toiminnallaan, esimerkiksi tuottamalla fanarttia jostakin tietyistä fandomista. Tiettyyn kohteeseen kiinnittyvän faniuden sijaan voi puhua erityisestä suhteesta fanituksen kohteeseen, jolloin fanitukselle olennaisempaa on fanin ja kohteen suhde, kuin kohde itsessään. (Hirsjärvi 2009b, 104.) Yksi fani seuraa tv-sarjaa innolla ja tekee sen hahmoista fanarttia, kun taas toinen vie faniutensa pidemmälle, kehittää omia maailmoja sekä hahmoja ja luo jotain sellaista, mitä vielä ei ole tehty.

4 Fanart kuvataidetunneilla

4.1 Fanartin suhde mediaan ja taidemaailmaan

Medialla tarkoitetaan usein joukkoviestimiä. Kulttuurisesta näkökulmasta mediasta puhutaan kuitenkin laajemmin merkityksiä välittävänä rakenteena esityksineen sekä tulkinnan ja käytön tapoineen. Media siis välittää ja kytkee meitä erilaisiin suhteisiin kanssaan, esimerkiksi kuluttajiksi, käyttäjiksi tai median tekijöiksi. (Kotilainen 2009, 7.) Edellä mainituista suhteista fanitaiteilija lukeutuu kaikkiin. Fanartin tekijä luonnollisesti kuluttaa mediaa, koska hän fanittaa jotakin median tuotetta, ja näin ollen myös käyttää aiheeseen liittyviä median tuotteita (esimerkiksi katsoo tv-sarjaa). Lisäksi fanista tulee median tekijä kun hän ryhtyy tekemään fanarttia. Fanius määritelläänkin usein intensiiviseksi suhteeksi mediaan ja sille on ominaista aktiivinen toiminta, joka laajenee ohi katselun ja kuuntelun. Lisäksi siihen liittyy olennaisena osana oheismateriaalin hankinta ja faniuden osoittaminen muille esim. pukeutumisella. (Nikunen 2009, 76.)

Faniuden määrittely mediassa on toisaalta hyvin vaihtelevaa. Huolimatta siitä, että termin historiallinen, negatiivinen taustasävy on jo haihtunut pois, faniuden määrittely median sisällä riippuu hyvin pitkälti näkökulmasta ja määrittelijästä. Edelleen elää käsitys nörttimäisestä fanista, joka ostaa jokaisen fanittamaansa asiaan liittyvän tuotteen ja tietää aiheesta kaiken, mutta toisaalta uudempien fandomeiden, kuten elokuvien tai kirjojen, fanitus saa mediassa suurilta osin positiivista huomiota. Hyväksytyn ja ongelmalliseksi koetun faniuden välinen raja riippuukin usein paitsi faniuden intensiivisyydestä, myös sen kohteesta. (Hirsjärvi 2009a, 65–69.) Niin ikään fanartiin ja sen tekijöihin suhtaudutaan ristiriitaisesti sekä fandomien sisällä että niiden ulkopuolella. Luonnollisesti fanart on suosittua omassa fandomissaan ja kuvasto usein leviää myös muiden fanien käyttöön, vaikka nämä eivät itse fanarttia tekisikään. Jatkovaa keskustelua käydään toisaalta myös fanartin taidearvosta, mahdollisista tekijänoikeuskysymyksistä ja fanart-kuvien omaperäisyydestä. Omaperäinen fanart saa kehuja, mutta esimerkiksi toisten fanien ideoiden kopioimista tai uudelleenkäyttämistä saatetaan paheksua voimakkaastikin.

Toisaalta fanartin ja fanfictionin suhde julkaistuun, viralliseen mediaan ei ole yksiselitteinen. Esimerkiksi monet tunnetuimmista science fictionin kirjoittajista ovat lähtöisin jostakin fandomista. Scifin ollessa vielä marginaalinen populaarikulttuurin genre, monet fani innostuivat tuottamaan tekstejä ja teoksia, jotka myöhemmin sitten julkaistiin. (Jenkins 2006, 138.) Samoin myös vuonna 2011 julkaistu, nyt jo maailmanlaajuiseksi

ilmiöksi noussut *Fifty shades of Grey*-kirjasarja, oli alun perin *Twilight*-kirjoihin pohjautunut fanfiction. Fanit myös vaikuttavat populaarikulttuurin tuotteisiin ja tuottajat ovat alkaneet huomioida faniyleisöä. Esimerkiksi Hasbro julkaisi vuonna 2014 *Transformers*-sarjakuvan, jonka päähahmon suunnittelusta ja ominaisuuksista päättivät yksinomaan fanit. Yhtiö tarjosi faneille äänestettäväksi mahdollisia vaihtoehtoja liittyen hahmon ulkonäköön, asemaan sekä luonteeseen. Valintojen pohjalta se sitten loi hahmon ja sille tarinan.

Toisaalta fanius nähdään siis pääasiallisesti populaarikulttuurin tuotteesta johtuvana ilmiönä, jolle markkinavoimat nojaavat, mutta toisaalta asetelma on 2000-luvun osallistuvan jakamisen kulttuurissa kääntynyt myös pääläelleen. Digitaalinen teknologia on muokannut kulttuurin tuottamisen kenttää vahvasti. Siinä missä perinteisemmät taidemuodot, kuten maalaustaide ja elokuvat, perustuvat yksinkertaiselle tuottaja-vastaanottaja suhteelle, uudet mediataiteen muodot kattavat huomattavasti laajemman kentän jatkuvasti muuttuvaa ja laajenevaa kulttuurin tuotantoa, jossa vastaanottajan ja materiaalin tuottajan roolit vaihtelevat. (Paul 2007, 255.) Median tuotteesta tai ilmiöstä syntyy fanarttia ja fanfictionia, ja niistä niin edelleen syntyy uusia median tuotteita.

Myös fanartin ulkopuolella hyvin suuri osa nuorten mediatuotannosta pohjautuu tai liittyy populaarikulttuuriin sekä sen tarinoihin ja hahmoihin (Kupiainen 2013, 62). Blogeihin kirjoitetaan omista suosikkijulkiksista ja kotivideoilla imitoidaan elokuvakohtauksia. Nuoret elävät online-kulttuurissa, jossa fanitoiminta on luonnollinen osa jokapäiväistä arkea. Heille on itsestään selvää, että omaa suosikkia tuetaan tykkäyksin tai kuvia ja videoita jaetaan aiheesta kiinnostuneiden kanssa. Siinä missä vanhempien sukupolvien fanius oli kuin harrastus jota tehtiin sille varatulla ajalla, nykynuoret elävät fanittamisen maailmassa jatkuvasti. Heidän näkökulmastaan fanart ei ole vain mediakuvastojen sivutuote vaan osa kuvastoja itseään.

Uuden mediataiteen piirissä taiteellinen prosessi nojaa huomattavassa määrin taiteilijoiden väliselle yhteistyölle, yhteisölle ja teoksen esittämiskanavan muotoon. Taitelijoiden välinen yhteistyö ei ole taidehistoriallisesti uusi ilmiö, mutta digitaalisen median kehitys on muuttanut taitelijan roolia. Taiteilija voidaan nykyään nähdä yksinäisen luoja sijasta toimijana taideyhteisössä, jossa hän ikään kuin kuraattorina pyörittää yhteisöä tai ryhmää, jonka yhteistyön tuloksena uutta taidetta syntyy. (Paul 2007, 256.) Omalle taiteelle haetaan median yhteisöistä palautetta ja hyväksyntää, kuin myös mainetta ja näkyvyyttä. Fanartin

lähdemateriaalin, elokuvien, pelien ja sarjojen, tuottaminen itsessään vaatii yhteistyötä niin eri alojen taiteilijoilta, ohjelmoijilta ja tutkijoilta. Samoin fanarttia tuotetaan yhteistyössä samaan fandomiin kuuluvien kanssa ja fanartin arvo sekä asema määrittyvät hyvin pitkälti yhteisön hyväksynnän mukaan.

Nettitaiteen piirissä vaikuttavat myös edelleen monet perinteisten taidemuotojen valintaperusteet, mitä tulee oman näyttelyn tai gallerian perustamiseen tai töiden valintaan. Internetissä erilainen tai uusi taidekonteksti on vain klikkauksen päässä ja nettitaidettakin lajitellaan erilaisiin kategorioihin, joista fanart on yksi. Toisaalta nettitaide elää jatkuvassa muutoksessa, jossa taiteilijat luovat uusia konteksteja, rikkovat rajoja ja sekoittavat erilaisia taidemuotoja sekä kulttuurin kuvastoja. (Paul 2007, 265.) Fanartin suhteen arvioidaan muun muassa uskollisuutta lähdemateriaalille, teknistä taitavuutta ja oma-peräistä toteutusta.

Autenttisuuden vaatimus onkin ollut keskeinen osa länsimaista taidekäsitystä jo 1700-luvulta lähtien. Autenttisuus ja digitaalisuus asettuvat helposti oppositioon jo taideteoksen ainutkertaisuuden suhteen. Digitalisoitua teosta on mahdollista kopioida loputtomiin, jäljennösten säilyessä informaatioarvoltaan identtisinä. Myös digitaalisen materiaalin lähes rajattomat mahdollisuudet erilaiseen manipulaatioon ja yhdistelyyn ohjaavat kulttuurin kehitystä toiseen suuntaan kuin käsityön aikakaudelta säilyneet korkeakulttuurin ihanteet. (Järvinen & Mäyrä 1999, 18.) Yhteisöllisyytensä takia myös fanarttia on suhteellisen vaikeaa nähdä autenttisenä taiteena. Fanart on aina kiinteästi linkittynyt populäärikulttuuriin ja sen tekijöiden toimintakenttänä toimii Internet. Taiteen tekemisen idea on jakaa oma teos faniyhteisön kanssa, jolloin fanart väistämättäkin leviää netissä nopeasti ja siitä tehdään kopioita ja uusia versioita jatkuvasti.

Lähtökohtaisesti Fanart ei täytä autenttisuuden vaatimusta, koska sen alkuperäisenä innoittajana on toiminut jokin populäärikulttuurin tuote. Digitaalisen taiteen kentällä ideoiden vaihtuvuus ja niiden uudelleenkäyttäminen tai toisten taiteilijoiden lainaaminen ei kuitenkaan ole uusi ilmiö. 2000-luvun jakamisen, rebloggaamisen ja tykkäämisen aikakaudella myös tekijänoikeudet ovat hämärtyneet ja taideteosten autenttisuuden todistaminen voi olla vaikeaa. Digitaalisen ajan taiteilija ei tuotakaan enää yksittäisiä teoksia, vaan niiden ympärille rakentuu prosessi yhteistyössä ympäröivän yhteisön (todellisen tai virtuaalisen) kanssa. Taitelijan tehtävä on luoda teos, mutta myös määritellä sen tarkoitus ja kuinka hän itse haluaa sitä tulkittavan (Kluszczyński 2007, 221).

Tekijänoikeudet ovat myös nettitaiteen piirissä aihe, joka puhuttaa. Kuvien helppo jakaminen ja levittäminen vaikeuttavat alkuperäisen tekijän tunnistamista. Esimerkiksi *Creative Commons* avoimen lisenssin alle lukeutuviissa teoksissa alkuperäinen tekijä luopuu osittain tekijänoikeuksistaan katsojan tai kokijan hyväksi. Tekijä voi määrätä kuinka hänen teostaan käytetään tai levitetään ja millä ehdoilla sitä voi muokata. (Hope & Ryan 2014, 162–163.) Fanart yleensä häilyy tekijänoikeuskysymysten rajamailla, mikä vaikuttaa sen taidearvoon verrattuna alkuperäisiin teoksiin, mutta nostaa sen statusta mitä populäärikulttuurin yhteisöihin tulee.

Digitaalinen populäärikulttuuri ulottuu laajalle sekä määrällisesti että taloudellisesti. Sillä on valtava poliittinen, ideologinen, sosiaalinen ja psykologinen merkitys yhteiskunnalle ja sen yksilöille. Se nimittäin tarjoaa työvälinoita yksilöllisten ja yhteisöllisten identiteettien muotoutumiseksi ja työstämiseksi, ympäröivän maailman hahmottamiseksi, mielipiteiden demokraattiseksi muodostamiseksi sekä konfliktien käsittämiseksi. Digitaalisia tekniikoita käytetään hyväksi jatkuvasti laajentuvassa joukossa esteettisiä käytäntöjä, joilla on keskeinen osa arkipäiväisessä elämässä ja median maailmassa. (Järvinen & Mäyrä 1999, 35–36.)

Digitaalisen taiteen prosessi-orientoitunut luonne luokin haasteita perinteiselle taidemaailmalle; kuinka digitaalista taidetta esitetään, kerätään tai taltioidaan. Taiteen esillepanosta ja säilytyksestä on olemassa pitkät perinteet, mutta ne harvoin sopivat mediapohjaisten taideteosten käsittelyyn. Mediataiteesta on tullut merkittävä osa nykytaiteen kenttää ja media- sekä nettitaidetta arvostetaan jo taidemaailmassa, mutta sen immateriaaliset ominaisuudet nostavat edelleen esiin kysymyksiä mediataiteen taidearvosta ja paikasta perinteisten taidemuotojen rinnalla. (Paul 2007, 251.)

Median rooli populäärikulttuurin leivittäjänä on ikään kuin asettanut sen vastakkain perinteisen taiteen ja "korkeakulttuurin" kanssa. Taide nähdään kulttuurisesti tärkeänä ihmisen hyvinvoinnille, kun taas mediasta saatetaan puhua lähinnä haittatekijänä, mikä luonnollisesti asettaa median piirissä tuotetun taiteen huonompaan asemaan kuin perinteisen taiteen, joka viedään esille museoihin. (Belfiore & Bennett 2010, 32.) Fanart on hyvin pitkälti säilyttänyt roolinsa marginaalitaiteena, eikä se suhteellisen uutenä ilmiönä ole vielä noussut taidemaailman keskustelujen keskiöön. Nettitaiteen piirissä niin ikään se asettuu vastakkain originaalin taiteen kanssa ja sen tekijät taitelevat tunnistettavuutta

arvostavan yleisön sekä omaperäisyyttä korostavan kritiikin välimaastossa. Toisaalta fanart on kuitenkin osa online-kulttuuria ja sen tuotantoa.

Fanart voidaankin nähdä eräänlaisena kulttuurin representaationa. Representaatio on lähtökohtaisesti moniulotteinen käsite, joka viittaa ennen muuta kulttuuristen merkitysten muodostumisen prosesseihin. Se pitää sisällään sekä esittämisen että edustamisen ulottuvuudet. Representointi on aina valintojen tulosta, ja se tapahtuu sosiaalisesti ankkuroituneesta näkökulmasta. (Sihvonen 2006, 129, 130.) Termille ei ole yksinkertaista suomennosta, vaan se viittaa kahteen asiaan, esittämiseen ja edustamiseen. Viestinnässä representaatiolla tarkoitetaan jonkin asian tai ajatuksen esittämistä sanallisten, äänellisten ja visuaalisen merkkien ja symbolien avulla. Tämä esittäminen on nimenomaan uudelleen esittämistä, re-presentaatiota, eli jonkin tekemistä uudelleen läsnä olevaksi. (Väliaverronon 1998, 19.) Fanart pohjautuu tekijänsä valintaan siitä populaarikulttuurin tuotteesta tai fandomista, jonka piirissä hän teoksensa tuottaa. Fanart yksinkertaisimmillaan esittää median kuvastoja uusista näkökulmista katsottuna, mutta toisaalta myös uudelleen muokkaa mainittuja kuvastoja ja välittää näin erilaisia visuaalisia viestejä. Toisaalta fanart edustaa myös populaarikulttuuria itsessään ja saattaa nostaa esiin jo menneitä tai unohtuneita ilmiöitä. Se voi myös tuoda pinnalla olevista ilmiöistä esiin uudenlaisia näkökulmia.

Representaatiot rajaavat, muokkaavat, rakenteistavat ja määrittävät niitä objekteja, joihin ne viittaavat. Tämä viittaussuhde ei kuitenkaan rakennu yksioikoisesti, vaan kyseessä on monimutkainen prosessi, jossa merkityksiä tuotetaan suodattamalla asioita tai ilmiöitä kulttuuristen koodistojen läpi. Ne puolestaan ankkuroituvat sosiokulttuurisiin käytäntöihin, joihin vaikuttavat monenlaiset normit, tavat ja tottumukset. (Sihvonen 2006, 135–136.) Fanart ja fanitoiminta niin ikään määrittää esittämäänsä ilmiötä ja niiden ympärille on rakentunut oma sosiaalinen kulttuurinsa. Verkkoympäristössä yksilöllinen, yhteisöllinen ja julkinen viestintäorientaatio saattavat limittyä ja kietoutua toisiinsa moninaisin ja hienovaraisin tavoin. Samalla havainnollistuu myös yleisönä olemisen ero toisenlaisiin mediasuhteisiin nähden, mistä fanitoiminta on erinomainen esimerkki. Epäilemättä fanit tuottavat esityksiään ennen muuta toisilleen, siis saman faniyhteisön jäsenille. Toisaalta on ajateltavissa, että verkon julkisuus synnyttää faneille vähintäänkin tunnun heidän esityksiään seuraavasta yleisöstä ja että tällä on oma merkityksensä esimerkiksi fanifiktio kirjoittamiselle. (Ridell 2006, 246.) Faniuden kautta rakentuvat yhteiset kokemukset, yleisöt ja yhteisöt ovat kuitenkin moninaisia ja asemoituvat eri tavoin suhteessa

valtakulttuuriin: marginaaliryhmät ja alakulttuurit kulkevat populaarikulttuurin sivupoluilla, omilla kohtaustapaikoillaan. (Nikunen 2009, 75.)

4.2 Media ja fanart kuvataidetunneilla

Määrittelemme mediakasvatuksen kasvatukseksi ja opiksi mediasta sen itsensä parissa. Medialla viittaamme analogisen ajan perinteisiin medioihin, niiden digitaalisiin muotoihin ja digitaalisen ajan uusiin medioihin. (Kupiainen 2009, 15.) Media käsittääkin siis lähes kaikenlaiset viestimet kirjoista ja sanomalehdistä mainoksiin sekä kaikkeen Internetin sisältöön. Media kulkee lasten ja nuorten mukana kaikkialle, myös kouluun. Mediakasvatusta onkin opetussuunnitelmassa integroitu äidinkieleen ja jo 3–5 vuosiluokkien tavoitteisiin on merkitty, että oppilas oppii perustietoja mediasta ja hyödyntää viestintävälineitä tavoitteellisesti (OPS 2004, 50). Viestintä- ja mediaosaaminen mainitaan myös lukion opetussuunnitelman perusteissa, yhtenä yleisistä oppimisen aihekokonaisuuksista.

Lukion opetussuunnitelman mukaan opetuksen tulee tarjota opiskelijalle opetusta ja toimintamuotoja, joiden avulla hän syventää ymmärrystään median keskeisestä asemasta ja merkityksestä kulttuurissamme. Tarkoitus on vahvistaa opiskelijan aktiivista suhdetta mediaan ja tarjota hänelle taitoja vuorovaikutukseen sekä yhteistyöhön paikallisen median kanssa. Opiskelijaa ohjataan ymmärtämään mediavaikutuksia, median roolia viihdyttäjänä ja elämysten antajana, tiedon välittäjänä ja yhteiskunnallisena vaikuttajana, kuin myös käyttäytymismallien ja yhteisöllisyyden kokemusten tarjoajana sekä maailman- ja minäkuvan muokkaajana. Keskeisessä osassa on myös median havainnointi ja kriittinen tarkastelu, jonka avulla opiskelija oppii suhteuttamaan median todellisuuteen. Samalla opiskelija oppii huolehtimaan anonymiteetistään, turvallisuudestaan ja yleisestä tietoturvasta liikkueessaan mediaympäristöissä. (LOPS 2003, 29.)

Peruskoulun kuvataiteen tavoitteissa mediakasvatus painottuu sitä enemmän mitä vanhemmista oppilaista on kyse. Esimerkiksi opetussuunnitelmassa mainitaan että vuosiluokilla 1-4 oppilaan tulee oppia kuvallisen viestinnän välineiden käyttöä ja ymmärtämään todellisen ja kuvitteellisen maailman eroja ja samoilla vuosiluokissa media ja kuvaviestintä on kirjattu yhdeksi keskeiseksi osa-alueeksi. Sisältöjä ovat muun muassa kuvitus, sarjakuva, mainoskuva, valokuvaus, video ja digitaalinen kuva sekä television, tietokonepelien, elokuvien, sarjakuvien ja mainonnan visuaalisten viestien kriittinen tarkastelu ja tutkiminen. Vuosiluokilla 5–9 median sisällöt laajenevat ja kattavat myös kuvan käyttötarkoituksen tarkastelemista mediassa, mediaesitysten rakenteellista ja

sisällöllistä analyysia, kuvakerronnan muotoja, graafista suunnittelua, mainonnan kanavia ja ilmaisukeinoja sekä elokuvien ja televisio-ohjelmien analysointia. (OPS 2004, 237, 239.)

Opiskelijaa ohjataan pohtimaan ja perustelevaan esteettisiä ja eettisiä arvovalintojaan omassa elämässä, kuvataiteessa, mediassa ja kulttuuriympäristössä. Opetuksen sisällöissä mainitaan myös median visuaaliset tekstit ja tavoitteisiin niin ikään on kirjattu, että opiskelija ymmärtää mediakulttuuria ja sen vaikutusta ihmiseen ja yhteiskuntaan. Lisäksi hän oppii mediatuotannon visuaalisen sisällön suunnittelua, tuottamista ja esteettistä arviointia sekä osaa lisäksi soveltaa mediateknologiaa omassa kuvallisessa työkentelyssään. (LOPS 2003, 200.) Pakolliset kurssit eivät kuitenkaan keskity mediaan, vaan ensimmäinen mediakurssi kuuluu vasta syventäviin kuvataiteen opintoihin. Lukion kolmannen kuvataidekurssin tavoitteisiin on kirjattu muun muassa, että opiskelija oppii erittelemään ja tulkitsemaan median kuvaaman maailman suhdetta kulttuuriin ja todellisuuteen, ymmärtää kuvailmaisun vaikutuskeinoja mediassa sekä analysoimaan ja kehittämään omaa mediasuhdettaan. Keskeisiin sisältöihin on kirjattu valokuvaus, elokuva ja video, graafinen suunnittelu sekä kuva mediassa. Jälkimmäisen aihepiireihin lukeutuvat niin kuvajournalismi, mainonta, viihteen kuvat, populaarikulttuuri, sarjakuva kuin www-sivujen ja tietokonepelien kuvailmaisuus. (LOPS 2003, 202.)

Mediakasvatus on vahvasti linkitetty kuvataiteeseen ja juuri sen piirissä halutaan kehitettävän oppilaiden mediataitoja sekä erityisesti kuvan lukemisen taitoja. Opetussuunnitelmaan kirjatuista median ja kuvailmaisun tavoitteista ja sisällöistä esimerkiksi fanart koskettaa lähes kaikkia. Fanart itsessään kattaa lähes kaikki populaarikulttuurin ilmiöt ja median muodot. Lisäksi se on usein kerronnallista ja sillä on kontekstissaan tietty tarkoitus, mutta samalla sen tarkastelu vaatii kehittyneitä kuvanlukutaitoja ja median tuntemusta.

Mediakasvatuksen ensisijaisena tavoitteena onkin tuottaa medialukutaitoa ja medialukutaitoisia kulttuurin toimijoita. Medialukutaito on taitojen rypäs, ja se liittyy sekä mediatekstien vastaanottamiseen että vuorovaikutteisuuteen, osallisuuteen ja omaehtoisen kulttuuriseen tuottamiseen. (Kupiainen 2009, 15.) Mediakasvatus on tavoitteellista toimintaa, joka tähtää mediataitojen lisäämiseen. Mediakasvatus tuottaa osallistuvia, itseään sujuvasti ilmaisevia ja kriittisiä kansalaisia, jotka päivittävät jatkuvasti myös viestintäteknistä osaamistaan. Mediakasvatuksella voidaan tukea kansalais- ja

tietoyhteiskuntataitojen kehittymistä ja ihmisten välistä vuorovaikutusta. (Salokoski & Mustonen 2007, 111.) Myös fanart pohjautuu vahvasti vuorovaikutteisuudelle, sillä se esiintyy hyvin pitkälti yhteisöllisten fandomien sisällä ja sen kautta haetaan osallisuutta johonkin tiettyyn ryhmään. Fanart on omaehtoista kulttuurin tuottamista, joka osaltaan rakentaa nuorten mediakuvastoa ja toisaalta muodostaa oman kulttuurinsa tiettyjen foorumien sisällä.

Fanarttia tekevät nuoret itse, eikä sitä ehkä mielletä varsinaisesti kulttuurin tuottamiseksi, mutta aivan kuin kaikki muukin kulttuurinen kuvasto, myös fanartin lukeminen sekä luominen vaativat kriittisiä medialukutaitoja. Kehittäessään uutta taidekulttuuria, nuoret tulevat myös samalla kehittäneeksi uusia lukutaidon ja oppimisen muotoja. Koulukulttuurin teokset tai niiden aiheet harvemmin nousevat nuorten omista lähtökohdista ja mielenkiinnonkohteista, joten niitä myös luetaan eri tavalla kuin nuorten itsensä tuottamaa mediamateriaalia. Digitaalisen ajan osallisuuden kulttuurin uusissa lukutaidoissa on myös kyse lukutaidon kulttuuris-sosiaalisista piirteistä, jotka ovat tekemisissä identiteetin ja henkilökohtaisten kiinnostustenkohteiden kanssa. (Sintonen 2009, 11–13.) Kriittinen medialukutaito on myös ymmärrystä monimutkaisista taloudellisista, poliittisista ja ideologisista käytännöistä, ei pelkästään henkilökohtainen taito. Kriittinen medialukutaito tarkoittaa sosiaalisen todellisuuden tulkitsemista. Sen avulla pyritään muuttamaan kulttuurista elämää kysyen vallitsevia kulttuurisia olettamuksia ja ennakkoluuloja sekä niitä subjektiviteetteja ja ominaisuuksia, joita kulttuuri edellyttää. (Kupiainen 2009, 127.)

Fanarttiakin tarkastellessa on käytettävä kriittisiä medialukutaitoja. Katsojan pitää kysyä kuka kuvan on tehnyt, miksi ja missä kontekstissa. Kaikki mediaesitykset ovat konstruktioita ja ne on konstruoitu käyttämään kullekin medialle ominaista kieltä (Kupiainen 2009, 123). Fanartilla on niin ikään oma kielensä. Fanarttia harrastavat tunnistavat kuvista tietyt ominaisuudet ja osaavat yhdenkin kuvan perusteella lukea esimerkiksi mihin fandomiin kuvan tekijä kuuluu, millaisia arvoja hän mahdollisesti edustaa tai mikä on hänen suhteensa teoksen inspiraationa toimineeseen kulttuurilähteeseen. Media sisältää arvoja ja näkökulmia, jotka näkyvät myös fanartissa, mutta niiden lukeminen vaatii harjaantuneisuutta, medialukutaitoja ja jonkinasteista tuntemusta kontekstista, muuten kuvan merkitys jää katsojalle vajanaiseksi.

Kuvataidetunneilla nuoret päätyvät jatkuvasti tekemisiin median kanssa. Ei vain siksi, että kuvataide oppiaineena käsittelee medioita, sen kuvastoja sekä kulttuuria, vaan myös siksi, että kuvataideluokassa yksityisen ja yleisen tila on häilyvä. Oppiaineen vapaassa ilmapiirissä älypuhelimet ovat usein esillä, käytössä ja apuna kuvataidetehtävissä. Virallinen opetustila, jolla tarkoitetaan luokkatiloja ja opetustilanteita, onkin yhteydessä oppilaiden sosiaaliseen, henkilökohtaiseen tilaan. Tämä epävirallinen tila on ja tapahtuu yleensä luokkahuoneiden ulkopuolella kuten välituntisin koulun käytävillä ja erityisesti sosiaalisessa mediassa, jonne opiskelijat pääsevät älypuhelimien kautta. (Kupiainen 2013, 24.) Kuvataidetunneilla oppilaiden omat tilat kuitenkin pääsevät näkyviin, jolloin heidän harrastuksensa ja kiintymyksenkohteensa ovat läsnä opetuksessa ja kuvataidetehtävissä. Fanart on yleensä osa oppilaiden henkilökohtaista elämää ja koulukontekstissa kuvataide on luonnollisesti ainoa oppiaine, jonka piirissä se voi nousta esille. Lisäksi omiin teoksiinsa mallia etsiessään, opiskelijat hyvin nopeasti päätyvät selaamaan fanart-pohjaisia teoksia.

Median käyttäminen koulussa ei ole vain yksittäisen oppilaan tapa kuluttaa aikaa. Sillä on suuresti merkitystä sosiaaliselle ryhmänmuodostukselle, porukkaan kuulumiselle sekä oppilaiden välisille suhteille. Myös populaarikulttuuri, joka kännyköiden ja median kautta tulee kouluun, on tärkeä osa oppilaan identiteettiä ja hänen henkilökohtaisia mieltymyksiään. (Kupiainen 2013, 42.) Kuvataidetunneilla oppilaat heijastavat näitä mieltymyksiä teoksiinsa, jolloin media on läsnä tunneilla, myös työstettäessä teoksia, jotka eivät välttämättä suoraan liity media-aiheisiin tehtäviin. Ahkera fanartin harrastaja mitä luultavimmin ammentaa myös koulussa tekemiensä teoksiin inspiraatiota omasta fandomistaan.

Media tuo siis kouluun runsaasti materiaalia koulumaailman ulkopuolelta ja sen kautta myös populaarikulttuurin ilmiöistä tulee osa koulun kulttuuria oppilaiden toiminnan kautta. Tämä vaikuttaa myös koulutukseen itseensä; sen järjestämiseen sekä yhdenmukaistamiseen niin, että koulutus vastaa oppilaiden elämäntilannetta ja tarjoaa taitoja joita he tarvitsevat. Esimerkiksi kuvataiteessa perinteisten media-aiheiden, valokuvauksen ja elokuvan, rinnalle ovat nousseet blogien tekeminen, meemit sekä Internet-taide. Mediakasvatuksen tehtävä onkin tutkia koulutuksen globaaleja virtoja ja niiden vaikutusta suomalaiseen koulutukseen. Nykypäivän mediakasvatus tapahtuu todellisen ja virtuaalisen maailman välillä, jolle on olennaista kontekstista irrallinen informaatio ja valtiorajojen yli ulottuvat mahdollisuudet viestintään. (Tella & Mononen-Aaltonen ym. 2000, 7.)

Digitaalisen ajan mediakasvatuksessa hyödynnetään digitaalisen teknologian mahdollisuuksia. Tietotekniikka on löytänyt tiensä myös kuvataideluokkaan, joten oppilailla on runsaasti mahdollisuuksia mediaesitysten tarkasteluun ja tuottamiseen myös oppituntien aikana. Median tarkastelu ei enää vaadi visiittiä kirjastoon vaan oppilaat voivat harjoitella kriittisiä medialukutaitoja oman kännykän ruudun ääressä niin oppituntien aikana, kuin niiden ulkopuolella. Kriittistä medialukutaitoa rakennetaan kuitenkin ennen kaikkea luovan ja tuottavan toiminnan avulla, johon kuvataide oppiaineena tarjoaa parhaat lähtökohdat. Analyysi nivoutuu tuottamiseen, vaikkakin myös analyttisellä mediaesitysten tarkastelulla on oma tärkeä sijansa. (Kupiainen 2009, 143.) Kun oppilaat itse pääsevät tuottamaan mediaesityksiä, heidän käsityksensä ja ymmärryksenä median vaikuttamiskeinoista sekä digitaalisen taiteen tekemisen mahdollisuuksista paranee. Esimerkiksi päästyään itse muokkaamaan valokuvia, oppilas harjaantuu tarkastelemaan editoituja kuvia ja erottamaan alkuperäisen manipulaatiosta. Kuvataidetunneilla voidaankin paitsi tarkastella mediaa perinteisin taidemenetelmin, mutta myös hyödyntää digitaalista teknologiaa taiteellisessa työskentelyssä.

Digitaalisuuden pedagoginen etu on ennen kaikkea siinä, että sen kautta voidaan jakaa, esitellä ja tarkastella valmiin tuotteen sijaan jo prosessia. Se voi perustua yhden mielen tuottamaan fantasiaan, monien henkilöiden mielikuvituksen yhteiseen tulokseen tai vaikkapa ryhmän yhteiseen näkemykseen jostakin asiasta. (Kupiainen 2009, 143.) Myös oppilaiden toiminta kuvataidetunneilla saa uusia merkityksiä kun tuotetut teokset laitetaan blogiin kaikkien nähtävillä tai itse kuvattu video esitetään koulun juhlassa. Digitaalisen työskentelyn prosessiluonteisuus helpottaa myös oppilaan itsearviointia ja mahdollistaa teoksen tarkastelun yksittäisissä osissa.

Kriittisen pedagogiikan näkökulmasta media edustaa kokonaisuudessaan kulttuuria, opetuskonetta tai alinomaista pedagogiikkaa, joka piirtää subjektiivamme taukoamatta. Esimerkiksi aikaisemmin suomalaiset ovat olleet kansallisen kulttuurin lapsia, kasvaneet paikalliseen kieleen, tapoihin ja ajattelu- ja toimintaperiaatteeseen. 2000-luvulla suomalaiset ovat globaalin ja monikansallisen media- tai teknokulttuurin lapsia, sidoksissa mediakulttuuriin kuviin, representaatioihin ja toimintamalleihin. (Kupiainen 2009, 126.) Koulutus toimii kulttuurin välittäjänä ja media sen työvälineenä. Kuvataide on tässä avainasemassa, sillä 2000-luvun populäärikulttuurin painotus on kuvissa ja koulussakin oppilaat elävät ja toimivat kuvien keskellä.

Kasvattajien näkökulmasta media saattaa näyttäytyä tekijänä, joka haittaa koulutyötä ja oppimista. Lapset ja nuoret sen sijaan ovat mediasta innoissaan. Heidän näkökulmastaan media on hauskaa ja liittyy pelaamisen, tv:n ja elokuvien katselun iloon, sosiaalisuuteen sekä elämyksiin. (Pohjola & Johnson 2009, 9.) Oppilaiden harrastukset usein liittyvät kuvallisen median parissa toimimiseen ja koulun oppiaineista kuvataide koskettaakin oppilaiden mahdollisia mediaharrastuksia lähimmin. Kuvataidetunnilla median näyttäytyy loputtomana kuvien ja materiaalin virtana, josta oppilaat voivat hakea inspiraatiota ja ideoita. Oppiaine itsessään taas kulkee luonnollisestikin käsikkäin median kanssa, sillä kuvataide reagoi kulttuurin muutoksiin ja ilmiöihin ensimmäisenä. Media on näin ollen yksi kuvataiteen väline ja oppimisen työkalu, eikä niinkään häiriötekijä. Median tuominen kuvataideluokkaan on kuitenkin kiinni opettajasta ja hänen innokkuudestaan sisällyttää tehtäviin ja teemoihin media-aiheita.

Median osittain ristiriitainen rooli koulumaailmassa johtuu hyvin pitkälti siitä, että yleinen oppimiskäsitys rajautuu edelleen voimakkaasti koulussa, kotona ja mahdollisissa harrastuksissa tapahtuvaan oppimiseen. Media nähdään suurimmaksi osaksi viihdepalveluiden verkkona, jonka ääressä tuhlataan aikaa ja pidetään hauskaa. Oppiminen on kuitenkin yhä enenevässä määrin siirtynyt mediakulttuurin pariin ja virtuaalisiin ympäristöihin. (Pohjola & Johnson 2009, 87.) Median sisällöt on otettu huomioon opetussuunnitelmassa, mutta sisältöjen käsittelyn tapa ja muoto vaihtelevat kouluittain. Digitaalisen sukupolven oppimisen tavat ovat kuitenkin huomattavan erilaisia verrattuna heitä vanhempien sukupolvien oppimistapoihin. Tiedonhakeminen on helpompaa ja keskiössä ei enää olekaan olennaisen tiedon löytäminen, vaan tiedon priorisointi ja kriittinen tekstinlukutaito sekä erityisesti kuvanlukutaidot.

Digitaalisen median kehitys on myös muuttanut opetuksen tapoja. Opetuksen ei enää tarvitse tapahtua luokkahuoneessa, vaan sitä voi seurata oman olohuoneen sohvalta reaaliajassa tai streamin kautta opiskelijoille parhaiten sopivana aikana ja mikä parasta, niin usein kun on tarpeen. Toisaalta huolimatta siitä, että jo 2006 Suomen kaikissa yläkouluissa oli käytössä Internet-yhteys, tietotekniikan mahdollisuuksien hyödyntäminen vaihtelee kouluittain. (Noppari ym. 2008, 159.) Online-opetustakin käytetään jo laajalti, mutta kuvataiteen piirissä etäopetusta ei ole juuri lähdetty soveltamaan. Kenties tämä johtuu oppiaineen käytännölläisyydestä ja siitä, että taideteoksen työstämisen ohjaamisen koetaan vaativat opettajan konkreettista läsnäoloa.

Huolimatta median merkittävästä roolista oppilaiden elämässä, mediakasvatuksen opetuksen määrä kuvataiteessa vaihtelee. Peruskoulun yläluokilla ja lukiossa mediaopetuksen toteuttamisessa esteenä on kuvataiteen tuntimäärien vähäisyys. Alakoulussa tuntimäärät ovat suuremmat, mutta luokanopettajilta usein puuttuu kuvataidealan koulutus, jolloin mahdollisuudet kaikkien oppisisältöjen (myös median ja kuvaviestinnän) läpikäymiseen ovat pienet. (Laitinen 2006, 203.) Opettajat eivät myöskään aina pysy nopeasti kehittyvän teknologian tahdissa ja koulujen resurssit vaikuttavat myös käytettävän laitteiston määrään. Atk-luokkia on korvattu esimerkiksi tableteilla, mutta kaikilla kouluilla ei ole varaa uusimman teknologian hankintaan, joten kuvataiteen käyttöön varattu laitteisto saattaa usein olla niukka. Digitaalisen piirtämisen välineistöä, esimerkiksi piirtopöytiä tai maalausohjelmia, löytyy useimmiten vain kuvataiteeseen painottuneista kouluista ja lukioista.

Koulu on tärkeä osa nuorten elämää, mutta tämän päivän lasten ja nuorten sosiaalista elämää tarkasteltaessa ei voida tarkasti sanoa, missä kulkee oikean elämän ja median raja (Pohjola & Johnson 2009, 10). Media toisaalta kilpailee perinteisten opetusmenetelmien kanssa, mutta sen välitön läsnäolo tarjoaa myös mahdollisuuksia opetuksen monipuolistamiseen. Lapset ja nuoret tuovat median mukanaan kouluun ja koulun tehtävänä olisi vastata oppilaidensa elinpiiriin asettamiin tarpeisiin – online elinpiiri mukaan lukien. Mediataidot mainitaan opetussuunnitelmassa ja suomalaisen koulutusjärjestelmän onkin taattava jokaiselle kansalaiselle yhtäläiset mahdollisuudet tieto- ja viestintäyhteiskunnassa selviämiseen, sekä taidot sen tuottaman median tarkasteluun ja käsittelyyn. (Tella & Mononen-Aaltonen ym. 2000, 9.)

5 Tutkimuksen toteuttaminen ja tutkimusaineisto

5.1 Aineistonkeruu

Tutkimukseni on kvalitatiivinen tapaustutkimus, jossa perehdyn tarkastelemaan lukio-opiskelijoiden kokemuksia ja näkemyksiä fanartista kuvataideluokassa. Tapaustutkimus voidaan määritellä empiiriseksi tutkimukseksi, joka monipuolisia ja monilla tavoilla hankittuja tietoja käyttäen tutkii nykyistä tapahtumaa tai toimivaa ihmistä tietyssä ympäristössä. (Metsämuuronen 2006, 90.) Lähestymistapani aiheeseen on fenomenologinen. Fenomenologiassa tutkitaan kokemuksia ja tarkastellaan paitsi ihmisen suhdetta omaan elämäntodellisuuteensa, myös niitä merkityksiä joita hän kokemuksistaan muodostaa (Laine 2001, 26–27). Tutkimuksessani tarkastelen nimenomaan lukio-opiskelijoiden kokemuksia fanartista sekä niitä merkityksiä, jotka aihepiiristä tulevat näkyviin myös koulun kuvataideluokan kontekstissa.

Fenomenologiassa tutkitaan kokemuksia. Kokemus käsitetään tässä hyvin laajasti ihmisen kokemuksellisena suhteena omaan todellisuuteensa, maailmaan jossa hän elää. Jonkun suhde toisiin ihmisiin, kulttuuriin ja luontoon ilmenee hänen kokemuksissaan. Kokemus taas muotoutuu merkitysten mukaan ja nuo merkitykset ovat fenomenologisen tutkimuksen varsinainen kohde siis ihmisen suhde omaan elämäntodellisuuteensa. Fenomenologinen tutkimus on eräässä mielessä yksittäiseen henkilöön tai tapahtumaan suuntautuvaa paikallistutkimusta. Se ei pyri niinkään löytämään universaaleja yleistyksiä, vaan ymmärtämään jonkin tutkittavan alueen ihmisten sen hetkistä merkityksmaailmaa. (Laine 2001, 26–29.) Tutkimukseni tapauksessa tuo merkityksmaailma koostuu niistä mielipiteistä ja kokemuksista joita ihmisille on muodostunut fanartista.

Kokemus sisältää sekä tajuavan subjektin ja hänen tajunnallisen toimintansa että kohteen, johon tuo toiminta suuntautuu (Perttula 2009, 116). Tutkimuksessani tarkastelenkin nuoria omana ikäryhmänään kuin myös luonnollisesti yksittäisinä haastateltavina subjekteina, joilla jokaisella on oma kokemuksensa fanartista. Lisäksi tarkastelen luonnollisesti fanarttia erikseen ilmiönä, jonka kautta nuoret hakevat merkityksiä ja kokemuksia.

Harkitsisin tutkimusmetodikseni laajamittaisen kyselyn tekemistä, joko peruskoulun yläluokkalaisille tai Internetin taidegalleriaan. Minulla on aikaisempaa kokemusta kyselyn

tekemisestä sekä sen analysoinnista, joten koin metodin helposti lähestyttäväksi. Lisäksi arvioin kyselyn mahdollisesti tarjoavan kattavamman aineiston ja laajemman näkökulman näkemyksiin fanartista ja sen roolista kuvataidetunneilla.

Haastattelu oli toinen vaihtoehtoni. Sekä haastattelu että kysely ovat reaktiivisia tajunnan sisältöihin kohdistuvia menetelmiä, eli ne perustuvat haastattelijan ja haastateltavan välillä vallitsevaan vuorovaikutussuhteeseen. Molempia on useita eri lajeja, joten periaatteessa molemmat olisivat sopineet tutkimukseni aineistonkeruutavaksi. Kyselylomaketta käytetään sen helppouden vuoksi ehkä useimmin ei-tieteellisiin tarkoituksiin ja ihmiset ovat yleisesti ottaen tottuneempia sen käyttöön. Haastattelu puolestaan on menetelmänä vaativampi, kuin myös työläämpi purkaa ja analysoida. Lisäksi strukturoimattomassa ja puolistrukturoidussa haastattelussa saadaan paljon tutkimusaiheen kannalta epärelevanttia materiaalia. (Hirsjärvi & Hurme 1988, 14–16.) Oman tutkimukseni kannalta ajattelin kyselylomakkeen myös tavoittavan suuremman määrän fanartin harrastajia ja tarjoavan paremmat mahdollisuudet ilmiön kokonaisvaltaiseen tarkasteluun.

Valitsin kuitenkin tutkimusmetodikseni teemahaastatteluun, josta minulla on niin ikään kokemusta. Totesin myös, että yksittäisten oppilaiden haastattelu luultavasti toisi tarkemman näkökulman oppilaiden kokemuksiin, kuin anonyymi kyselylomake. Teemahaastattelu tarjoaa myös mahdollisuuden syventää keskustelua aiheesta ja kertoo oppilaiden todellisista ajatuksista ja tunteista huomattavasti paremmin, kuin yksinkertainen monivalintakysely. Lisäksi haastattelu sopii erinomaisesti metodiksi tapaukseen, jossa tutkitaan aihetta, josta ei ole olemassa objektiivisia tekstejä (Hirsjärvi & Hurme 1988, 15). Kyselyssä aineiston kattavuuden varmistaminen ja tietyn ihmis- tai ikäryhmän rajaaminen olisi myös ollut vaikeaa enkä olisi tutkijana pystynyt vaikuttamaan aineistoon esimerkiksi lisäkysymysten avulla.

Suunnittelin rajaavani tarkasteltavan ikäluokan peruskoulun yläluokkalaisiin ja lukion opiskelijoihin. Metodin vaihduttua teemahaastatteluun harkitsin edelleen tarkastelevani samaisia ikäluokkia tutkimuksessani, mutta lopulta rajasin tutkimuskohteekseni lukio-ikäiset opiskelijat. Arvelin fanartin ilmiönä näkyvän parhaiten ylä-koulun kuvataideluokassa, mutta toisaalta lukio-ikäiset olisivat luultavasti hedelmällisempi haastattelukohde. Oletin että, lukio-opiskelijat ovat tarpeeksi vanhoja analysoida sekä arvioimaan omia näkemyksiään ja kokemuksiaan. Lähempänä aikuisikää he ovat myös

mahdollisesti vapaampia ryhmäpaineesta, jonka arvelin vaikuttavan fanartin näkyvyyteen, sillä nuoren fanius tapaa jakaa sosiaalista piiriä tarkemmin kuin esimerkiksi aikuisten (Nikunen 2009, 76).

Lukiolaisten joukosta löytyy myös pidemmän linjan fanartin harrastajia ja muutenkin tarkemmin aihepiiriin tutustuneita kuin ylä-koulusta. Tutkimuskohteen valintaan vaikutti myös opetusharjoittelu, jonka suoritin lukiossa kuvataidelinjalla ja joka tarjosi erinomaisen mahdollisuuden paitsi päästä lähelle mahdollisia haastateltavia, myös tarkastella heitä ja heidän töitään kuvataideluokan arjessa. Tutkimuksessani keskityn nimenomaan nuorten kokemuksiin fanartista, mutta haastattelen myös opettajia. Koska käsittelen fanartin roolia kuvataideluokassa, vaikuttavat kuvataideopettajat luonnollisesti ratkaisevasti siihen miten erilaiset ilmiöt otetaan vastaan.

Haastatteluaineistojen lisäksi toteutin vielä nettikyselyn taidegalleriasivustojen jäsenille. Tutkimukseni lopullinen aineisto muodostuu siis aineistotriangulaation kautta. Aineistotriangulaatio tarkoittaa useammanlaisten aineistojen yhdistelyä yhden tutkimuksen sisällä. Triangulaation käyttöä perustellaan sillä, että yksittäisellä tutkimusmenetelmällä on vaikea saada kattavaa kuvaa tutkimuskohteesta. Lisäksi uskotaan, että kun jokin tutkimusmenetelmä kuvaa kohdetta vain yhdestä näkökulmasta, on useammalla menetelmällä mahdollista korjata tätä luotettavuusvirhettä. (Eskola & Suoranta 1998, 68.) Aineistotriangulaatio olisi perustelua myös siksi, että fanartista on vaikea löytää kattavaa, tarkkaa teoriakirjallisuutta tai -aineistoa.

5.2 Haastattelu

Valitessani tutkimusmetodikseni haastattelun, minulle oli alusta alkaen selvää, haastattelusta tulisi puolistrukturoitu teemahaastattelu. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu menetelmä siksi, että haastattelun aihepiirit, tema-alueet, ovat tiedossa. Menetelmästä puuttuu kuitenkin strukturoidulle haastattelulle luonteenomainen tarkka kysymysten muoto ja järjestys. (Hirsjärvi & Hurme 1988, 36.) Huolimatta siitä, että oma tietämykseni fanartista on suhteellisen laaja, halusin haastattelun tuovan esille nimenomaan nuorten näkemyksiä ja antavan heille tilaa kertoa mitä he todella aiheesta ajattelevat. Juuri edellä mainitusta syystä olin hylännyt kysely-vaihtoehdon pääasiallisena metodina ja siksi myös päätin, että haastattelu ei niin ikään koostuisi tarkoista kysymyksistä.

Puolistrukturoitu haastattelu sopii erinomaisesti käytettäväksi samoissa tilanteissa kuin strukturoimaton haastattelu: kun tutkimuksen kohteena ovat emotionaalisesti arat aiheet, kun halutaan selvittää huonosti tiedostettuja seikkoja tai kun tutkitaan ilmiötä, joista haastateltavat eivät ole päivittäin tottuneet keskustelemaan (Hirsjärvi & Hurme 1988, 35). Koin fanartin olevan käsitteenä näitä kaikkia. Fanartin harrastajat suhtautuvat aiheeseen usein hyvin suurella tunteella, eikä ilmiöstä keskustella päivittäin, ellei mahdollisia Internet-foorumien keskusteluja lasketa mukaan, jolloin teemahaastattelu tarjoaisiin parhaan mahdollisen aineiston.

Lähdin rakentamaan teemahaastattelurunkoa aihepiirien ja kysymysten kautta. Pohdin ilmiön taustoja ja mietin millaisia asioita minun pitäisi tutkijana tietää haastateltavistani, jotta voisin tarkasti ja perusteellisesti analysoida heidän vastauksiaan mitä tulee fanartiin itseensä. Kirjasin ylös myös muutamia oheisaiheita, joiden tiesin liittyvän fanartiin läheisesti ja jotka minun näin ollen pitäisi ottaa myös huomioon aineistoa analysoidessani. Niinpä tuntui luontevalta sisällyttää haastattelurunkoon kysymyksiä nuorten kuvataideharrastuksista sekä heidän kokemuksistaan nettitaiteesta. Suunnittelin haastattelevani kuudesta kahdeksaan opiskelijaa, joten halusin kysymyksistä myös suhteellisen tarkkoja, jotta haastattelun kulku pysyisi suunnittelemissani raameissa. Haastattelurunko muotoutui selkeäksi suhteellisen nopeasti ja lopulta siihen karsiutui neljä pääteemaa.

Ensimmäinen teemaosio koostuu kysymyksistä, jotka käsittelevät haastateltavien mahdollisia kuvataideharrastuksia koulun ulkopuolella, sisällyttäen myös heidän kokemuksensa nettitaiteesta. Ensimmäisillä kysymyksillä pyrin lähinnä kartoittamaan kuinka harrastuneita haastateltavani olivat. Vaikka en tutkimuksessani keskitykään siihen, millaisista lähtökohdista fanartin harrastajat tulevat tai millainen harrastuneisuus fanartin taustalla saattaisi piillä, arvelin kuitenkin että harrastuneisuudella olisi vaikutusta nuorten kokemuksiin siitä, kuuluuko fanart enemmän vapaa-ajalle vai kouluun. Toisaalta kysymys kuvataidekoulutuksesta lukion ulkopuolella saattaa paljastaa myös ovatko nuoret törmänneet fanartiin jossain muualla. Kolme viimeistä teeman kysymystä käsitteli nettitaidetta, joka luonnollisten linkittyä hyvin läheisesti fanartiin. Fanartin pääasiallinen foorumi on Internet, joten tutkimuksen kannalta olennaista oli selvittää myös haastateltavien toimintaa ja kokemuksia erilaisissa nettigallerioissa.

Toinen teema käsittelee fanarttia itseään. Yksi olennaisimmista kysymyksistä liittyy fanartin määrittelyyn. Vaikka määrittelin fanart-termin teoria-aineiston perusteella sekä omiin kokemuksiini pohjautuen hyvin tarkasti tutkimustani varten, halusin määritelmät myös haastateltavilta. Jokainen heistä saa siis kertoa oman näkemyksensä siitä mitä fanart on.

Kaksi viimeistä teemaa käsittelevät fanartin suhdetta kuvataiteeseen ja koulumaailmaan. Kysymyksillä pyrin selvittämään millainen haastateltavan suhde on kuvataiteeseen sekä onko hän mahdollisesti törmännyt fanartiin koulussa. Koska alkuolettamukseni oli, että fanartiin tuskin jokaisella kuvataidekurssilla törmää, sisälsin teemana myös kysymyksen oppilaiden käymistä mediakursseista, joiden aiheista annoin myös muutamia esimerkkejä, jotka usein linkittyvät vahvasti fanartiin (esim. digitaalinen taide).

Fanart koulussa -osiossa keskityn fanartin näkyvyyteen kuvataideluokassa. Keskiössä ovat oppilaiden oma harrastuneisuus ja miten se näkyy esimerkiksi heidän kuvataidetoissaan. Halusin selvittää tuovatko haastateltavat fanarttia tietoisesti kuvataideluokkaan tai jos eivät tuo, niin miksi eivät. Sisällytinkin teemaan kysymyksiä kavereiden ja opettajien kommentteista, sekä ajatusleikin jossa opiskelijat saivat itse pohtia miten he toisivat fanarttia kuvataideluokkaan. Viimeiseksi kysyin opiskelijoilta hieman provosoivan kysymyksen siitä mikä on fanartin taidearvo ja onko se vakavasti otettavaa taidetta kuvataiteen kentällä.

Toteutin haastattelun ryhmähaastatteluna. Ryhmähaastattelu tarkoittaa haastattelua, jossa paikalla on samalla kertaa useita haastateltavia ja tavoitteena on saada aikaan ryhmäkeskustelu (Eskola & Suoranta 1998, 94). Ensinnäkin oletin että nuorille olisi helpompaa puhua yhteisestä harrastuksesta kavereiden kanssa ja toiseksi arvelin ryhmähaastattelun saavan aikaan myös enemmän pohdintaa ja keskustelua, kuin jos tapaisin haastateltavat yksitellen. Ryhmähaastattelussa opiskelijat voivat tukea toisiaan ja he kenties samalla jännittävät minua vähemmän. Arvelin että yksilöhaastattelulla saisin luultavasti tarkempaa tietoa siitä esimerkiksi millaista fanarttia haastateltavat itse piirtävät, mutta tutkimukseni kannalta minusta oli olennaisempaa saada aikaan keskustelua ja pohdintaa myös opiskelijoiden keskuudessa. Lisäksi puolistrukturoitu haastattelu antaisi paljon tilaa haastateltavan omille sanoille ja yksilöhaastattelussa ujompien opiskelijoiden voisi olla vaikeampia kertoa kokemuksistaan. Erityisesti tutkittaessa haastateltavien mielipiteitä ja kulttuurisia jäsenyyksiä on haastattelijan vaikutus tilanteeseen yksilöhaastattelussa liian suuri (Eskola & Suoranta 1998, 96).

Ryhmähaastattelussa haastateltavan ryhmän tulisi olla suhteellisen homogeeninen, että kaikki ymmärtävät esitetyt kysymykset ja käytetyt käsitteet. Haastattelua suunniteltaessa tulee myös päättää siitä onko tilaisuus enemmän haastattelu vai pyritäänkö siitä saamaan aikaan keskustelu. (Eskola & Suoranta 1998, 96–97.) Tutkimukseni tapauksessa homogeenisuus ei tuottanut ongelmia. Haastateltavani ovat korkeintaan kahden vuoden erolla saman ikäisiä ja lisäksi saman koulun oppilaita. Lisäksi varauduin mahdollisuuteen, että osa haastateltavista olisi vähemmän puheliaita kuin toiset, mikä tuli oikeastaan ilmi jo haastateltavia valittaessa.

Valitsin haastateltavat kahdesta kuvataideryhmästä yksinkertaisesti pyytämällä aiheesta kiinnostuneita jäämään tunnin jälkeen puheilleni ja kerroin heille sitten tutkimuksestani ja pyysin vapaaehtoisia haastatteluun. Harkitsin alkuun satunnaista otantaa, mutta ryhmien opettajan kanssa keskusteltuani päätin, että on parempi valita ryhmästä oppilaita, jotka olisivat kiinnostuneita fanartista tai harrastaisivat sitä. Fenomenologiassa onkin olennaista valita haastateltaviksi ihmisiä, joilla on eläviä ja omakohtaisia kokemuksia tutkijaa kiinnostavasta aiheesta (Lehtomaa 2009, 167). Satunnainen valinta haastateltavia olisi mahdollisesti tuottanut tietoa fanart-termin yleisyydestä eikä niinkään fanartin roolista nuorten kuvakulttuurissa ja kuvataideluokassa. Lisäksi toimivan ryhmähaastattelun kannalta olisi olennaista, että ryhmän jokaisella jäsenellä olisi tietoa haastateltavasta

aiheesta, ja he edustaisivat samaa "ryhmää", eli fanartin harrastajia. Näin haastattelutilanne olisi haastateltavien kannalta tasapuolinen, heillä on yhteinen pohja ja intressi keskustelulle eikä haastateltavien välille syntyisi tutkimuksen kannalta epäolennaisia vertaisasetelmia. (Valtonen 2005, 229.)

Lopulta sain haastateltavakseni seitsemän oppilasta, kaikki lukion ensimmäisen tai toisen vuoden opiskelijoita, jotka olen tässä tutkimuksessa nimennyt Raniksi, Hannaksi, Ainoksi, Eeroksi Heidiksi, Miiaksi ja Danaksi. Muutama opiskelijoista oli erittäin innoissaan ja he ilmoittautuivat vapaa-ehtoisiksi jo kun opetusjakson alussa mainostin tutkimustani ja kerroin tarvitsevani haastateltavia seuraavalle viikolle. Loput suhtautuivat haastattelukutsuun niin ikään myönteisesti.

Opettajien haastattelun suunnittelin toteuttavani suhteellisen samalla kaavalla kuin opiskelijoidenkin. Sain haastateltavakseni kaksi opettajaa ja päätin haastatella myös heitä yhdessä. Teemahaastattelurungon suunnittelu osoittautui kuitenkin haasteelliseksi. Ennako-oletukseni oli, että opettajat eivät välttämättä tiedä fanartista paljoakaan. Mutta suora kysymys aiheesta vaikutti epäkohteliaalta, joten muokkasin kysymysrunkoa niin, että se ikään kuin johdatteli keskustelua yleisimmistä aiheista fanartiin.

Olellaisen osa opettajien haastattelukysymyksistä liittyy nuorten kuvakulttuuriin ja sen näkyvyyteen kuvataidetunneilla ja opiskelijoiden töissä. Kysymyksen peilautuivat vahvasti opiskelijoille esittämiini kysymyksiin, jotta saisin vertailukohteita haastatteluaineistojen analyysia varten. Esimerkiksi opettajien kysymykset käsittelivät nuorten suosikkikursseja, heidän suosimiaan aihealueita ja kuvastoja sekä erityisesti nuorten kuvakulttuuria ja mediakulttuuria. Tarkoituksena on selvittää miten opettajat näkevät fanartin ilmiönä, kuinka he tulkitsevat nuorten käyttämää kuvastoa ja sen näkyvyys heidän omassa opetuksessaan.

5.3 Kysely

Huolimatta siitä, että pääasialliseksi aineistonkeruun tavaksi valitsin haastattelut, harkitsin vielä aineiston kerättyäni kyselyn teettämistä tukemaan haastatteluista saamaani materiaalia. En kaivannut niinkään lisää aineistoa, vaan hieman kattavampaa katsausta fanartiin ilmiönä, sekä tarkempaa informaatiota alan harrastajilta, johon voisin mahdollisesti peilata opiskelijoilta saamaani haastatteluaineistoa.

Rungon kyselylle rakensin hyvin pitkälti pohjautuen haastattelukysymyksiini. Koska teetätin kyselyn jo kerättyäni muun aineiston, pystyin rajaamaan kyselystä pois epäolennaisia kysymyksiä ja toisaalta tarkentamaan tiettyjä kohtia, joihin en mielestäni saanut tarpeeksi vastauksia haastatteluista. Kyselyssä tiedustelin esimerkiksi tarkemmin millaista fanarttia nuoret piirtävät tai mistä aiheista. Suurimmaksi osaksi koostin kyselyn kyllä/ei – kysymyksistä. Osaan kysymyksistä lisäsin myös avoimen vastauskentän, johon vastaajat voisivat halutessaan tarkentaa tai kommentoida.

Aloitin kyselyn lähes samalla tavoin kuin haastattelunkin, eli tiedustelin vastaajien kouluhistoriaa ja mahdollista kuvataidekoulutaustaa, sekä ovatko he koulussa käyneet mediakursseja. Kyselyn aloitusinfossa kerroin kyselyn keskittyvän lukio- ja ammattikouluikäisiin, mutta minun oli otettava huomioon, että luultavasti vastaajia tulisi kaikista ikäluokista. Niinpä sisällytin vastausvaihtoehtoihin kolme ikäluokkaa, alle 16-vuotiaat, lukio-ikäiset ja yli 19-vuotiaat..

Kyselyn toinen ja kolmas osio käsittelivät nettigallerioita sekä fanarttia itseään. Lähdin olettamuksesta, että kyselyyn vastaisivat vain fanartista kiinnostuneet tai sitä itse harrastavat, joten en tarkemmin selitellyt termejä tai pyytänyt vastaajia määrittelemään mitä fanart on. Haastatteluista hieman poiketen tiedustelin kuitenkin vastaajien mielipiteitä siitä millainen fanart on suosittua ja millaisesta he itse pitävät, sillä haastatteluaineistojen vastaukset näihin kysymyksiin jäivät suhteellisen lyhyiksi. Viimeinen osio kyselystä sisälsi suurin piirtein samat kysymykset liittyen fanartiin kuvataideluokassa kuin haastattelukin.

Toisin kuin haastattelussa, sisällytin kyselyyn myös monivalintakysymyksen, jossa vastaaja valitsi mielestään fanarttia kuvaavia adjektiiveja sekä osion, johon kirjasin

erilaisia väitteitä fanartista joihin vastaajan piti vastata samaa mieltä - eri mieltä akselilla. Osin perustin väitteet haastattelumateriaaliin ja osin omiin ennakkokäsityksiini,

Kyselyrunгон valmistuttua aloin selvittää mahdollisia väyliä julkaista kysely näppärästi Internetissä. Halusin formaatista selkeän, helposti muokattavan ja yksinkertaisesti linkin kautta jaettavan, jotta se tavoittaisi mahdollisimman monia. Aluksi harkitsin E-lomakkeen teettämistä, sillä omat tietotekniikan taitoni eivät riittäneet sellaisen koodaamiseen itse, mutta virallisen lomakkeen teettäminen olisi vaatinut maksullista rekisteröitymistä. Löysin kuitenkin kaksi korvaavaa sivustoa, surveymonkey.com ja kyselynetti.com joka olivat molemmat ilmaisia ja vaikuttivat sopivan mainiosti pienimuotoisen kyselyn teettämiseen.

Lopulta päädyin rakentamana kyselyni kyselynetti.com -sivuston kautta, sillä yliopiston opiskelijana sain automaattisesti sivustoon opiskelija-lisenssin ja pääsin näin käyttämään palvelun kaikkia ominaisuuksia. Kyselyn luominen tapahtui yksinkertaisesti kysymys kerrallaan niin, että kuhunkin kysymykseen valitsin sopivimman formaatin, esimerkiksi monivalinnan tai avoimen kysymyskentän. Sivusto itsessään koostaisi jokaisesta kysymyksestä kaavion, jossa näkyisi vastausten prosentuaalinen osuus ja kyselyn jakaminen tapahtui yksinkertaisen linkin kautta.

Tavoitteenani oli aluksi saada kyselyyn 100 vastaajaa. Saatuaani kyselyn valmiiksi ryhdyin levittämään sitä lähinnä puskaradion kautta. Jakelin linkkejä fanartista kiinnostuneille tuttavilleni ja pyysin heitä niin ikään laittamaan sanaa kiertämään. Lisäksi otin yhteyttä kolmeen Suomi-aiheiseen ryhmään Deviantartissa, jotka julkaisivat kyselylinkkini sivuillaan.

5.4 Aineistonkeruutilanteiden kuvaus

Tarkoitukseni oli alun perin haastatella opiskelijat yhdessä tai kahdessa ryhmässä, mutta aikataulujen järjestäminen kaikille sopivaksi osoittautui ongelmalliseksi. Lopulta haastattelin kaksi opiskelijaa yksittäin ja loput viisi kolmen ja kahden hengen ryhmissä. Ensimmäisen haastatteluryhmään kuuluvat Rani, Hanna ja Aino. Ryhmään kaksi kuuluvat Eero ja Heidi, sekä heidän lisäksi yksittäin haastatellut Miia ja Dana. Molemmat ryhmähaastattelut ja toinen yksilöhaastattelu tapahtuivat samana päivänä eri välituntien aikana ja toinen yksilöhaastattelu sekä opettajien haastattelu seuraavalla viikolla.

Kaikki haastattelu tapahtuivat yhdessä koulun kuvataideluokista, joka oli vapaana ja kätevästi sen luokan vieressä, jossa opiskelijoiden sen jakson kuvataidekurssit pääosin järjestettiin. Luokka oli osaltaan läpikulkutila media-luokan ja keramiikan tilojen välillä, joten pariin otteeseen sisään törmäsi oppilas tai pari, mutta pääosin saimme haastattelutilanteissa olla rauhassa. Ainoa varsinainen häiriötekijä kahden haastattelu-tilanteen kohdalla oli ikkunaverhoremontti, jonka ääniä kantautui viereisestä luokasta.

Ensimmäisessä haastatteluryhmässä oli kaksi ensimmäisen vuoden opiskelijaa ja ryhmä oli kaikkein rauhallisin. Itse en jännittänyt haastattelutilannetta, mutta molemmat opiskelijat vaikuttivat jännittyneiltä, mikä on usein ryhmähaastattelutilanteelle tyypillistä. Alkuun keskustelu olikin niukkaa ja molemmat vastasivat kysymyksiin pääasiassa yhdellä tai kahdella sanalla, eivätkä juuri reagoineet toisensa vastauksiin tai kommunikoineet keskenään. Haastattelun aikana molemmat kuitenkin rentoutuivat ja alkoivat vastaila kysymyksiin monisanaisemmin ja ajoittain myös kommentoimaan toistensa vastauksia, mutta varsinaista keskustelua haastateltavien välille ei syntynyt.

Haastattelututkimus toteutetaan usein lomakekyselynä tai yksilöhaastatteluna, joista ryhmähaastattelu poikkeaa paitsi rakenteellisesti myös osallistujamäärältään (Valtonen 2005, 231–232). Alkujännitys kuuluu olennaisena osana ryhmähaastattelun kulkua, mutta huomasin opiskelijoiden alkuun toimivan aivan kuin heitä olisi haastateltu yksitellen. Ensimmäisen haastatteluryhmän opiskelijat vastailivat yksinomaan minulle, ei vät ottaneet kontaktia toisiinsa. Haastattelun ohjaajana pyysin heitä kuitenkin aika ajoin myös tarkentamaan tai täydentämään toistensa vastauksia ja hiljalleen opiskelijat alkoivat kysymyksiin vastaamisen sijasta keskustella myös keskenään.

Toisessa haastatteluryhmässä opiskelijoita oli kolme. Haastattelutilanne oli alusta alkaen rento ja verrattuna ensimmäiseen ryhmään, kolmikko vaikutti huomattavasti avoimemmalta. Kysymyksiini vastailtiin alkuun napakasti muutamalla lauseella, mutta haastattelun edetessä opiskelijat alkoivat myös kommentoida ja täydentää toisiaan, sekä kertoa tarkempia esimerkkejä vastauksiinsa. He vastasivat kysymyksiini suhteellisen systemaattisesti aina samassa järjestyksessä, mutta kommunikoivat ahkerammin keskenään ja pohdiskelivat vastauksiaan myös jonkin verran ääneen.

Toisen haastatteluryhmän haastattelutilanne muistutti huomattavasti enemmän ryhmäkeskustelua kuin ensimmäisen. Ryhmäkeskustelussa haastattelun vetäjä ei itsessään osallistu keskusteluun vaan yksinkertaisesti ohjailee aihetta tarpeen vaatiessa, eikä minunkaan juuri tarvinnut ottaa osaa keskusteluun (Valtonen 2005, 235). Toisaalta ryhmäkeskustelumaista tunnelmaa loi myös opiskelijoiden selvä kiinnostus toistensa mielipiteitä kohtaan, kokemuksia ei kerrottu vain minulle vaan myös toisille opiskelijoille.

Loput kaksi opiskelijaa haastattelin yksittäin. Heidän oli alun perin ollut tarkoitus liittyä muihin haastatteluryhmiin, mutta sopivan ajan puutteessa sovin molempien kanssa henkilökohtaisen haastatteluajan. Vaikka olin suunnitellut, etten haastattele oppilaita yksittäin, päätin joustaa, sillä molemmat haastateltavat olivat innoissaan. Lisäksi uskoin, että heillä riittäisi kerrottavaa myös ilman ryhmän tukea. Lopulta molemmat yksilöhaastattelut osoittautuivat hyvin hedelmällisiksi ja kummankin haasteltavan kanssa tilanne muistutti enemmänkin keskustelua kuin tarkasti suunniteltua haastattelua.

Toinen haastattelutilanteista tapahtui koulupäivän jo loputtua kun haastateltava jäi luokkaan vielä viimeistelemään töitään ja ehdotti itse, että toteuttaisimme haastattelun tuolloin. Ajankohta oli mukavan kiireetön ja rauhallinen, sillä luokassa ei enää pyörinyt muita oppilaita, joten saimme keskustella kaikessa rauhassa. Toinen yksilöhaastattelu sen sijaan tapahtui välitunnilla kahden oppitunnin välillä, joten aikataulu oli tiukempi. Itse tilanne oli kuitenkin mukavan rento. Kumpikaan yksittäin haastatelluista ei osoittanut jännittämisen merkkejä, vaan päinvastoin he kertoivat kokemuksistaan kaikkein avoimimmin ja aktiivisimmin. Molemmat myös pohdiskelivat kysymyksiä itse ääneen, eikä kumpikaan vaikuttanut kaipaavan ryhmää vaan keskustelu tapahtui minun ja haastateltavan itsensä välillä. Verrattuna kahteen ryhmään molemmat yksilöhaastateltavat kyselivät myös enemmän kysymyksiä minulta.

Opettajien haastattelu tapahtui koulupäivän jälkeen maanantai-iltana. Kuvataideluokkien yhteydessä oli pieni kirjastotila, jossa oli mukavat penkit ja jonne käytävän tai luokkien äänet eivät kantautuneet ja joka palveli myös erinomaisena haastattelutilana. Tilanne oli mukavan rento, joskin molemmat opettajat vaikuttivat hieman väsyneiltä pitkän päivän jälkeen. Keskustelussa tämä näkyi siinä, että aihe lähti välillä harhailemaan ja muutama kysymys piti toistaa. Verrattuna oppilaiden haastatteluihin opettajien haastattelu muistutti kaikkein eniten keskustelua, sillä osa termeistä olikin haastateltaville vieraita, joten haastattelun kulku pohjautui vuoroin sille, että opettajat vastasivat esittämiini kysymyksiin ja vuoroin yleiselle keskustelulle aiheesta.

5.5 Aineiston luokittelu

Tutkimuksessani tarkastelen ilmiön rakentumista pääosin haastatteluaineiston valossa ja rakennan sen pohjalta kuvaa fanartin roolista ja näkyvyydestä kuvataideluokassa. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa puhutaankin aineistolähtöisestä analyysistä, joka pelkistetyimmillään tarkoittaa teorian rakentamista empiirisestä aineistosta lähtien, ikään kuin alhaalta ylös (Eskola & Suoranta 1998, 19). En rakenna tutkimuksessani teoriaa aineiston pohjalta, mutta ilmiön tarkastelu keskittyy aineistoon ja sen analysointiin.

Aineistooni kertyi litteroitua tekstiä yhteensä 35 liuskaa, opettajien haastattelu mukaan lukien. Kysely oli avoinna netissä kaksi kuukautta, jonka aikana vastauksia kertyi reilut 200. Yleisesti sanoen laadullisessa tutkimuksessa aineiston koolla ei ole välitöntä vaikutusta eikä merkitystä tutkimuksen onnistumiseen. Ei ole olemassa mekaanisia sääntöjä koon määrittämiseksi. Kysymys on aina tapauksesta. Aineiston tehtävä on tavalla tai toisella toimia tutkijan apuna rakennettaessa käsitteellistä ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä. (Eskola & Suoranta 1998, 61–62.) Oman tutkimukseni kannalta aineistoa kertyi sopivasti. Jo pelkästään kyselyvastauksista olisi saanut tutkimukseeni riittävästi tietoa, mutta opiskelijoiden haastattelu tuotti tarkempia vastauksia ja aineistot tukevat toisiaan sopivasti. Opettajien haastattelu oli tuloksiltaan yllätyksellisin ja jokseenkin poikkeava opiskelijahaastatteluun ja kyselyyn verrattuna, mutta muutamilta osin hyvinkin olennainen.

Aineistoni oli kokonaisuudessaan yhtenäinen ja teemojen suhteen toimiva. Teemoittamisessa on kyse aineiston pelkistämisestä ja tekstin olennaisimpien asioiden etsimisestä. Teemojen avulla pyritään tavoittamaan tekstin merkitystenantojen ydin sekä jakamaan sisältö käsiteltäviksi osiksi. (Moilanen & Rähä 2001, 53.) Huolimatta haastatteluni selkeästä teemajaosta, haastateltavien vastauksien sisältö kuitenkin vaihteli aiheesta toiseen. Analyysin kannalta oli järkevää teemoittaa aineistoa aihepiireittäin haastateltavien vastauksiin perustuen. Kehittämäni temarunko toimi hyvin ja kysely täydensi mukavasti vastauksia, joita jäin opiskelijahaastattelusta kaipaamaan.

6 Opiskelijoiden haastattelut

6.1 Kuvataiteesta ja nettimaailmasta

Aloitin haastattelut yksinkertaisesti kysymällä piirtävätkö tai maalaavatko opiskelijat vapaa-ajallaan, ja jos kyllä, niin mitä ja millaisin tekniikoin. Arvelin haastateltavieni mahdollisesti olevan aktiivisia taitelijoita myös vapaa-ajalla, minne uskoin myös mahdollisen fanart-harrastuksen pääasiallisesti sijoittuvan. Kaikki haastateltavat kertoivatkin piirtävänsä aktiivisesti sekä koulussa, että vapaa-ajalla.

Kyllä mä piirrän aika lailla melkein joka päivä. Voisi sanoa, että jotain tulee töherreltyä vihkoihin tai papereihin sekä koulussa että kotona. (Miia)

Maalaamisen tai muiden aikaa vievien taideprojektien suhteen aktiivisuus vaihteli. Opiskelijoiden kommentoissa piirtäminen esiintyi nopeimpana ja helpoimpana taidemuotona ja rinnastui voimakkaasti maalaamiseen, jonka koettiin vievän enemmän aikaa sekä vaativan resursseja. Esimerkiksi Eero, Rani ja Heidi kertoivat pääosin piirtävänsä, mutta silloin tällöin toteuttavansa myös isompia projekteja, kuten maalauksia. Hanna sen sijaan sanoi suoraan piirtävänsä pääasiallisesti lyijykynällä ja tusseilla kun taas muut tekniikat jäävät hänen kohdallaan vähemmälle huomiolle.

Piirrän aika paljon vaan jotain lyijykynällä tai tussilla, että ei sen enempää. Aika harvoin tulee maalattua, mutta jos mä maalaan niin sitten vesiväreillä. (Hanna)

Toinen kysymykseni käsitteli kuvataidekouluja. Kysyin opiskelijoilta ovatko he mahdollisesti käyneet kuvataidekouluja peruskoulun ulkopuolella ja jos ovat, niin millaisia tehtäviä siellä on teetetty. Huolimatta siitä, että tutkimukseni ei käsittele niinkään opiskelijoiden kuvataideharrastuksia, lähdin olettamuksesta, että fanartin piirtäminen usein liittyy laajempaan kuvataiteelliseen harrastuneisuuteen.

Vapaa-ajan harrastukset koulun ulkopuolella usein myös suuntaavat nuorten mielenkiinnon kohteita online-elämässä, mikä puolestaan vaikuttaa suurestikin opiskelijoiden suhteisiin ja käsityksiin fanartista. Kysymys kuvataiteellisesta harrastuneisuudesta tai esimerkiksi, siitä ovatko opiskelijat käyneet kuvataidekouluja peruskoulun ulkopuolella, ei suoraan ole tutkimukseni kannalta olennainen, ellei

haastateltavien vastauksista olisi ilmennyt huomattavia säännönmukaisuuksia, jotka minun mahdollisesti tulisi ottaa huomioon. Jos esimerkiksi kaikki haastateltavat olisivat käyneet saman kuvataidekoulun, olisi tämän koulun oppisisältöjen vaikutus otettava huomioon heidän vastauksiaan tarkastellessa. Lisäksi minua kiinnosti ottaa selvää, olisivatko opiskelijat mahdollisesti törmänneet fanartiin liittyviin tehtäviin kuvataidekouluissa.

Huomattavia säännönmukaisuuksia ei kuitenkaan ilmennyt. Seitsemästä haastateltavasta neljä kertoi käyneensä useamman vuoden erilaisissa kuvataidekouluissa ja kolmesta muusta opiskelijasta kaksi mainitsi lapsena käyneenä askartelu- tai piirustuskoulussa. Kuvataidekouluja käyneet olivat pääasiassa aloittaneet koulun jo nuorena, joten heillä on takanaan pitkä historia taideharrastusta. Hanna, Miia ja Dana myös mainitsivat työstävänsä parhaillaan lopputyötä kuvataidekouluihinsa.

Mä oon ollut kuusivuotiaasta saakka Hämeenlinnan kuvataidekoulussa, et nyt mulla on niinku lopputyö tänä vuonna. (Hanna)

Kymmenen ja puoli vuotta oon käynyt [kuvataidekoulua] ja nyt on viimeinen vuosi, just on lopputyö valmiina. Pitäisi mennä tänään siitä juttelemaankin sinne, niinku arvioitavaksi. Tämä [haastattelu] on hyvää pohjustusta samalla. (Miia)

Muillakin opiskelijoilla oli taustalla jonkinlaista peruskoulun ulkopuolista taideopetusta tai harrastuneisuutta. Esimerkiksi Rani mainitsi harrastaneensa kuviskerhoa lapsena ja Eero kertoi käyneensä jonkin aikaa läheisessä kuvataidekoulussa, mutta lopettaneensa sitten. Haastateltavista Aino oli oikeastaan ainoa, joka ei ollut käynyt varsinaisia kuvataidekouluja tai -kerhoja. Hänkin mainitsi lapsuusaikojen askartelukerhon, mutta koki kuitenkin hankkineensa kuvataiteellisen harrastuneisuutensa lähinnä itsenäisesti kotona.

Mä kävin lapsena jossakin tämmöisessä askartelu rakentelu porukassa, mutta kuvista olen harrastanut lähinnä itse. (Aino)

Opiskelijoiden taideharrastuksen taustoja ja koulutuksen luonnetta selvittääkseni, kyselin myös millaisia tehtäviä opiskelijat olivat kuvataidekoulussa tehneet. Yleisesti opiskelijat kertoivat kuvataidekoulujen oppisisältöjen olleen monipuolisia ja että tekniikoita käytiin läpi laidasta laitaan, yksittäisiä tehtäviä he eivät maininneet. Yleisimpinä kommentteista nousivat esiin piirustus, maalaus ja keramiikka. Eero muun muassa vertasi kuvataidekoulukokemuksiaan lukion kuvataidetehtäviin, jotka hänen mukaansa olivat

samanlaisia, viitaten koulun tehtävien monimuotoisuuteen sekä erilaisten tekniikoiden käsittelyyn. Kyseisessä lukiossa kuvataiteen kurssitarjonta on laaja ja erittäin monipuolinen ja opiskelijalla on mahdollisuus oppia useita eri tekniikoita.

Miialta kysyin vielä jatkokysymyksenä oliko hänen kuvataidekoulussaan tullut vastaan mediapainotteisia tehtäviä, esimerkiksi sarjakuvaa. Hänen mukaansa valokuvausta ei ainakaan ollut tullut vastaan, mutta sarjakuvaa oli kyllä opetettu. Myös Hannan kommentista tuli ilmi, että mediaan liittyen hänen kuvataidekoulussaan oli opetettu elokuvaa sekä digitaalista kuvankäsittelyä. Hanna itse olikin valinnut kyseisen työpajan.

Siis siellä oli tiettyyn ikäluokkaan saakka periaatteessa vähän kaikkea; maalausta, piirustusta ja mitä ne ikinä keksikään, savitöitäkin jossakin vaiheessa. Sitten valittiin joku työpaja minne itse halusi mennä, niin mä valitsin elokuvaa ja digitaalista kuvankäsittelyä. (Hanna)

Siis ihan keramiikka, kipsi, maalaus, piirustus; aika lailla siis laidasta laitaan kuvisasioita opetettiin. Valokuvausta ei ollut niin hirveen paljon tai en ainakaan muista. Sarjakuvaa on ollut monella kurssilla ja sitä mun lopputyönikin oli. (Miia)

Online-taideharrastuksesta kysyttäessä, jokainen haastateltava kertoi jollakin tapaa osallistuvansa netin taidegallerioiden toimintaan tai ainakin seuraavansa niitä. Sivustojen käytön suhteen opiskelijoiden aktiivisuus vaihteli kuitenkin suuresti. Esimerkiksi Deviantart on yksi varmasti suurimmista, pitkäikäisimmistä ja tunnetuimmista sivustoista, joka keskittyy yksinomaan taiteeseen ja myös fanartiin. Kaikki haastateltavat tunsivat kyllä sivuston ja osa kertoi laittavansa sinne myös omia kuviaan silloin tällöin, mutta toiset kertoivat vierailevansa sivustolla vain satunnaisesti. Lähinnä opiskelijat kuitenkin käyttivät sivustoa muiden taitelijoiden ja fanartin seuraamiseen. Esimerkiksi Dana ja Hanna kertoivat molemmat olevansa kyllä Deviantartin jäseniä, mutta eivät enää aktiivisia.

Mä ennen olin tosi aktiivinen Deviantartissa, mutta en enää oikeen laita mitään mun piirustuksia nettiin. (Hanna)

Joo Tumblerissa ja Deviantartissa olen jäsenenä, mutta se [deviantart]oli joskus kun mä olin kaksitoista, niin sitten ne [kuvat galleriassa]on vähän semmotteita. (Dana)

Tumblr nousi esiin toisena tärkeänä esimerkksisivustona, jonka jäseniä suurin osa haastateltavista myös oli. Dana kertoi pitävänsä Deviantarttia hyvänä sivustona, mutta siirtäneensä myöhemmin käyttämään Tumblria aktiivisemmin, koska sieltä löytyi

enemmän hänelle mielestä fanarttia. Myös Rani ja Aino kertoivat aikaisemmin olleensa aktiivisempia Deviantartissa, mutta sitten vähitellen lakanneensa laittamasta piirroksiaan sivustolle.

Deviantartin tapaan fanarttia löytyy myös Tumblrista, mutta sivusto pohjautuu kuvavirtaan, joka sisältää videoita, kuvia ja tekstiä lähes mistä tahansa aiheesta, ei vain taiteesta. Vuonna 2007 perustettu Tumblr perustuu idealle materiaalin jakamisesta rebloggauksien avulla ja se pitää sisällään jo oli 220 miljoonaa blogia (Tumblr.com 27.2.2015). Tumblrin käyttäjäkunta on siis teemojen suhteen huomattavasti kattavampi kuin Deviantartin, sillä sen kuvastot eivät rajoitu vain taiteeseen, ja se onkin noussut yhdeksi suosituimmista Internetin blogisivustoista. Tumblr toimii myös älypuhelimissa Instagramin tapaan, joten en ollut yllättynyt siitä, että opiskelijat käyttivät sivustoa aktiivisesti. Perinteiseen galleriamalliin perustuvaan Deviantartiin verrattuna Tumblr toimii älypuhelimissa ja tableteilla paremmin, mikä osaltaan myös selittää sivuston suosiota. Haastateltavat kertoivat olleensa Deviantartissa aktiivisempia nuorempia, ennen älypuhelimien tulos markkinoille. Muita yksittäisiä esimerkkisivustoja haastateltavat eivät maininneet.

Fanart nousi haastatteluissa esille oikeastaan vasta kun tiedustelin millaisia kuvia opiskelijat gallerioihinsa laittavat tai laittoivat aikoinaan.

Silloin kun mä laitoin [kuvia nettiin] niin se oli aikalailla fanarttia. (Hanna)

Mitä ny on silloin tällöin pistänyt [kuvia nettiin], niin ne on ollut fanarttia tai sitten omia hahmoja. (Rani)

Fanarttia ja onnistuneimpia töitä. (Aino)

Nettiin ladattujen kuvien suhteen lähes jokainen haastateltavista mainitsi fanartin, mutta kuitenkin suurimmaksi osaksi opiskelijat kertoivat täyttävänsä nettigallerioitaan omilla piirroksillaan sekä luonnoksilla, joita he skannaavat esimerkiksi luonnosvihosta. Aiheet vaihtelivat laidasta laitaan, yleensä omien mielenkiinnonkohteiden mukaan. Esimerkkeinä fanart-teoksista Eero mainitsi usein piirtävänsä hahmoja eri peleistä. Hän kertoi myös tekevänsä piirroksia, joita muut gallerian jäsenet häneltä pyytävät, eli niin sanottuja *requesteja*.

Piirustusten ja kuvien lähettäminen galleriaan aloittaakin tapahtumaketjun, jonka eri vaiheet toimivat nuorelle viestinä yhteisöön pääsystä ja sen hierarkiaan sijoittumisesta. Kuvaa katsellaan, mutta se voidaan myös liittää suosikkeihin tai jakaa eteenpäin, mikä avaa nuorelle uusia ovia erilaisiin yhteisöihin ja mahdollisuuksiin saada uusia ystäviä. (Granö 2010, 104.) Aion sanojen mukaan nettiin päätyvä vain onnistuneimmat työt sekä fanart, joiden ilmeisesti oletetaan tuovan tekijälleen sosiaalista suosiota nettipiireissä. Eeron mainitsemat *requestit* puolestaan ovat esimerkki online kuvagallerioiden käytännöstä, jossa taiteilijalle ehdotetaan piirustusaiheita, yleensä perustuen fanartiin jota taitelija on aiemmin tehnyt, tai jota kysyjä haluaa nähdä. Requestit perustuvat useimmiten valmiisiin kuvastoihin ja esimerkiksi taiteilijan omiin hahmoihin perustuvia pyyntöjä lähettävät pääasiassa läheiset nettikaverit tai seuraajat.

Kaikki haastateltavat kertoivat myös seuraavansa enemmän tai vähemmän aktiivisesti muiden taiteilijoiden gallerioita, Deviantin jäseniä tai Tumblrin blogeja.

Joo, Tumblerissa on ne muutamat mitä sitten aina käy katsomassa säännöllisesti ja joskus Deviantartissa. (Rani)

Nettiin laitettavien kuvien formaatin suhteen haastateltavien mieltymykset vaihtelivat. Miia, Aino ja Dana olivat ainoat haastateltavista, jotka mainitsivat harrastavansa vapaa-ajallaan aktiivisesti digitaalista piirtämistä. Myös Rani ja Hanna kertoivat silloin tällöin piirtelevänsä myös tietokoneella, mutta tekevänsä taidetta kuitenkin huomattavasti useammin perinteisin menetelmin. Miia ja Dana molemmat kertoivat laittavansa juuri digitaalisin tekniikoin tuotettuja teoksia usein nettiin muiden nähtäväksi.

Kaikkea mitä on tullut tunneilla kautta niiden ulkopuolella töherrettyä ja tietokonepiirustukset pääasiassa sekä sitten valokuvia. (Miia)

Kun mä oon yrittänyt tehdä just tolla tietokoneella, niin niitä kuvia mä oon laittanut nettiin, kun ne on tosi helppo laittaa suoraan siitä koneelta. (Dana)

Koska digitaalinen media ja siellä esiintyvä taide on yleensä dialogista, eli kommunikaatioon pohjautuvaa ja yhteisöllistä, tekijän ja yleisön välinen suhde on erilainen verrattuna perinteiseen taiteeseen. (Lovejoy 2011, 15.) Nettitaide pohjautuu tekemisen ja erityisesti jakamisen helppouteen, joten kynnys tietokoneella tuotetun taiteen

julkaisemiseen on matalampi verrattuna perinteisiin taidemenetelmiin. Myös Miian mainitsemat valokuvat lukeutuvat digitaalisiin menetelmin tuotetun taiteen kategoriaan.

Netti- ja mediataiteilijat voidaan jakaa karkeasti kolmeen ryhmään; taiteilijoihin jotka käyttävät jotakin tiettyä mediaa yksinkertaisesti välineenä ja joiden teokset esitetään median keinoin, taiteilijoihin jotka käyttävät mediaa apuna perinteisempien taideteosten tuottamisessa sekä taiteilijoihin, jotka käyttävät hyväkseen useita eri medioita ja tekniikoita. (Lovejoy 2011, 20.) Valokuvaus voidaan katsoa kuuluvaksi ensimmäiseen ryhmään; valokuva on digitaalinen tuote, joka nykyään esitetään pääosin median välityksellä. Toista ryhmää voisi edustaa esimerkiksi digitaalinen maalaus ja kolmatta perinteinen piirustus, joka väritetään tietokoneella ja johon lisätään kuvia netistä. Haastateltavien kommentteista ei ilmennyt erityistä nettitaiteen kategorisointia, mutta opiskelijat olivat selvästi huomanneet, että digitaalisen taiteen helppous vaikutti taiteen määrään ja suosioon nettigallerioissa.

Kysyin opiskelijoilta myös minkälaista kuvastoa tai millaisia gallerioita he itse seuraavat. Hanna kertoi tykkävänsä henkilökohtaisesti erityisesti mangasta ja siihen liittyvästä kuvastosta. Eero puolestaan mainitsi suosikeikseen erilaiset sarjakuvatyylliset kuvat sekä fotorealistiset taidekuvat, joiden tekijöitä hän myös seuraa netissä. Danaa lukuun ottamatta muut opiskelijat eivät suoraan maininneet seuraavansa jonkin tietyn fandomin taidetta, vaan kertoivat yleisemmin mielenkiinnonkohteistaan. Kaikki opiskelijat kuitenkin listasivat seuraamiinsa blogeihin tai taiteilijoihin sekä niitä, jotka piirtävät fanarttia kuin perinteisen taiteen tekijöitä.

No ne mitä mä seuraan ei ole sille fanarttia, että enemmänkin sitten ihan taidetta ja obvious niitten omia hahmoja ja tämmöstä. (Rani)

Mulla ainakin on vähän molempia siellä. On osa joka piirtää fanarttia ja omia hahmojaan. (Hanna)

No se mitä mä seuraan piirtää paljon fanarttia mutta myös omaa taidetta. (Aino)

Lopuksi kyselin vielä opiskelijoilta millaiset kuvat heidän näkemyksensä mukaan ovat suosittuja sivustoilla, joilla he vierailevat sekä millaisesta nettitaiteesta he itse eniten pitävät.

Noh just fandomissa olevat kuvat on suosittuja. Esimerkiksi silloin kun Sherlock [Holmes tv-sarja] tuli, niin Sherlockkia oli sit kaikkialla! Ja Hannibalkin tuli just sille se vaan räjähti yhtäkkiä! (Dana)

Dana kertoikin usein etsivänsä nettigallerioista nimenomaan omiin suosikkifandomeihinsa liittyvää kuvastoa. Usein kyseessä on esimerkiksi pinnalla olevan elokuvan tai tv-sarjan hahmo, joka on tullut katsojalle entuudestaan tutuksi, mutta toisaalta kyseessä voi olla vain fandomiin perustuva mieltymys. Itse hän mainitsi esimerkkinä tv-sarja hahmon *Doctor Whon*, jonka sarjaa hän ei varsinaisesti ole seurannut, mutta josta tehtyä fanarttia ja piirustuksia hän kuitenkin seurailee netissä.

Fandomeiden syntymiselle onkin ominaista jonkin ilmiön nouseminen keskiöön populäärikuvastoissa, joko ennen tuotteen virallista julkaisemista tai sen jälkeen. Netissä ilmiöt leviävät nopeasti ja usein juuri fanit ottavat uudet tuotteet ja kuvastot käyttöön ensimmäisinä. He myös herättävät keskustelua aiheesta. (Jenkins 2006, 141.) Fanart niinkään on tavallaan populäärikulttuurin lieveilmiö, mitä esiintyy lähes aina kun jokin tuote tai ilmiö nousee hitiksi, jolloin se ruokkii osaltaan ilmiön suosiota. Esimerkiksi suosituista fanart-aiheista kysyttäessä, Dana kertoi alkaneensa seurata tiettyjä tv-sarjoja nähtyään niistä tehtyä fanarttia. Vastavuoroisesti tuotteen tai ilmiön tunnettavuus tuo fanartille ja sen tekijälle mainetta. Netissä julkaistujen kuvien ja taiteen suosio perustuukin tunnistettavuuteen.

Suosittujen taideformaattien suhteen opiskelijat kertoivat skaalan vaihtelevan gallerioissa suurestikin. Nettigallerioissa kyllä on perinteisin menetelmin tuotettua taidetta, niin alkuperäismateriaalia kuin fanarttia, mutta heidän näkemyksensä mukaan digitaalisesti tehty taide on yleisesti ottaen suositumpaa. Digitaiteen teemat ovat hyvin usein samankaltaisia kuin perinteisenkin taiteen. Taiteilijat käsittelevät teoksissaan identiteettiä, ihmisyyttä ja kulttuuria, sekä erityisesti ihmisen ja koneen välistä suhdetta. (Paul 2003, 139.) Fanart niin ikään saattaa jäljitellä perinteistä taidetta tyyliltään tai tekniikaltaan, kuin myös aihepiireiltään. Opiskelijat itse kertoivat omien mieltymysten ja kuvan aiheen vaikuttavan sen suosioon enemmän kuin formaatin, mutta osa kertoi kyllä itsekin suosivansa digitaidetta.

No sanotaan että niitä on aika lailla laidasta laitaan, et monet on semmosia et ne piirtää joko koneella tai käsin tai maalaa, sitten on semmonen joka tekee hamahelmistä kaikkee. On

valokuvausta ja tämmösiä nukkemaalajia - semmosta nuken customointia - ja cosplayjaajia. (Miia)

Hmm...mä sanoisin kyllä että suosituimpia on digitaaliset piirustukset aika lailla ja valokuvat, sanotaan näin. (Miia)

Opiskelijoiden toiminta netissä näytti olevan kaikin puolin aktiivista. Kukaan heistä ei seurannut yksipuolisesti jotakin tiettyä taideformaattia tai fandomia, vaan kaikki mainitsivat useita kiinnostuksenkohteita, mikä kertoo monipuolisesta mediankäytöstä ja sen hyödyntämisestä taideharrastuksen kehittämiseen. Internetin fanitoiminta oli kaikille tuttua, samoin kuin vaikuttivat olevan nettigallerioiden käytänteetkin.

6.2 Fanartista

Fanart termin epävirallisuuden ja vaihtelevan käytön vuoksi, ensimmäinen haastattelun kannalta olennainen asia oli selvittää opiskelijoiden käsitykset siitä mitä fanart on tai miten he itse sen määrittelevät. Koska haastateltavat oli valittu heidän harrastuneisuutensa pohjalta, oletin, että jokainen opiskelija tunsi termin jo entuudestaan. Fanartista on olemassa kuitenkin erilaisia käsityksiä ja fanipiireissäkin termin määrittely sekä sisältö vaihtelevat. Selvittääkseni opiskelijoiden henkilökohtaisia käsityksiä, pyysinkin heitä kertomaan omin sanoin mitä fanart on, jos sitä heiltä tultaisiin kysymään. Heidän näkemyksensä termistä olivat keskenään hyvin samankaltaiset ja kaikki vastaukset voitaisiin kiteyttää Hannan sanoihin:

Se on fanien piirtämää taidetta tietenkin liittyen siihen fanitettuun aiheeseen - ihan mitä tahansa. (Hanna)

Heidi ja Miia lisäksi määrittelivät myös jonkin verran aihealueita joihin fanart useimmin liitetään. He mainitsivat erityisinä esimerkkeinä fanartin lähteiksi elokuvat, pelit sekä tv-sarjat.

Fanart on piirustusta jostain sarjakuvasta, kirjasta tai elokuvasta. Siis jostain massamedian asiasta piirretty kuva, joko siitä itse hahmosta tai joku hahmo tai enemmänkin [aiheita] siitä sarjasta. (Miia)

Danan sanojen mukaan fanitettu aihe voi olla leffa, sarja tai mikä tahansa tuote, jonka joku toinen on keksinyt. Eli hänenkin mukaansa fanart pohjautuu jo valmiiksi luotuun materiaalin, jonka taiteellinen tuotanto ja kuvasto on jonkun toisen, joko taitelijan tai instituution, tekemää. Fanarttia on sitten yksittäisen tekijän oma versio.

Useissa vastauksissa nousi vahvasti esiin fanartin liittyminen median ja populäärikulttuurin tuotteiden hahmoihin. Miian mukaan fanartin kohde voi olla yksittäinen populäärikulttuurissa tunnettu hahmo. Tällainen hahmo voisi olla esimerkiksi Danan aiemmin mainitsema Sherlock Holmes, joka on alun perin kirjallisuudesta tunnettu hahmo, mutta joka on niittänyt mainetta myös tv-sarjojen sekä sarjakuvien avulla, eikä näin ollen ole yhteen median tuotteeseen sidottu. Tai sitten fanartin hahmo on peräisin jonkin

fanitetun aihealueen sisältä, esimerkiksi jonkin tietyn manga-sarjakuvan henkilö tai mahdollisesti toisen yksittäisen taiteilijan luoma hahmo.

Opiskelijoiden määritelmät fanartille olivat lähes täysin samoilla linjoilla löytämäni nettisanakirjan määritelmän kanssa ja heidän mainitsemansa esimerkit niin ikään samanlaisia kuin omat kokemukseni fanartista käsitteenä. Fanartin olennaisimpia piirteitä ovat tekijän asema ja fanius sekä aiheen lainaaminen jostakin median tuotteesta. Opiskelijoiden vastauksista saattoi huomata, että kukin tunsi termin jo entuudestaan, eikä sen määrittely tuottanut heille vaikeuksia. Harrastuneisuus tuli esille myös opiskelijoiden kyvyssä määritellä sekä luetella erilaisia fanartin lähteitä ja mahdollisia teemoja. Opiskelijoiden fanarttiin liittyvät teemoittelut olivat myös hyvin pitkälti samanlaiset kuin omani. Esimerkiksi Dana mukaan fanart voi olla yksinkertainen muotokuva hahmosta tai sitten esimerkiksi toisinto, jossa tekijä on lähtenyt laajentamaan fanittamansa aiheen teemaa, esimerkiksi piirtämällä hahmosta oman version. Faneja motivoi itse keksiminen, jolle fandomit tarjoavat erinomaisen alustan ja joiden sisällä fanin ideat voivat elää ja tulla todeksi (Harris 1998, 6).

Haastateltavista kaikki kertoivat piirtävänsä tai ainakin joskus piirtäneensä fanarttia, enemmän tai vähemmän aktiivisesti. Miia piirisi fanarttia enemmän nuorempana, mutta nykyään lähinnä harvemmin ja vain sopivalle tuulelle sattuessaan. Dana niin ikään kertoi fanartin olevan hänelle lähinnä vapaa-ajan huvia, eikä hän laita fanart tuotoksiaan näkyville nettiin. Aino sen sijaan oli aikaisemmin maininnut, että nettiin hän laittaa nimenomaan fanarttia.

Mikä fanartissa nuoria sitten viehättää? Ensimmäiseksi monet haastateltavista mainitsivat fanartin piirtämisen olevan helppoa, ja että ihmisten on sitä helppo lähestyä. Danan mukaan kyse on myös tunnistettavuudesta, tuttu hahmo tai tapahtuma herättää helposti katsojien mielenkiinnon etenkin jos kuvan voi löytää hakusanalla. Hänen mukaansa fanart näin vetää ihmisiä puoleensa ja tuo piirtäjälle mainetta, jonka avulla on helpompi lähteä julkaisemaan myös "omia juttuja". Muutkin opiskelijat mainitsivat fanartin olevan suosittua.

No fanartissa on se helppoa että sen ei tarvitse olla mitenkään kauheen hienoa tai suurta mitä sä piirrät. Se laajuus et kuinka paljon ihmiset tykkää siitä on vähän niinku suurempaa tai helpommin ihmiset tykkää siitä kun se on fanarttia. (Hanna)

Joo aika sama, että on helppo ruveta piirtämään jotain muita hahmoja mistä pitää. (Rani)

Ainon mukaan fanart on myös hyvin tunteisiin vetoavaa ja sen viehäytys perustuu fanitukselle, sekä tunteille joita esimerkiksi sarjan katsojille tai kirjan lukijoille herää. Kaikki fanit eivät sitoudu fandomiinsa niin syvästi kuin toiset, mutta fanartin tuttuus vetää lähes kaikkia faneja puoleensa.

No ihmiset ymmärtää nopeasti mistä on kyse, jos sä piirrät jonkun tilanteen jostain kirjasta tai elokuvasta niin ne tietää mikä tilanne on kyseessä ja tulee tämmösiä tunnekuohuja ihmisille. (Aino)

Eero puolestaan sanoin fanartin viehättävän lähinnä yhteisöllisyyden vuoksi. Hänen mukaansa fandomin ympärille muodostuva kommuuni luo yhteisöllisyyden tunnetta ja sen kautta saa rohkaisevaa palautetta, mikä auttaa jatkamaan taiteen tekemistä ja kehittymään siinä. Heidi yhtyi Eeron mielipiteeseen ja lisäsi, että fanartin kautta löytää myös helposti uusia ystäviä. Yhteisistä mielenkiinnonkohteista syntyy keskusteluja ja vieraidenkin kanssa on helpompi jutella sekä jakaa mielipiteitä.

Kaikki haastateltavat olivat suurin piirtein yhtä mieltä siitä, että fanarttia ei näe juuri muualla kuin netissä, vaikka pari heistä kyllä sanoi, että sitä näkyy muuallakin - esimerkiksi fandomiin liittyvissä tuotteissa. Fanitoiminnalla on paljon vakiintuneita foorumeita ja tuotteita, jotka tunnetaan jopa fandomin ulkopuolella. Kuitenkin näiden tuotteiden tuotanto, vaihto sekä kulutus keskittyy lähinnä fandomin omiin verkostoihin. Fandom rakentuu tämän kulttuurin ympärille, missä yhteiset intressit ohjaavat fanien toimintaa ja tuotantoa. (Taalas & Hirsjärvi 2008, 213.) Kyseessä on paitsi informaation ja mielipiteiden vaihtaminen muiden fanien kanssa, myös oman tuotannon tuominen fandomiin sekä toisaalta fandomin tuotteiden vastaanottaminen ja käyttäminen itse.

Opiskelijoiden suhde fanartiin vaikutti rennon tasapainoiselta. Kuitenkin nettitaide ja online-elämä vaikuttivat rinnastuvan voimakkaasti nuorten arkeen, jonne fanart ei taas näyttänyt kuuluvan lainkaan. Huolimatta kerrotusta fanartin tekemisen helppoudesta,

siihen liittyi selvästi myös haasteita sekä heitä ympäröivän sosiaalisen kulttuurin asettamia paineita.

Mä oon yrittänyt [piirtää fanarttia]mutta en ole sitten laittanut sitä mihinkään, että se on vaan ollut mun omaa vapaa-aika työtä. (Dana)

Kysyin sitten Danalta oliko fanart hänelle ikään kuin *guilty pleasure*, eli salainen nautinto, jota ei kenties yleisesti pidetä suuressa arvossa, hän myönsi että näin oli. Opiskelijoiden suhteessa fanartiin löytyy siis mitä ilmeisimmin ristiriitoja. Lähes kaikki haastateltavat kertoivat kyllä piirtävänsä tai joskus piirtäneensä fanarttia, ja osa oli jopa ladannut piirtämiään kuvia nettiin. Myös fanartin suosioista ja sen syistä haastateltavat olivat yhtä mieltä, ja jokainen haastateltavat kertoi seuraavansa fanartin tekijöitä netissä. Kuitenkin monen vastauksista kävi ilmi, että kriittisyys omaa taidetta kohtaan oli kasvanut iän myötä ja fanartin piirtäminen näin ollen myös vähentynyt.

Tähän on saattanut vaikuttaa myös arjessa omasta taiteesta saatu palaute. Eero esimerkiksi kertoi, että oli mahtavaa saada palautetta nettiyhteisöissä ja puhua fanartista muiden aiheesta kiinnostuneiden kanssa, mutta arkielämässä saatu palaute onkin aivan toisenlaista.

Oikeessa elämässä kaikki aina sanoo että mikä toi on, et toi näyttää ihan joltain ... niinku roskalta ja sit se ei oo ihan kivaa. (Eero)

Huolimatta siitä, että käsitys faniudesta on muuttunut 2000-luvulla ja sitä ei mielletä enää psykologiseksi häiriötilaksi, ennakonluuloja näyttää edelleenkin olevan. Esimerkiksi science fiction -genre miellettiin hyvin pitkään roskakulttuuriksi ja sen myötä faneille kehittyi tietynlainen stigma. (Hirsjävi 2009a, 19.) Eeron sanoista voisi päätellä, että fanartin piirtämiseen liittyy samankaltainen ennakkokäsitys, jonka perusteella "muut" määrittelevät fanartin taidearvoa ja sen tekijää. Luonnollisesti tämä selittyy sillä, että fandomin ulkopuolisten voi olla vaikea ymmärtää fanartin sisältöä tai viestejä, joita fanit sen sijaan lukevat sujuvasti. Eero, kuten muutkin haastatteleman opiskelijat, lukivat fanartin lähinnä harrastustoiminnaksi, vaikka heidän omasta mielestään se on myös taidetta. Niin sanotun ulkomaailman käsitys kuitenkin selvästi vaikuttaa heidän suhtautumiseensa taidemuotoon, jota he itse arvostavat, mutta joka kuitenkin luetaan vain harrastukseksi, koska arvostusta ei fandomien ulkopuolelta löydy.

Haastattelun lopuksi esitin opiskelijoille tarkoituksella hieman provosoivan kysymyksen siitä, onko fanart heidän mielestään arvostettavaa taidetta. Katrin mukaan arvostus riippuu lähinnä piireistä, mutta Rani nosti esille tekijänoikeuskysymyksen vaikutuksen fanartin taidearvoon.

Niinku onko se taidetta, kun se ei oo ihan täysin lähtenyt susta itestä, että ne [aiheet]on kuitenkin jonkun muun luomia. Voihan se olla tosi hianoo taidetta, mutta ei se voi ehkä olla niin täysin arvostettua. (Rani)

Vaikka perinteinenkin taide voi tarjota katsojalleen voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia, digitaiteen jakamisen sekä muokkaamisen helppous tekee omistajuus- ja tekijänoikeuskysymyksistä monimutkaisempia. Ilman yleisön osallisuutta teos ei ole valmis, mutta avoimeksi jää kysymys kenelle teos kuuluu. (Lovejoy 2011, 15.) Fanart-keskustelujen yksi useimmin esiin nousevia kysymyksiä onkin tekijänoikeuteen liittyvät ongelmat. Kuten Rani sanoi, taiteen arvostus voi riippua voimakkaastikin sen omaperäisyydestä, joten fandompiirien ulkopuolella fanartin taidearvo voi huomattavasti matalampi kuin muun taiteen. Heidikin mainitsi, että fanarttia on kiva piirtää harrastusmielessä, mutta teoksia ei välttämättä saa myydä, mikä vaikeuttaa ammattimaisen uran hankkimista fanartin keinoin. Hän kertoi pitävänsä fanarttia taiteena, mutta juuri tekijänoikeudelliset kysymykset monimutkaistavat asiaa.

Hannan mukaan ihmiset arvostavat omaperäisyyttä ja idearikkautta, kun taas lainatut hahmot vähentävät taitelijan mielikuvituksen arvoa. Luovuuden arvostaminen kuvataiteessa juontaa juurensa jo peruskoulusta ja perustuu koulun yksilösuorituksiin keskittyvään arviointijärjestelmään. Esimerkiksi visuaalisen kulttuurin yliopistonlehtori Anniina Koivurova huomasi tutkimuksessaan, että yläkouluikäisten nuorten keskuudessa jäljittely ja matkiminen nähtiin ikään kuin tekijän luovuuden varastamisena, joten on todennäköistä, että ajattelumalli seuraa oppilaita myös lukioon. (2010, 169.) Toisen oppilaan teoksen kopioiminen voi Koivurovan mukaan olla myös kimmoke omalle oppimiselle. Ainokin esimerkiksi näki fanartin erinomaisena mahdollisuutena kehittää omia taitoja. Hänen mukaansa erityisesti ne taiteilijat, joilla ei vielä ole tarpeeksi valmiuksia, voivat faniyhteisön kannustamana kehittää piirustustaitojaan fanartin avulla, josta hänen mukaansa kuitenkin aina oppii jotain. Miian mukaan fanart on oma taiteenlajinsa ja siksi aivan yhtä arvostettavaa taidetta kuin mikä tahansa muukin. Hänen

mukaansa taiteen tarkoitus on itseilmaisuus, ja myös fanartin kautta taiteilijat ilmaisevat itseään.

Eero ja Dana molemmat katsoivat fanartin piirtämisen harrastuksenomaiseksi toiminnaksi, mutta pohtivat asiaa myös muun taiteen näkökulmasta. Eero nosti esiin oman suhteensa nykytaiteeseen, jossa hänen mielestään esiintyy yhtä lailla teoksia, joiden taidearvo voidaan kyseenalaistaa.

No hirveästi kuitenkaan en arvosta nykyistä taidetta, kun se melkein meinaa olla sitä että vedetään punainen viiva tauluun ja myydään monella miljoonalla, niin en mä nyt sitäkään kutsuis taiteeksi. (Eero)

Toisin sanoen, teoksen taidearvo on katsojan omista lähtökohdista ja tulkitsemistavoista kiinni. Taiteen määritelmä ja muoto myös muuttuvat myös ajan ja teknologian kehityksen myötä, jolloin taide väistämättä heijastaa edustamaansa kulttuuria ja sen arvoja (Lovejoy 2011, 20). Dana puolestaan antoi esimerkiksi "hedelmäasetelmat", jotka hänen mielestään eivät olleet kovin korkealla taidearvoa mitattaessa vaikka niitä taidemaailmassa arvostettiin. Vertailukohdaksi hän asetti taiteilijan itse luoman hahmon, joka puolestaan saisi häneltä täydet pisteet, vaikka poikkeaisikin perinteisen taidemaailman vaatimuksista. Lisäksi hän huomautti, että myös taitelijan omasta teoksesta tai taiteesta voi tulla fandom, vaikka vain pienikin, ja alun perin fanartiin pohjautuvasta teoksesta voi siten syntyä jotain aivan muuta.

Et niinku inspiroitua [fanartista]ja kokeilla omia asioita - se on tosi ihailtavaa, koska on vaikea keksiä jotain semmosta uutta ja siitä voi sitten tulla jotain suurempaa. (Dana)

Kukaan opiskelijoista ei sinänsä rinnastanut fanarttia taidehistorian kuvallisiin viittauskäytänteisiin, mutta vaikuttivat kuitenkin olevan tietoisia perinteisen taidemaailman käytänteistä. Esimerkiksi mainitessani Kaj Stenvallin anka-maalaukset mahdollisena vertailu kohtana, Dana totesi, että nekin voivat toisaalta olla fanarttia, vaikka ovatkin kuuluisia ja taidemaailmassa tunnustettuja. Kyse on hänen mukaansa näkökulmasta.

Suurimpina kynnyskysymyksinä opiskelijoiden suhteessa fanartiin nousivat omaperäisyyden arvostus ja fanart-teoksen taidearvo suhteessa "muuhun" taiteeseen. Fanart on toisaalta jotain ihailtavaa sekä inspiroivaa ja opiskelijoille itselleen mielekästä

tekemistä, mutta samalla taidemuotona kyseenalainen kun se rinnastetaan ympäröivään taidekulttuuriin sekä arkielämään.

6.3 Fanartista koulussa

Haastattelemistani opiskelijoista, jokainen oli käynyt lukiossa jokin mediaan liittyvän kuvataidekurssin. Osalla oppilaista oli takanaan useampikin, mutta muutamille haastattelun aikaan pyörinyt visuaalisen median-kurssi oli ensimmäinen. Monet olivat käyneet myös valokuvauksen kurssin. Oppilaat eivät välttämättä miellä oppivansa mediaa kuvataidetuoneilla, sillä opettajat harvemmin tuovat sitä sanallisesti esille (Laitinen 2006, 205). Miia kuitenkin mainitsi myös atk-kurssin, jolla oli opeteltu videopelien tekemistä ja jonka hän itse luki mediakurssiksi, vaikka se ei koulun lukujärjestyksessä lukeutunut kuvataiteen mediaosion oppisisältöihin. Kysellessäni heidän suosikkikurssejaan tai tehtäviään, osa mainitsikin digitaalisesti toteutetun fantasiakuvan sekä valokuvauksen kursseilla toteutetut mediakuvakollaasit.

Kysyin opiskelijoilta, olivatko he piirtäneet fanarttia koulun kuvataidetuoneilla. Oppilaiden harrastukset luonnollisesti kulkeutuvat kouluun ja niitä toteutetaan oppituntien puitteissa, mutta ei välttämättä koulutöiden yhteydessä (Tolonen 2001, 88). Oletinkin, että myös fanart näin hiipisi kuvataideluokkaan jossakin muodossa. Kaikki haastateltavat vastasivatkin kyllä piirtäneensä fanarttia tuntien aikana, mutta ainoastaan omiin piirustusvihkoihinsa, eikä lainkaan varsinaisten tehtävien yhteydessä. Ainoastaan Heidi kertoi tehneensä yläasteella teoksen, johon hän oli piirtänyt suosikkihahmojaan. Opettajalta ei kuulemma ollut tullut lainkaan palautetta teokseen liittyen, mikä Heidin mukaan johtui siitä, että hänen töissään seikkaili tuolloin fantasiahahmoja usein ja teos oli ollut hyvin pitkälti hänen tyyliensä. Ilmeisesti lukiossa hänkään ei kuitenkaan ollut piirtänyt fanarttia koulutöihinsä.

Pyysin opiskelijoita kertomaan, mikseivät he sitten olleet piirtäneet fanarttia koulutöihin. Monet nostivat esiin vaatimuksen koulussa tehtyjen teosten omaperäisyydestä, mikä opiskelijoiden näkemyksen mukaan vaikutti olevan yksi oletusarvoja teosten arvioinnille. Hanna muun muassa sanoi, että koulutöihin hän haluaa mieluummin tehdä jotain, joka on kokonaan omasta päästä luotua. Rani niin ikään sanoi, että voihan toisten hahmoja omaksi huvikseen tehdä, mutta ne eivät sovi "oikeisiin" töihin. Aino sen sijaan totesi, että fanart ei vain ole sopinut annettuihin tehtävänantoihin. Miia oli samoilla linjoilla.

Se jotenkin vaan, en tiää, se ei ole vaan tuntunut sopivalta ainakaan siinä tilanteessa. Tai en mä ainakaan mitään [tehtävää] ole löytänyt missä ois pitänyt käyttää sitä [fanarttia]. (Miia)

Dana sen sijaan totesi suoraan, että ehkä hän ei vain ole uskaltanut, vaikka ehkä olisi halunnut. Hänkin pohti, että fanart on toisaalta hänen tekemäänsä, mutta toisaalta muualta lainattua, joten se ei ole aivan täysin alkuperäisesti hänen. Danan kommentista voi lukea ympäristön vaikuttavan valintoihin kuvataidetunneilla. Dana ei ollut uskaltanut piirtää fanarttia kuvataidetoihin, mahdollisesti muiden mielipiteiden takia. Oppilaiden arviointikriteerit koulussa tehdyille töille vastaavatkin pitkälti opettajien näkemyksiä. He käyttävät henkilökohtaisessa arvioinnissa kuitenkin myös sellaisia opettajien väheksymiä kriteerejä kuin luokkatovereiden arvostus ja taito jäljentää median hahmoja, joiden perusteella myös fanit arvioivat fanarttia keskenään. Kriteerien määrä lisääntyy yläluokilla samalla kun käsitys taiteen tehtävistä laajenee. (Räsänen 2008, 243.) Lukiossa opiskelijat ottavat oppiaineen jo vakavasti ja haastattelemieni opiskelijoidenkin kommentteissa näkyi selvästi, että he kokivat kuvataidetuntien tehtävien olevan oman taiteilijuuden osoittamisen paikkoja.

Kuvataiteen tunnilla sen aineiston käsitteleminen, joka on oppilaille läheistä vapaa-ajalla ja kaveripiirissä, on luontevampaa kuin jonkin muun oppiaineen piirissä (Laitinen 2006, 205), mutta myös siellä näyttävät vaikuttavan ympäristön, mahdollisesti opettajien asettamat arviointikriteerit. Estetiikka liittyy kaikkeen, missä on kyse arvoista, joten myös taidekritiikki on voimakkaasti sidoksissa siihen. Katsojan maailmankatsomukselliset ja esteettiset arvot suuntaavat kuvan tulkintaa ja tarkastelu usein myös huipentuu arvottamiseen. (Räsänen 2008, 222, 224.) Opiskelijat arvottavat fanartin suhteessa fandomin ulkopuoliseen kulttuuriin, sekä koulukulttuuriin, jolloin sen taidearvo on erilainen kuin mitä se on fandomin sisällä tai online yhteisöissä.

Pyysin opiskelijoita myös arvioimaan, kuinka tunnettu termi fanart heidän koulussaan mahdollisesti on tai tuntevatko opettajat sitä. Hanna uskoi, että ihmiset, jotka viettävän vähemmän aikaa netissä tai joilla ei ole mitään varsinaista fanituksen kohdetta, eivät tunne termiä. Toisaalta hän samalla kohautti olkiaan ja totesi, ettei fanart välttämättä ole termi, josta kaikkien tulisi tietääkään. Fanart on niin sanotusti tietyn ihmisryhmän "juttu".

Ainon mukaan yläasteella kukaan hänen luokkatovereistaan ei tiennyt, mitä fanart tai fanfiction on, mutta lukiossa hänen mukaansa lähes kaikki tiesivät. Rani oli hänen kanssaan samaa mieltä, ja totesi, että heidän koulussaan kaikki kyllä varmasti jollain tasolla tiesivät mitä fanart on - erityisesti kuvataidelinjalla. Eero ja Heidi niin ikään vahvistivat, että kyllä heidän kavereistaan ainakin suurin osa tunsivat termin. Danan mukaan asiaan vaikuttaa myös heidän koulunsa, sillä lukio, joka tarjoaa paljon kuvataidekursseja, vetää puoleensa tietynlaisia ihmisiä.

No meidän koulu on vähän semmoinen koulu, että tänne ajautuu semmoiset ihmiset jotka, jollain tavalla tietää mitä fanart on tai tuntee siihen liittyvät asiat. Kyllä tässä koulussa ne jotka on kuvislinjalla niin ihan pakostikin tietää, mutta sitten taas joku jolle kuvis ei ole mikään lempiaine, niin en usko että ne on ikinä kuullutkaan. (Dana)

Hän oletti, että kuvataiteellinen harrastuneisuus vaikuttaa myös fanartin tuntemukseen ja ahkerat harrastelijat joutuvat väkisin termin kanssa tekemisiin, jos eivät itse niin ainakin kavereiden kautta.

Vanhempien ja opettajien suhteen opiskelijat eivät olleet yhtä varmoja, kuin mitä heidän omaan ikäluokkaansa tuli. Miia ja Dana kertoivat kyllä puhuvansa vanhemmilleen omista fanituksen kohteistaan, mutta olivat suhteellisen varmoja, että fanart terminä olisi kuitenkin aikuisille vieras. Lukionsa opettajista Dana oletti muutaman tietävän termi. Hän oli varma, että koulussa on varmasti ollut oppilaita, jotka ovat puhuneet fanartista myös opettajille. Hänen mukaansa myös opettajan oma ikä ja ikäryhmä jota hän opettaa vaikuttavat asiaan. Esimerkiksi hän oletti, että hänen kuvataidekoulunsa opettajat eivät tunteneet termiä, koska he olivat vanhempia ja opettivat pääasiassa aikuisia. Sen sijaan hän oli varma, että lukion opettajille joku olisi joskus sanonut jotain fanartista.

Pyysin opiskelijoita kertomaan myös olivatko he mahdollisesti saaneet palautetta fanart-piirustuksistaan, joko kavereilta tai opettajilta, ja olivatko nämä tunnistaneet heidän piirustustensa hahmoja. Hanna sanoi, että tunnistettavuus riippui täysin kuvan sisällöstä. Suurimpien fandomien (esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta) kuvastot tunnistivat kyllä lähes kaikki, mutta pienemmät fandomit tunnistavat lähinnä niiden jäsenet. Rani oli hänen kanssaan samaa mieltä, ja korosti, että kaverit kyllä tunnistavat piirroksien hahmot, mutta opettajat eivät, koska nämä eivät seuraa samoja median ilmiöitä kuin nuoret itse. Kavereilta saa palautetta ja myös kritiikkiä. Opiskelijoiden mukaan kavereilta saatu palaute

on useimmiten positiivista, erityisesti jos hekin ovat saman fandomin jäseniä, mutta opettajilta palautetta tulee nihkeämmin. Miian mukaan he kyllä nyökkäilevät ja saattavat kehuakin, mutta sisällöllistä palautetta ei juuri tule.

Kun opettajat kattoo sen [luonnosvihon]kokonaisuutena, niin sieltä on tullut ihan hyvää kommenttia - mutta ne ei ikinä oikein oo siinä paikalla [kun piirrän fanarttia] ja ne selaa vaan ja sitten on sille "aa this is good" ja läppää sen [vihon] sulle takaisin. (Miia)

Oppilaat tulkitsevat virallisesta koulusta, opettajien toiminnasta, järjestyssäännöistä ja käytänteistä, saamiaan vihjeitä. He tekevät huomioita siitä mikä on arvostettua, sallittua, julkituotua, vaiennettua, tavallista tai erilaista oman koulun ja ympäristön piirissä. (Tolonen 2001, 257.) Virallisen koulun toiminta näkyy myös kuvataideluokassa ja oppilaat lukevat hiljaisiakin viestejä tulkitessaan millaista materiaalia kuvataidetunneilla halutaan nähdä tai on hyväksyttyä tehdä.

Arviointikriteerejä tuottavat lähtökohtaisesti taidekasvatukseen erikoistuneet ympäristöt, kuten peruskoulu ja taidekoulut, joiden periaatteiden mukaan kuvataidetunnilla toimitaan. On kuitenkin opettajasta kiinni millaiset kriteerit hän omaan luokkaansa luo ja opettajan oma taidekäsitys sekä tausta vaikuttavat tähän voimakkaasti. Opetus saattaa pohjautua esimerkiksi jäljittelyyn, mutta samalla painottaa omaperäisyyttä. (Kiil 2009, 50–51.)

Lopuksi pyysin opiskelijoita vielä käyttämään mielikuvitustaan ja pohtimaan miten fanarttia voisi mahdollisesti tuoda kuvataideluokkaan tai millaisista tehtävistä he itse pitäisivät. Ajatus oli opiskelijoista mielenkiintoinen, mutta siinä oli heidän mielestään myös ongelmia. Aiheen sopivuus kuvataidetunnille riippui heidän mielestään täysin tekniikasta ja tehtävänannosta sekä erityisesti siitä sopisiko tehtävä kaikille. Heidän ja Miian mielestä tehtävä ei saanut olla liian rajoittava ja Rani ja Hanna puolestaan sanoivat, ettei fanarttia suoraan voisi tuoda luokkaan vaan tehtävänantoon pitäisi kehitellä jotain omaa.

Sanotaan, että vähän ristiriitaisesti kyllä ja ei. Se riippuu tasan mikä yhteys, mikä tehtävä se riippuu tasan siitä. (Miia)

Tehtävä vois olla jotain tämmöistä missä niinku ei suoraan piirtäis sitä fanarttia vaan piirtäis jotain missä on kumminkin jotain sitä sun omaa. (Hanna)

Opiskelijoiden mukaan kuvataidetunnilla voisi aivan hyvin toteuttaa tehtävän, jonka aiheena olisi esimerkiksi jokin tunnistettava median hahmo tai jossa oma itse sijoitettaisiin jonkinlaiseen fantasiamaailmaan. Miian ehdotti, että tehtävään voisi sisällyttää mahdollisuuden kuvata omia tuntemuksiaan ja "pään sisäistä maailmaa". Kysyessäni vielä Miialta ja Danalta tekisivätkö he fanarttia kuvataiteen lopputyönä, molemmat vastasivat, että miksipä ei.

Miksei, jos se sopii jollain tavalla siihen tehtävään niin antaa palaa! (Miia)

Kokonaisuudessaan opiskelijoiden kommenttien mukaan fanart ei juuri kuvataideluokassa näy. Sitä rajoittavat koulun tehtävänannot sekä oletetut käytänteet ja ympäristön vaikutus opiskelijoiden taidekäsitteeseen kuvataidetuntien kontekstissa. Haastatteleman opiskelijat suhtautuivat kuitenkin avoimesti mahdollisuuksiin tuoda fanarttia myös kuvataideluokkaan. Heidän kommentteistaan huomasin, että vaikka fanart oli heistä suurimmalle osalle lähinnä harrastustoimintaa, he kuitenkin tiedostivat sen mahdollisuudet myös koulun kuvataideopetuksessa.

7 Opettajien haastattelu

Oppilashaastattelusta saamani aineiston tueksi haastattelin vielä kahta koulun kuvataideopettajaa, joista toinen opetti useampaa mediakurssia ja toinen opetti mediaan liittyen lähinnä valokuvausta. Molemmat opettivat myös haastattelemiani opiskelijoita ja kummallakin oli pitkän linjan kokemusta sekä yläkoulun, että lukion kurssien opettamisesta.

Aloitin haastattelun kysymällä opettajilta, miten median kuvastot heidän näkökulmansa mukaan näkyvät kuvataideluokassa tai kuvataidetunneilla oppilaiden töissä. Opettajat kaipasivat määrittelyä sille, millaista kuvastoa tarkoitin, joten tarkensin kysymystä käsittelemään lähinnä Internetistä löytyvää populäärikulttuurin kuvastoa. Opettajien mukaan median kuvastojen näkyvyys oppilastöissä riippui hyvin pitkälti kunkin kurssin sisällöstä. Kyseisessä lukiossa kuvataiteen kurssitarjonta oli erittäin laaja ja monipuolinen. Esimerkiksi ensimmäisten kurssien, jotka käsittivät muun muassa piirustusta, oppilastöissä ei opettajien mukaan näkynyt mediankuvastoa yksinkertaisesti siksi, että tehtävänannot olivat kurssin sisällä suhteellisen tarkasti määritellyt. Toisaalta sitten viestinnän kursseilla media näkyi oppilastöissä selvästi enemmän. Yhdellä kurseista oli teetetty esimerkiksi hahmosuunnittelua ja opettajan mukaan median kuvastot näkyivät heti monen teoksen hahmoissa ja värimaailmassa.

Meemit olivat opettajien mukaan yksi näkyvimpiä mediakuvastoja, jotka ilmestyivät oppilaiden tekeleisiin myös mediakurssien ulkopuolella, erityisesti yläkoulussa. *Trolfacet* ja *derpit* heidän mukaansa kuitenkin vähenivät lukioon tultaessa. Ylä-asteikäiset sen sijaan heidän mukaansa toistivat jatkuvasti median ilmiöitä teoksissaan sekä luonnoskirjoissaan, ja opettaja saattoi piirroksista nähdä mikä on "in" ja suosittua juuri silloin. Yläasteikäisten keskuudessa meemejä piirrettiin hauskuuden vuoksi, mutta myös sosiaalisen suosion saavuttamiseksi. Meemejä heidän mukaansa esiintyi edelleen myös lukiolaisten teoksissa, erityisesti yleislukion kuvataidekursseilla, mutta vähemmän kuvataidelinjat oppilaiden töissä.

Haastattelemieni opettajien mukaan yläkoulu-ikäiset myös hakivat enemmän mallia tekemiseensä netistä ja kuvataidetunneillakin seikkaillaan netissä etsimässä kuvia ja niistä keskustellaan kavereiden kanssa. Lukiossa sen sijaan opettajat bongasivat oppilaita

selaamassa nettigallerioita lähinnä välituntisin. Molemmat opettajat kertoivat sivusilmällä seuraavansa oppilaiden puuhailua tietokoneen ruudun ääressä ja piipahtaneensa esimerkiksi Deviantartissa, mutta eivät olleet itse tarkemmin tutustuneet netin galleriasivustoihin. Toinen opettajista kertoi usein pyytäneensä oppilaita näyttämään tekeleitään tai gallerioitaan netissä, minkä he olivatkin mielellään tehneet. Opettajien suhde oppilaisiinsa ja omaan oppiaineeseensa onkin muuttunut pohtivammaksi ja opettajat huomioivat opiskelijoiden mieltymyksiä. Yksinsuuntaisen kasvattamisen tai opettamisen sijaan opetus painottuu vuorovaikutteisuuteen sekä dialogi opettajan ja oppilaan välillä. (Pohjakallio 2005, 227.) Gallerioiden kuvamaailma tuntui opettajista kuitenkin vieraalta ja toisen opettajan mielestä jopa vastenmieliseltä. Hänen mielestään kuvasto oli usein "suippenevaa" ja muotokieleltään karmeaa sekä hyvin usein samoja kaavoja toistavaa. Arvelin hänen mahdollisesti viittaavan netissä laajasti näkyvään anime-kuvastoon, joka usein pitää sisällään herkemmille silmille sopimatonta materiaalia.

Myös mediakasvatuksen ja visuaalisen kulttuurin tutkimuksen professori Reijo Kupiainen seurasi tutkimuksessaan (2013) ylä-asteikäisten oppilaiden mediankäyttöä sekä toimintaa oppitunneilla. Hän huomasi että ylä-asteikäiset oppilaat keskustelivat keskenään ahkerasti mediamieltymyksistään, peleistä joita he pelasivat, elokuvista tai sarjoista, mutta lopettivat opettajan saavuttua paikalle. Kuulumista johonkin fandomiin tuotiin myös esille omalla toiminnalla, kuten suosikkikirjan esiin ottamisella jokaisessa sopivassa välissä. Kupiaisen haastatteleman äidinkielen opettajan mukaan oppilaiden kiinnostuksen kohteet nousevat esiin heti jos opetus sen sallii ja oppilaat mielellään esittelevät asiantuntijuuttaan kun siihen tarjoutuu tilaisuus, esimerkiksi mahdollisuus esitellä luokalle oma suosikkielokuva tai kirja. (Kupiainen 2013, 44.) Samanlaista linjaa voidaan nähdä myös lukiolaisten toiminnassa. Haastattelemani opettajat olivat kysyneet oppilailta heidän mieltymyksistään, mutta eivät maininneet oppilaiden itse tulleen esittelemään harrastuksiaan heille. Toisaalta he olivat huomanneet oppilaiden tuovan esille fanituksen kohteitaan sekä ylä-asteella, että lukiossa.

Manga oli tyyleistä yksi, johon opettajat sen sijaan kertoivat törmäävänsä useinkin. Heidän mielestään mangan piirtäjien tyyli oli helposti tunnistettavaa ja näkyi läpi lähes kaikissa töissä. Opettajien mukaan esimerkiksi manga-aiheisiin teoksiin törmätessä he joutuivat puntaroimaan miten siihen itse suhtautuivat. Lukion kuvataidelinja pääsykokeissa esimerkiksi oli tullut vastaan mangan tyyllillä toteutettu teos, joka opettajien mielestä oli

erittäin taidokas, mutta mahdoton asettaa mihinkään tehtävänannon mukaiseen kategoriaan.

Kupiaisen tutkimuksessa haastatellut opettajat olivat myös havainneet mangan ja animen suosion, mutta eivät olleet ottaneet niitä huomioon opetuksessa. Kuvataideopettaja kertoi olevansa kiinnostunut oppilaiden harrastuksista koulun ulkopuolella ja pyytänyt oppilaita kertomaan fandomeistaan, minkä nämä olivat tehneet mielellään. Opetukseen aiheita ei kuitenkaan ollut tuotu, sillä opettaja koki oppilaiden harrastukset henkilökohtaisina asioina. Kupiaisen haastattelemansa oppilas (tosin yläkoululainen) puolestaan kertoi fanartin tekemisen olevan hauskaa sekoilua kavereiden kanssa ja että kaverit ymmärtävät piirustusten merkityksen parhaiten. Kupiainen itsensä mukaan merkityksen löytäminen nuoren fanart-piirustuksesta oli ulkopuoliselle vaikeaa. (Kupiainen 2013, 61, 63.) Haastattelemani opettajat olivat niin ikään kiinnostuneita nuorten harrastuksista, mutta kokivat, ettei heillä ollut siihen mitään kosketuspintaa.

Kumpikaan opettajista ei tuntenut fanart-termiä entuudestaan, vaikka kaikki haastattelemani opiskelijat olivat olettaneet, että kuvataideopettajat tunsivat termin. Toinen opettajista kertoi käsittävänsä fanartin taiteena, joka perustuu valmiille fiktiolle ja on ikään kuin kopio jo tehdystä taideteoksesta. Esimerkkinä hän mainitsi pelihahmojäljitelmät. He eivät muistaneet myöskään törmänneensä oppilastöissä tuttuihin hahmoihin, jotka olisivat itse tunnistaneet. Toinen opettajista nauroi olevansa "semmoiselta alueelta ihan ulkona". Opettajat eivät olleet myöskään kuulleet oppilaidensa käyttävän termiä ja tutkimukseni oli heille ensimmäinen törmäys termiin.

Pyysin opettajia kuitenkin käyttämään mielikuvitustaan ja määrittelemään termin niin kuin he sen itse näkivät tai kokivat. Ensimmäisenä opettajille tuli mieleen omien kouluaikojensa hevostytöt ja edelleen yläkoulussa tyttöjen keskuudessa näkyvä hevossinnostus. Sen lisäksi opettajat lähtivät pohtimaan termiä fanituksen kautta, mitä he itse mahdollisesti fanittaisivat. He ottivat esimerkiksi ihailemansa taiteilijan ja visioivat lähtevänsä tekemään taidetta tämän tyylillä, jolloin se olisi fanarttia taitelijan teoksesta. Toisen opettajan mielestä fanart sen sijaan pohjautuu kopioon. Ikään kuin pelkän muotokuvan tekemisen ei hänestä suoraan ollut fanarttia, vaan jäljennös jo jäljennetystä teoksesta. Kirsti Tuokon maalaukset nousivat esimerkeiksi ja opettajat pohtivat olivatko hänen teoksensa sitten fanarttia, kun ne perustuivat tyttöjen sarjakuvien kuvastoihin. Lopulta toinen opettajista

kuitenkin mainitsi fanartin eroavan pastissista tai taidejäljennöksestä julkaisukanavan ja tekniikat takia - fanart on yleensä digitaalista ja leviää netissä.

Kysyin opettajilta myös miten he lähtisivät arvioimaan teosta, jossa selkeästi näkyy fanitus tai jokin populaarikulttuurin hahmo. Toisen opettajan mukaan arviointi perustuisi lähinnä viittauksen voimakkuuteen, esimerkiksi olisiko median hahmo teoksen keskiössä vai vain pieni osa sitä. Toinen opettajista taas oli vastikään törmännyt viestinnän kurssilla kuvaamaani tilanteeseen. Oppilaille oli annettu tehtäväksi suunnitella tuotteelle hahmo ja yksi oppilaista oli suunnitellut tyttöhahmon, jossa opettaja selkeästi huomasi vaikutteita mangasta ja sen kuvastoista, taidokkaasti tehtynä. Mutta verrattuna toisen opiskelijan teokseen, jossa hahmo oli omaperäisempi, opettaja sanoi lähtökohtaisesti antavansa enemmän arvoa jälkimmäiselle.

Oppilaiden teokset kertovat opettajille paitsi heidän esteettisestä kehityksestään, myös heidän elämismaailmastaan, jolloin teosten arviointi perustuu teoksen sisältöjen lisäksi myös oppilaantuntemukselle (Räsänen 2008, 223). Haastattelemi opettajat kertoivatkin arvioimisen olevan vaikeaa tapauksissa, joissa he tiesivät oppilaan lahjakkaaksi, mutta joissa teos ei sopinut tehtävänantoon tai jos opettaja itse koki teoksen lähestymisen vaikeaksi.

Haastatellessani opiskelijoita olin pyytänyt heitä kuvailemaan millaisista fanart-aiheisia tehtäviä he voisivat kuvataidetunnille kuvitella. Kysyin samaa myös opettajilta. Opiskelijoiden tavoin he lähtivät pohtimaan mahdollisuuksia käyttää elokuvia ja kirjoja tehtävien aiheina. Esimerkiksi remixin tekeminen erilaisista elokuvapätkistä tai fiktiohahmojen vieminen realistisempaan muotoon ja kokoon. Toinen opettajista kertoikin teettäneensä oppilailla jättimäisiä päitä, ikään kuin naamioina, joihin hän oli saanut inspiraatiota nukeista, mutta jonka hän tehtävänä arveli sopivan hyvin mainitsemani teeman käsittelyyn. Toisaalta hän kyllä mainitsi osan oppilaista tehneen media-hahmojen päitä, eivätkä ne hänen mielestään yltäneet samalle tasolle alusta alkaen itse suunniteltujen kanssa. Tehtävä itsessään oli kuitenkin ollut menestys ja oppilailla oli ollut hauskaa.

Haastattelun lopulla opettajat pohtivat vielä termin merkityksellisyyttä kuvataidekasvatuksen kentällä. Kuvien kanssa työskentely voidaan nähdä eräänlaisena tietämisen muotona. Maailmaa lähestytään visuaalisen ajattelun kautta ja silloin on

olennaista olla ajan tasalla visuaalisen kulttuurin alalla sekä kuvataiteen tuottamasta uusimmasta tiedosta. Kuvataideopetuksen on oltava samassa tahdissa kulloisenkin visuaalisen kulttuurin todellisuuden kanssa. (Sederholm 2006, 53.) Fanart oli molemmille uusi ja vieras termi, joten he pohtivat sen laajuutta ja mitä kaikkea heille tuttua sen piiriin voisi lukea. Toisaalta he olivat kuitenkin huomanneet fanituksen piirteitä esimerkiksi oppilaiden pukeutumisessa. He olivat huomanneet median kuvastoja oppilaiden vapaa-ajan tekeleissä, joita he olivat myyneet esimerkiksi koulun myyjäisissä, joten arvelivat, että heiltä on vain sattunut nimenomainen mainittu termi lipsumaan ohi korvien. Lopuksi toinen opettajista totesikin, että fanarttiahan on ollut aina, milloin pop-taiteen milloin jonkin muun nimellä, nyt sille on vain annettu jälleen uusi nimi.

8 Kysely-vastaukset

Haastattelun lisäksi teetin nettikyselyn fanarttiin liittyen. Kyselylinkki oli avoinna kaksi kuukautta ja vastaajia kertyi tuona aikana yhteensä 234. Kysymyskohtaiset vastaajamäärät vaihtelivat 150 ylöspäin, riippuen kysymyksen pakollisuudessa, mutta suurimpaan osaan kyselyn kysymyksistä vastaajia kertyi liki kaksi sataa. Vastaajista noin 25 % oli lukioikäisiä ja loput suurimmaksi osaksi sitä vanhempia, jolloin heidän vastauksensa käsittelivät jo menneitä kouluajoja. Huomattavan suuri osa, lähes 80 % vastaajista oli naisia, mutta asuinseudun mukaan vastaajat jakautuivat tasaisesti ympäri Suomen.

Vastaajat olivat pääasiallisesti fanartista kiinnostuneita tai sitä harrastavia, sillä mainostin kyselylinkkiä pääasiallisesti *Deviantartin* Suomi-ryhmissä ja *Facebookissa*. Vastaajista noin puolet ilmoittikin käyneensä kuvataidekouluja peruskoulun ulkopuolella ja yli 80 % ilmoitti valinneensa kuvataiteen valinnaisaineeksi peruskoulussa tai lukiossa. 69 % vastaajista vastasi myöntävästi myös kysymykseen siitä tarjottiinko heille lukiossa tai ammattikoulussa mediakursseja.

Kyselyn toinen osio käsitteli nettitaidetta ja erilaisia sivustoja sekä niiden sisältöjä. Kuten haastattelemanani opiskelijat, myös kyselyyn vastaajat käyttivät netin galleriasivustoista eniten *Deviantarttia*, jonka jäseniä vastaajista oli noin 90 %, sekä *Tumblrria*. Näiden lisäksi mainittiin muun muassa *FurAffinity* (eläinhahmoihin keskittyvä taidesivusto), *Blogger* (Googlen blogipalvelu) ja sarjakuvasivustoista *Smackjeeves*. Vastaajat ilmoittivat myös seuraavansa sivustoja aktiivisesti. *Deviantartin* näkyvyyteen luonnollisesti vaikutti se, että kyselyä mainostettiin sivuston useissa Suomi-ryhmissä suhteellisen laajasti, kun taas esimerkiksi *FurAffinityyn* minulla itselläni ei ole kontakteja. Toisaalta kysely levisi myös *Facebookissa* sekä *Tumblrissa*, joten oletettavasti *Deviantart* on vain taidesivustoista yleisimmin käytössä fanartin harrastajilla.

"Piirrätkö fanarttia?"- kysymykseen vastasi 179 vastaajaa. Heistä 46 % vastasi kyllä ja toinen 46 % ilmoitti piirtävänsä fanarttia vaihtelevasti. Loput vastaajista ilmoittivat, etteivät piirrä fanarttia lainkaan. Oletan tämän tarkoittavan, että vastaajat piirtävät fanarttia satunnaisesti tai mahdollisesti muun taiteen tekemisen ohessa, "sille tuulelle sattuessaan" Miian sanoin ilmaistuna. Vastaukset ovat samoilla linjoilla haastattelemieni opiskelijoiden kanssa, joista monet olisivat varmasti niin ikään vastanneet piirtävänsä fanarttia vaihtelevasti. Vaihtelevasti -vastausten määrää selittää varmasti myös fanartin kiistelty taide-arvo, jolloin taidetta harrastavat useimmiten pyrkivät tuottamaan myös originaalia

taidetta fanartin ohella. Kuitenkin vastaajista yli 80 % ilmoitti lataavansa fanart-kuvia omaan nettigalleriaansa.

Kyselyn fanart-osion yksi kysymys käsitteli fanartin suosiota netissä. Tiedustelin vastaajilta onko fanart heidän mielestään nettigallerioissa tai blogeissa suositumpaa kuin muu taide. Kysymykseen vastanneista enemmistö (60 %) oli sitä mieltä, että fanart on suositumpaa. Noin 30 % vastasi, ettei osaa sanoa. Haastattelemani opiskelijat niin ikään olivat epävarmoja fanartin suosion suhteen verrattuna muuhun taiteeseen. Opiskelijoiden mielestä fanart oli kyllä suosittua, mutta arvioivat myös muun taiteen herättävän kiinnostusta yhtä lailla.

Kyselyvastaajien mukaan fanart on suositumpaa koska hahmot ja aiheet jäävät paremmin ihmisten mieliin ja valmiiksi tehdystä materiaalista on helpompi lähteä kehittämään omaa tekemistä. Useampi vastaaja mainitsikin fanartin usein olevan nuorempien harrastus ja kiinnostuksen kohteet laajenevat sitten iän myötä. Fanart toimii ikään kuin alustana omalle tekemiselle ja sen avulla voi mainiosta saavuttaa huomiota sekä hieman mainetta myös omalle taiteelleen. Fanarttia on heidän mukaansa myös helpompi lähestyä, koska katsoja tuntee jo tietävänsä mistä on kyse. Myös yhteisöllisyyden ja kommenttien merkitys mainittiin. Vastaajien mukaan omista fanituksen kohteista etsitään materiaalia ja fanarttia on helpompi löytää, koska sen ympärille kehittyy ryhmittymiä, joiden kesken ideoita ja materiaalia jaetaan. Fanartille löytyy siis sekä kysyntää että yleisöä.

Erään vastaajan mielestä niin sanotussa "heikompileatuisessa" taiteessa ero näkyy selvemmin ja fanart on suositumpaa, kun taas "ammattitaide" saa huomiota riippumatta siitä onko aihe fanarttia vai ei. Samankaltaisia kommentteja löytyi useampi. Muuta taidetta vaikutti vastauksien perusteella arvottavan enemmän tekninen taitavuus kun taas fanartissa painopiste on sisällössä. Muutamien vastaajien mukaan taidokasta originaalia taidetta löytyy kyllä aivan yhtä paljon ja se on suosittuakin. Yksi vastaaja kommentoi kuitenkin fanartin näkyvyyden liittyvään lähinnä siihen mihin katsoja haluaa huomionsa kohdistaa. Fanarttia kyllä löytyy niille, jotka sitä hakevat, mutta vastavuoroisesti jos netistä hakee "yleisesti taiteeseen liittyvää" materiaalia ei fanarttia välttämättä tule vastaan lainkaan.

Kysymys siitä millainen fanart on suosittua, herätti runsaasti kommentteja. Monet vastaajista painottivat teknistä taitavuutta ja luovuutta. Uskollisuus aiheelle nähtiin tärkeäksi, mutta toisaalta hyvä fanart on vastaajien mukaan sellaista jossa näkyy tekijän kädenjälki ja persoona. Heidän mukaansa hyvä ja kiinnostava fanart on hyvin tehtyä,

huoliteltua, mielikuvituksellista ja hauskaa. Hyvä fanart herättää myös ajatuksia eikä paljasta liikaa esimerkiksi tv-sarjan tapahtumia. Lähes jokaisessa kommentissa mainittiin laatu jollakin tapaa. Fanartin arvottamiseen liittyy siis samanlaisia periaatteita kuin muunkin taiteen. Sen halutaan olevan hyvin tehtyä ja "laadukasta", eli jollakin tapaa faniyhteisön hyväksymää. Aiheina mainittiin pelit, tv-sarjat, elokuvat, manga ja populaarikulttuurin ajankohtaiset ilmiöt.

Kysyin kyselyssä myös millaista on huono fanart tai onko sitä ylipäänsäkään olemassa. Hyvin monet vastaajat sanoivat, ettei huonoa fanarttia sinänsä ole, mutta joitakin sääntöjä pitää noudattaa. Erityisen usein esiin nousi kysymys kopioimisesta. Useiden vastaajien mielestä suora kopiointi ja läpipiirtäminen ovat huonon fanartin merkkejä, eivätkä lainkaan hyväksyttäviä. Mauttomana pidettiin myös loukkaavaa, sisällöllisesti liian paljastavaa tai aiheesta liiaksi poikkeavaa kuvastoa. Yleinen mielipide oli kuitenkin, että "huono fanart" on lähinnä makuasia, jotkin aiheet kiinnostavat enemmän kuin toiset ja olennaista on, että tekijä nauttii taiteestaan. Eräs vastaaja kommentoi mielestäni viisaasti, että mitään taidetta ei voi luokitella huonoksi, koska jokaisella on oma tapansa tehdä ja nähdä asioita.

176 vastaajasta hieman yli 60 % ilmoitti kokevansa kuuluvansa johonkin fandomiin tai yhteisöön. Mones listasivat fandomeikseen tv-sarjoja pelejä, elokuvia ja kirjoja ja mainitsivat vielä että lista omista fandomeista on lähes loputon. Eräs vastaajista mainitsikin että fandomeita löytyy lähes jokaisen sarjan ympäriltä, joten niiden kaikkien listaaminen olisi turhauttavaa, niinpä hän listasi muutamia sarjoja joiden *fanbasen* (fandomin) tiesi yleisesti ottaen olevan suuri. Myös fanituksen taso vaihteli, yksi vastaaja kertoi, ettei ollut suuri fani, mutta kiinnostui kyllä ajoittain kohdalle osuvista lempisarjojensa "hauskuuksista", toinen taas kertoi kuuluvansa lähinnä pienemmän piirin fandomeihin, jotka ovat joko vanhempia tai eivät vielä pinnalla. Fandomia ei kuitenkaan pidetty edellytyksenä fanartin tekemiselle.

Mainitut fandomit olivat myös samoilla linjoilla vastaajien piirtämän fanartin kanssa. Eniten fanarttia he piirsivät peleistä sekä sarjakuvista. Tv-ohjelmat seurasivat kolmantena ja sen jälkeen elokuvat. Kirjat, runot, näytelmät ja musikaalit saivat suhteellisen vähän huomiota, mutta monet kertoivat saavansa inspiraatiota myös toisten taitelijoiden teoksista. Suurin inspiraation lähde monelle oli musiikki.

Pyysin kyselyssäni vastaajia myös kuvaamaan fanartin tekemistä erilaisin adjektiivein. Suurin osa vastaajista kuvasi fanartin piirtämisen olevan hauskaa, inspiroivaa ja hyvää

harjoitusta, joka tuottaa hyvää mieltä sekä tekijälleen, että vastaanottajalle. Osan mielestä piirtämiseen liittyy haasteitakin. Erään vastaajan mukaan iän myötä lisääntynyt itsekritiikki ja perfektionismi ovat vaikeuttaneet piirtämistä, toinen taas mainitsi fanartin olevan tapa pitää itsensä kasassa stressin keskellä. Yksi vastaaja mainitsi fanartin piirtämisen pääasiallisena tarkoituksena seuraajien saamisen.

Kysyttäessä koulun kuvataidetunneista, moni (58 %) vastaajista ilmoitti piirtäneensä fanarttia joskus koulun kuvataidetunneilla. Tämä kuitenkin viittaa todennäköisesti harrastuksenomaiseen tekemiseen varsinaisten tehtävänantojen lomassa, sillä vain 14 % vastaajista ilmoitti, että he ovat kuvataidetunnilla törmänneet fanarttia käsittelevään kuvataidetehtävään. Mainitut tehtävät liittyivät usein mediatuotteiden, kuten elokuvien ja kirjojen, käsittelyyn. Oppilaat olivat saaneet tehtäväkseen kuvittaa lempikirjansa tai elokuvansa kohtauksen tai piirtää muotokuvan suosikkiahmostaan.

Monet vastaajista mainitsivat myös taidehistoriaan liittyviä tehtäviä, jotka he mielsivät fanartiksi. Tehtävissä piti esimerkiksi tehdä oma versio historiallisesta maalauksesta tai maalata pop-taide muotokuva tunnetusta hahmosta. Vastauksissa näkyi yhtenevyyttä haastattelemieni opettajien vastauksien kanssa. Myös he pohtivat fanartin historiaa sekä sen määrittelyä, kun otetaan huomioon, että referointi ja lainaamista on tehty läpi taidehistorian. Haastatteleman oppilaat sen sijaan eivät olleet maininneet tätä näkökulmaa. Fandomeiden sisällä fanartin piiriin ei lueta taidehistoriallisia viittauksia, jotka eivät liity populäärikulttuuriin tai mediaan. Toisaalta fandomin ulkopuolisille ja fanarttia vähemmän tunteville päättelyketju on luonnollinen, jos fanart määritellään taiteeksi, joka lainaa jotain muilta taiteilijoilta.

Kumpikaan haastattelemistani kuvataideopettajista ei entuudestaan tiennyt, mitä fanart on. Kyselyn vastaajista noin puolet oletti kuvataideopettajansa tunteneen termin. Samoin myös haastatteleman opiskelijat uskoivat, että kuvataideopettajat luultavasti tietäisivät mitä fanart on tai ainakin olisivat kuulleet siitä. Kyselyssä tiedustelin myös vastaajien mielipidettä siitä pitäisikö kuvataideopettajan tietää mitä fanart on. Enemmistö vastaajista oli sitä mieltä, että opettajan pitäisi tietää termi, mutta fanartin tuominen opetukseen tuotti tasaveroisemman vastauksikannan. 64 % vastaajista toisi fanarttia opetukseen ja noin puolet vastaajista koki, että sitä pitäisikin opettaa.

Ehdotuksia mahdollisiksi tehtäviksi tuli myös runsaasti. Monet liittyvät kirjoihin ja elokuvaan sekä muihin populäärikulttuurin tuotteisiin, joita voitaisiin käsitellä

kuvataidetunneilla yleisestikin. Yksi vastaajista jopa ehdotti lukioon erillisen fanarttiin liittyvän kurssin lisäämistä. Hänen mielestään normaaleilla kuvistunneilla fanart-tehtävien toteuttaminen olisi vaikeaa, koska kaikki eivät fanita jotain, ja siksi se olisi epätasa-arvoista. Muutama muu vastaaja sen sijaan sanoi, ettei toisi aihetta opetussuunnitelmaan. Eniten vastaajat kuitenkin painottivat opiskelijoiden vapautta saada toteuttaa tehtäviä fanartin keinoin, jos he itse niin haluaisivat. Moni myös mainitsi, että aihetta voisi käsitellä yleisesti yksinkertaisesti sivistyksen näkökulmasta tai ottaa mahdolliseksi motivoijaksi muiden tehtävänantojen oheen.

Siinä missä haastattelemani opiskelijat olivat olleet suhteellisen myönteisiä kysyessäni tekisivätkö he fanarttia kuvataiteen lopputyönä, kyselyyn vastanneista suurin osa oli sitä mieltä, että ei tekisi. Lopputyö nähtiin kypsyyskokeena, jolla tekijä osoittaa oman osaamisensa, luovuutensa sekä taitonsa ja joka testaa tekijän taiteellista näkemystä. Fanart nähtiin liian valmiiksi tehtynä, eikä se vastaajien mielestä tuonut tarpeeksi esille lopputyöhön vaadittavaa originaalia panostusta. Monet vastaajat kuitenkin sanoivat, että sopivan tehtävänannon sattuessa kohdalle, he saattaisivat hyvinkin toteuttaa lopputyönsä fanarttina. Samaa sanoivat myös haastattelemani opiskelijat.

Kyselyn viimeisenä kysymyksenä kysyin kuuluuko fanart kuvataideluokkaan. Vastanneista 168 vastaajasta 75 % vastasi kyllä, mutta avoimen kentän kommentit vaihtelivat puolesta ja vastaan. Monet kommentoivat, että fanart on taiteenmuoto siinä missä mikä tahansa muukin ja sen hyväksi käyttäminen opetuksessa olisi ehdottoman hyödyllistä. Toisaalta vastaajat pohtivat kuvataidetuntien yleissivistävää roolia taiteen kentällä kuin myös tehtävänantojen sopivuutta kaikille. Fanartin he näkivät lähinnä harrastuksena, jonka kautta voisi itse kehittää tyyliään, mutta joka ei kuvataidetuntien piirissä tarjoaisi mitään uutta opittavaa. Esiin nousivat jälleen kopiointi-kysymykset sekä vaatimus taiteen omaperäisyydestä. Opiskelijoiden oman ajattelun ja taiteellisuuden kehittäminen nähtiin yhtenä kuvataidetuntien opetuksen tärkeimmistä pyrkimyksistä. Yleisesti ottaen vastaajat olivat kuitenkin sitä mieltä, että fanart kuuluu kuvataideluokkaan. Jos ei itsenäisenä aihealueena niin mahdollisesti ponnahduslautana oman tyylin kehittämiseksi, motivaattorina tai yksinkertaisesti hauskanpitona. Heidän mielestään opiskelijan itseilmaisua ei tulisi rajoittaa vaan tukea ja antaa mahdollisuus tehdä omannäköistä taidetta, oli se sitten fanarttia tai jotain muuta. Erään vastaajan mukaan fanart kuuluu sinne minne muukin taide kuuluu.

9 Haastatteluaineistojen vertailua ja tutkimuksen tulokset

Kokonaisuudessaan keräämäni aineisto tuotti suhteellisen samankaltaisia tuloksia. Erityisesti kyselyvastaukset ja opiskelijoiden haastatteluaineisto olivat hyvin pitkälti linjassa toistensa kanssa. Opettajien haastattelu erosi hieman muusta aineistosta, mutta tuotti kuitenkin tutkimuksen näkökulmasta mielenkiintoisia vastauksia, jotka peilautuivat opiskelijoiden kertomuksiin ja osaltaan myös selittivät niitä.

Nuorten suhtautuminen fanartiin on kautta linjan positiivinen, mutta tietyn ennakkokäsityksin varautunut. Fanartin suosioista ja taidearvosta vastaajat olivat yhtä mieltä, mutta arvioivat ulkomaailman suhtautuvan kumpaankin kriittisemmin. Haastattelemani opiskelijoilla oli avoin ja mutkaton suhde fanartiin, joskin monet heistä kertoivat harrastuksen hieman hiipuneen sitten yläkouluaikojen. Opiskelijat kuitenkin edelleen nauttivat fanartista netissä, osa itse tekemällä ja osa muiden gallerioita ja toimintaa seuraamalla. Fanart on heille harrastus, johon suhtaudutaan kuin mihin tahansa muuhun harrastukseen. Se kulkeutuu heidän mukanaan kouluun, mutta tietoisesti he eivät sitä kuvataidetuontien kontekstissa tuo esille.

Verrattuna kyselyyn vastanneisiin, haastattelemani opiskelijoiden suhde fanartiin oli suhteellisen neutraali. He toivat kyllä esille kiinnostuksen kohteitaan, mutta analysoivat fanarttia ilmiönä kyselyvastaajia laajemmin ja vertasivat sitä voimakkaammin muuhun kuvataiteeseen. Heidän vastauksistaan oli luettavissa käsitys siitä, että vaikka fanart heidän mielestään on taidetta siinä missä mikä tahansa muukin, ympäröivä kulttuuri näkee sen jollain tapaa alempiarvoisena. Tämä selittää myös sitä, miksi haastattelemani opiskelijat eivät olleet piirtäneet fanarttia kuvataidetuontilla. Toisaalta tehtävänantoja ei koettu sopiviksi ja toisaalta alitajuisesti tiedostettiin kuvataideluokassa vallitsevat käytänteet siitä mikä on hyväksyttyä taidetta ja mikä ei.

Esimerkiksi kyselyvastaajien kommentteissa fanartin tuominen kuvataideluokkaan herätti voimakkaita kommentteja sekä puolesta, että vastaan. Kun taas haastattelemani opiskelijat suhtautuivat ajatukseen pienellä varauksella, mutta kykenivät määrittelemään ehdot, joilla heidän mielestään fanartin voisi tuoda kuvataideluokkaan. He myös analysoivat tarkemmin, millaiset tehtävät olisivat sopivia ja veivät ehdotuksia pidemmälle kuin kyselyvastaajat. Jälkeen mainitut ehdottelivat hahmojen piirtämistä ja kirjankuvitusta,

mutta haastattelemanani opiskelijat veivät samat ehdotukset pidemmälle ja pohtivat niiden soveltamista myös sellaisille oppilaille, jotka eivät ole fandomeiden jäseniä.

Kaikki haastattelemanani opiskelijat olivat kyseisen lukion pitkän tai puolipitkän kuvataidelinjan opiskelijoita, eli he olivat jo käyneet huomattavasti enemmän kuvataidekursseja kuin keskiverto lukiolainen ja he olivat erittäin taitavia analysoimaan fanarttia taiteenalana. Vaikka taidekoulutuksella ei sinänsä näyttänyt olevan suoraa yhteyttä fanartin harrastamiseen, uskon että taidekoulutuksella on kuitenkin vaikutusta nuoren kykyyn suhteuttaa fanart muuhun taidemaailmaan ja ymmärtää sitä. Ymmärtäminen muodostuu esteettisestä tulkinnasta ja valitseminen taidosta, käsitteiden hallinnasta, omien lähtökohtien ymmärtämisestä suhteessa mediavalintoihin, erilaisten mediamieltyymysten ymmärtämisestä ja toisenlaisen huumorin sietämisestä, tietoisista näkökulmista suhteessa vaihtoehtoihin valintoihin sekä median vaikutusten reflektoinnista. (Kupiainen 2009, 124.)

Näin ollen opiskelijoiden suhteessa fanartiin näkyi tiettyä analyttisyyttä suhteessa muuhun kuvataiteeseen. Kyselyvastaajista osa vaikutti näkevän fanartin yksinomaan tiettyjen ihmisten harrastuksena, mutta haastelemanani opiskelijat osasivat rinnastaa harrastuksensa muuhun kuvataiteelliseen osaamiseensa sekä koulumaailmaan. Hekin pitivät fanarttia enemmän harrastuksena, mutta toisaalta katsoivat sen olevan yhtä lailla vakavasti otettavaa kuin mikä muu tahansa taide. Toisaalta ainoastaan kaksi haastattelemistani opiskelijoista olivat niin sanottuja "aktiivifaneja", eli parhaillaan jonkin fandomin jäseniä, muut sen sijaan olivat joko aiemmin olleet aktiivisempia tai heidän aktiivisuutensa online piireissä oli vaihtelevaa, mikä selittää neutraalimman suhtautumisen fanartiin yleensäkin. Opiskelijat harrastivat myös muuta kuvataidetta vapaa-ajallaan, joten heidän suhteensa fanartiin luonnollisesti rinnastuu myös muihin harrastuksiin.

Kyselyvastaajista suurin osa oli sitä mieltä, että fanart on netissä muuta taidetta suosituempaa. Haastattelemanani opiskelijat sen sijaan uskoivat, että muu taide niittää mainetta avain yhtä lailla ja näkökulma perustuu lähinnä sille, mitä kukin netistä hakee. Toisaalta sekä kyselyvastaajat että haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että fanartin suosio perustuu tunnettavuudelle ja sen avulla on helppo hankkia julkisuutta myös omalle taiteelleen.

Fanartin näkyvyydestä kuvataideluokassa sekä haastatteleman opiskelijat, että kyselyyn vastanneet olivat samoilla linjoilla. Heidän mukaansa fanart on kyllä läsnä kuvataidetuntien arjessa, mutta pinnan alla ja lähinnä opiskelijoiden henkilökohtaisissa teoksissa. Koulutöissä fanart sen sijaan ei tule näkyväksi kuin harvoin, mutta sekä kyselyvastaajat että haastatteleman oppilaat pystyivät mainitsemaan esimerkkejä siitä kuinka fanart kuvataideluokassa näkyy.

Huomioitava on kuitenkin, että sekä haastatteleman oppilaat, että kyselyyn vastanneet olivat ikään kuin asiantuntijoita. Fanart terminä sekä sen sisältö olivat heille entuudestaan tuttuja. Lisäksi vastaajat olivat kaikki jollakin tasolla henkilökohtaisesti kiinnostuneita fanartista, mikä selittää sen, että heidän mielestään fanarttia kyllä näkyy kuvataideluokassa. Jos samaa olisi kysytty fandomien ulkopuolisilta, jotka eivät tunne termiä vaan vastaisivat pelkän kuvauksen perusteella, olisivat he saattaneet puolestaan kertoa, etteivät näe fanarttia kuvataideluokassa lainkaan. Fanit sen sijaan todennäköisesti tunnistavat toisensa ja ovat valppaampia huomaamaan fanartin kuvataideluokassa, esimerkiksi kavereiden luonnosvihoissa.

Opettajien haastattelutulokset erosivat sen sijaan opiskelijoiden vastauksista. Opiskelijat olivat olettaneet, että fanart olisi heidän opettajilleen tuttua, mutta kumpikaan haastattelemistani opettajista ei tuntenut termiä. He niin ikään kertoivat nuorten nettigalleriakulttuurin olevan heille suhteellisen vierasta. Oppilaan tiedot ja kokemukset median välittämästä tiedostaja mediateknologiasta saattavat olla paljonkin laajempia kuin opettajan. Media opetus ei siksi voikaan olla yksinkertaista tiedonsiirtämistä opettajalta oppilaalle, vaan sen on perustuttava vuorovaikutukseen osapuolien välillä. (Laitinen 2006, 202.) Molemmat haastatteleman opettajat niin ikään olivat kiinnostuneita nuorten kuvamaailmasta, mutta heillä ei näyttänyt olevan juurikaan aikaa tutustua siihen tarkemmin. Oppilaat saattavat olla hyvinkin tyytyväisiä saadessaan loistaa media- tai teknologiaosaamisen taidoillaan. Opettajat sen sijaan vetoavat sukupolvien väliseen kuiluun tai heillä ei yksinkertaisesti ole aikaa opetella uusia välineitä tai pysyä ajan tasalla kaikista median villityksistä. (Kupiainen 2013, 39.)

Visuaalisen kulttuurin opetuksessa taiteen erilaiset kontekstit liitetään oppilaan elämismaailmaan ja siinä käsitellään sekä tuottamiseen, että vastaanottamiseen vaikuttavia tekijöitä. Tämä tarkoittaa paneutumista teoksen tekijän taideteoreettisiin lähtökohtiin ja

hänen yksityisen ja sosiaalisen ympäristönsä tutkimista. (Räsänen 2008, 219.) Fanart on tietyn ihmisryhmän harrastus, eikä juuri leviä oman ympäristönsä ulkopuolelle. Näin ollen fanartin ottaminen osaksi kuvataideopetusta koulussa, vaatisi opettajilta aiheeseen perehtymistä ja oppilastuntemusta mitä tehtävänantoihin tulee. Populäärikulttuurin tuotteet, joista fanart juontaa juurensa ovat usein juuri sillä hetkellä pinnalla olevia ilmiöitä, jotka luonnollisesti koskettavat eniten nuorta väestöä, median olennaisinta kuluttajaryhmää. Vanhempien sukupolvien voi siis olla vaikea päästä sisälle fandomeihin, koska jo lähdekuvastot voivat olla heille vieraita. Lisäksi kuvastot muuttuvat nopeasti.

Opiskelijoiden vastauksista oli luettavissa ennakkokäsityksiä siitä millainen taide kuvataidetunneilla on arvostettua, mutta opettajat eivät välittäneet vastaavia käsityksiä. He myönsivät kyllä että fanart kuvastoja sisältäviä teoksia on vaikea lähestyä ja arvioida, mutta heidän suhtautumisensa niihin oli yleisesti ottaen hyväksyvä. Taidekasvattaja on kielletyn osalta tekemisissä niiden asioiden kanssa, jotka niin taiteessa kuin kasvatuksessa koetaan kielletyiksi tai vähemmän hyväksyttäviksi. Nykykasvattaja on suhteellisen vapaa luomaan kuvataideluokkaan omanlaisensa opetussuunnitelman, mutta kouluopetuksen vapaus verrattuna muun maailman vapauteen on rajattua. Kuvataideopettajan on otettava huomioon opetussuunnitelman tavoitteet, arviointikriteerit sekä aihealueet. (Kiil 2009, 52.) Tällöin opetussuunnitelmassa ei välttämättä aina ole tilaa opiskelijoiden omien harrastuksien huomioimiselle ja jotain on jätettävä opetuksessa huomioimatta, jolloin on luonnollista, että tehtävät rakennetaan mahdollisimman laajalle joukolle sopiviksi.

Toisaalta opettajat kertoivat fanart kulttuurin olevan heille vierasta ja siksi sen kuvastoja sisältävien töiden arvioiminen ja kommentoiminen on vaikeaa. Opiskelijat olivat myös huomanneet tämän. He mainitsisivatkin kommentoimissaan, ettei opettajilta juuri saanut palautetta fanart-piirroksiin, olivat ne sitten luonnosvihossa tai varsinaisessa teoksessa. Vaikka opettajien suhtautuminen aiheeseen olisikin myönteinen, kommenttien puute tai vähäisyys kielii opiskelijalle, että aihe on opettajalle vieras, mikä saa opiskelijat välttämään aiheen tuomista teoksiinsa. Koska opettajan taidekäsitys on yksi kuvataidetunnin tekemisen ilmapiiriä määrittävistä tekijöistä, oppilaat luonnollisesti pyrkivät toteuttamaan teoksensa opettajan hyväksymällä tavalla, miksi ehkä opettajien kannalta vieraaksi koettu fanart jää opiskelijoiden töistä pois.

Opiskelijanäkökulmasta fanart kuitenkin on osa kuvataideluokan arkea, mikä selittyy sillä, että myös opiskelijoiden harrastuskulttuuri sekä -kuvastot kulkeutuvat kouluun.

Lukioikäiset erottavat jo harrastukset ja koulumaailman toisistaan, jolloin fanarttia ei tuoda näkyviin koulutöissä. Tästä johtuen on ymmärrettävää, että termi ei ole tullut haastattelemilleni opettajille tutuksi. Mahdollista on myös, että opiskelijat tietävät termin olevan fandomeiden sisällä syntynyt, joten opettajan kysyessä asiasta, opiskelija saattaa käyttää yleisempää sanastoa kuvamaan fanarttia. Fandomeiden kieltä ja kulttuuria ymmärtävätkin lähinnä niiden sisäpiirin jäsenet.

Fanart itsessään ei näy kuvataideluokassa kuin pieninä viitteinä. Lähinnä fanartin kuvastot tulevat näkyviin oppilaiden omissa luonnoskirjoissa, sekä piirroksissa joita he tekevät kuvataidetoiden ohessa. Toisaalta kuvastot tulevat vaihtelevasti näkyviin oppilastöissä ja opettajat tunnistavat esimerkiksi mangan vaikutuksen ja huomaavat, jos opiskelija on ottanut vaikutteita Internetistä. Itse kuvataidetoihin opiskelijat kuitenkin sisällyttävät fanarttia harvoin. Tämä juontaa juurensa opiskelijoiden käsityksestä siitä, millainen taide on arvostettua kuvataideluokassa.

Fanartin taidearvoa opiskelijat pitävät korkeana fandomien sisällä ja kun fanarttia tarkastellaan itsenäisenä taidemuotona. Kuitenkin verrattuna muuhun taidemaailmaan, fanartin taidearvo joutuu kyseenalaiseksi, muun muassa tekijänoikeuskysymysten vuoksi. Tämä käsitys osaltaan vaikuttaa siihen, että koulun kuvataidetuoneilla ei toteuteta fanart-toita. Opiskelijat haluavat koulutöillä osoittaa omaa osaamistaan eivätkä fanartin median kuvastojen lainauskäytänteet sovi koulutöihin. Toisaalta opiskelijat olivat yhtä mieltä siitä, että myös fanart voi olla aitoa ja omaperäistä. Fanart kuitenkin avautuu parhaiten niille, jotka ovat osa fandomia, mikä vaikuttaa siihen, ettei fanarttia tuoda kuvataideluokkaan.

10 Tutkimuksen luotettavuuden arviointia

Tutkimukseni validiteetti on suhteellisen hyvä. Ulkoinen validiteetti tarkoittaa tehtyjen tulkintojen ja johtopäätösten sekä aineiston välisen suhteen pätevyyttä (Eskola & Suoranta 1998, 213), kuin myös tutkimuksen yleistettävyyttä. Aineisto oli tutkimukseni kannalta riittävä. Kyselyvastaajia kertyi odotuksiani enemmän ja haastattelemini opiskelijoiden kommentit tukivat mukavasti toisiaan, mitä ei ehkä olisi tapahtunut, jos haastateltavia olisi ollut vähemmän.

Tutkimukseni suhteen aineistonkeruumenetelmäni toimi erinomaisesti ja pääsin haastattelun avulla tarkastelemaan opiskelijoiden käsityksiä hyvin läheltä. Kyselyvastaukset toivat myös hyödyllistä täydennystä, mutta opettajien haastattelurunkoa suunnitellessa olisi pitänyt ottaa huomioon mahdollisuus, että he eivät tunne termiä ja muokata vaihtoehtoinen teemarunko alkuperäisen rinnalle. Toisaalta tutkimuksen olisi voinut jättää kokonaan kyselyaineiston varaan, jos kyselyä olisi laajentanut ja pitänyt sitä avoinna pidempään. Kuitenkin tutkimuskysymykseni tarkasteluun haastatteluaineisto sopi parhaiten.

Tutkimukseni kattaa luonnollisesti vain pienen otannan suomalaisista lukio-opiskelijoista, mutta kyselyaineiston laajuus ja yhteneväisyys haastatteluaineiston kanssa sekä vastaajien suuri määrä, tekevät tutkimustuloksista yleistettävämpiä. Useampi aineisto parantaa myös tutkimuksen reliabiliteettia, eli mittauksen luotettavuutta ja toistettavuutta. Kysely oli netissä auki pitkän aikaa ja tulokset eivät juurikaan vaihdelleen vastaajien määrän lisääntyessä, joten niitä voidaan pitää yleistettävänä suurempaankin joukkoon. Koska oppilashaastattelujen tulokset olivat hyvin pitkälti linjassa kyselyvastausten kanssa, voidaan vastauksia pitää luotettavina.

Tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa, on kuitenkin myös otettava huomioon, että lukio, jonka opiskelijoita haastattelin, oli erityisen kuvataidesuuntautunut ja sen kurssitarjonta oppaineen suhteen poikkesi suuresti tyypillisistä lukioista. Näin voidaan olettaa, että tulokset olisivat olleet hieman erilaiset, jos olisin toteuttanut haastattelut jossakin toisessa lukiossa, missä opiskelijoilla olisi mahdollisesti vähemmän harrastuneisuustaustaa. Tutkimus itsessään on toistettavissa, enkä usko tulosten vaihtelevan lukiokohtaisesti paljontaan, mutta haastatteluotanta vaikutti aineiston monipuolisuuteen. Tavallisesta lukiosta fanartiin perehtyneitä haastateltavia olisi mahdollisesti löytynyt vähemmän.

Laadullisen tutkimuksen lähtökohtana on tutkijan avoin subjektiviteetti ja sen myöntäminen, että tutkija on yksi tutkimuksen työvälineistä (Eskola & Suoranta 1998, 210). Tutkimukseni lähti liikkeelle omasta kiinnostuksen kohteestani ja taustalla vaikutti luonnollisesti myös oma harrastuneisuuteni fanartin suhteen, mikä vaikutti myös muodostamiini ennakko-oletuksiin. Osa oletuksistani oli tutkimuksen kannalta hyvinkin vaikuttavia, mutta koko tutkimuksen ajan olin tietoinen niistä.

Koko tutkimuksen ajan haastateltavien anonymiteetti oli turvattu, eikä heidän nimiään tai yhteystietojaan tiedä lisäkseni kukaan tutkimuksen ulkopuolinen. Haastateltavien huoltajilta pyydettiin myös kirjallinen suostumus haastattelun toteuttamiseen ja haastateltavat kaikki suostuivat haastattelujen äänittämiseen. Lähetin haastattelemilleni opiskelijoille myös heidän vastauksiaan käsittelevät luvut jälkeinpäin luettaviksi, jolloin he saattoivat halutessaan pyytää muutoksia. Nettikyselyyn vastattiin niin ikään anonyymisti.

11 Pohdinta

Fanart on yksi 2000-luvun nettikulttuurin huomattavimpia ilmiöitä ja taidemuotona jatkuvasti muuttuva. Toisaalta se jalkaa mielipiteitä taidearvonsa suhteen ja esiintyy edelleen lähinnä taidemaailman marginaalissa sekä Internetin online gallerioissa, toisaalta se kulkeutuu nuorten fanien mukana myös kouluun ja kuvataidekasvatuksen kentälle ja nivoutuu näin pieneksi osaksi kuvataideluokan arkea.

Tutkimuksen tulokset tuottivat yllätyksiä, mutta osaltaan myös vastasivat ennakkoletuksiani sekä omia kokemuksiani. Oletukseni ohjasivat tutkimuksen kulkua ja näkökulmaani jonkin verran, mutta koko tutkimuksen ajan olin siitä tietoinen. Tutkimus on laajentanut omia näkemyksiäni fanartista koulukontekstissa ja auttanut minua ymmärtämään opiskelijoiden suhdetta median kuvastoihin. Samalla oma suhteeni fanartiin on muuttunut analyttisemmäksi ja koen oppineeni tarkastelemaan sitä myös fandomin ulkopuolisen silmin, ikään kuin yhtenä taiteenmuotona eikä vain henkilökohtaisena harrastuksena. Toisaalta tutkimus on tuonut minua sekä fanina että tutkijana lähemmäs itselleni tärkeää aihetta, jonka historiallisia ja sosiaalisia merkityksiä nyt ymmärrän laajemmin.

Olin olettanut, ettei fanart juurikaan näy kuvataideluokassa tai -opetuksessa, mikä opiskelijoiden kertoman mukaan piti suuremmalti osin paikkansa. He eivät olleet törmänneet fanarttia koskeviin tehtäviin, mutta olivat suhteellisen varmoja termin yleisyydestä. Käsitelmäni opiskelijoiden suhteesta fanartiin osoittautui kuitenkin vääräksi. Alun perin oletin heidän suhtautuvan fanartiin kiihkeämmin ja vastustavan ajatusta sen tuomisesta kuvataidetunneille, mitä ilmeni esimerkiksi kyselyvastauksista. Haastattelemanani opiskelijat olivat kuitenkin avoimia fanartin koulusovelluksille ja uusille ideoille.

Myös alkuoletukseni opiskelijoiden käsityksestä niin sanotusta "oikeasta taiteesta" osoittautui jokseenkin paikkansapitäväksi. Opiskelijat eivät sanoneet suoraan tietävänsä tai kokevansa millainen taide on kuvataideluokassa hyväksyttävää, mutta heidän kommentistaan huomasin, että he olivat tietoisia ympäristön odotuksista siitä millainen taide on yleisesti arvostettua. Lopputyön haluttiin olevan jotain omaperäistä, fanartista ei saanut opettajilta palautetta ja korkea taide on jotain mikä osoittaa taiteilijan omaa luovuutta. Niin sanotun korkean taiteen merkitys kuvataideopetuksessa on yhtä suuri kuin

ennenkin, mutta tulisi lähestyä vain yhtenä osana oppilaiden arjen laajempaa visuaalista kulttuuria. Korkea taide vaikuttaa populäärikulttuuriin ja päinvastoin. (Räsänen 2008, 281.)

Kuvataide nähdään oppiaineena, joka mahdollistaa toiminnan ja vuorovaikutuksen ympäröivän yhteiskunnan kanssa (Pohjakallio 2005, 223). Kuvaa ymmärretään kuitenkin parhaiten sen omassa kontekstissa ja kuvan opetuksen tulisi siis lähteä oppilaille itselleen tärkeistä kuvista, jotka usein ovat median ja populäärikulttuurin kuvia. Esimerkiksi nykyaide käyttää ja kierrättää eri aikakausien kuvia sekä median kuvastoa ja erityisesti mainokset ovat täynnä uudelleen kierrätettyjä mediaesityksiä. (Laitinen 2006, 207.) Laajenevana ilmiönä fanart tarjoaa mahdollisuuksia media ilmiöiden käsittelyyn kuvataidetunneilla ja tutkimustani voisi jatkaa esimerkiksi opetuskokeilulla.

Jatkotutkimuksen suhteen voisi harkita otannan laajentamista esimerkiksi koko kuvataideryhmään, jolloin voitaisiin kartoittaa myös fandomin ulkopuolisten oppilaiden käsityksiä fanartista. Tutkimus on myös oppiaineen kannalta merkityksellinen, sillä vuoden 2014 opetussuunnitelma jakaa kuvataiteen oppisisällöt vuosiluokilla 1-9 kolmeen sisältöalueeseen, joista yksi on oppilaiden omat kuvakulttuurit. Opetuksen sisällöiksi valitaan oppilaiden tekemiä kuvia ja kuvakulttuureja, joihin he osallistuvat omaehtoisesti ja näitä kuvakulttuureja käsitellään kuvallisen työskentelyn lähtökohtana. Fanikulttuurit ja fanart ovat yksi esimerkki tällaisista kuvista ja kuvakulttuureista. Opetuksessa käsitellään myös omien kuvakulttuurien merkitystä oppilaiden arjessa, lähiympäristössä ja vuorovaikutuksessa. Toisaalta toinen keskeinen sisältöalue on ympäristön kuvakulttuurit. Siinä sisältöjä valitaan erilaisista ympäristöistä kuten mediakulttuureista ja virtuaalimaailmoista. Samoin sisältöjen lähteiksi mainitaan erilaisten yhteisöjen tuottamat kuvat ja visuaalisen kulttuurin ilmiöt. Opetus painottuu medioiden merkitykseen yhteiskunnassa. (OPS 2014, 144, 267–268, 427.)

Opiskelijat eivät tietoisesti tai tarkoituksenmukaisesti tuo fanarttia kuvataidetunneille, mutta se kulkeutuu sinne heidän mukanaan ja ilmenee pieninä vihjeinä heidän toiminnassaan kuvataidetehtävien ulkopuolella. Fanartin näkyvyys vaihtelee opiskelijoista riippuen ja opetuksessa sitä ei juuri näy, mutta tarkkasilmäinen fani varmasti löytää ainakin viitteitä siihen kuvataideluokan kulttuurista ja mahdollisuuksia sen tekemiseen tehtävänantojen sallimissa rajoissa. Tutkimukseni perusteella voidaan arvioida fanartin olevan hyväksyttyä lukion kuvataideluokassa, mutta tehtävänannot rajoittavat sen käyttöä

oppilaiden töissä. Aihepiiri saattaa myös olla opettajille ja kanssaopiskelijoille uutta ja vierasta.

Nuorten mielestä fanartilla on kuitenkin tärkeä sija kuvataideopetuksessa. Fanart on kokeilua ja oppimista, oman taiteilijuuden etsintää sekä tapa ilmaista itseään. Nuorten ehkä mieltävät sen lähinnä mielekkäänä harrastuksena, mutta toisaalta heille fanart on taidetta siinä missä kaikki muukin ja muiden taiteenlajien rinnalla he kokevat sen arvokkaaksi myös kuvataideopetuksen kentällä. Olennaista ei kuitenkaan ole aiheen tuominen opetussuunnitelmaan tai tehtäviin, vaan tärkeintä on vapaus saada tehdä haluamaansa taidetta, oli se sitten jotain omaa tai jotain lainattua.

LÄHDELUETTELO

Bacon-Smith, Camille (1992). Enterprising women. *Television fandom and the Creation of the popular myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Belfiore, Eleonora & Bennett, Oliver (2010). *The social impact of the arts. An intellectual history*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Bennett, W. Lance (2008). *Civic life online : learning how digital media can engage youth*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Buckingham, David & Willett, Rebekah (2006). *Digital generations: children, young people, and the new media*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum.

Busse, Kristina & Gray, Jonathan (2014). Fan cultures and fan communities. Teoksessa: Nightingale, Virginia (toim.) (2014). *The handbook of media audiences*. Chichester: John Wiley & Sons. 425–443.

Coppa, Francesca (2006). A brief history of media fandom. Teoksessa: Busse, Kristina & Hellekson, Karen (toim.) (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays*. Jefferson (N.C.): McFarland. 41–59.

Deviantart: <http://www.deviantart.com> Luettu: 27.2.2015.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Goriunova, Olga (2012). *Art platforms and cultural production on the Internet*. New York: Routledge.

Grossberg, Lawrence, Wartella Ellen & Whitney Charles D. (1998). *MediaMaking : mass media in a popular culture*. Thousand Oaks, California: Sage.

Granö, Päivi (2012). Internetin kuvagallerian omakuvat nuoren rajaamana paikkana.

Julkaisussa: Asunmaa, Tuuli & Vainionpää, Jorma (toim.) (2012). *Samalta viivalta 6 : valtakunnallisen kasvatustieteiden valintayhteistyöverkoston (VAKAVA) kirjallisen kokeen aineisto*. Jyväskylä: PS-Kustannus. 85–111.

Granö, Päivi (2010). Kuvataidegalleriat nuoren esteettisenä vapaatilana. Visuaalinen media nuoren harrastuspaikkana. Teoksessa: Brusila, Riitta & Mäkiranta, Mari (toim.) (2010). *Kuvakulmia 2. Kirjoituksia kuvista, taiteellisesta tuotannosta ja visuaalisista viesteistä*. Tampere: Juvenes Print. 101–118.

Hall, Stuart (1999). *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.

Harris, Cheryl (1998). Introduction Theorizing fandom: Fans Subculture and Identity. Teoksessa: Harris Cheryl & Alexander Alison (toim.) (1998). *Theorizing fandom : fans, subculture, and identity*. Cresskill, N.J: Hampton Press. 3–8.

Herkman, Juha (2001). *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.

Hirsjärvi, Irma (2009)a. *Faniuden siirtymä - suomalaisen science fiction- fandomin verkostot*. Jyväskylä: Gummerus.

Hirsjärvi, Irma (2009)b. Kuka fanittaa kouluampujaa? Koulusurmien tarkastelua fanitutkimuksen kautta. Teoksessa: Kotilainen, Sirkku (toim.) (2009). *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus. 95–113.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (1988). *Teemahaastattelu*. Helsinki: Yliopistopaino.

Hope, Cat & Ryan, John (2014). *Digital arts: an introduction to new media*. New York: Bloomsbury.

Issakainen, Anna-Maija (2004). *Tietoverkot taideväylänä - lunastus vai lupaus: tietoverkkojen käyttö kuvataiteen tuntemuksen opetuksessa*. Helsinki: Taideteollisen korkeakoulun julkaisu. A; 45.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press.

Jenkins, Henry (1992). *Textual poachers. Television fans & participatory culture*. London: Routledge.

Jenson, Joli (1992). Fandoms as Pathology: The consequences of Characterization. Teoksessa. Lewis, Lisa A. (toim.) (1992). *The Adoring audience: fan culture and popular media*. London: Routledge. 9–29.

Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) (1999). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) (2003). *Teknologisoituva nuoruus. Nuorisotutkimusverkosto: Nuorisoasiain neuvottelukunta: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus- ja kehittämiskeskus*. Helsinki: Yliopistopaino.

Kangas, Sonja (1999). MUD - Verkon sosiaaliset tilat. Teoksessa: Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) (1999). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Tammer-paino. 147–164.

Kiil, Karoliina (2009). *Kielletyt kuvat*. Jyväskylä: Gummerus.

Kirsh, Steven J. (2010). *Media and Youth. A Developmental Perspective*. Chichester, U.K.; Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Kluszczyński, Ryszard W. (2007). From film to interactive art: transformation in media arts. Teoksessa: Oliver Grau. (toim.) (2007). *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press. 207–228.

Koivurova, Anniina (2010). *Kuvien rajat. Toivotut ja torjutut kuvat kuvataidettujen sosiaalisessa tilassa*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Kotilainen, Sirkku (2009). Suhteet mediaan - avainkokemuksia nykykulttuurissa. Teoksessa: Kotilainen, Sirkku (toim.) (2009). *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus. 7–17.

Kupiainen, Reijo (2013). *Media and digital literacies in secondary school*. New York: Peter Lang Publishing. Inc.

Kupiainen, Reijo (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Hakapaino.

Laine, Timo (2001). Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa: Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) (2001). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus: Jyväskylän yliopisto. 26–43.

Laitinen, Sirkka (2006). Media on kuvaa: mutta missä sitä opetetaan? Julkaisussa: Kettunen Kaisa, Hiltunen Mirja, Laitinen Sirkka & Rastas Marja. (toim.) (2006). *Kuvien keskellä. Kuvataideopettajaliitto 100 vuotta*. Keuruu: Otava. 200–213.

Lehtomaa, Merja (2009). Fenomenologinen kokemuksen tutkimus: haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen. Teoksessa: Perttula, Juha & Latomaa, Timo (toim.) (2009). *Kokemuksen tutkimus*. Lapin yliopistokustannus, Rovaniemi. Tampere: Juvenes Print.

Lovejoy, Margot (2011). Defining conditions for digital arts: Social function, authorship and audience. Teoksessa: Lovejoy, Margot, Paul, Christiane & Vesna, Victoria. (toim.) (2011). *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*. Bristol; Chicago: Intellect. 13–30.

Lukion opetussuunnitelman perusteet (2003). Helsinki : Opetushallitus.

Metsämuuronen, Jari (toim.) (2006). *Laadullisen tutkimuksen käsikirja*. Jyväskylä: Gummerus.

Moilanen, Pentti & Rähä, Pekka (2001). Merkitysrakenteiden tulkinta. Teoksessa: Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) (2001). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus: Jyväskylän yliopisto. 44–67.

Mustonen, Anu (2009). Media tunnemyllynä. Teoksessa: Kotilainen, Sirkku (toim.) (2009). *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus. 133–146.

Mäenpää, Pasi (2003). Mitä nuoret edellä... Teoksessa: Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) (2003). *Teknologisoituva nuoruus*. Nuorisoasiain neuvottelukunta : Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Helsinki : Yliopistopaino. 128–131.

Nikunen, Kaarina (2009). Fanisuhde: yhteisöjä ja yhteisiä puheenaiheita. Teoksessa: Kotilainen, Sirkku (toim.) (2009). *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Gummerus. 75–93.

Noppiari, Elina, Uusitalo, Niina, Kupiainen, Reijo & Luostarinen Heikki (2008). *Mä oon nyt online!": lasten mediaympäristö muutoksessa*. Tampere: Tampereen yliopisto, tiedotusopin laitoksen julkaisu. Sarja A, 0358-4585; 104 / 2008.

Paul, Christiane (2003). *Digital art*. London: Thames & Hudson.

Paul, Christiane (2007). The myth of immateriality: Presenting and preserving new media. Teoksessa: Oliver Grau (toim.) (2007). *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press. 251–274.

Perttula, Juha (2009). Kokemus ja kokemuksen tutkimus: Fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria. Teoksessa: Perttula, Juha & Latomaa, Timo (toim.) (2009). *Kokemuksen tutkimus*. Lapin yliopistokustannus, Rovaniemi. Tampere: Juvenes Print. 115–162.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2004). Helsinki: Opetushallitus.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014). Helsinki: Opetushallitus.

Pohjakallio, Pirkko (2005). *Miksi kuvista?: koulun kuvataideopetuksen muuttuvat perustelut*. Helsinki: Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja. A, 0782-1832; 60.

Pohjola, Kirsi & Johnson, Elina (2009). *Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos.

Popper, Frank (2007). *From technological to virtual Art*. Cambridge, Mass: MIT.

Ridell, Seija (2006). Yleisö. Elämää mediayhteiskunnan normaalina jäsenenä. Teoksessa:

Ridell, Seija, Väliaho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.) (2006). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino. 233–257.

Ridell, Seija ja Väliaho, Pasi (2006). Mediatutkimus käsitteiden kudelmana. Teoksessa:

Ridell, Seija, Väliaho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.) (2006). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino. 7–26.

Ruddock Andy (2013). *Youth and media*. Thousand Oaks (California): Sage publications.

Räsänen, Marjo (2008). *Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu (2007). *Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin : katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin*.

Mediakasvatusseuran julkaisuja, 1797-1748 ; 2/2007. Helsinki: Mediakasvatusseura.

<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

(Luettu 24.10.2014).

Sederholm, Helena (2006). Lopputuloksesta prosessiin. Julkaisussa: Kettunen Kaisa, Hiltunen Mirja, Laitinen Sirkka & Rastas Marja. (toim.) (2006). *Kuvien keskellä. Kuvataideopettajaliitto 100 vuotta*. Keuruu: Otava. 50–58.

Sihvonen, Tanja (2006). Representaatio/simulaatio. Teoksessa: Ridell, Seija, Väliaho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.) (2006). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino. 129–152.

Sihvonen, Tanja (2003). Tietoverkostot sosiaalisen olemisen paikkana. Teoksessa: Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) (2003). *Teknologisoituva nuoruus*. Nuorisosiain neuvottelukunta : Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Helsinki: Yliopistopaino. 85–97.

Sintonen, Sara (2009). Osallisuuden kulttuuri ja taidekasvatus. Teoksessa: *Taide ja taito : kiinni elämässä*. Helsinki: Opetushallitus.

Strasburger, Victor C. (2002). *Children, adolescents, & the media*. Thousand Oaks [Calif.]: Sage Publications.

Stokes, Jane (2013). *How to do media and cultural studies*. London: Sage.

Suoninen, Annika (2003). Tietokone taipuu moneksi - mutta mihin sitä käytetään? Teoksessa: Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) (2003). *Teknologisoituva nuoruus*. Nuorisosiain neuvottelukunta: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Helsinki: Yliopistopaino. 56–73.

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

Tapscott, Don (2010). *Syntynyt digiaikaan. Sosiaalisen median kasvatit*. Porvoo: WSOY.

Tapscott, Don (2009). *Grown up digital : how the net generation is changing your world*. New York : McGraw-Hill.

Tella, Seppo, Mononen-Aaltonen, Marja, Kynäslahti, Heikki, Nummi, Tomi, Passi, Anu, Ristola, Riikka, Sariola, Janne, Vahtivuori, Sanna & Wager, Petra (2000). Yhteisöllistä opetussuunnitelmaa kohden. Strateginen suunnittelu ja mediakasvatuksen kehittyvä tieto. Teoksessa: Mononen-Aaltonen, Marja & Lintula Anna (toim.) (2000). *Mediakasvatuksen tietostrategian teoriaa ja käytäntöä*. Helsinki: Helsingin yliopisto, opettajankoulutuslaitos. 3-68

Tolonen Tarja (2001). *Nuorten kulttuurit koulussa: ääni, tila ja sukupuolten arkiset järjestykset*. Tampere : Tammer-paino.

Tumblr.com. <https://www.tumblr.com/about> Luettu: 27.2.2015.

Tushnet, Rebecca (2007). Copyright Law, Fan practices and the Rights of the Author. Teoksessa: Gray, Jonathan, Sandvoss Cornell & Harrington C. Lee (toim.) (2007). *Fandom. Identities and communities in mediated world*. New York: New York University Press. 60–71.

Urban dictionary. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanart>
Luettu: 9.2.2015.

Valtonen, Anu (2005). Ryhmäkeskustelut - millainen metodi?. Teoksessa: Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.) (2005). *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere : Vastapaino. 223–241.

Väliverronen, Esa (1998). Mediatekstistä tulkintaan. Teoksessa: Kantola, Anu, Moring Inka & Väliverronen Esa (toim.)(1998). *Media analyysi*. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus. Tampere: Tammer-paino. 13–39.

Wands, Bruce (2006). *Art of the digital age*. London: Thames & Hudson.

Weber, Sandra ja Dixon, Shanly (2007). *Growing up online: young people and digital technologies*. New York, N.Y.: Palgrave Macmillan.

White, Andrew (2014). *Digital Media and Society. Transforming economics, politics and social practices*. University of Nottingham Ningbo, China: Palgrave Macmillan.

Liite 1: Haastattelulupa

Hei!

Olen maisteriopiskelija Lapin Yliopistosta, pääaineenani kuvataidekasvatus, ja kerään aineistoa graduuni haastattelemalla muutamia Tammerkosken kuvataidelukion oppilaita heidän kokemuksistaan kuvataiteesta sekä fanartista.

Haastatteluun osallistuminen on täysin vapaaehtoista eikä haastateltavan henkilöllisyys tule ilmenemään lopullisessa tutkimuksessa, mutta alaikäisten nuorten haastatteluun vaaditaan huoltajan kirjallinen suostumus.

Allekirjoittamalla alla olevan lupalapun annatte luvan alaikäisen nuoren haastatteluun sekä aineiston käyttämiseen tutkimuksessa.

Jos teillä on kysymyksiä tai haluatte lisätietoja, voitte ottaa minuun yhteyttä sähköpostitse - vastaan mielelläni kysymyksiin ja kerron tutkimuksestani.

Terveisin

Iressa Taimisto

itaimist@ulapland.fi

**Annan luvan alaikäisen nuoren _____ haastatteluun
pro gradu tutkielmaa varten (nimi)**

Huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

Päiväys

_____._____. 2014

Liite 2: Teemahaastattelurunko.

TEEMAHAASTATTELURUNKO

Haastateltavat: (ryhmähaastatteluna)

- 7 oppilasta lukiosta
- 2 kuvataideopettajaa

OPPILAIDEN HAASTATTELUT

KUVATAIDEHARRASTUS

1. Piirrätkö tai maalaatko vapaa-ajalla? Jos kyllä, niin mitä?
2. Oletko käynyt taidekouluja koulun ulkopuolella? Kuinka pitkään? Millaisia tehtäviä, siellä on teetetty?
3. Vierailtko tai oletko jäsenenä nettigallerioissa? Tai onko sinulla oma galleria? Esimerkkisivustoja?
4. Millaisia kuvia galleriaasi laitat?
5. Millaiset kuvat ovat suosittuja galleriasivustoilla? Millaisia kuvia/gallerioita itse seuraat?

FANART

1. Kerro omin sanoin: Mitä fanart on?
2. Piirrätkö fanarttia?
 - mitä piirret?
 - mistä saat inspiraatiota?
 - mikä fanartissa viehättää?
3. Miksi juuri fan art? Mitä sen piirtäminen sinulle merkitsee?

KUVATAIDE KOULUSSA

1. Kerro mitä kuvataide oppiaineena sinulle merkitsee?
2. Millaiset tehtävät/teemat ovat sinulle mieluisia? Entä epämieluisia? Mitkä ovat suosikkikurssejasi? Mainitse jokin mieluinen tehtävä jonka muistat hyvin?
3. Millaisia mediakursseja olet käynyt? Kiinnostaako esim. sarjakuva, animaatio tai digitaalinen taide?

FAN ART KOULUSSA

1. Oletko piirtänyt fanarttia koulussa kuvataidetunnilla? (Miksi et?)
2. Millaisen vastaanoton teoksesi sai? Mitä sanoivat opettaja tai kaverit? Mitä teoksestasi heille kerroit?
3. Kuuluuko fan art mielestäsi kuvataideluokkaan? Pitäisikö sitä sisällyttää opetukseen? Voiko sitä sisällyttää opetukseen?
4. Miten itse toisit fanarttia kuvataideopetukseen? Millaisia tehtäviä tunneilla voisi tehdä tai mitä aiheita käsitellä?
5. Tekisitkö fanarttia kuvataiteen lopputyönä?

Loppuun: Onko jotain mitä en hoksannut kysyä?
Haluaisitko vielä itse kertoa jotain? Kysymyksiä?

OPETTAJAN/OPETTAJIEN HAASTATTELU

1. Miten media näkyy kuvataideluokassasi?
2. Millaista taidetta teidän näkemyksenne mukaan nuoret nykyään tekevät?
Esim. mitkä kurssit tai tekniikat ovat heidän suosikkejaan?
3. Mitä aihealueita he suosivat? Mistä nuoret ammentavat ideoita?
4. Kuinka oppilaiden oma kuvakulttuuri ja kiinnostuksen kohteet näkyvät kuvataidetunneilla sekä töissä?
Miten he tuovat teoksiinsa omia mielenkiinnonkohteitaan?
5. Kuinka tutuksi koet nuorten mediakulttuurin? Näkyykö media kuvataidetunneilla?
Millaisia median asioita nuoret sitten piirtävät?
6. Tiedätkö mitä fan art on? Mitä se voisi olla?
7. Millaisia tehtäviä, tehtävänantoja fanartiin liittyen voisi olla?

Loppuun: Onko jotain mitä en hoksannut kysyä?
Haluaisitko vielä itse kertoa jotain?
Kysymyksiä?

Liite 3: Kyselyrunko



FANART KUVISLUOKASSA

Sivu 1

Hei!

Olen kuvataidekasvatuksen opiskelija Lapin Yliopistosta ja teen parhaillaan pro gradu tutkielmaani liittyen fanartiin ja sen rooleihin nuorten kuvakulttuurissa sekä koulun kuvataideluokassa ja -opetuksessa.

Seuraava kysely on osa tutkielmani aineistoa ja pyrin sen avulla selvittämään suomalaisten nuorten näkemyksiä, kokemuksia ja mielipiteitä fanartista koulussa, internetissä ja vapaa-ajalla.

Kysely on pääasiassa suunnattu lukio- ja ammattikouluikäisille nuorille, mutta kuka tahansa fanitaiteen ystävä on tervetullut vastaamaan kysymyksiin. Jos olet jo koulusi päättänyt, voit kysymyksiin vastatessasi muistella omia lukio/ammattikouluajojasi.

Kyselyyn vastaaminen on vapaaehtoista ja vie vain muutaman minuutin. Suurin osa kysymyksistä koostuu monivalintatehtävistä ja joukossa oleviin avoimiin kysymyksiin riittää vastaukseksi muutama sana, kaikkiin ei ole pakko vastata. Luonnollisesti vastata saa niin pitkästi kuin sanottavaa riittää.

Vastaajan henkilöllisyys ei ilmene vastausten perusteella missään vaiheessa eikä kyselyssä pyydetä henkilökohtaisia tietoja. Kyselyn tuloksia tullaan käyttämään vain ja ainoastaan pro gradu tutkielman aineistona.

Kiitoksia jo etukäteen ajastasi ja panoksestasi!

Iressa Taimisto

PERUSTIEDOT

Ikä *

- 15 vuotta
- 16 - 18 vuotta
- 19 -> vuotta

Sukupuoli *

- nainen
- mies
- en halua kertoa

Asuinalue *

- Pääkaupunkiseutu
- Etelä-Suomi
- Itä-Suomi
- Länsi-Suomi
- Pohjois-Suomi

KUVATAIDE KOULUSSA JA VAPAALLA

1. Oletko käynyt taidekouluja peruskoulun ulkopuolella? *

- kyllä
 ei

2. Valitsitko peruskoulussa kuvataiteen valinnaisaineeksi? *

- kyllä
 ei

3. Valitsitko lukiossa / ammattikoulussa kuvataiteen valinnaisaineeksi?

- kyllä
 ei

4. Tarjottiinko lukiossasi/ammattikoulussasi mediakursseja?

Esim. valokuvausta, videokursseja, elokuvaa tai digitaalista taidetta

- kyllä
 ei

5. Piirrätkö...

- sarjakuvaa
 animaatiota
 digitaalista taidetta

FANART ONLINE

1. Oletko jäsenenä nettigalleria Deviantartissa tai jossain muussa sovelluksessa? *

- kyllä
 ei

Mainitse käyttämiäsi sivustoja ja sovelluksia:

2. Seuraatko aktiivisesti muita gallerian/gallerioiden jäseniä? *

- kyllä
 ei

3. Piirrätkö fanarttia? *

- kyllä
- ei
- vaihtelevasti

4. Lataatko omaan galleriaasi fanart-kuvia? *

Joko itse piirtämiäsi tai muiden tekemiä

- kyllä
- ei

4. Onko fanart mielestäsi nettigallerioissa/blogeissa suositumpaa kuin muu taide? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

Miksi on / ei ole ?

5. Millainen fanart on hyvää tai suosittua?

6. Millaista on huono fanart? Onko sitä?

7. Millaisesta fanartista itse eniten pidät? *

8. Koetko kuuluvasi johonkin tiettyyn fandomiin tai faniyhteisöön? *

- kyllä
- ei

Mihin?

Mainitse fandomeita tai faniyhteisöjä joihin koet kuuluvasi tai joita tiedät

FANART

Piirrän fanarttia:

Voit valita useamman sopivan vaihtoehdon, valitse ne mistä piirrät fanarttia eniten

- elokuvista
- sarjakuvista
- tv-ohjelmista
- kirjoista
- runoista
- peleistä
- näytelmistä / musikaaleista
- toisten taiteilijoiden tarinoista / teoksista

1. Aiheita/teemoja/lähteitä joista itse piirrän fanarttia tai joista saan inspiraatiota:

3. Täytyykö olla osa fandomia voidakseen piirtää fanarttia? *

- kyllä
- ei

4. Minulla on omia hahmoja / tarinoita, joita piirrän / kirjoitan: *

- kyllä
- ei

5. Hahmoni ovat fanart-pohjaisia

(Esim. elokuvaan, tv-sarjaan tai kirjaan perustuvia)

- kyllä
- ei

Fanartin piirtäminen on *

Voit valita useamman vaihtoehdon

- hauskaa
- rentouttavaa
- inspiroivaa
- helppoa
- monipuolista
- vaikeaa
- turhauttavaa
- haastavaa
- hyvää harjoitusta
- Jotain muuta?

TOTTA VAI TARUA

Väitteitä fanartista *

	samaa mieltä				eri mieltä		en osaa sanoa
Lähinnä nuoret piirtävät fanarttia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fanart on tärkeä osa nuorten kuvakulttuuria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Taiteilijan pitäisi tietää mitä fanart on	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fanarttia on vain internetissä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fanart on kätevä tapa kehittää omaa tyyliä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koulussa pitäisi opettaa fanartista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuvataideopettajan pitäisi tietää mitä fanart on	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fanart on oma taiteenmuotonsa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

FAN ART KOULUSSA

1. Oletko koskaan piirtänyt fanarttia koulussa kuvataidetunnilla? *

- kyllä
- ei

2. Onko kuvataidetuoneilla koskaan tullut vastaan fanarttiin liittyvää tehtävää? *

- kyllä
- ei

Jos on, niin millainen?

3. Mitä luulet, tietääkö/tiesikö kuvataideopettajasi mitä fanart on? *

Peruskoulussa, lukiossa tai ammattikoulussa

- kyllä
- ei

4. Toisitko itse fanarttia lukion/peruskoulun kuvataideopetukseen? *

- kyllä
- ei

Esimerkkejä? Ideoita?

Miten fanarttia voisi mielestäsi tuoda kuvataideluokkaan

5. Tekisitkö fanarttia kuvataiteen lopputyönä? *

- kyllä
- ei

Miksi / miksi ei?

6. Kuuluuko fanart mielestäsi kuvisluokkaan? *

- kyllä
- ei

Miksi/miksi ei?

SANA ON VAPAA

Kommentteja, Kysymyksiä, Ideoita...

Kiitokset vastauksistasi!

Jos haluat tietää lisää tutkimuksestani tai haluat mahdollisesti tarkempaan henkilökohtaiseen haastatteluun fanarttiin liittyen voit ottaa minuun yhteyttä sähköpostitse

itaimist@ulapland.fi

Iressa Taimisto

