

**”HAVE YOU EVER CONSIDERED THAT TOO MANY ANSWERS ARE THE SAME
AS NO ANSWER AT ALL?”**

**Faniteoria *A Song of Ice and Fire* -fandomissa
Jere Taskila**

Pro gradu -tutkielma
Oulun yliopisto
Humanistinen tiedekunta
Kirjallisuus
Toukokuu 2021

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|----|
| 1 JOHDANTO..... | 4 |
| 1.1 Tutkimuksen aihe ja aineisto | 4 |
| 1.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rakenne | 11 |
| 2 TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT | 17 |
| 2.1 Fantasia ja kuvitteellisten maailmojen tutkimus | 17 |
| 2.2 Fanitutkimus | 19 |
| 2.2.1 Fanikulttuurien tutkimus | 19 |
| 2.2.2 Fanifiktio tutkimus | 21 |
| 2.2.3 Faniteoriat tutkimuskirjallisuudessa..... | 24 |
| 2.3 Internet-kulttuuri..... | 26 |
| 2.3.1 Internet-fanikulttuurit | 26 |
| 2.3.2 Internet-meemi | 27 |
| 3 FANITEORIOIDEN TEORIA | 30 |
| 3.1 Faniteoriat, teksti ja internet-fandom..... | 30 |
| 3.1.1 Faniteoriat ja teksti | 30 |
| 3.1.2 Faniteoriat keskusteluina..... | 33 |
| 3.1.3 Faniteoriat internet-meemeinä ja viraaleina..... | 36 |
| 3.2 Faniteorian käsite ja faniteorioiden luokittelu | 39 |
| 3.2.1 Faniteorian käsite | 39 |
| 3.2.2 Faniteorioiden luokittelu | 43 |
| 4 FANITEORIAMAAILMANRAKENNUS JA GENRE..... | 47 |
| 4.1 Jään ja tulen maailma ja fantasian retoriikka..... | 48 |
| 4.2 Faniteoriat ja kuvitteellisen maailman tulkinta | 55 |
| 4.2.1 Ennustukset, näyt ja kertomuksen arvoitukset | 56 |
| 4.2.2 Kuvitteellisen maailman historia ja mahdolliset tulevaisuudet..... | 61 |
| 4.2.3 Kuvitteellisen maailman syventäminen | 63 |
| 5 FANIMETATEKSTI JA FANITEORIOIDEN VERKOSTO | 67 |
| 5.1 Fanimetateksti ja fanien odotukset | 67 |
| 5.1.1 Fanimetateksti ja henkilöhahmot | 67 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 5.1.2 Fanien odotukset | 70 |
| 5.2 Faniteorioiden verkosto | 77 |
| 6 PÄÄTÄNTÖ..... | 81 |
| LÄHTEET | 84 |

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen aihe ja aineisto

Olin seitsemän vanha, kun minusta tuli mediafani. Olin sattumalta television ääressä, kun Yle TV2:lla esitettiin *Imperiumin vastaisku*. Olin elänyt seitsemän vuotta tietämättä mitään *Tähtien sodasta*, mutta kun tieto kaukaisesta galaksista viimein saavutti minut, mikään ei ollut ennallaan. Elokuva ei jättänyt minua rauhaan. Olisin halunnut katsoa elokuvan heti uudelleen, mutta se ei tietenkään ollut mahdollista. Seuraavana päivänä tartuin siis kynään ja paperiin ja aloin kertoa omaa tarinaani. Osasin hädin tuskin kirjoittaa, mutta halu kertoa tarina tuosta oudosta ja ihmeellisestä maailmasta, sen sankareista ja roistoista, oli niin kova, että sanat löysivät paikkansa paperilla kuin itsestään. Vaikka en sitä silloin tiennytkään, minusta oli tullut fani. Ja vieläpä sellainen fani, joka kirjoittaa omia tarinoitaan, omista lähtökohdistaan. Fani, joka kirjoittaa fanifiktiota.

Tähtien sodan lisäksi olen törmännyt myös muihin tuleviin fanituksen kohteisiin usein sattumalta ja täysin ennalta-arvaamatta. Kun ystäväni ehdotti, että aloittaisimme katsomaan *Game of Thronesia* (2011–2019, jatkossa *GoT*), en tiennyt sarjasta mitään, ja suhtauduin siihen aluksi varauksella, sillä olin aina pitänyt enemmän science fictionista kuin fantasiasta. Sarja kuitenkin tempaisi meidät täysillä mukaansa, ja yhden illan ja yön aikana katsoimme miltei sarjan koko ensimmäisen tuotantokauden. Tämä tutkielma on syntynyt näiden kahden onnekkaan sattuman myötävaikutuksella. *Tähtien sota* teki minusta fanin, *Game of Thrones* suuntasi mielenkiintoni kohti tämän tutkielman aihetta, faniteorioita.

George R. R. Martinin fantasiaromaanien sarjaan *A Song of Ice and Fire* (1996–, jatkossa *ASoIaF*) perustuva *Game of Thrones* kasvoi kahdeksan tuotantokautensa aikana televisiohistorian suurimmaksi ja seuratuimmaksi ilmiöksi, jonka tulevia juonenkäänteitä spekuloidtiin kaikkialla. Kahvipöydissä ja internetin keskustelupalstoilla käytyjen keskusteluiden lisäksi spekulatioista uutisoitiin, ja erilaisia teorioita sarjan tulevista tapahtumista kehiteltiin myös median toimesta. Esimerkiksi *Helsingin Sanomien* Nyt-liitteessä julkaistiin sarjan viimeisimpien tuotantokausien aikana jokaisen jakson viikoittaisen esityksen jälkeen yksityiskohtainen jaksoarvio, jossa keskityttiin pohtimaan viikon jakson evästämänä sarjan tulevia juonenkäänteitä. Kansainvälisessä lehdistössä erilaisia spekulatioita ja

pohdintoja sarjan juonenkäänteistä esitettiin ainakin *The New York Timesin* ja *The Guardianin* sivuilla. Sarjan päättymisen jälkeen on julkaistu lukuisia teorioita ja spekulatioita esitteleviä teoksia.¹ Sarjan loppuminen ei ole sammuttanut keskustelua: teoriat jatkavat elämäänsä fanien muunnellessa vanhoja teorioita, luodessa uusia tulkintoja ja spekuloidessa mahdollisia jatko-osia.² Koko sarjan esittämisen ajan vuodesta 2011 teossarjan kuudetta osaa *Winds of Winter* odottaneet romaanien fanit ovat jatkaneet spekulointia tv-adaptaatiosta riippumatta.

Jo ennen tv-sarjaa Martinin teosten ympärille oli kerääntynyt runsaslukuinen fanien verkosto eli *fandom*. Martinin teosten laaja maailma, kompleksinen kerronta ja syvät henkilöhahmot ovat kiehtoneet lukijoita ensimmäisen romaanin ilmestymisestä lähtien, ja romaanisarjan fanit ovat muodostaneet omia yhteisöjään erityisesti internetissä. Kuitenkin vasta tv-sarjan myötä *ASoIaF*:sta tuli yksi 2000-luvun populaarikulttuurin merkittävimmistä ilmiöistä. Viisitoista vuotta sarjan ensimmäisen romaanin julkaisun jälkeen HBO:n tuottama tv-sarja nosti *ASoIaF*:n suosion uuteen nousuun ja esitteli Martinin luoman kuvitteellisen maailman uusille yleisöille ympäri maailman. Olipa syynä tv-sarjan laatu tai HBO:n markkinointikoneisto, *GoT* oli ennennäkemättömän laajaa huomiota saanut media-ilmiö, joka rikkoi katsojaennätyksiä ollen samalla historian piratoiduin, kallein ja palkituin tv-tuotanto.

Tutkimukseni tarkoitus on luoda katsaus Martinin teokseen ja sen tv-adaptaatioon faniyhteisön näkökulmasta. Lähestyn teosta, sen kuvitteellista maailmaa ja vastaanottoa teoksen ympärille kerääntyneen fandomin harjoittaman spekuloinnin ja teoriankehittelyn kautta. Tarkastelun keskiöön nousevat romaanien, tv-sarjan sekä muun saatavilla olevan lähdemateriaalin pohjalta rakennetut fanien tuottamat spekulatiot, joita nimitän faniteorioiksi. Tutkimuskirjallisuudessa faniteorialla (*fan theory*) tarkoitetaan yleensä faneja ja fanikulttuureita tarkastelevaa tutkimusperinnettä, mutta tässä tutkielmassa sovellan termiä fanikulttuurien piirissä vakiintuneessa merkityksessä. Käytän termiä faniteoria viittaamaan yksinomaan fanien tuottamiin teksteihin ja aineistoihin. Faneja ja eri fanikulttuureja tarkastelevasta tutkimusperinteestä käytän termejä fanitutkimus sekä fanikulttuurien tutkimus. Fanitutkimuksen historiassa etenkin monet varhaiset fanitutkijat ovat lähestyneet aihettaan etnografisista lähtökohdista, pyrkien ymmärtämään fanikulttuureita sisältä käsin. Tutkimukseni

¹ Jussi Ahlrothin ja Mike Pohjolan *Westerosin kirjeenvaihtaja* on kotimainen esimerkki erilaisia spekulatioita esittelevästä teoksesta. Jussi Ahlroth kirjoitti sarjan esittämisen aikaan edellä mainitut jaksoarviot *Helsingin Sanomille*.

² Ks. esim. sarjan mahdollista yhdeksättä tuotantokautta spekuloiiva Dark Bran -teoria (James 2912, 2021).

rakentaa fanitutkimuksen perinteiden luomalle pohjalle, jonka vuoksi katson olevan perusteltua käyttää fanikulttuurin piirissä syntyneitä, fanien itse käyttämiä käsitteitä. Tutkimuksen tavoitteena on kohdeteosten ja faniyhteisön tutkimisen ohella muodostaa pohja faniteorian käsitteelle ja tuoda faniteoriat ilmiönä akateemisen keskustelun piiriin.

Fanifiktio ja fanikulttuurien tutkimuksella on jo vakiintuneet perinteet, mutta faniteorioita ei toistaiseksi ole juurikaan huomioitu tutkimuksen piirissä. Tältä osin käsillä on siis uusi näkökulma faniyhteisöjen tutkimukseen. Fanitutkimuksen valtavirtaa on hallinnut kiinnostus erityisesti fanifiktiota kohtaan, eikä fanifiktioin asema tutkimusperinteen keskiössä ole juuri horjunut. Edelleen esimerkiksi internetin faniyhteisöjä tutkittaessa huomio on keskittynyt usein fanifiktioin ympärille muodostuneiden faniyhteisöjen tarkasteluun.

Fanifiktioin tutkimuksessa fanifiktioin ja faniteorioin välille on toisinaan rakennettu jopa vastakkainasettelua. Jo fanitutkimuksen pioneeri Henry Jenkins asettaa teoksessaan *Textual Poachers* fanifiktioita kirjoittavat *Star Trek* -fanit ja sarjan juonenkäänteitä salapoliisin lailla selvittävät *Twin Peaks* -fanit toistensa vastakohtiksi. Sarjojen fanikulttuurien toimintalogiikat ovat Jenkinsin näkemyksen mukaan erilaisia ja toisilleen vastakkaisia. Jenkinsille *Star Trek* edustaa feminiinistä fanikulttuuria, kun taas *Twin Peaksin* Jenkins näkee maskuliinisen diskurssin hallitsemana. Jenkinsin mukaan *Twin Peaks* -fanit ovat taipuvaisempia vetoamaan tekijän auktoriteettiin, johon sarjan merkitys ankkuroidaan. Tekijän näkemykseen sarjan merkityksen takeena luottavat fanit keskittyvät selvittämään kertomuksen arvoituksia ja rakentamaan pala kerrallaan kokonaiskuvaa sarjan tapahtumista. *Star Trek* -faneille juonen ja kertomuksen arvoitusten selvittämisen sijaan keskiössä ovat henkilöhahmot ja henkilöhahmojen ja sarjan tapahtumien emotionaalinen realistisuus. *Star Trek* fanit analysoivat juonenkäänteitä henkilöhahmojen välisten ihmissuhteiden näkökulmasta: juonenkäänteiden ajatellaan ensisijaisesti kertovat henkilöhahmojen luonteista ja tunteista. (Jenkins 1992, 109–110.) Faniteorioin analyysin kautta pyrin osoittamaan, että rakentaessaan faniteorioita, fanit hyödyntävät molempia Jenkinsin kuvailemia lukutapoja rinnakkain.

Faniteorian käsitteen määrittämisen ja faniteorioin tarkastelun ohella pohdin tässä tutkimuksessa myös fanifiktioin ja faniteorioin suhdetta ja pyrin purkamaan tutkimuskirjallisuudessa niiden välille rakennettua vastakkainasettelua. Internet on murtautunut monia raja-aitoja sekä faniyhteisöjen ja valtavirran välillä kuin myös faniyhteisöjen sisällä. Internetin aikakaudella faniyhteisöjen tavat järjestäytyä ja kokoontua yhteen ovat muuttuneet.

Faniyhteisöt ovat usein olleet mukana synnyttämässä uutta internet-kulttuuria, joka on kehittyessään edelleen muovannut faniyhteisöjä. Faniteoriat ovat eräs esimerkki uuden teknologian mahdollistamasta internet-kulttuurista, jolla on omat aiemmasta poikkeavat konventionsa.

Faniteoriat eivät ole pelkästään *ASoIaF*-fandomille tyypillinen ilmiö, sillä ne ovat erittäin yleisiä etenkin eri fantasia- ja science fiction -fandomien piirissä. Valtava määrä erilaisia faniteorioita on kehitelty esimerkiksi Pixar-elokuvien, *Lord of The Ringsin*, *Star Warsin*, *Matrixin* ja *Lostin* pohjalta. Pixar-elokuvien tapauksessa niin sanotut Pixar-teoreetikot muodostavat kokonaisen oman yhteisönsä fanikulttuurin sisällä.³ Erityisen yleisiä faniteoriat ovat transmediaalisten mediafandomien piirissä. Tässä tutkielmassa määrittelen transmediaalisuuden käsitteen Maria Lindgren Leavenworthia (2014, 316) mukailen mahdollisimman yksinkertaisesti: Transmediaalisuudesta voidaan puhua kertomuksen ollessa hajautunut tai hajautettu useisiin eri medioihin.

Transmediaalisissa fandomeissa faniteoriat kerrostuvat ja kiertävät yhä uudelleen eri kerrostumissa. *ASoIaF*-fandomissa kerrostumia on ainakin kaksi: Martinin romaaneihin perustuvat faniteoriat sekä tv-sarjaa käsittelevät faniteoriat. Faniteorioiden kerrostumat eivät ole selvärajaisia ja tv-sarjaa käsittelevät faniteoriat ovat osin sekoittuneet romaaneihin perustuvien faniteorioiden kanssa, kun ennen tv-sarjaa kehiteltyjä teorioita on lainattu ja mukautettu tv-sarjaa käsittelevien teorioiden tarpeeseen.

Martinin kuvitteellisesta maailmasta tuli transmediaalinen verrattain myöhään. Kun televisioadaptaatio siirsi Martinin luoman kuvitteellisen maailman transmediaaliseen aikaan vuonna 2011, faneilla oli ollut viisitoista vuotta aikaa kehitellä teorioitaan romaanien pohjalta. Samana vuonna tv-sarjan ensiesityksen kanssa julkaistiin myös ensimmäiset *ASoIaF*:n maailmaan sijoittuvat videopelit ja sarjakuvat. Jo 2000-luvun alussa oli julkaistu Martinin romaanien maailman sijoittuva korttipeli ja lautapeli, jotka eivät kuitenkaan sisältäneet uusia tarinaelementtejä. Tästä syystä *ASoIaF*:n transmediaalinen aika voidaan ajoittaa alkamaan vuodesta 2011.

³ Pixar-teorialla on jopa oma pohjatekstinsä, Jon Negronin *Pixar Theory* (2015), joka toimii lähtökohtana teorioiden jatkokehittelylle.

ASoIaF-fandomissa poikkeuksellista on kuitenkin teorioiden suuri määrä ja monimuotoisuus sekä keskeinen asema fandomin kanssakäymisessä. Faniteoriat herättävät paljon keskustelua, toisinaan jopa tuhansien kommenttien verran. Analysoin faniteorioiden määrää ja monimuotoisuutta lähestymällä teosta Matt Hillsin määritelmän mukaisena *kulttitekstinä* sekä pohtimalla teoksen genren ja kuvitteellisen maailman vaikutusta. Hypoteesini on, että teoksen ja Martinin luoman kuvitteellisen maailman piirteet ovat kytköksissä faniteorioiden määrään ja monimuotoisuuteen. Faniteorioilla on yhtymäkohtia myös tv-adaptaation syntyyn. Sarjan toisen vastaavan tuottajan D.B. Weissin mukaan George R.R. Martin suostui sarjan tekemiseen Weissin ja hänen kollegansa vastattua oikein kysymykseen teosten keskeisen henkilöahmon oikeista vanhemmista (Birnbaum 2015). Samaa kysymystä Martinin romaanien ja myöhemmin myös tv-sarjan fanit ovat pohtineet. Vaikka romaanien juonenkäänteitä on pohdittu *ASoIaF*-fandomin piirissä jo 90-luvulta lähtien, tv-sarjan myötä erilaisten faniteorioiden määrä kasvoi suorastaan räjähdysmäisesti. *ASoIaF*:lle omistettujen foorumien lisäksi teorioita julkaistiin yhä enemmän videomuotoisena videopalvelu Youtubessa sekä Reddit-verkkosivuston aliredditeillä.

Suosion myötä *A Song of Ice and Fire* ja *Game of Thrones* ovat herättäneet runsaasti kiinnostusta myös tutkijoiden keskuudessa. Tv-adaptaatiota on lähestytty mediatutkimuksen piirissä esimerkiksi laatutelevision käsitteen (esim. Hassler-Forest 2014) ja tekijyyden kysymysten kautta (esim. Steiner 2015). Kate Marshall (2015) on puolestaan tarkastellut *Game of Thronesia* historiallisen romaanin käsitteen kautta. Martinin romaaneja on tutkittu niin fantasian genrelle keskeisen hyvän ja pahan tematiikan (Öztürk 2020; Young 2016) kuin ritarillisuuden (Hovey 2015; Rohani & Abootalebi 2016) ja sankarillisuuden (Lima 2017) näkökulmasta.

Teossarjaa on lähestytty myös pohtimalla sukupuolen (Tarnowski 2019; Marey 2020) ja vallan (Ruiz 2016; Walton 2019) teemoja. Kattavimpia tähän mennessä julkaistuja esityksiä *A Song of Ice and Firesta* on kenties Shiloh Carrollin (2018) *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Teoksessaan Carrol analysoi Martinin teoksia osana keskiaikaisen fantasian genreä tarkastellen teosten ohella myös niiden vastaanottoa sekä tv-adaptaatiota. Jonkin verran on tutkittu myös teosten faniyhteisöjä ja fanien kirjoittamaa fanifiktiota (Fathallah 2016; Ferreday 2015; Pérez & Reizenzein 2020).

Laajin ja tuorein aihepiiriä fanikulttuurin näkökulmasta tarkasteleva teos on Martin Barkerin, Clarissa Smithin ja Feona Attwoodin (2021) *Watching Game of Thrones: How Audiences Engage with Dark Television*. Tutkimus käsittelee tv-adaptaation vastaanottoa pyrkiessään ymmärtämään sarjan erilaisia yleisöjä ja eri yleisöjen tapoja katsoa sarjaa, mutta sivuaa esimerkiksi kysymyksiä adaptaatiosta ja genrestä. Barkerin, Smithin ja Attwoodin tutkimuksen aineiston muodostavat sarjan yleisöltä internetissä kyselylomakkeella kerätyt vastaukset, joita on analysoitu yhdistelemällä kvantitatiivisia ja kvalitatiivisia menetelmiä.

Oma tutkimukseni tarkastelee faniteorioiden ilmiötä ja *ASoIaF*-fandomia kvalitatiivisesta näkökulmasta, kirjallisuudentutkimuksen lähiluvun menetelmää soveltaen. Tutkimukseni aineiston muodostavat internetin keskustelupalstoilla ja blogeissa julkaistut faniteoriat. Hyödynnän myös fanien kirjoittamia wiki-artikkeleita sekä videopalvelu Youtubeen ladattuja videomuotoisia faniteorioiden esityksiä. Analysoin myös viestiketjujen, blogien ja videoiden kommentteja, mikä auttaa minua hahmottamaan faniteorioiden merkitystä fandomin sisäisessä kanssakäymisessä. *Game of Thronesin* valtaisan suosion myötä faniteoriat ovat saaneet jonkin verran myös mediahuomiota ja niistä on kirjoitettu esimerkiksi sanoma- ja verkkolehdistä. Rajaan kuitenkin tällaiset julkaisut tutkimukseni ulkopuolelle, sillä pyrkimykseni on lähestyä aihetta nimenomaan fandomin näkökulmasta käsin.

Tutkimuksen keskeisiä lähteitä ovat Reddit-verkkosivuston aliredditeillä /freefolk, /asoiaf, /gameofthrones ja /pureasoiaf sekä westeros.org:n A Forum of Ice and Fire -keskustelufoorumilla käydyt keskustelut. Youtube-yhteisöistä tutkimuksen keskeisimpiä kohteita ovat Youtube-käyttäjien Alt Shift X, Talking Thrones sekä The Last Harpy ympärille kerääntyneet faniyhteisöt. Edellä mainitut Youtube-kanavat ovat keskittyneet nimenomaan faniteorioiden ja muun joko Martinin teoksiin tai niiden tv-adaptaatioon liittyvän spekulatiivisen materiaalin esittelemiseen. Kaikki kolme Youtube-yhteisöä ovat verrattain suuria, ja tarkasteleman videot ovat keränneet miljoonia näyttökertoja ja tuhansia kommentteja. Youtuben *ASoIaF*-faniyhteisöjen ohella tarkastelen myös muiden Youtube-käyttäjien yksittäisiä videoita niiden ollessa käsiteltävien faniteorioiden analyysin kannalta merkityksellisiä.

Tutkielmassa viitataan faniteorioiden alkuperäisiin internet-lähteisiin. Internet-lähteistä kerätty faniteoria-aineisto sisältää viisitoista videota, kahdeksantoista verkkokeskustelua, kaksi Twitter-päivitystä, yhden blogikirjoituksen sekä yhden wiki-artikkelin. Tutkielmassa käytetty

aineisto on tallennettu viitteiden tarkastamista varten. Tutkielman aineistosta poimitut lainaukset on säilytetty alkuperäisessä kieliasussaan. Paikoitellen lainaukset sisältävät kirjoitusvirheitä, puhekielisyyttä ja epäkieliopillisia rakenteita. Aineistoni koostuu englanninkielisestä materiaalista, mutta englanti ei ole kaikkien aineistoni informanttien äidinkieli. *ASoIaF*-fandom on globaali fandom, jonka jäsenet ovat maantieteellisesti hajaantuneet. Tutkimuksen aineisto voi olla peräisin mistä päin maailmaa tahansa. Tutkimukseni ei rajaa tarkastelua tiettyyn kulttuuriseen tai maantieteelliseen alueeseen, sillä aineisto ei mahdollista tällaisten rajausten tekemistä. Internetistä kerätyn aineiston alkuperää on mahdotonta jäljittää, ja usein fanit toimivat internetissä täysin anonyymisti. Esimerkiksi tutkielman aineistossa esiintyvien Youtube-yhteisöjen Alt Shift X, Talking Thrones sekä The Last Harpy omistajat esiintyvät suuresta suosioistaan ja tunnettavuudestaan huolimatta anonyymisti.

Vuonna 2005 perustettu Reddit on verkkosivusto, joka kokoaa yhteen erilaisia internetin sisältöjä. Redditiin käyttäjät voivat luoda julkaisuja, lisätä kuvia ja jakaa linkkejä. Kaikkea käyttäjien jakamaa sisältöä on mahdollista kommentoida. Redditiin keskeinen toimintaperiaate on jaetun sisällön äänestämisen joko ylös tai alas. Käyttäjien jakaman sisällön näkyvyys verkkosivuston syötteessä perustuu muiden käyttäjien antamiin ääniin. Myös keskusteluketjujen kommentit järjestyvät saman periaatteen mukaisesti. Aliredditit puolestaan ovat jonkin tietyn aihealueen ympärille syntyneitä Reddit-käyttäjien yhteisöjä. Alireditteillä on yleensä määritelty säännöt, jotka määrittävät sitä, millä tavalla sisällön jakaminen on hyväksyttyä.

Youtube on niin ikään vuonna 2005 avattu internet-palvelu, jonne käyttäjät voivat ladata videomuotoista materiaalia. Käyttäjät voivat katsoa, arvostella ja kommentoida palveluun lisättyjä videoita. Käyttäjien lataamat videot sijaitsevat käyttäjän omalla kanavalla, joka on mahdollista tilata. Käyttäjän tilaamien kanavien lataamat videot näkyvät käyttäjälle kuratoidussa syötteessä. Youtube-käyttäjien kanavista puhutaan usein myös kanavan omistajan tai omistajien ympärille muodostuneina yhteisöinä.

Internet-tietosanakirja Wikipediaa mukailevien internet-sivustojen, wikien, ylläpitäminen on yleinen fanitoiminnan muoto. Verkkosivualustan wikeille tarjoavan fandom.comin verkkotunnuksen alla on sivuston tietojen mukaan yli 385 000 eri faniyhteisön ylläpitämää wikiä (fandom.com 2021). Faniin ylläpitämiin wikeihin on koottu yhden sivuston alle tietoa

fanituksen kohteesta. Wikit voivat sisältää esimerkiksi tietoa teoksen maailmasta, henkilöhahmoista, juonenkäänteistä, adaptaatioista sekä toisinaan myös faniteorioista. Usein wikeihin kuuluu myös keskustelupalsta, joka mahdollistaa fanituksen kohteesta keskustelemisen. Wikien päätehtävä on kuitenkin koota ja järjestää koko ajan päivittyvää tietoa.

Osa keskeisistä *ASoIaF*-faniteorioista on muotoiltu jossain muodossa jo pian ensimmäisten romaanien julkaisun jälkeen. Monien varhaisimpien teorioiden alkulähteet, kuten esimerkiksi Dragonstone-foorumi ovat kuitenkin kadonneet internetistä jo 90-luvun loppupuolella, joten kaikkien teorioiden alkulähteille pääseminen on mahdotonta. Vanhatkin faniteoriat kuitenkin elävät kopioimisen, lainaamisen ja muuntelun myötä ja kehittyvät edelleen. Useiden vanhojen faniteorioiden vaiheet ovat osa faniyhteisön muistia ja teorioiden vaiheet saatetaan tuntea hyvinkin tarkasti. Esimerkiksi $R+L=J$ -teorian vaiheita on kartoitettu fandomin piirissä useita kertoja jälkikäteen (chicken-chaser 2015; Hia10 2016; fdp_westerosi 2017).

Martinin luoma fantasiamaailma on valtavan laaja, minkä vuoksi erilaisia faniteorioita on lukematon määrä. Tämä tutkielma ei pyri tarjoamaan kokonaisvaltaista esitystä teosta ja sen maailmaa käsittelevistä faniteorioista. Faniteoriat ovat jatkuvassa liikkeessä, ne muuntautuvat ja lisääntyvät fanien tehdessä uusia tulkintoja. Kokonaisvaltaisen esityksen luominen faniteorioista on tämän vuoksi mahdotonta.

Tutkimukseni tarkoituksena on luoda katsaus teokseen, sen maailmaan, vastaanottoon ja faneihin faniteorioiden näkökulmasta ja tarkastella ilmiötä valikoitujen esimerkkien avulla. Nostan tarkasteluun erityyppisiä teorioita edustavia esimerkkejä sekä tarkastelen valikoitujen teorioiden ympärillä käytyä keskustelua. Vaikka tutkimukseni rajautuukin Martinin luoman fantasiamaailman pohjalta rakennettuihin faniteorioihin, määrittellessäni faniteorian käsitettä luvussa kolme, sivuan myös muiden fandomien piirissä syntyneitä faniteorioita. Mahdollista aineistoa tutkimusta varten on olemassa valtavasti ja *ASoIaF*:n faniyhteisö on hyvin aktiivinen, joten uusia teorioita esitellään jatkuvasti. Käsillä oleva tutkimus ei voi tarjota lopullista totuutta faniyhteisön lukemisen ja tulkinnan tavoista, mutta tarjoaa osaltaan katsauksen yhteen aikamme suosituimpaan mediafandomiin.

1.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rakenne

Tutkimukseni sijoittaa faniteoriat fanikulttuurin, mediakulttuurin ja internet-kulttuurin risteyskohtaan. Kirjallisuudentutkimuksen lisäksi lainaan teoreettisia ja metodologisia välineitä erityisesti fanitutkimuksen ja mediatutkimuksen piiristä. Edellä mainittujen näkökulmien lisäksi haluan painottaa faniteorioiden olevan osa myös internet-kulttuuria, jonka toimintatavat ja kommunikaation muodot ovat keskeisiä myös faniteorioille. Fanifiktio ja internetin meemikulttuuri ovat ilmiöitä, joita vasten faniteorioita voidaan kontrastoida. Hyödynnän fanifiktioita ja internet-meemien teoriaa määrittellessäni faniteorian käsitettä.

Faniteorioissa on aina kyse tulkinnasta ja vastaanotosta. Yksittäisen fanin henkilökohtaisen tulkintakehyksen lisäksi tulkintaan vaikuttavat fanikulttuurin piirissä syntyneet fanilukemisen tavat. Useat fanikulttuurit ovat rakentuneet spekulatiivisen fiktion teoksen ympärille, jolloin tulkintaan vaikuttavien tekijöiden joukkoon voidaan lisätä teoksen kuvitteellinen maailma. Katsonkin faniteorioiden tutkimuksen tältä osin olevan olennaisesti kytköksissä myös kuvitteellisten maailmojen tutkimukseen.

Henry Jenkins (2006, 114) on esittänyt, että tarinankerronnasta on median konvergenssin myötä tullut maailmanrakennuksen taidetta, johon myös fanit osallistuvat maailmojen luojien ohella ja kehittävät kuvitteellisia maailmoja syvemmiksi ja laajemmiksi. Fanikulttuurien ja kuvitteellisten maailmojen yhteyksiä on sittemmin tarkastellut esimerkiksi Dan Hassler-Forest (2016). Teoksessaan *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* Mark J. P. Wolf sivuaa ohimennen myös faniteorioita, vaikkakaan ei käsittele niitä tutkimuksessaan. Wolf tunnistaa faniyhteisöjen merkityksen kuvitteellisten maailmojen muovaamisessa kuvaillessaan tapauksia, joissa fanit ovat eri tavoin vaikuttaneet fiktiivisen universumin kaanoniin. (Wolf 2013, 279–280.)

Lähden tutkimuksessani lähestymään Martinin luomaa ja tv-sarjan aktualisoimaa maailmaa transmediaalisena, itsenäisenä teoksena, joka ei rajoitu yksittäisen median piiriin. Teorioita kehittävä fanin tavoin poimin analyysini ainekset koko Martinin luomasta universumista sekä sen ympärillä käydystä keskustelusta. Katson edellä mainitun lähestymistavan olevan perusteltu paitsi Martinin luoman maailman laajuuden, myös valitun näkökulman vuoksi. Faniteorioista on vaikeaa, ellei jopa mahdotonta puhua ottamatta huomioon tv-sarjan lisäksi myös Martinin romaaneja ja muita lähteitä. Faniteoriat itsessään ovat transmediaalisia, eikä faniyhteisön sisällä tehdä välttämättä eroa tv-sarjaan ja romaaneihin perustuvien faniteorioiden

välillä. Faniyhteisö itsessään saattaa olla jakaantunut tv-sarjan ja romaanien faneihin, mutta jakolinjat eivät ole yhtenäisiä ja selkeitä.

Eeva Haverisen mukaan faniyhteisö ei välttämättä muodosta selkeästi määriteltävissä olevaa ryhmää. Esimerkiksi internetin keskustelupalstoilla keskustelu ei ole reaaliaikaista, sillä erilaisten faniyhteisöjen jäsenet saattavat olla hajallaan ympäri maailmaa. Keskeistä faniyhteisöjen toiminnalle on välillä kiihkeäkin neuvottelu, jossa kulttuurisia merkityksiä määritellään uudelleen. (Haverinen 2008, 18.) Yhteisen mielenkiinnon kohteen ympärille kerääntyminen ei siis tarkoita yhteisön yksimielisyyttä tai tasa-arvoisuutta.

Nimimerkki GCooperE:n viesti tarjoaa mielenkiintoisen välähdyksen fandomin sisäisestä dynamiikasta ja osaltaan alleviivaa faniteorioiden tärkeyttä *ASoIaF*-fandomille:

At this point, I am almost as interested in Fandom Politics and how Winds of Winter will affect that, as I am Westeros Politics. You have sub fandoms that have allied together, sub fandoms that are moral enemies, people fighting furiously for their preferred predictions, and groups loyally devoted to their favourite characters and ships. With no new book material for years, the fandom has had a long time to develop and be influenced by sources other than the books. -- Now I'm fascinated to see what actually having a new book out will do to the fandom dynamics. What will happen when theories and ships that have become the centre of some groups' fandom experiences do or do not become canon, and when new friendships or grudges are made between the character and how that will influence the relationships between their fanbases. (GCooperE 2021)

Eri teorioiden ja spekulatioiden kannattamisen ohella *ASoIaF*:n internet-fandom on hajautunut lukuisille eri sivustoille, keskustelufoorumeille ja sosiaalisen median alustoille. Tv-adaptaatiota käsittelevä keskustelu on pitkälti keskittynyt aliredditille */gameofthrones*. Juonipaljastuksista ja teorioiden kehittelystä kiinnostuneet fanit perustivat kuitenkin vuonna 2015 oman alireddittinsä */freefolk*, jossa sallittiin keskustelu vuodetuista juonipaljastuksista, toisin kuin */gameofthrones*-aliredditillä. Romaaneihin keskittyvää keskustelua on käyty pääasiassa aliredditillä */asoiaf*, mutta tv-sarjasta käytävän keskustelun levitessä myös */asoiaf*:n puolelle tv-sarjan samalla irtautuessa romaanien tapahtumista sovitettavan materiaalin loppuessa, osa romaanien faneista perusti oman keskusteluyhteisönsä */pureasoiaf*, jossa ei sallita ollenkaan *HBO*:n tv-sarjaa koskevaa keskustelua. Redditin ohella merkittävä *ASoIaF*-fandomin kokoontumispaikka on pitkään ollut *westeros.orgin* keskustelufoorumi.

Onkin mielenkiintoista tarkastella juuri faniyhteisön sisäisiä eroavaisuuksia ja erimielisyyksiä. Erilaiset faniteoriat ovat moninaisuutensa ansiosta antoisia tarkastelun kohde. Osa teorioista on

tarkoitettu lähinnä hauskoiksi meemeiksi, kun taas puolestaan toiset saattavat olla hyvin perusteellisia, syvälliseen kokonaistulkintaan tähtääviä luentoja, jotka perustellaan kohdetekstin avulla. Haverisen kuvaamaa neuvottelua merkityksistä käydään faniyhteisön sisällä faniteorioista keskustelemisen avulla. Teorioita kommentoidaan toisten fanien ja faniteoreetikkojen toimesta, ja toisinaan huonosti perusteltuja tai muuten puutteellisia teorioita pyritään osoittamaan vääräksi.

Teorioiden kautta osallistutaan myös yleisempään teoksesta käytävään keskusteluun faniyhteisön ulkopuolella. Teorioille pyritään yleensä saamaan paljon näkyvyyttä ja esimerkiksi teorioista tehdyt Youtube-videot hyödyntävät paljon klikkiotsikointia pyrkiessään houkuttelemaan sitoutuneiden fanien lisäksi myös satunnaisempia katsojia ja lukijoita videon pariin. Mielenkiintoisista ja toisinaan kaukaakin haetuista teorioista tulee usein viraali-ilmiöitä, jotka tavoittavat laajan yleisön fandomin ulkopuolella.

Tässä tutkimuksessa pyrin selvittämään, millainen näkökulma kohdeteokseen avautuu, kun sitä tarkastellaan faniyhteisön tuottamien tulkintojen ja spekulatioiden kautta. Samalla tarkastelen niitä tapoja, joilla fanit kohdeteosta lukevat – miten faniteoriat rakentuvat ja millä tavoin faniteorioissa hyödynnetään teosten tekstuaalista materiaalia. Faniteorioiden rinnalla tutkimuksen kohteena on Martinin teos ja sen fantasiamaailma sekä kysymys siitä, missä määrin fanit voivat osallistua kuvitteellisen maailman rakentamiseen.

Kysyn myös, mikä on faniteorioiden merkitys faneille ja fanien väliselle kommunikaatiolle. Tarkastelen myös kysymystä siitä, mitä faniteoriat voivat kertoa teoksen ja sen adaptaation vastaanotosta. Käsitän faniteoriat ensisijaisesti fanikulttuurin ilmentymänä, faneille tyypillisten tulkinnan keinojen kautta syntyvänä fanituotannon ja kommunikaation muotona. Internetin faniyhteisöt ovat osa laajempaa internet-kulttuuria, jonka toimintatavat ja kommunikaation muodot muovaavat myös fanikulttuureja. Internet-meemin käsitteen avulla pyrin hahmottamaan faniteorioiden sijoittumista näiden eri kulttuurien väliselle rajapinnalle. Tutkimuksellani haluan tuoda esiin uuden näkökulman, joka mahdollistaa fanikulttuurien ja niiden fanituksen kohteiden ymmärtämisen entistä syvällisemmin.

Kuten jo aiemmin on todettu, faniteoriat eivät ole tyypillisiä vain *ASoIaF*-fandomille, sillä erilaisia faniteorioita on kehitelty paljon myös muiden mediafandomien piirissä. Kiinnostavaa onkin, miksi juuri *ASoIaF*-fandomissa faniteorioilla on niin keskeinen rooli faniyhteisön

kanssakäymisessä. Sekä Martinin romaanien että tv-sarjan muoto itsessään on jo mielenkiintoinen faniteorioiden kannalta. Kymmenien näkökulmahenkilöiden kautta kerrotut romaanit muodostavat monimutkaisia juonikuvioita, jotka jättävät paljon tilaa lukijan arvailulle. Tv-sarjan viikoittain ilmestyvät jaksot puolestaan vaativat katsojan mielenkiinnon jatkuvaa ylläpitämistä ja toisaalta katsojalta aktiivista tapahtumien kertaamista ja muistamista. Tätä kautta tulevien tapahtumien spekuloinnin voisi ajatella olevan jo ikään kuin oletus, etenkin kun kyseessä on *A Song of Ice and Firen* kaltainen monimutkainen ja monikerroksinen, lukuisia yllättäviä juonenkäänteitä sisältävä teos.

Sarjan tuotannon alkaessa Martinin luomalla maailmalla oli jo pitkä ja rikas kuvitteellinen historia, joka vähä vähältä paljastuu katsojalle sarjan edetessä. Kuten Tobias Steiner huomauttaa, sarja ei tarjoa alussa katsojalle alkutekstien taustalla nähtävien Westerosin ja Essoksen mantereiden maantieteen esittelyn lisäksi muuta selitystä sarjan lähtötilanteesta. Steinerin mukaan alkutekstien taustalla nähtävät grafiikat voidaan nähdä laajemmin metaforana sarjan monimutkaisuudesta ja laajan kuvitteellisen maailman merkityksellisyydestä (Steiner, 2015, 185.)

Garret Castleberry määrittelee *Game of Thronesin* labyrinttitekstiksi, jonka piirteitä ovat kompleksinen ja hajautunut narratiivi, laaja kuvitteellinen maailma, vaihtelevat ja jatkuvasti uudistuvat tyyli- ja laajuuksiltaan. Castleberryn mukaan tv-sarja sekoittaa fantasiaan lukuisia muita genrejä: *Game of Thronesissa* voidaan nähdä piirteitä oikeussalidraamoista, rakkausromaaneista, sidekick -komedioista ja lukuisista muista genreistä. Genrejen sekoittumisen lisäksi kertomuksen monimutkaisuus, epätavanomainen tarinankerronta ilman selkeää päähenkilöä sekä hyvän ja pahan rajan hämärtäminen haastavat jatkuvasti katsojien odotuksia. (Castleberry 2015, 127, 130–131.)

Tartun ensiksi faniteorian käsitteeseen ja pyrin luvussa kolme luomaan faniteorian käsitteen määritelmän tutkimuksen tarkoitukseen. Pohdin faniteorioiden rakentumisen, toiston ja muuntelun periaatteita sekä kartoitan faniteorioiden luokittelun mahdollisuuksia. Samalla pohdin fanifiktion ja faniteorioiden suhdetta ja pyrin luomaan siltoja fanifiktion tutkimuksen ja faniteorioiden tutkimuksen välille. Tarkastelen faniteorioiden leviämistä ja suosiota internet-meemin käsitteen avulla sekä pohdin pohjatekstin ja faniteorioiden suhdetta tutkimalla fanien kirjoittamia wiki-artikkeleita.

Tutkielman neljännessä luvussa tartun kysymyksiin Martinin teoksen genren sekä kuvitteellisen maailman ja faniteorioiden suhteista. Tarkastelen Martinin fantasiaa modernin fantasian genren toisintoistamisena sekä kulttitekstinä. Pohdin myös, miten faniteoriat voivat jäsentää kuvitteellisesta maailmasta saatavaa tietoa ja täydentää kertomuksen aukkokohtia. Lisäksi pohdin faniteorioissa esitettyjä tulkintoja kuvitteellisesta maailmasta ja faniteorioiden mahdollisuuksia kuvitteellisen maailman laajentamiseen.

Tutkielman viidennessä luvussa siirryn tarkastelemaan faniteorioita vastaanoton ja faniyhteisön näkökulmasta. Tarkastelun välineeksi otan erityisesti fanimetatekstin käsitteen pohtiessani, millä tavoin faniteoriat ilmentävät fanien odotuksia. Osoitan myös miten faniteoriat voivat toimia faniyhteisön tapana käsitellä pettymyksiä. Lisäksi analysoin luvussa faniteorioiden välisiä yhteyksiä ja hahmottelen faniteorioiden monimutkaisen verkoston rakentumista.

Oma kiinnostukseni tutkimusaiheeseen on kahdenlaista: lähestyn aihetta sekä tutkijan että fanin positiosta käsin. Matt Hillsin (2002, xxxiv) määritelmän mukaisesti tunnistan itsestäni sekä tutkijafanin että fanitutkijan. Toivon että tutkijan ja fanin positiosta avautuvat näkökulmat täydentävät toisiaan ja että kiinnostukseni ja innostukseni aihetta kohtaan välittyy tekstin kautta lukijalle. Toivon monitieteisen tutkimukseni lähestymistavan avaavan myös uusia näkökulmia sekä kuvitteellisten maailmojen, fanikulttuurien, internet-kulttuurin ja mediakulttuurin ymmärtämiseen.

2 TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT

2.1 Fantasia ja kuvitteellisten maailmojen tutkimus

Fantasian tarkasta määritelmästä ei vallitse yksimielisyyttä. Fantasia voidaan nähdä genrenä, moodina tai asenteena. Ei ole selvää, mistä fantasian historia alkaa tai mitä tekstiltä vaaditaan, jotta se voidaan katsoa osaksi fantasian genreä. (Rayment 2014, 10.) Fantasian eri teoreetikot ovat yksimielisiä oikeastaan vain yhdestä asiasta: fantasiassa on aina jollain tavalla kyse mahdollittoman rakentamisesta (James & Mendlesohn 2012, 1). Fantasia tarjoaa mahdollisuuden pohtia elämän suuria kysymyksiä: hyvyyttä ja pahuutta, universaalia moraalialia, kuolemanjälkeistä elämää, sankaruutta ja yksilön asemaa yhteiskunnassa (Fabrizi 2016, 1). Fantasia sisältää kaiken spekulatiivisen fiktion tavoin mahdollisuuden näyttää meille toisenlainen todellisuus. Riippumatta siitä sijoittuuko fantasiateksti primaarimaailmaan vai omaan erilliseen sekundaariseen maailmansa, fantasian maailmojen lainalaisuudet voivat olla perustavalla tavalla toisenlaiset kuin todellisuudessa.

Yleisön ja tutkijoiden käsitykset siitä mitä fantasia on, ovat poikenneet olennaisesti toisistaan. Fantasian varhaiset teoreetikot Tzvetan Todorov, Rosemary Jackson, Kathryn Hume, W. R. Irwin and Colin Manlove ovat keskittyneet pääasiassa 1800-luvun ja 1900-luvun alun teoksiin jättäen vähemmälle huomiolle kaupallisesti menestyneet fantasiateokset, samalla rajaten genren ulkopuolelle teoksia, jotka akateemisen maailman ulkopuolella käsitetään osaksi fantasian genreä. (Rayment 2014, 12.)

Fantasian historiasta on esitetty erilaisia näkemyksiä. Stableford huomauttaa että toisaalta fantasiaa on pidetty kirjallisuuden alkuaikoihin asti ulottuvana traditiona kun taas toisaalta fantasia on nähty verrattain uutena, modernina ilmiönä. Fantasia voidaan nähdä osana myyttien ja kansantarujen jatkumoa tai vasta realismin myötä mahdollistuneena kirjallisena genrenä. (Stableford 2005, xxxix-xl.) Nykyään fantasiatutkimuksen kentällä vallitsee konsensus fantasian määritelmien moninaisuudesta ja erilaisia määritelmiä hyödynnetään tutkimuksen kohteena olevan tekstin tai valitun lähestymistavan ehdoilla (Mendlesohn 2008, xii). Kaupallisena genremääritteenä fantasia vakiintui 1970-luvulla, jolloin sen kohderyhmäksi eroteltiin aikuiset. Fantasian näkeminen modernina genrenä erottelee sen myyteistä legendoista,

kansatarinoista ja lastensaduista, joita fantasia käyttää aineistona muovaten niistä jotain uutta. (Stableford 2005, xxxix.)

Fantasian tutkimus on paljon velkaa fantasiakirjailijoille. Monet keskeiset käsitteet ja määrittelyt juontavat juurensa fantasiakirjailijoiden usein heidän omaa tuotantoaan käsitteleviin kirjoituksiin. Vaikutusvaltainen on ollut esimerkiksi J. R. R. Tolkienin (1975) essee ”On Fairy-Stories”, jossa Tolkien määrittelee muun muassa primaarimaailman ja sekundaarimaailman käsitteet, jotka ovat sittemmin vakiintuneet käyttöön fantasiantutkimuksen piirissä. Tolkien avaa keskustelun fantasian genren määritelmästä ja määrittelee myös kuvitteellisen maailman rakentamiseen liittyvät luojan (creator) ja luomisen (creation) sekä aliluojan (sub-creator) ja aliluomisen (sub-creation) käsitteet. Tolkienin käyttämät termit juontavat juurensa paitsi ajatukseen primaarimaailmasta ja sen sisällä olevista sekundaarimaailmoista, myös ajatukseen Jumalasta kaiken luojana. Tolkienin ajattelussa sekundaarisen maailman parissa operoiva aliluoja vertautuu Jumalaan.

Mark J. P. Wolfin mukaan epätäydellisyys on kuvitteellisen maailman väistämätön ominaisuus, eikä kuvitteellisen maailman kuvaaminen tyhjentävästi ole mahdollista. Kuvitteelliset maailmat hyödyntävät primaarimaailmasta periytyviä oletuksia: sekundaarisen maailman lainalaisuudet ovat samat kuin primaarimaailmassa ellei toisin mainita. Aliluoja työskentelee muovaamalla primaarimaailman oletuksia ja lisäämällä omia luomuksiaan kuten esimerkiksi kuvitteellisia kieliä tai kansoja. Yhteydet primaarimaailmaan ovat kuitenkin ensiarvoisen tärkeitä, jotta henkilöhahmojen toiminta voidaan kokea emotionaalisesti realistisena. Emotionaalisen realismin kautta lukija voi hyödyntää omia kokemuksiaan tulkinnan välineenä. (Wolf 2013, 24, 153.)

Erilaisilla aukoilla ja arvoituksellisuuksilla sekundaarisen maailman rakenteissa on kuitenkin tärkeä tehtävä: ne herättävät lukijan spekuloidaan ja pohtimaan, käyttämään omaa mielikuvitustaan ja täydentämään maailmaa. Sekundaarisen maailman luojan tehtävä on säilyttää illuusio kuvitteellisen maailman täydellisyydestä. Jotta sekundaarinen maailma on mahdollista kokea täydelliseksi, kokonaiseksi maailmaksi, lukijan on saatava maailmasta enemmän tietoa kuin pelkän kertomuksen kannalta on välttämätöntä. (Wolf 2013, 38–39.)

Sekundaarisen maailman pohjarakenteet organisoivat kuvitteellisesta maailmasta saatavissa olevaa tietoa. Narratiivi on pohjarakenteista yleisin, mutta myös muita rakenteita tarvitaan, jotta

kuvitteellinen maailma voi olla olemassa ja se voidaan kokea uskottavaksi ja täydelliseksi. Kuvitteellisen maailman kartoilla, aikajanoilla, genealogioilla, luonnolla, kulttuurilla, kielellä, mytologialla ja filosofialla on omat tehtävänsä maailman rakentumisessa ja siitä saatavan tiedon järjestelyssä. Johdonmukaisten ja yksityiskohtaisten pohjarakenteiden ansiosta kuvitteellinen maailma voidaan kokea uskottavana. (Wolf 2013, 153–155.)

Vaikka kuvitteellisen maailman aukoton kuvaaminen on mahdotonta, tekstissä kerrotut yksityiskohdat luovat vaikutelman täydellisestä, yhtenäisestä maailmasta. Yhtenäisyyden ja täydellisyyden vaikutelma saa yleisön täydentämään kuvitteellisen maailman aukkokohtia tekstistä saatavan informaation pohjalta, jolloin kuvitteellisen maailman olemus (*world gestalten*) syntyy (2013, 51–52). Faniteorioiden ja kuvitteellisten maailmojen rakentumisen yhteyttä käsittelen luvussa neljä, jossa tarkastelen kuvitteellisten maailmojen pohjarakenteiden ja kuvitteellisista maailmoista saatavissa olevan tiedon suhdetta faniteorioihin.

2.2 Fanitutkimus

2.2.1 Fanikulttuurien tutkimus

Faniudesta ja fanittamisesta on tullut yleinen ja monimuotoinen kulttuurin kuluttamisen tapa, joka on olennainen osa fanien jokapäiväistä elämää. Globaalissa kapitalismissa myös fanius on globalisoitunut. (Gray, Sandvoss & Harrington 2007, 7; 9.) Fanittamisen tapojen lisäksi myös faniuden kohteet ovat moninaisia: urheilujoukkue, artisti, tv-sarja, romaani tai melkein mikä tahansa kulttuurituote voi kerätä ympärilleen oman fanijoukkonsa.

80-luvulta lähtien myös kulttuurintutkimuksen piirissä kiinnostus erilaisten faniyhteisöjen ja faniuden tapojen tarkastelemiseen on kasvanut. Populaarikulttuurin uudelleenarvioinnin ja feministisen mediatutkimuksen sekä brittiläisen kulttuurintutkimuksen nousu vaikuttivat merkittävästi fanitutkimuksen syntyyn (Nikunen 2008, 9). Ensimmäisiä fanitutkijoita olivat *Doctor Whon* faneja tutkinut John Tulloch (Alvaro & Tulloch 1983), Madonnan faneja tutkinut John Fiske (1989) sekä romanttista kirjallisuutta tutkinut Janice Radway (1984) (Nikunen 2008, 10). Fanitutkimuksen kenties vaikutukseltaan merkittävin tutkimus on edelleen vuonna 1992 julkaistu Henry Jenkinsin *Textual Poachers*. Jenkins käsittelee teoksessaan televisiofaneja ja

erityisesti tv-sarja *Star Trekin* fandomia määritellesään fanitutkimuksen lähtökohtia ja keskeisiä käsitteitä.

Televisiofanien tutkimuksesta on miltei mahdotonta puhua mainitsematta *Star Trekiä*. *Star Trekin* ja sen fandomin vaikutus etenkin faniyhteisöjen tutkimukseen on ollut valtava. Vuosina 1966–1969 tuotettua alkuperäistä tv-sarjaa voidaan pitää ensimmäisenä moderneja faniyhteisöjä muodostaneena mediatuotteena. Fanifiktiota esimerkiksi Jane Austenin ja Sir Arthur Conan Doylen teosten pohjalta kirjoittaneita faniyhteisöjä on ollut jo 1920-luvulla, mutta ensimmäisestä modernista mediafandomista voidaan puhua vasta *Star Trekin* kohdalla (Hale 2005, sit. Derecho 2006, 62).

Fanitutkimus voidaan jakaa karkeasti kolmeen aaltoon, mutta jakolinjoista on esitetty eriäviä mielipiteitä (vrt. Hills 2001 ja Gray, Harrington & Sandvoss 2007). Henry Jenkinsin jaottelun mukaan ensimmäistä aaltoa edustavat etnografista tutkimusta harjoittaneet tutkijat, kuten Janice Radway, John Fiske ja John Tulloch. Ensimmäisen aallon tutkimukselle keskeistä oli faniyhteisön ymmärtäminen aktiiviseksi merkitysten tuottajaksi. Toisen aallon tutkimus, johon Jenkins itse katsoo kuuluvansa, pyrkii irrottautumaan faniutta patologisoivista diskursseista ja korostamaan faniuden kokemusta. Kolmannen aallon tutkimusta määrittää irrottautuminen molemmista aiemmista perinteistä. Tutkimuksen kohteeksi on kolmannen aallon myötä nousut myös faniyhteisön kriittinen arviointi. (Nikunen 2008, 9–10.)

Fanitutkimuksen jaottelusta on esitetty myös toisenlaisia näkemyksiä. Jonathan Grayn, Cornel Sandvossin ja C. Lee Harringtonin mukaan ensimmäisen aallon fanitutkimus ei kyseenalaistanut binaarioppositiota, johon fanit oli asetettu. Ensimmäisen aallon tavoitteena oli normalisoida stereotyyppisiä faniuden tapoja. Samalla fanit asetettiin fanitutkimuksen piirissä kategorisesti vastustavaan positioon. Toisen aallon fanitutkimus kiinnitti huomionsa fandomien sisäisiin hierarkioihin tarkastellessaan, miten yhteiskunnan sosiaaliset ja kulttuuriset hierarkiat toistuivat fandomien sisällä. Ensimmäisen aallon tutkimuksesta poiketen faniyhteisöjä ei nähty enää vain kulttuurisen vastarinnan pesäkkeinä vaan laajemmin yhteiskunnan heijastumina.

Fanitutkimuksen kaksi ensimmäistä aaltoa keskittyivät tarkastelemaan vain pientä osaa faniudesta. Aktiivinen fanifiktio kirjoittaminen, fanzinejen tuottaminen ja erilaisiin kokoontumisiin osallistuminen nähtiin ensisijaisina faniuden merkkeinä muiden faniuden tapojen jäädessä huomiotta. Kolmannen aallon fanitutkimus on pyrkinyt korjaamaan aiemman

tutkimuksen sokeita pisteitä samalla liikkuen yhä uusille alueille. (Gray, Sandvoss & Harrington 2007, 3–4, 6–8.)

Fanitutkimuksen yksi keskeisimmistä käsitteistä on fandom. Sanoista *fan* ja *kingdom* muodostettu fandom tarkoittaa jonkin tietyn kulttuurituotteen ympärille kerääntynyttä fanien verkostoa. *Oxford English Dictionary* määrittelee fandomin seuraavasti: ”The world of enthusiasts for some amusement or for some artist; also in extended use.” (*Oxford English Dictionary*, fandom). Fani (fan) puolestaan on lyhennetty muoto sanasta *fanatic* ja on alun perin viitannut innokkaisuuteen urheilujoukkueiden kannattajiin (*Oxford English Dictionary*, fan).

Jenkins ja useat fanitutkijat hänen jälkeensä ovat tietoisesti omaksuneet sekä tutkijan että fanin position. Jenkins toteaa olevansa jatkuvassa liikkeessä näiden kahden position välillä, jotka eivät välttämättä ole ristiriidassa keskenään, mutta eivät toisaalta myöskään ole täysin yhteneväisiä (Jenkins 1992, 5). Jenkinsin jälkeen samanlaista lähestymistapaa ovat harjoittaneet esimerkiksi Matt Hills, Katherine Larsen ja Lynn Zuberis kirjoittaessaan fanikulttuureista. Omassa tutkimuksessani seuran edellä mainittujen viitoittamaa tietä: lähestyn aihetta faniyhteisön sisältä käsin, enkä kykene tarkastelemaan ilmiötä ulkopuolisen silmin.

Vaikka Jenkinsin urauurtavan tutkimuksen lähtökohtia on uudelleenarvioitu myöhemmän fanitutkimuksen piirissä⁴, monet Jenkinsin huomiot fanikulttuureista ovat yhä edelleen relevantteja ja Jenkinsin muotoilemat käsitteet käyttökelpoisia. Jenkinsin käsitteiden soveltaminen uudemman fanitutkimuksen teorioiden valossa tarjoaa pohjan muotoilla faniteorioiden tutkimuksen periaatteita.

2.2.2 Fanifiktio tutkimus

Fanifiktioille keskeinen fanimetatekstin käsite on oleellinen myös faniteorioiden analyysin kannalta. Samoin kuin fanifiktiossa, faniteorioiden keskipisteessä on usein henkilöhahmo. Vaikka kaikki faniteoriat eivät rakennu henkilöhahmojen ympärille, fanimetatekstin käsite on käyttökelpoinen faniteorioiden yleisen teorian muotoilussa ja sitä voidaan soveltaa

⁴ Jenkinsin tutkimusta on kritisoitu esimerkiksi sen olettamasta fanipositioista. Matt Hillsin mukaan Jenkinsin alakulttuurien tutkimuksesta ammentava lähestymistapa sijoittaa fanit kategorisesti vastustavaan positioon, jolloin myös fanientulkintoja ja lukemisen tapoja analysoidaan vastustavina. (Hills 2002, & Hills 2017, 861).

kaikenlaisiin faniteorioihin. Perustan käyttämäni fanimetatekstin käsitteen määritelmän Henry Jenkinsin teoksessaan *Textual Poachers* esittämään määritelmään.

Fanittamiseen liittyvät fanikulttuurille tyypilliset vastaanoton, kuluttamisen ja tuottamisen tavat ja strategiat. Fanina lukeminen tarkoittaa Jenkinsin mukaan tietynlaisten vastaanoton käytäntöjen omaksumista. Jenkinsin ajattelussa fanitus määrittyy ennen kaikkea toiminnan kautta. Fanit ottavat lukuisten uudelleenlukemisten avulla mediatekstin haltuunsa ja integroivat sen osaksi omaa elämäänsä. Fanin suhteessa mediatekstiin emotionaalinen läheisyys ja kriittinen etäisyys sekoittuvat. Fanilukeminen on jatkuvassa liikkeessä, fanit ovat nomadeja, jotka kykenevät liikkumaan erilaisten tulkintojen ja tulkinnan tasojen välillä. Fanin vastaanottoprosessi ei pääty lukemiseen tai katsomiseen, vaan keskustelulla muiden fanien kanssa on tärkeä asema merkityksen muodostumisessa. (Jenkins 1992, 36–37, 277–278.)

Fanikulttuurien tulkinnan, vastaanoton ja arvioinnin strategioista ehkä keskeisin on fanimetatekstin rakentaminen. Fandomin piirissä saatavilla olevasta materiaalista rakentuu abstraktio mediatekstin kokonaisuudesta, johon kaikki uusi tieto sovitetaan. Fanit arvioivat näkemäänsä aiemman tiedon valossa ja metateksti toimii näin myös arvioinnin välineenä. Aiemman materiaalin kanssa ristiriitainen materiaali pyritään selittämään metatekstin avulla. Aina uskottavaa selitystä ei ole mahdollista kehittää ja fanit saattavatkin tällöin reagoida negatiivisesti ja torjua esimerkiksi fanimetatekstin kanssa ristiriitaisen tiedon. (Jenkins 1992, 98, 103–104.)

Henry Jenkins huomauttaa analysoidessaan *Star Trek*-fandomia, että fanien ja satunnaisten katsojien käsitykset sarjasta eroavat toisistaan. Satunnaiselle katsojalle jokainen jakso on oma itsenäinen kertomuksensa: tyypillisen *Star Trek* -jakson alussa esitelty ongelma ratkeaa yhden jakson aikana, jonka jälkeen uusi jakso voi alkaa ikään kuin puhtaalta pöydältä. Toisin kuin fani, satunnainen katsoja ei peilaa näkemäänsä vasten aiemman tiedon pohjalta rakentunutta fanimetatekstiä. Fanit puolestaan näkevät sarjan rakentavan jakso kerrallaan sen keskeisten henkilöhahmojen kaaria. Fanilukemisessa juonen tapahtumat analysoidaan sen valossa mitä ne kertovat henkilöhahmojen historiasta, persoonista, tunteista ja ihmissuhteista. (Jenkins 1992, 98–99.)

Fanien kesken puhutaan usein headcanonista, jolla tarkoitetaan yksittäisen fanin tulkintaa jostain teoksesta tai faanonista (fanon), jolla tarkoitetaan laajemmin fandomin piirissä

hyväksytyä tulkintaa.⁵ Faanon muistuttaa käsitteenä läheisesti fanimetatekstin käsitettä. Fanimetatekstin käsitteeseen sisältyy kuitenkin jatkuva reflektio: tehdyt tulkinnat ohjaavat uuden materiaalin luentaa ja odotuksia tulevasta. Fanimetateksti ei ole koskaan pysyvä, vaan jatkuvassa liikkeessä ja uudelleenarvioinnin kohteena. Fanimetatekstin rakentumista ohjaa ennen kaikkea emotionaalisen realismin periaate.

Fanimetatekstin ohella emotionaalinen realismi on tärkeä faniyhteisön vastaanoton ja arvioinnin strategia. Emotionaalisen realismin periaatteen mukaisesti henkilöhahmojen kohtaamat haasteet ja tilanteet tulkitaan emotionaalisesti tosina, symbolisina representaatioina todellisista elämän iloista ja suruista. Emotionaalinen realismi ei fanimetatekstin tavoin ole niinkään tekstin ominaisuus, vaan fanien lähdemateriaalin pohjalta rakentama konstruktio. Fanit käyttävät tulkinnan apuna omia henkilökohtaisia kokemuksiaan rakentaessaan merkityksiä ja arvioidessaan, mitä he pitivät uskottavana. (Jenkins 1992, 107.)

Faniteoriat rakentuvat fanilukemisen avulla ja ne ovat ennen kaikkea sosiaalista merkityksen tuotantoa. Faniteorioita voikin ajatella konkreettisena esimerkkinä fanien harjoittamasta metatekstin rakentamisesta. Faniteoriat syntyvät tarkan uudelleenlukemisen tuloksena: johtolankoja metsästetään lähdemateriaalista, jota analysoidaan usein hyvin yksityiskohtaisesti. Lähdemateriaaliksi erilaisille teorioille käyvät niin teokset itsessään kuin myös vaikkapa teosten tekijöiden tai kuvitteellisen maailman luojien haastatteluissa paljastamat yksityiskohdat.

Uudelleenlukemisten tuloksena syntyneistä faniteorioista keskustellaan ja keskustelun tuloksena teorit kehittyvät, kun uusia yksityiskohtia otetaan huomioon. Faniteoriat ovat luonteeltaan hyvin muuttuvaisia ja ilmentävät faneille tyypillistä nomadista lukemista. Keskustelun myötä faniteoriat saattavat haarautua eri versioiksi tai vanhat teorit saattavat inspiroida kokonaan uusia faniteorioita.

Mediafanien suhde fanituksen kohteeseen on usein kaksijakoinen. Ihailun kohteena oleva teos aiheuttaa usein myös turhautumista, joka motivoi faneja aktiiviseen kanssakäymiseen. Fanien kiinnostuksen herättäneet populaarikulttuurin tekstit eivät usein pysty tyydyttämään fanien

⁵ Termit headcanon ja fanon toimivat vastakohtana käsitteelle kaanon (canon). Fanikulttuurin piirissä kaanon ei tarkoita samaa kuin kirjallisuudentutkimuksen piirissä vaan sillä tarkoitetaan pohjatekstiä, jonka ympärille fandom on muodostunut.

odotuksia. Tekstien kiehtovuuden vuoksi fanit kuitenkin palaavat yhä uudelleen tekstien pariin niiden puutteista huolimatta. Niinpä fanien on pelastettava tekstit omimalla ne omaan käyttöönsä. (Jenkins 1992, 23.)

Fanien tulkintastrategiat eivät kuitenkaan mahdollista mediatekstin täydellistä kontrollia. Vaikka teksti on mahdollista ottaa haltuun tuntemalla se läpikotaisin ja rakentaa näin erilaisia tulkintoja, faneilla ei kuitenkaan ole juuri mahdollisuuksia vaikuttaa tuotantoprosessiin, joka on fanin ulottumattomissa. Usein fanit ovat ratkaisseet tämän ongelman tuottamalla fanifiktiota fandomin piirissä rakentuneen fanimetaatekstin pohjalta (Jenkins 1992, 156).

2.2.3 Faniteoriat tutkimuskirjallisuudessa

Faniteorialle ei ole toistaiseksi esitetty määritelmää tutkimuskirjallisuudessa. Fanitutkimuksessa ja mediatutkimuksessa faniteorioita on käsitelty fanien sosiaalisen kanssakäymisen muotona, ei niinkään itsenäisenä, määrittelyä kaipaavana ilmiönä (ks. esim. Jenkins 1992, 77–79; 109–112). Carlos Scolari (2013, 1, 21) on tarkastellut faniteorioita transmediaalisen tarinankerronnan näkökulmasta tutkiessaan ABC:n *Lost*-televisiosarjaa. Scolari näkee *Lostin* transmediaalisen maailman Ricardo Piglian määritelmän mukaisena paranoidina fiktiona, jonka fanit etsivät kuumeisesti merkitystä jokaiselle yksityiskohdalle ja kaipaavat selityksiä jopa kaikkein tavanomaisimmille kerronnan ellipseille. Fanit etsivät *Lostin* tarinamaailmasta jatkuvasti uusia johtolankoja, kätkeytyjä koodeja ja ratkaisua kaipaavia palapelejä. Scolari näkee edellä kuvatun fanien harjoittaman merkitysten etsimisen normaalin tulkintaprosessin vääristymänä.

Varauksellisesta suhtautumisestaan huolimatta Scolari kuitenkin huomauttaa, että fanien harjoittama tulkintaprosessi haastaa perinteiset semiotiikan teoriat, jotka ovat perustuneet ajatukseen yksilöllisistä lukemisen tai katsomisen prosesseista. *Lostin* transmediaalisen tarinamaailman tulkinta tapahtuu kuitenkin kollektiivisesti: Tulkinnat rakentuvat internetin faniyhteisöissä käytävässä teknologian mahdollistamassa globaalissa keskustelussa. Erilaisten mahdollisten maailmojen rakentamisesta ja narratiivisten hypoteesien esittämisestä on tullut tämän uuden tulkintaprosessien perusta. (Scolari 2013, 21.)

Faniteorioita voi lähestyä erityisinä fanikulttuurille tyypillisinä parateksteinä. Gerard Genetten määritelmän mukaan parateksti tarkoittaa keinoja, joilla teksti esittää itsensä lukijoille ja laajemmin yleisölle. Paratekstiä voidaan ajatella kynnyksenä, joka tarjoaa mahdollisuuden astua sisään tai jäädä ulos. (Genette 1991, 261.) Paratekstit voidaan edelleen jakaa periteksteihin ja epiteksteihin. Peritekstit sijaitsevat varsinaisen tekstin ympärillä, osana samaa nidettä. Peritekstejä ovat esimerkiksi niteen kanteen painettu teoksen nimi ja esipuhe. Epitekstit, kuten esimerkiksi kirjailijan haastattelut, sijaitsevat erillään tekstistä, jota ne käsittelevät. Genette 1997, 4–5.)

Paratekstin käsitettä on laajalti sovellettu fanitutkimuksen piirissä (ks. esim. Fathallah 2016 ja Lindgren Leavenworth 2015). Garret Castleberry (2015) on tarkastellut *Game of Thronesia* ympäröiviä paratekstejä artikkelissaan ”Games of Fandom: The Hyperlink Labyrinths that Paratextualize *Game of Thrones* Fandom”.

Jonathan Grayn mukaan paratekstit ohjaavat tekstit tulkintaa ja vastaanottoa, eivät pelkästään astumista tekstiin sisään. Gray vie Genetten alkuperäistä ajatusta pidemmälle: paratekstit eivät ole pelkästään tulkinnan kynnyksiä, sillä usein paratekstejä luetaan varsinaisen tekstin jälkeen. Gray huomauttaa, että nykyajan saturoituneessa mediaympäristössä kaikki tekstit tarvitsevat paratekstejä, jotta ne voivat tulla huomatuiksi. Luomalla toiveita ja odotuksia, paratekstit toimivat kuin mainokset. Gray pitää paratekstejä olennaisena osana tekstin merkityksen rakentumista ja näkee tekstien olevan aina muuttuvia ja alttiina muutoksille. (Gray 2010, 7; 39–40.)

Abigail Derecho soveltaa artikkelissaan ”Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction” Jacques Derridan ajatuksia arkistoista määritellessään fanifiktioita *arkonttiseksi kirjallisuudeksi*. Derridan mukaan arkisto ei voi koskaan olla täydellinen, suljettu ja lopullinen – arkisto on aina avoin uusille kirjauksille, artefakteille ja sisällöille. Arkistolla on taipumus laajeta, ja tätä taipumusta laajenemiseen Derrida nimittää arkonttiseksi periaatteeksi. (Derrida 1995, 68 sit. Derecho 2006, 64.)

Derecho käsittelee artikkelissaan fanifiktiota, mutta arkonttisuuden määritelmää voidaan soveltaa myös faniteorioihin. Faniteoriat eivät ole teksteinä yhtä itsenäisiä kuin fanifiktio, joka voi olla ymmärrettävää myös ilman pohjatekstin tuntemusta. Martinin luoma fantasiamaailma voidaan käsitellä kokonaisuutena arkonttiseksi tekstiksi. Arkonttinen teksti päästää kirjoittajan

sisään, antaa valita mieleisiään elementtejä tekstistä ja rakentaa niistä jotain uutta, joka puolestaan talletetaan tekstin arkistoon (Derecho 2006, 65). Kuvitteellisen maailman näkeminen arkonttisena tekstinä voi olla vapauttavaa: fanien tuottama materiaali asettuu näin samalle viivalle tekijöiden tuottaman materiaalin kanssa (Lindgren Leavenworth 2014, 322).

2.3 Internet-kulttuuri

2.3.1 Internet-fanikulttuurit

Videonauhureiden yleistymisen antoi faneille uudenlaisia mahdollisuuksia käyttää luovuuttaan: tv-sarjan jaksoiden tallentaminen mahdollisti paitsi jaksoiden uudelleenkatsoamisen myös niiden muokkaamisen. Videonauhat mahdollistivat tv-sarjan materiaalin konkreettisen omistamisen ja uudenlaisen hallinnan. Fanien tekemistä fanimusiikkivideoista tulikin uusi fanituotannon muoto. (Jenkins 1992, 71–72, 225). Internetin, videopelien, DVD:n, Blu-Ray:n ja suoratoistopalveluiden myötä fanien oma videotuotanto on monipuolistunut entisestään ja Youtuben kaltaiset videopalvelut ovat mahdollistaneet videoiden globaalin jakelun vaivattomasti.

Parodiat, machinima⁶ ja fanimusiikkivideot ovat suosittua sisältöä, joita jaetaan, toistetaan ja versioidaan jatkuvasti. Esimerkiksi Sam Greenin (2014) Youtubeen lataama video *Game of Thronesin* 90-luvun tv-sarjojen tyylin mukaiseksi muokatusta alkutunnuksesta sai fanit versioimaan alkutunnusta myös muiden television tyyllilajien kuten tilannekomedian mukaiseksi. Ajoittain jokin video voi muodostua laajemmaksi viraali-ilmiöksi, jolloin se murtautuu fanikulttuurin piiristä osaksi laajempaa internetkulttuuria ja kulttuuria yleensä. Erilaiset faniteorioista tehdyt videot ovat osa tätä fanivideotuotannon jatkumoa. Fanikulttuurien siirtyessä yhä enenevässä määrin internetin virtuaalisiin ympäristöihin, internet-kulttuuri muovaa myös fanituotantoa. Internetin fanituotantoa analysoitaessa myös tämä näkökulma on otettava huomioon.

⁶ Machinima on videopelimoottorien avulla tuotettua 3D-animaatiota, jonka päälle voidaan lisätä musiikkia, repliikkejä ja muita äänitehosteita (Jones 2006, 262).

2.3.2 Internet-meemi

Internet-kulttuurin näkökulman kannalta keskeinen käsite faniteorioiden analyysille on meemi. Meemi on Richard Dawkinsin alun perin vuonna 1976 esittelemä analogia geenin käsitteelle. Dawkinsin mukaan meemi on kopioimisen ja jäljittelyn kautta leviävä pieni kulttuurinen yksikkö, joka geenin tavoin pyrkii leviämään. Geenin kanssa rimmaavaksi suunniteltu termi on lyhennetty kreikan kielen sanasta *mimema*, joka tarkoittaa jotain imitoitua. (Dawkins 1989, 192.) Meemin käsite oli Dawkinsille yritys soveltaa evoluutioteoriaa kulttuurin muutoksen selittämiseen. Leviämisen ohella meemit kilpailevat geenien tavoin ja vain sosiokulttuuriseen ympäristöön sopivat meemit onnistuvat leviämään. (Shifman 2014, 10.) Dawkinsin alkuperäisen määritelmän mukaisesti meemin tarkoittama kulttuurinen yksikkö voi olla mitä vain melodiasta mainoslauseeseen tai abstraktiin käsitteeseen. Tässä tutkielmassa tarkoitan meemillä kuitenkin pelkästään internet-meemiä ja sovellan Limor Shifmanin määritelmää meemistä kommunikaation muotona, jonka perusta on imitaatiossa.

Shifmanin mukaan asteittain ihmisten välisessä kanssakäymisessä leviävistä meemeistä on tullut merkityksellinen kommunikaation tapa median konvergenssin ja eri kategorioiden kuten ammattilainen-amatööri hämärtyksen myötä. Shifmanin mukaan Dawkinsin alkuperäinen määritelmä on liian tulkinnanvarainen, mikä on johtanut eri koulukuntien syntymiseen. Shifman pyrkiikin tarkentamaan Dawkinsin määritelmää ja lähestyy meemin käsitettä ensisijaisesti kommunikaation muotona. Shifmanin määritelmälle keskeistä on imitaatio ja imitaation erilaiset mahdollisuudet. Shifman erottaa kolme erilaista imitoinnin ulottuvuutta: sisältö, muoto ja asenne. Nämä memeettiset ulottuvuudet ovat meemin perusta, jonka pohjalta syntyy yhteisiä piirteitä jakava sisältöyksiköiden joukko eli meemi. (Shifman 2014, 7, 39–40.)

Esimerkiksi aiemmin mainittu 90-luvun tv-sarjojen tyylin mukaiseksi muokattu *Game of Thronesin* alkutunnus on fanituotannon ohella esimerkki myös internet-meemistä. *Game of Thrones* ei ole suinkaan ainoa tv-sarja, jonka alkutunnuksesta on muokattu erityylisiä Youtube-videoita; esimerkiksi hittisarjojen *The Walking Dead* (Ene Catalin 2013) ja *Breaking Bad* (goestoeleven 2013) alkutunnuksista on tehty versiot 90-luvun tv-sarjan tyyllillä. Yhdessä näiden videoiden kokonaisuus muodostaa internet-meemin, johon eri tv-sarjojen fanit voivat tehdä lisäyksiä muokkaamalla fanittamansa tv-sarjan alkutunnusta.

Fanit ovat hyvin genretietoisia, mikä näkyy myös fanituotannossa ja fanikulttuurien piirissä syntyvissä internet-meemeissä. Rubycon99: ”I like this because it's really subtle. It's not an obvious joke, it just legitimately looks like an opening for some shitty 90's Saturday afternoon UPN show.”

Muunteluun ja yllättävien intertekstuaalisten yhteyksien luomiseen perustuvat meemit ovat esimerkki osallistuvasta kulttuurista, jossa median käyttäjät luovat uutta sisältöä hyödyntämällä olemassa olevaa materiaalia (Shifman 2014, 4). Internet-meemeillä, fanifiktiolla ja fanitaiteella onkin monia yhtymäkohtia.

Yhdentekeviltä ja arkipäiväisiltä vaikuttavat digitaalisesti muokatut kuvat, urbaanilegendat ja viruksen lailla leviävät videoilmiöt heijastelevat yhteiskunnan sosiokulttuurisia rakenteita. Meemejä voidaankin tarkastella postmodernin kansanperinteenä, jotka rakentavat jaettuja normeja ja arvoja. (Shifman 2014, 15.)

Meemin rinnalla tärkeä käsite on viraali. Jeff Hemsley ja Robert Mason määrittelevät viraalin ilmiönä, jossa viestiä levitetään aktiivisesti henkilökohtaisten verkostojen sisällä ja välillä. Sosiaalisen median alustat nopeuttavat viraalin leviämistä, ja lyhyessä ajassa viraali tavoittaa laajan yleisön (Hemsley & Mason 2013, 138–176). Internet-meemejä ja viraaleita erottava tekijä on muuntelu. Internet-meemi on aina muuntelun tuloksena syntyvä kokoelma erilaisia tekstejä viraalin ollessa yksittäinen teksti kuten video tai kuva, joka leviää monina kopioina ilman muuntelua. Yksittäinen viraali teksti ei ole meemi, mutta se voi olla osa meemiä. Meemejä ja viraaleita ei kuitenkaan tulisi ajatella erillisinä ilmiöinä vaan jatkumona. Monet meemit saavat alkunsa viraaleista eikä puhtaan viraalista sisältöä, joka ei synnytä minkäänlaisia muunnelmia ole juuri olemassa. (Shifman 2014, 56–58.)

Kuten mitä tahansa tekstejä ja kulttuurituotteita, myös meemejä voidaan jaotella erilaisiin genreihin. Eri meemigenret vaativat erilaista lukutaitoa. Jotkin meemit ovat helposti ymmärrettävissä, kun taas toiset vaativat syvällistä tietoa internetin meemialakulttuurista ja sen vivahteista. (Shifman 2014, 100.) Myös tässä mielessä meemeillä ja faniteorioilla on paljon yhteistä. On selvää, että romaanien ja tv-sarjan pohjalle rakentuvat faniteoriat vaativat lähdemateriaalin tuntemusta. Osa faniteorioista on mahdollista ymmärtää pelkästään lukemalla Martinin romaanit tai katsomalla tv-sarja. Syvällisempää ymmärrystä vaativat faniteoriat, jotka kytkeytyvät toisiin faniteorioihin tai pohjautuvat fandomin piirissä syntyneisiin yleisiin

käsityksiin. Osallistuminen faniteorioista käytävään keskusteluun ja teorioiden kehittäminen eteenpäin voikin toisinaan vaatia lähdemateriaalin perusteellisen tuntemisen ohella myös aktiivista osallistumista fandomin piirissä käytävään keskusteluun.

Yksi mahdollisuus tarkastella faniteorioita on lähestyä niitä meemigenrenä. Suositut ja tunnetut faniteoriat täyttävät helposti meemin määritelmän. $R+L=J:n$ ja kaltaiset faniteoriat ovat muuntelun tuloksena syntyviä laajoja tekstien joukkoja. Yksittäisistä kommentteista alkunsa saavat teoriat laajenevat ja muuntuvat, kun niistä tehdään Youtube-videoita tai keskustellaan internetin keskustelupalstoilla.

Kaikkia faniteorioita ei kuitenkaan voida ongelmattomasti ajatella meeminä ja faniteorioilla ja meemeillä on selkeästi myös eroavaisuuksia. Faniteoriat ovat aina sidoksissa lähdetekstiin, joten myös niiden intertekstuaaliset yhteydet ovat aina rajattuja. Faniteoria ei voi inkorporoida itseensä mitä tahansa kulttuurisia aineksia ja merkityksiä. Tämä onkin keskeisin faniteorioita ja meemejä erottava tekijä. Erilaisia crossover-faniteorioita on olemassa paljonkin, mutta nekin vaativat aina jonkin konkreettisen linkin eri teosten välille. Esimerkiksi tv-sarjojen *Breaking Bad* ja *Malcolm in the Middle* on esitetty kuuluvan samaan universumiin ja tarinalliseen jatkumoon, sillä perusteella, että näyttelijä Bryan Cranston on näytellyt molemmissa tv-sarjoissa.

Internet-meemit luovat toisinaan täysin sattumanvaraisia uusia yhteyksiä, ilman minkäänlaista suoraa linkkiä. Esimerkiksi vaihtoehto-oikeisto on onnistunut omimaan sarjakuva hahmo Pepe the Frogin omaksi symbolikseen meemikulttuurin avulla. Toinen kysymys faniteorioiden määritelmään liittyen on kysymys tulkinnan ja faniteorian suhteesta. Tässä mielessä meemin käsite on käyttökelpoinen. Meemin tavoin faniteorian on oltava riittävän laajalle levinnyt, jotta se on tunnistettava ja muunneltavissa.

3 FANITEORIOIDEN TEORIA

3.1 Faniteoriat, teksti ja internet-fandom

3.1.1 Faniteoriat ja teksti

Ensimmäisenä tartun kysymykseen faniteorioiden ja tekstin suhteesta. Fanien ylläpitämien wikien avulla tarkastelen fandomin näkemystä tekstin ja paratekstuaalisten faniteorioiden suhteesta. Wikejä ja niiden ylläpitämisessä noudatettuja tiedon tallentamisen periaatteita tarkastelemalla on mahdollista valottaa faniteorioiden ja lähdemateriaalin välistä suhdetta. Aktiivisia A Song of Ice and Fire -wikejä on useita, joista yksittäisten sivujen määrällä mitattuna suurimmat ovat Westeros.orgin A Wiki of Ice and Fire sekä fandom.comin A Song of Ice and Fire Wiki. A Wiki of Ice and Fire käsittää tällä hetkellä 8,739 artikkelia A Song of Ice and Fire wikin puolestaan sisältäessä 2151 artikkelia. Game of Thronesia käsittelevä wiki Game of Thrones Wiki puolestaan sisältää 4654 artikkelia. Tyypillisesti fanit eivät ylläpidä kilpailevia wikejä. Esimerkiksi Harry Potter ja Twilight -faneilla on fandom.comissa vain molemmilla vain yksi wiki. ASoIaF-fanit ovat nähneet tarpeelliseksi erotella tv-adaptaation omaksi wikikseen, minkä lisäksi Martinin romaanisarjaa käsitteleviä wikejä on kaksi.

Jason Mittell (2009) on tutkinut tv-sarja Lostin fanien ylläpitämää wikiä Lostpediaa. Mittell toteaa kategorisoinnin olevan tärkeä osa wikien toimintaa, mutta kategorisoinnin periaatteet eivät aina ole yksiselitteisiä ja aiheuttavat toisinaan keskustelua. Lostpediaa tutkiessaan Mittell havainnoi, miten wikin kategorisointijärjestelmä on kehittynyt. Alun perin kaanoniin ja ei-kaanoniin perustunut jako problematisoitui tv-sarjan oheismateriaalin kuten pelien, romaanien ja poistettujen kohtausten lisääntyessä. Luokittelun periaatteista käydyn keskustelun pohjalta Lostpedian materiaali päädyttiin jakamaan kahden sijasta kolmeen kategoriaan, kaanoniin, puolikaanoniin ja ei-kaanoniin.

Mittell toteaa kaanonin olevan Lostpedian ensisijainen kategoria, sillä se sopii luonnollisesti yhteen sivuston Wikipediaa mukailevan ensyklopedisen luonteen kanssa. Toisin kuin kaanon-kategoriaan luokitellut artikkelit, puolikaanoniin ja ei-kaanoniin kuuluvat artikkelit on erikseen merkitty, mikä luo hierarkian kategorioiden välille. Osa sivuston ylläpitäjistä on toisinaan ehdottanut kaanoniin kuulumattoman materiaalin poistamista wikistä ja yksittäisiä sivuja on

myös poistettu. Vaikka toistaiseksi myös kaanoniin kuulumattomalla materiaalilla on paikkansa sivustolla, sen tila selkeästi rajattu ja alisteinen kaanonille.

Samanlaisia periaatteita on havaittavissa A Wiki of Ice and Fire -sivuston ylläpidossa. Martinin romaanit ovat wikin ensisijainen tiedonlähde, ja kaikki tieto on viitteistetty viittaamalla romaaniin ja lukuun, josta tieto on tarkastettavissa. Romaanien ohella wikin lähteinä on käytetty Martinin ASoIaF:n kuvitteellista maailmaa käsitteleviä teoksia kuten *The World of Ice and Fire* sekä Martinin antamia haastatteluita.

Henkilöhahmojen kaanoniin perustuvien pääartikkeleiden rinnalle on kirjoitettu erillisiä spekulatiivisia teorian-artikkeleita, jotka on selkeästi eroteltu ja merkitty. Teorioita ja muuta kaanoniin kuulumatonta materiaalia käsittelevien artikkelien löytämisestä on vaikeutettu. Wikin etusivulta on helppo löytää lukuisten eri kaanon-artikkeleiden alakategorioiden perusteella esimerkiksi Jon Snown henkilöhahmoa käsittelevä artikkeli *characters*-alakatégorian alta. Kaanoniin kuulumatonta materiaalia sen sijaan ei ole luokiteltu samalla tavalla, eikä etusivulta löydy edes mainintaa *theories*-kategorista, joka kuitenkin on löydettävissä hakutoimintoa käyttämällä.

Artikkeli Jon Snown henkilöhahmosta käsittelee lyhyesti kysymystä Jonin vanhemmista. Kysymystä Jonin vanhemmista lähestytään kuitenkin lähinnä sen kannalta, miten sitä on romaaneissa käsitelty: ”Jon's parentage remains a topic of discussion among readers of the series, as his mother remains unidentified. On several occasions, the topic is brought to the reader's attention in text, although several characters provide different possibilities.” (A Wiki of Ice and Fire 2021b) Artikkelissa listataan romaanien kohdat, joissa Jonin vanhemmuus on tullut esille. Fanien tekemiä tulkintoja puolestaan ei käsitellä artikkelissa.

A Wiki of Ice and Fire asettaa sivustolle hyväksyttävälle teorioille selkeät säännöt. Epäloogiset, spekulatiiviset, vailla todisteita olevat ja vääriksi todistetut teorat eivät wikin sääntöjen mukaan sivustolle kuulu. Mahdollinen teorioista käytävä keskustelu tulee käydä sille varatulla sivulla erillään varsinaisista wiki-artikkeleista. Kaanonlähteen vahvistamat teorat voivat tulla osaksi kaanonia, jolloin ne nostetaan osaksi aihetta käsittelevää pääartikkelia. Osaksi wikiä on kelpuutettu kokonaisuudessaan vain 33 eri faniteoriaa. Vain murto-osa sadoista ellei jopa tuhansista ASoIaF-faniteorioista on tallennettu wikiin. Wikin teoria-artikkelit esittelevät todisteiden ohella aina myös usein esitettyjä vasta-argumentteja teorioille.

Fandom.comin A Song of Ice and Fire wikin artikkeleissa faniteoriat on Lostpedian tavoin eroteltu omalle välilehdelle. Teoriat-välilehden löytäminen vaatii kuitenkin hakutoiminnon käyttöä. A Song of Ice and Fire wikin Jon Snow -artikkelin pääsivulla ei ole linkkiä Jon Snow -teorioita käsittelevälle välilehdelle. Hakutoiminnon kautta välilehti kuitenkin on löydettävissä. Teoriat välilehdeltä linkki artikkelin pääsivulle puolestaan on helposti löydettävissä.

Game of Thrones wiki ei aseta faniteorioiden käsittelylle yhtä selkeitä sääntöjä kuin A Wiki of Ice and Fire. Vahvistettuja faniteorioita voidaan käsitellä artikkeleissa kuten esimerkiksi Jon Snow -artikkelissa, jossa $R+L=J$ -faniteoriaa on käsitelty oman alaotsikkonsa alla. Merkille pantavaa on, että Game of Thrones wiki tuntee ainoastaan $R+L=J$ -teorian, vaikka se ei suinkaan ole ainoa Jon Snown vanhempia spekuloiiva faniteoria. Tv-adaptaatiossa $R+L=J$ teoria osoittautui oikeaksi, mikä lienee johtanut myös teorian päätymiseen osaksi artikkelia.

Vahvistamattomia faniteorioita ja spekulatioita ei käsitellä Game of Thrones wikissä edes omina erillisinä artikkeleinaan. Toisinaan faniteoriat ja spekulatiot ovat kuitenkin päättyneet osaksi artikkelia. Esimerkiksi lukuisia faniteorioita synnyttänyttä ennustusta Azor Ahaista käsittelevässä artikkelissa kuitenkin sivutaan fanien spekulatioita. Romaaneissa ainoa henkilöahamo, jonka sanotaan olevan Azor Ahai, on Stannis Baratheon. Ennustusta Azor Ahaista käsittelevä artikkeli kuitenkin mainitsee mahdollisena luvattuna sankarina myös Daenerys Targaryenin. Tv-adaptaatiossa ennustus Azor Ahaista ei lopulta merkinnyt mitään. Game of Thrones wikin artikkeli on selvästi vanhentunut.

Johdonmukaisimmin ja tiukimmin faniteorioihin suhtaudutaan A Wiki of Ice and Firessa, joka on ASoIaF-wikeistä suurin ja vanhin. Faniteorioiden käsittelylle on asetettu selkeät ohjeet ja suuntaviivat, joita myös noudatetaan. A Song of Ice and Fire wiki suhtautuu faniteorioihin hyvin pitkälti samalla tavalla. Teoriat ovat hieman helpommin löydettävissä. Lisäksi teorioita käsiteltäessä A Song of Ice and Fire wikissä listataan usein vain teorioita tukevia argumentteja. A Wiki of Ice and Firessa puolestaan on poikkeuksetta listattu myös vasta-argumentteja teorioille. Game of Thrones wikissä suhtautumista faniteorioihin ei ole selkeästi määritelty. Yleensä vahvistamattomia faniteorioita ei käsitellä osana artikkelia, mutta toisinaan artikkeleissa esitetään spekulatioita. Spekulatiot eivät kuitenkaan ole yleensä täysinmittaisia faniteorioita.

Kolmen eri wikin käytäntöjä tarkastelemalla voidaan todeta, että tunnettujen ja suosittujen faniteorioiden nostaminen osaksi kaanonia tarvitsee vahvistuksen joko romaanien tai tv-adaptaation tekstistä tai tekijältä. Fanien itse ylläpitämissä wikeissä faneilla olisi täysi valta nostaa spekulatiot ja teorit tekstin rinnalle, mutta näin ei kuitenkaan toimita. Fanit itse ylläpitävät ja säätelevät jakoa kaanoniin ja ei-kaanoniin.

3.1.2 Faniteoriat keskusteluina

Faniteoriat ovat keskeinen osa *ASoIaF*-fandomin jokapäiväistä kanssakäymistä. Usein monet faniteoreetikot eivät välttämättä ole kiinnostuneita siitä, onko teoria uskottava. Kaukaa haetuilla ja epäuskottavillakin teorioilla usein leikitellään – pelkästään spekuloinnin ilosta. Youtube-käyttäjien *The Last Harpy* (2016) ja *Alt Shift X* (2015) videot ”Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY” ja ”Ser Pounce = Azor Ahai: will Tommen’s kitten save Westeros?” ovat molemmat esimerkkejä faniteorioista, joihin faniteoreetikot itsekään eivät usko. Kumpikaan teoria ei esitä juuri perusteita omalle olemassaololleen. Teorioilla ei ole muuta tarkoitusta kuin pelkkä spekulointi.

Alt Shift X:n teoria Tommen Baratheonin kissasta myyttisenä sankarina Azor Ahaina on faniteorian parodia. Video seuraa faniteorian formaattia uskollisesti esittäen todisteita teorian puolesta. Ennustus Azor Ahaista lainataan tekstistä, jonka jälkeen tekstillä perustellen Tommenin kissa sovitetaan ennustuksen lupaamaksi sankariksi. Puhtaasti vitsiksi tarkoitettu *Alt Shift X*:n video on silti kerännyt yli miljoona näyttökertaa ja yli 3000 kommenttia.

Romaanissa *A Game of Thrones* valtaistuimelle noussut Joffrey Baratheon teloituttaa Eddard Starkin petturina. Eddard mestataan, mutta fanit ovat palanneet pohtimaan, voisiko Eddard sittenkin olla elossa. Teoriaa Eddard Starkin elossa olemisesta käsittelevää *The Last Harpy*n videota puolestaan on yli kaksi miljoonaa kertaa ja kommentoitu yli 2000 kertaa.

Tv-adaptaatioissa Eddard Starkin hahmoa näyttelee Sean Bean, joka on tunnettu siitä, että hänen esittämänsä hahmot kuolevat. Sean Beanin esittämien hahmojen kuoleminen on itsessään internet-meemi (Barnes 2019). Kaikkiaan 23 kertaa eri rooleissa kuoleman kohdannut Bean on vuonna 2019 todennut, ettei aio enää hyväksyä rooleja, jotka päättyvät hahmon kuolemaan

(McPhee 2019). Suosituimmista kommenteista monet liittyvät juuri Sean Bean -meemiin: ”That's impossible he's that still alive. Ned is played by Sean Bean.” (untouchable360x, 2017).

Kommenteissa nousee esiin myös toinen Sean Beaniin liittyvä meemi. Beanin Boromir-hahmon repliikki ”One does not simply walk into Mordor” elokuvassa *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring* (2001) on myös muodostunut internet-meemiksi. Repliikin muunteluun perustuva meemi on videon suosituimmista kommenteista: ”One does not simply live after a beheading.” (Douglas Gray, 2018). Sean Bean -meemeihin liittyvät kommentit ovat humoristisia ja niillä ilmaistaan, että teoriaan ei tule suhtautua vakavasti.

Toisissa kommenteissa teoriaa on arvosteltu suuremmin: ”It will ruin the story altogether...this was the flame that ignited the whole plot....undoing it will be disastrous” (Mriganka Sarkar, 2017). Eddardin teloitus johti viiden kuninkaan sotaan, joka puolestaan horjutti koko Seitsemän kuningaskunnan valtasapainoa. Tullyn ja Starkin aatelissuvut menettivät asemansa ja Lannisterien suku koki merkittäviä tappioita.

Eddard Starkin paluulle on vaikea löytää motiivia sen paremmin juonen kuin henkilöihahmon näkökulmasta. *ASoIaF*:n maailmassa henkilöihahmot saattavat toisinaan palata kuolleista, mutta kuoleman kokeminen muuttaa heitä. Eddardin mahdollista paluuta voidaan verrata esimerkiksi Lady Stoneheartina kuolemansa jälkeen palaavaan Catelyniin. Punaisissa häissä surmansa saava Eddardin vaimo herätetään kuolleista, mutta toisin kuin rakastavaa äitiä Catelynia ajoi rakkaus lapsiaan kohtaan, Lady Stoneheartia ajaa ainoastaan kostonhimo. Julma ja armoton Lady Stoneheart Lady Stoneheart on eri hahmo kuin Catelyn. Hänessä ei ole jäljellä enää Catelynin lempeyttä ja rakkautta, ja hän surmaa kaikki Lannisterit, Freyt ja Boltonit riippumatta siitä, olivatko he osallisia Punaisiin häihin vai eivät.

Teoria pyritään tekemään naurettavaksi myös kehittämällä teoriaa eteenpäin humoristisesti: ”Pigeon-Ned then followed Arya's ship all the way to Braavos, where he tried to establish contact with his daughter. Then she promptly beheaded pigeon-Ned with Needle and ate him.” (KonguZya, 2017).

Teoriasta on olemassa useita versioita ja The Last Harpyn videon julkaisun jälkeen teoriasta on keskusteltu useaan otteeseen esimerkiksi aliredditillä /asoiaf (AstronautScott 2019; Djm33781 2019). Redditissä teoria on herättänyt myös vakavampaa keskustelua, mutta teoriaa pidetään

silti usein turhana tai epäuskottavana. Reddit-keskusteluissa teoriaa on kritisoitu erityisesti juonen ja kertomuksen näkökulmasta: ”Why? Like what narrative purpose would he serve? Jump out at the end and be like "y'all remember Cat and Robb and Winterfell? Good times.”” (Josos_Cook, 2019).

Nimimerkki intherorrim pitää itse teoriaa hyvänä, mutta ei näe syytä sen olemassaololle:

Really great post, but: What purpose would Ned serve, plot-wise? What would he do if he comes back? I mean, if he returned when Robb died, and led the Starks against Tywin, that would be amazing... but his whole world is gone. He is outdated and useless. I do hope you can prove me wrong, because I love your crazy theory. But without a plot-driven reason, Ned would not come back. (intherorrim 2019.)

Käyttäjät HowDidWeGetsHere pohtii myös Eddardin mahdollisen paluun vaikutusta muiden henkilöihahmojen kehitykseen:

”You've hit the nail on the head. The point of the books at this time is that most of the major powers are in a new generation. Tywin is dead. Robert is dead. Jon Arryn is dead. Even Obryn's position is being filled by his daughters. Bringing back Ned would be nothing but shock value, everyone would then see his imminent death a mile away since it would ruin any advancement of characters worthy to rule Winterfell ie Sansa, Bran, Arya or Jon. His return would be nothing but a giant step back. (HowDidWeGetsHere, 2019.)

Fanimetatekstissä Eddard Stark todella on kuollut. Eddardin paluulle ei nähdä syytä, eikä teoriaan haluta siksi uskoa. Teoriasta käytävästä keskustelusta voidaan nähdä myös joidenkin fanien lievää turhautumista jatkuvaan spekulointiin. Jotkut faneista tuntuvat kyllästyneen alati muuttuviin teorioihin, jotka esittelevät jatkuvasti uusia käännteitä: ”This video: Jaqen is Ned Stark Previous video: Jaqen is Rhaegar therefore Ned Stark is Rhaegar.. goddammit, everyone's a Targaryen...” (Aadithyan Jr, 2017). Monet kommentoijista jakavat saman turhautumisen: ”I'm a Targaryen, you are a Targaryen, we are all Targaryens!” (Matheus Aguiar, 2017).

”Everyone is Jaqen. And a Targaryan.” (sasayaki 2017). Salaperäiset Kasvottomat miehet kykenevät esiintymään toisina henkilöinä vaihtamalla kasvojaan. He palvovat kuolemaa ja ovat tunnettuja erityisesti salamurhaajan taidoistaan. Henkilöihahmon paljastuminen Targaryeniksi on toinen hedelmällinen lähtökohta spekuloinnille. Targaryenien veren kautta henkilöihahmolla on mahdollisuus vaatia kruunua.

Nimimerkki Livso kärjistää ja liioittelee. Hän vie teoretisoinnin tarkoituksella liian pitkälle, pyrkien saattamaan teorian kyseenalaiseksi. ”omg what if Joffrey isnt dead and it was just someone with his face ? What about Ramsey ? Thats a 100% a mask right ? These theories are bullshit...” (Livso 2017).

Faniteoriat eivät välttämättä tarvitse tuekseen mittavia perusteluita, eikä niiden välttämättä tarvitse vastata narratiivin arvoituksiin tai tarjota uutta tulkintaa teoksesta. Toisinaan faniteoriat ovat olemassa vain, koska fanit nauttivat spekuloinnista ja keskustelusta. Faniteorioista keskusteleminen ja eri mahdollisuuksilla leikittelyminen on eri asia kuin faniteoriaan uskomisen. Jotta faniteoriaan voidaan uskoa, teorian olemassaololle on kyettävä löytämään syy tekstistä. Mielenkiintoinen tai hyvin perusteltu teoria itsessään ei riitä, jos teoria ei ole mielekkäästi sovitettavissa yhteen juonen, henkilöhahmojen kehityksen ja kuvitteellisen maailman lainalaisuuksien kanssa.

Epäröinti ja tulkintojen epävarmuus ovat aina olennainen osa faniteorioita. Myös paremmin perusteltuja ja vakavampia faniteorioita julkaistaan toisinaan saatteilla, joissa ilmaistaan teoretikon epäröintiä tai kehoitetaan suhtautumaan teoriaan varauksella. Talking Thronesin (2019) esittelemä teoria Petyr Baelishin todellisesta henkilöllisyydestä on kattavasti perusteltu, minkä lisäksi teoria yhdistyy useisiin muihin fandomin piirissä tunnettuihin faniteorioihin. Huolimatta teorian vahvasta pohjasta, videon saate korostaa spekuloinnin iloa ja teoriasta keskustelemista sen sijaan että pyrkisi vakuuttamaan katsojat:

Give me your thoughts on this one. I'm not so sure about it, but I thought I would read it to you anyway. (Talking Thrones 2019.)

3.1.3 Faniteoriat internet-meemeinä ja viraaleina

Jotkin faniteoriat toistuvat samanlaisina eri fandomeissa. Esimerkiksi toisinaan narratiivin sulkemiseen käytetty keino, jossa kaikki kertomuksen tapahtumat paljastuvat henkilöhahmon uneksi, toistuu genrestä ja mediasta riippumatta useiden faniteorioiden aiheena. Yleisimmin sisäkkäiskertomuksessa käytettyä keinoa on toisinaan käytetty jopa koko kertomuksen sulkemiseen. Esimerkiksi tv-sarja *Dallasin* koko yhdeksäs tuotantokausi paljastui henkilöhahmon uneksi. Limor Shifmanin määritelmän mukaisesti kyseinen toistuva ilmiö voidaan määritellä meemikategoriaksi. Se oli vain unta -faniteoria on esitetty muun muassa tv-

sarjoista *Frendit*, *The Walking Dead* ja *Simpsonit* sekä esimerkiksi *Harry Potter* -romaanisarjasta.

Se oli vain unta -faniteorian perusajatus toistuu samana mediatekstistä toiseen. *Frendit* olisi voinut olla ainoastaan kodittoman metamfetamiini-addikti Phoeben kuvitelmaa tai vaihtoehtoisesti myös Rachelin kuvitelmaa ennen häitään, joista hän karkaa sarjan alussa. *The Walking Deadin* zombiapokalypsi voisi olla vain sarjan päähenkilö Rickin unta hänen maatessaan sairaalassa haavoituttuaan suorittaessaan tehtävää poliisina sarjan alussa. *Simpsonien* tapauksessa faniteoria väittää *Simpsonien* olleen Homerin kuvitelmaa jo vuodesta 1993 lähtien Homerin vaivuttua koomaan. *Simpsonien* tapauksessa teorialla on pyritty selittämään esimerkiksi sitä, miksi henkilöhahmot eivät ikäänny.

Harry Potterin se oli vain unta -teorian mukaan Harryn sedän ja tädin laiminlyönti saa Harryn kuvittelemaan ulospääsyn tilanteesta. *Harry Potterin* se oli vain unta -faniteoriaa on jopa kehitelty hieman pidemmälle tulkitsemalla Voldemort Harryn oman pahuuden ja pimeän puolen heijastukseksi, mikä selittäisi myös Harryn ja Voldemortin vahvan yhteyden. *A Song of Ice and Firen* on ehdotettu olevan Brandon Starkin unta. Brandon olisi voinut uneksia kaiken hänen maatessaan tajuttomana Jaimen työnnettyä hänet ikkunasta aivan *A Game of Thronesin* alussa.

Se oli vain unta -faniteoria on selkeä esimerkki faniteoriasta meemikategoriana. Se oli vain unta -faniteoria ei tarvitse tuekseen pitkiä perusteluita ja se on ymmärrettävissä usein jopa täysin ilman lähdemateriaalin tuntemista. Teoria on loputtomasti muunneltavissa ja sen malli on yleisesti tunnettu. Teoria tarvitsee ainoastaan jonkin kohdan narratiivissa, jossa jokin henkilöhahmoista näkee unta tai vaipuu koomaan tai vaihtoehtoisesti jonkin selityksen sille, mikä saisi jonkun kuvittelemaan kokonaisia fantasiamaailmoja.

Erilaiset meemit ovat tärkeä fanien keskinäisen kommunikoinnin muoto. Meemit toistuvat Youtube-videoiden ja keskustelupalstojen kommentoissa ja kuvamuotoisia meemejä julkaistaan Redditin aliredditeilla. Monilla fandomeilla on pelkästään meemisisältöihin keskittyneitä alireddittejä. *Game of Thronesin* kolmannen tuotantokauden viimeinen jakso ”Mhysa” synnytti fandomin piirin pitkäkestoisen meemin. Jaksossa Davos auttaa Gendryä pakenemaan Lohikäärmekeiveltä ja lähettää hänet matkaan soutuveneellä. Seuraavana kerran Gendry nähdään sarjassa seitsemännellä tuotantokaudella. Gendryn pitkä poissaolo sarjasta

synnytti meemin, jossa Gendryn vitsailtiin yhä jatkavan soutamista. Meemistä tuli niin tunnettu, että Gendryn ja Davosin kohdatessa seitsemännen tuotantokauden jaksossa ”Eastwatch” Davos vitsailee luulleensa Gendryn yhä jatkavan soutamista jossain viitaten näin fandomin piirissä syntyneeseen meemiin.

Toisinaan faniteoria saa alkunsa viraalista, kehittyy meemiksi ja muuntautuu lopulta faniteoriaksi. Cleganebowl on hyvin selkeä esimerkki viraalista. Vuonna 2013 Youtube-käyttäjä Benny2kk8 latasi Youtubeen videon otsikolla ”Enter the Bowl”. Yhdeksän sekuntia kestävä video esittelee teorian kahden ASoIaF:n henkilöahmon, veljesten Sandor Cleganen ja Gregor Cleganen viimeisestä, eepiset mittasuhteet saavasta taistelusta, Cleganebowlista. Hauskaksi tarkoitettu video sisältää kuvamateriaalia niin tv-sarjasta kuin vaikkapa myös Disney-elokuva Topista ja Tessusta. Videossa viitataan myös tunnettuun faniteoriaan Azor Ahaista. Videon levitessä Cleganebowlista tuli tv-sarjan fanien keskuudessa odotettu tapahtuma, jonka toteutumista spekulointiin laajalti. Cleganebowl-meemistä kehittyi faniteoria.

Alkuperäinen video inspiroi faneja tekemään lukuisia erilaisia Cleganebowlia spekuloiivia videoita, jotka versioivat alkuperäistä Benny2kk8:n tekemää videota. Monet versioista ovat huomattavasti alkuperäistä videota pidempiä. Esimerkiksi vuonna 2014 julkaistu MrVenturboyn Cleganebowl-videolla on mittaa kolme ja puoli minuuttia. Myös MrVenturboyn video on edelleen humoristinen, mutta fandomin piirissä vitsi muuttui hiljalleen toiveikkaan odotuksen värittäväksi.

Cleganebowlin ohella fanit ovat pohtineet myös muiden henkilöahmojen kohtaamia taistelukentällä. Reddit-käyttäjä canitryto (2021) spekuloi, kumpi voittaisi Jaime Lannisterin ja Robert Baratheonin välisen kaksintaistelun. Ajoittain kaksintaisteluspekulaatiot ovat laajentuneet myös muihin fandomeihin. Fanit ovat pohtineet esimerkiksi Martinin itsensäkin käsittelemää kysymystä kumpi voittaisi taistelussa Jaime Lannister vai Aragorn (bigtuna216 2012). Myös esimerkiksi Ragnar Lodbrokin ja Jaime Lannisterin kaksintaistelun lopputuloksesta on keskusteltu (nyrangers22294 2014).

Kaksintaisteluspekulaatioita voisi ajatella meemikategorian ja faniteorian rajalla liikkuvana ilmiönä. Suurimman osan ajasta ne on tarkoitettu spekuloinnin ilosta käytäviksi hauskoiksi keskusteluiksi, mutta toisinaan taisteluista tulee niin odotettuja, että ne alkavat muistuttaa faniteoriaa. Faniteoriasta on mielekästä puhua spekulointien toistuessa eri versioina ja alkaessa

elää omaa elämäänsä. Esimerkiksi Cleganebowl irtautui alkuperäisestä meemistä faniteoriaksi niin, että se tunnistettiin fandomin piirissä ja toistui keskusteluissa ilman viittausta teoriaa tunnetuksi tehneisiin videoihin.

3.2 Faniteorian käsite ja faniteorioiden luokittelu

3.2.1 Faniteorian käsite

Tässä luvussa tarkoitukseni on esittää määritelmä faniteorian käsitteelle soveltamalla kirjallisuudentutkimuksen, fanifiktin ja internet-kulttuurin tutkimuksen teoreettisia välineitä. Määrittelyn lähtökohdaksi otan fanikulttuurien piirissä vakiintuneen faniteorian määritelmän. Lähestymistapani sijoittaa faniyhteisön tulkinnan ja keskustelun tuloksena syntyneet faniteoriat kuvitteellisen maailman tulkinnan, fanilukemisen ja internet-meemien leikkauspisteeseen.

Fanikulttuurien piirissä faniteorialla tarkoitetaan faniyhteisön piirissä syntyneitä spekulatiota tai tulkintaa, joka käsittelee jonkin fiktiivisen teoksen tai maailman tapahtumia. Termiä käytetään erityisesti internetissä erilaisilla keskustelupalstoilla ja esimerkiksi videopalvelu Youtubessa. Faniteorian määritelmä ei ole vakiintunut ja faniteoriaksi voidaan nimittää melkein mitä tahansa spekulatiivisia elementtejä sisältävää tulkintaa tai spekulatioita. Rajat esimerkiksi meemin, meemikategorian ja faniteorian välillä ovat häilyviä.

Vaikka teksti on mahdollista ottaa haltuun tuntemalla se läpikotaisin ja rakentaa näin erilaisia tulkintoja, faneilla ei kuitenkaan ole juuri mahdollisuuksia vaikuttaa konkreettisesti tuotantoprosessiin. Usein fanit ovat ratkaisseet tämän ongelman tuottamalla fanifiktiota fandomin piirissä rakentuneen metatekstin pohjalta (Jenkins 1992, 156).

Faniteorioilla on yhtymäkohtia fanifiktin kanssa, mutta kyseessä on kuitenkin kaksi eri ilmiötä. Faniteoreetikot käyttävät fanilukemisen metodeja, mutta eivät välttämättä ota askelia kohti fanifiktin tuottamista. Faniteorioiden asema fanituotantona on kaksijakoinen. Fanifiktiossa lähdemateriaalin pohjalta rakennetaan uusi kertomus. Faniteoriat eivät useinkaan rakenna itsenäistä kertomusta. Faniteorioiden suhde pohjatekstiin on läheisempi kuin fanifiktin. Faniteorioiden keskusteluluonne erottaa myös faniteorioita fanifiktiosta. Usein internetin keskustelupalstojen keskusteluketjuissa syntyvät faniteoriat eivät muodosta

fanifiktion tavoin fiktiivistä tekstiä. Faniteoriat eivät ole fiktiivistä proosaa – esimerkiksi blogeissa julkaistut faniteoriat voivat olla analyttisiä ja esseemäisiä tekstejä.

Toisinaan faniteoriat kuitenkin sijoitetaan fiktiiviseen maailmaan ja ne voivat muodostaa myös kertomuksen. Videoeditoinnin keinoilla videomateriaalia on mahdollista manipuloida siten, että kuvat saavat täysin uudenlaisen merkityksen. Tällaisia videomuotoisia faniteorioita on mahdollista analysoida muuntavan leikin käsitteen kautta.

Salenin ja Zimmermanin määritelmän mukaan pelaaminen ja leikki voidaan määritellä vapaana liikkeenä jäykän, rajatun rakenteen sisällä. Näiden rakenteiden muokkaamista leikin ja pelaamisen keinoin Salen ja Zimmerman nimittävät muuntavaksi leikiksi tai pelaamiseksi. Muuntava leikki voi johtaa emergentteihin ja ennalta-arvaamattomiin lopputuloksiin. (Salen & Zimmerman 2004, 300–301.)

Salen ja Zimmerman määrittelevät leikin ja muuntavan leikin pelien ja pelisuunnittelun näkökulmasta, mutta muuntavan leikin käsitettä on mahdollista soveltaa myös fanitutkimuksen piirissä. Robert Jones huomauttaa, että fanifiktiota voidaan ajatella eräänlaisena muuntavana leikkinä. Jones soveltaa muuntavan leikin käsitettä tarkemmin machinimaan, jossa videopelien pelimoottoreita manipuloimalla tuotetaan 3D-animaatiota. *Doom* ja muut vapaasti saatavilla olevat pelimoottorit ovat tuotantovälineitä, jotka ovat sekä pelinkehittäjien että fanien käytettävissä. Perinteisesti television ja elokuvan faneilla ei ole ollut samanlaista mahdollisuutta hyödyntää mediumin tuotantovälineitä fanituotannossa. (Jones 2006, 264; 267.)

Tietokoneiden kehittyessä videoeditointiin kykenevien laitteiden määrä on kasvanut ja digitaaliset editointityökalut ovat yhä useamman saatavilla. Useat tässä tutkielmassa analysoidut faniteoriat ovat hyödyntäneet videoeditoinnin mahdollisuuksia. Bran the Villain -teorian kaltaiset, tv-sarjan materiaalia manipuloivat ja mediumille tyypillisiä leikkauksen editoinnin keinoja hyödyntävät faniteoriat ovat esimerkki faniteorioista muuntavana leikkinä. Videoeditointi tarjoaa pelimoottorien tavoin mahdollisuuksia lähdemateriaalin rakenteiden muokkaamisen. Tuntemalla mediumille tyypilliset keinot fanit voivat rakentaa faniteorioita ja tulkintoja näitä keinoja hyödyntämällä.

Faniteoriat rakentuvat fanilukemisen avulla ja ne ovat ennen kaikkea sosiaalista merkityksen tuotantoa. Faniteorioita voikin ajatella eräänlaisena erikoistuneena fanilukemisen tapana,

konkreettisenä esimerkkinä fanien harjoittamasta fanimetatekstin rakentamisesta. Faniteoriat syntyvät tarkan uudelleenlukemisen tuloksena: johtolankoja etsitään lähdemateriaalista, jota analysoidaan usein hyvin yksityiskohtaisesti. Lähdemateriaaliksi erilaisille teorioille käyvät niin teokset itsessään kuin myös vaikkapa teosten tekijöiden tai kuvitteellisen maailman luojien haastatteluissa paljastamat yksityiskohdat. Teksti, kuvitteellinen maailma ja tekijä ovat kuitenkin vain faniteorioiden alkupiste.

Martinin *A Song of Ice and Firea* voidaan analysoida Matt Hillsin määritelmän mukaisena kulttitekstinä. Hillsin mukaan kulttitekstin piirteitä ovat vahva auteur-hahmo, hyperdiegeettisyys sekä loputtomasti viivytetty kertomusrakenne. Kulttitekstin auteur takaa kertomuksen ja sen maailman yhtenäisyyden – Auteurin visio toimii sekä tekstin laadun että merkityksen takeena. Kuten kulttitekstit, myös Auteurin merkitys on osin fanien tuottama konstruktio. Molemmat koostuvat sekä tekstuaalisista piirteistä ja yleisön luomista merkityksistä. Loputtomasti viivytetyllä kertomusrakenteella Hills tarkoittaa keskeisen kysymyksen tai kysymysten joukon ympärille rakennettua kertomusta. Keskeiset kysymykset, joihin ei tarjota tyhjentäviä vastauksia, ylläpitävät kulttitekstin arvoituksellisuutta ja fanien mielenkiintoa. Hyperdiegeettinen teksti luo laajan ja yksityiskohtaisen maailman, joka vaikuttaa toimivan itsenäisesti, omien periaatteidensa mukaisesti. Kerrallaan maailmasta on mahdollista nähdä vain pieni osa, mutta se vaikuttaa silti kokonaiselta. (Hills 2002, 98; 100–101; 104.)

Hillsin määritelmä hyperdiegeettisyydestä muistuttaa monilta osin sekundaarisen maailman käsitettä. Martinin laaja ja yksityiskohtainen Jään ja tulen maailma on hyperdiegeettinen ja Martin hyödyntää loputtomasti viivytettyä kertomusrakennetta. Martinin kertomus rakentuu useiden kysymysten ympärille. Esimerkiksi Jon Snown henkilöllisyys ja Toisten alkuperä ja lähestyvä hyökkäys ovat kysymyksiä, joiden ympärille *A Song of Ice and Firen* kertomus rakentuu. Hyperdiegeettisyyttä ja loputtomasti viivytettyä kertomusrakennetta korostavat Martinin romaanien lukuisat näkökulmahenkilöt: kertomus koetaan hajaantuneena eri puolille Jään ja tulen maailmaa kymmenien eri näkökulmahenkilöiden kautta. Hyperdiegeettisyys ja loputtomasti viivytetty kertomusrakenne kietoutuvat yhteen Martinin tavan kanssa kirjoittaa fantasiaa ja tietoisesti hyödyntää ja toisintoistaa sen konventioita. Korostuneet kulttitekstin piirteet ja Martinin tapa kirjoittaa fantasiaa luovat poikkeuksellisen hedelmällisen maaperän faniteorioille.

Faniteoriat eivät kuitenkaan ole vain kulttitekstien ominaisuus. Fanien kekseliäisyyttä kuvastaa esimerkiksi Pixar-teoria, jonka mukaan kaikki Pixar-elokuvat sijoittuvat samaan universumiin muodostaen ajallisesti yhtenäisen jatkumon. Jon Negronin teoria on saanut monet Pixar-elokuvien fanit lisäämään teoriaan sitä tukevia palasia. Pixar-elokuvat eivät täytä kulttitekstin piirteitä, ne eivät hyödynnä loputtomasti lykättyä kertomusrakennetta eikä elokuvilla ole yhtä auteur-hahmoa tai auteur-hahmojen joukkoa. Yhdistäessään Pixar-elokuvat jatkumoksi Pixar-teoria tekee Pixar-elokuvista kulttitekstin kaltaisen.

Uudelleenlukemisten tuloksena syntyneistä faniteorioista keskustellaan ja keskustelun tuloksena teoriat kehittyvät, kun uusia yksityiskohtia otetaan huomioon. Faniteoriat ovat luonteeltaan hyvin muuttuvaisia: keskustelun myötä faniteoriat saattavat haarautua eri versioiksi tai vanhat teoriat saattavat inspiroida kokonaan uusia faniteorioita. Faniteoriat muodostavatkin monimutkaisen verkoston, jonka yhteydet ovat jatkuvan uudelleenarvioinnin kohteena. Faniteorioiden verkosto myös jäsentee ja järjestää saatavissa olevaa tietoa.

Faniteoriat voivat olla äärimmäisen yksinkertaisia ja helposti ymmärrettävissä ilman tekstiä, johon ne viittaavat. Toisinaan teoriat ovat äärimmäisen monimutkaisia ja yksityiskohtaisia, ja niiden ymmärtäminen voi vaatia tekstin ohella tietoa faniteorioiden monimutkaisesta verkostosta. Teoriat voivat olla pitkällisen tutkimuksen tuloksena syntyneitä ja kattavasti perusteltuja tai ohimennen mieleen juolahtaneita hauskoja ja humoristisia, villedä spekulatioita.

Tutkimukseni perusteella faniteorioilla on monia merkityksiä osana fandomin toimintaa. *A Song of Ice and Firen* tapaisen hyperdiegeettisen ja loputtomasti viivytettyä kertomusrakennetta hyödyntävien tekstien pohjalta rakennetut faniteoriat spekuloiivat usein kertomuksen arvoituksia ja tulevia juonenkäänteitä. Kertomuksen arvoitusten ohella fanit täydentävät faniteorioiden avulla kuvitteellisen maailman ja tekstin aukkokohtia, jäsentävät tekstin maailmasta ja henkilöahmoista saatavissa olevaa tietoa sekä laajentavat kuvitteellista maailmaa ja syventävät henkilöahmoja. Faniteorioita käytetään myös fanien odotusten ilmaisemiseen ja pettymysten käsittelyyn. Faniteorioiden kautta analysoidaan teoksia, niiden teemoja, motiiveja ja henkilöahmojen kehitystä. Faniteorioiden tulkinnat ohjaavat vastaanottoa ja vastaanotto edelleen vaikuttaa faniteorioihin.

Etsiessään vaihtoehtoisia mahdollisuuksia faniteoriat pyrkivät yllättämään lukijan. Faniteoriat katsovat teosta tai sen osaa uudesta, joskus myös oudosta näkökulmasta. Ensimmäinen mahdollinen tulkinta hylätään ja tekstiä lähestytään ikään kuin viistosti. Faniteorian lukijalle tarjotaan mahdollisuus tunnistaa tekstistä uusia yllättäviä näkökulmia.

3.2.2 Faniteorioiden luokittelu

Faniteorioiden luokittelu ei ole ilmiön monimuotoisuuden vuoksi yksinkertaista. Erilaisia luokitteluita on mahdollista tehdä ainakin teorioiden tarkoituksen, sisällön ja muodon perusteella. Muodon perusteella faniteoriat voidaan jakaa ainakin videomuotoisiin faniteorioihin, keskustelumuotoisiin faniteorioihin sekä artikkelimuotoisiin faniteorioihin. *A Wiki of Ice and Firen* sisältämät faniteorioita käsittelevät artikkelit tai fanien tekemät blogipostaukset ovat esimerkkejä artikkelimuotoisista faniteorioista.

Videomuotoiset faniteoriat on mahdollista jakaa edelleen ainakin kahteen alaluokkaan. Leikkausta ja kuvamanipulaatiota hyödyntävät teoriat ja ääneen luetut tekstillä perustellut faniteoriat erottuvat omiksi kategorioikseen. Keskustelumuotoiset faniteoriat ovat monimuotoinen joukko ja ne voivat toisinaan muistuttaa artikkelimuotoisia faniteorioita. Keskustelumuotoiset faniteoriat erottaa kuitenkin niiden julkaisualusta, keskustelupalsta. Useat faniteoriat ovat saaneet alkunsa tietyn muotoisena, mutta kehittyneet ja levinneet myös muihin muotoihin.

Faniteorioita voidaan jaotella myös sen mukaan, miten ne on tarkoitettu tulkittaviksi. Tällöin voidaan erotella vakavissaan otettavat teoriat ja vitsiksi tarkoitettut teoriat. Myös tässä tapauksessa on syytä huomauttaa, että vitsiksikin tarkoitettu faniteoria voi ajan kuluessa muuttua: suosion myötä alun perin hovin vuoksi kehitelty kaukaa haettu teoriakin voi saavuttaa uskottavuutta.

Faniteorioiden luokittelu niiden sisällön näkökulmasta on kenties luokitteluperusteista haastavin. Harva faniteoria voidaan sijoittaa sisältönsä puolesta vain yhteen kategoriaan. Tämän tutkimuksen perusteella tyhjentävää listausta erilaisista mahdollisista kategorioista ei ole mahdollista luoda. Seuraavaksi hahmottelen yleisluontoisia periaatteita faniteorioiden luokitteluun sisällön perusteella ilmiön kuvaamisen tarpeisiin ja jatkotutkimuksen pohjaksi.

A Wiki of Ice and Fire luokittelussa faniteoriat on jaettu seitsemään luokkaan: vanhemmuus, todelliset henkilöllisyydet, selittämättömät kuvitelmat, selittämättömät murhat, olinpaikat, tulevat tapahtumat ja muut. Kuten aiemmin on todettu, *A Wiki of Ice and Fire* on tallennettu verrattain vähän faniteorioita, sillä osa faniteorioista on rajattu wikin säännöissä wikiin kuulumattomiksi. *A Wiki of Ice and Fire* luokittelua sovellettaessa merkittävä osa faniteorioista sijoittuisi kategoriaan muut. Esimerkiksi murhien vaihtoehtoisia tulkintoja tai kuvitteellisen maailmojen lainalaisuuksia pohtivat teorit päätyisivät erilaisuudestaan huolimatta samaan kategoriaan. Faniteorioiden luokittelussa onkin aina kyse myös siitä, miten faniteoria määritellään. Erilaiset luokittelut havainnollistavat ennen kaikkea fandomin sisällä olevia erilaisia käsityksiä faniteorioista. *A Wiki of Ice and Fire* painottaa tekstuaalisesti perusteltuja faniteorioita rajaten vilsimmät spekulatiot ulkopuolelle. Seuraavaksi tarkastelen fanien keskustelupalstoilla esittämiä luokitteluita, jotka ilmentävät erilaista käsitystä faniteorioiden luonteesta.

Westeros.orgin foorumilla käyttäjä Full-Faced Bravoosi (2013) luokittelee faniteorioita kuuteen eri kategoriaan: Salaliitot, todelliset henkilöllisyydet, mysteerit, analyysit, ennustukset ja muut. Analyysit kategoria on mielenkiintoinen. Full-Faced Bravoosi on nostanut faniteorioiden joukkoon myös henkilöihahmoja ja Martinin kuvitteellista maailmaa käsittelevät analyysit. Full-Faced Bravoosin kategoriaan sisällyttämiä analyysseja ovat esimerkiksi nimimerkki The_Halfhandin analyysi Petyr Baelishin henkilöihahmosta sekä David C. Hunterin analyysi romaanisarjan tematiikasta ja Martinin kuvitteellisen maailman esihistoriasta. David C. Hunterin analyysi syventää ymmärrystä Martinin kuvitteellisen maailman rakenteista, ja tätä kautta tulkitsemaan romaanisarjan keskeistä tulen ja jään motiivia. The_Halfhand ei puolestaan johda analyysistaan varsinaisesti minkäänlaista teoriaa. Kuten The_Halfhand kuitenkin muistuttaa, Petyr Baelishin ei ole yksi romaanien näkökulmahenkilöistä. The_Halfhandin analyysi Baelishin henkilöihahmosta onkin tulkinta, joka syventää hahmoa.

BryndenBFishin (2013) muotoilemassa taulukossa kategorioita kahdeksan. BryndenBFishin luokitteluperusteet ovat hyvin erilaiset kuin Full-Faced Bravoosin. Kuuteen kategoriaan on lajiteltu eri versioita samasta teoriasta, minkä lisäksi kategorioita ovat sekalaiset teorit sekä foliohattuteoriat. Suurin osa kategorioista on muodostettu *A Song of Ice and Fire* mysteerien ja kertomuksen arvoitusten pohjalta. Jon Snown vanhempien henkilöllisyys, Benjen Starkin kohtalo, Azor Ahai, Kylmäkäden henkilöllisyys sekä vaaleanpunainen kirje ovat kaikki

teorioita, jotka vastaavat *ASoIaF*:n tekstistä nousevaan arvoitukseen. Jon Snown kohtalo käsittelevät teoriat pohtivat tulevia juonenkäänteitä. Full-Faced Bravoosi kuitenkin sisällyttää luokitteluunsa myös epävarmemmat tulkinnanvaraisemmat teoriat, jotka eivät ole vastauksia kertomuksen arvoituksiin.

Fanien luokitteluissa merkille pantavaa on, että erilaisiin sekalaisiin ja muut kategorioihin on sijoitettu paljon teorioita. Faniteorioiden johdonmukainen luokittelu on haastavaa, sillä teoriat sisältävät usein paljon erilaisia piirteitä, joiden perusteella on mahdollista rakentaa erilaisia luokituksia. Kokonaisvaltaisen luokittelujärjestelmän rakentamisen sijaan faniteorioiden luokittelua voisi lähestyä Ludwig Wittgensteinin perheyhtäläisyyden käsitteen kautta. Fanitutkimuksen piirissä ainakin Matt Hills on aiemmin soveltanut Wittgensteinin käsitettä määritellään kulttitekstin käsitettä (Hills 2002, 100). Tässä tutkimuksessa analysoidun faniteorioiden perusteella muotoilun seuraavaksi katsauksen piirteisiin, jotka muodostavat faniteorioiden perheyhtäläisyyden.

Wittgenstein huomauttaa, että on olemassa paljon käsitteitä, joiden alaan kuuluvilla olioilla ei ole yhtä yhteistä piirrettä. Wittgenstein ottaa esimerkiksi pelit: lautapelit, korttipelit ja pallopelit ovat kaikki pelejä, mutta silti ei ole mahdollista nimetä yhtä piirrettä, jonka kaikki lautapelit, korttipelit ja pallopelit jakaisivat. Sen sijaan eri pelien piirteet muodostavat monimutkaisen yhtäläisyyksien verkoston, jossa yhtäläisyydet menevät osin päällekkäin ja ristiin. Vaikka olioilla ei ole yhtä yhteistä piirrettä, käsite on kuitenkin mahdollista selittää ja määritellä esimerkkien avulla. (Wittgenstein 1981, 64–71.) Wittgenstein osoittaa, että käsitteet ovat käyttökelpoisia, vaikka niille ei aina ole mahdollista määritellä selviä rajoja.

Faniteorioiden piirteet muodostavat nekin perheyhtäläisyyden. Tässä tutkielmassa olen pyrkinyt erilaisten esimerkkien kautta havainnollistamaan faniteorioiden monimuotoisuutta. Faniteorioiden muoto, tyyli ja julkaisukanavat vaihtelevat. Faniteoriat rakentuvat ja hyödyntävät tekstuaalista materiaalia eri tavoin. Faniteorioilla on monia eri tarkoituksia ja niiden kantamat ja saamat merkitykset ovat moninaisia.

Faniteoria luvatussa prinssistä Azor Ahaista käsittelee kertomuksen arvoitusta ja jäsentää kuvitteellisesta maailmasta saatavissa olevaa tietoa. $R+L=J$ -faniteoria paljastaa Jon Snown todellisen henkilöllisyyden, toimii kuvitteellisen maailman tiedon jäsentäjänä, vastaa

kertomuksen arvoitukseen sekä täydentää kertomuksen aukkoja. Lisäksi teoria analysoi myös teoksen tematiikkaa ja motiiveja.

Joffreyn murhaa käsittelevä faniteoria esittää uudelleentulkinnan jo vastauksen saaneeseen kertomuksen arvoitukseen. Teoria syventää myös Petyr Baelishin henkilöä. Teoria Varyksesta ja Illyrio Myopatiksesta merenmiehinä puolestaan laajentaa Martinin Jään ja tulen maailmaa. Southron Ambitions -faniteoria syventää Rickard Starkin henkilöä, esittäen samalla uudelleentulkinnan Westerosin historiasta. Historiaa tulkitessaan faniteoria myös jäsentää tietoa kuvitteellisesta maailmasta.

Bran is the Villain -faniteoria tulkitsee tv-adaptaation loppuratkaisun uudella tavalla. Myös teoria Baelishistä Rhaegar Targaryenina on uudelleentulkinta, mutta myös henkilöhahmon todellisen identiteetin paljastava teoria. Samoin Tyrionin vanhempia spekuloi faniteoria on henkilöhahmon todellisen identiteetin paljastava teoria. Three heads of the Dragon -teoria käsittelee kertomuksen arvoitusta ja jäsentää kuvitteellisen maailman tietoa. Faniteorioiden piirteet limittyvät, mutta yhtä yhteistä piirrettä, jonka kaikki faniteoriat jakaisivat ei ole.

4 FANITEORIAT, MAAILMANRAKENNUS JA GENRE

Faniteoreetikoiden etsiessä vastauksia kertomuksen ja kuvitteellisen maailman arvoituksiin ja aukkoisiin, teoksen genre ja kuvitteellinen maailma ovat usein viitoittamassa tietä. Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan Martinin Jään ja tulen maailmaa sekä niitä fantasian konventioita ja elementtejä, joista Martinin kuvitteellinen maailma rakentuu. Asetan Martinin romaanisarjan osaksi modernin fantasian genreä ja pyrin osoittamaan miten Martin tietoisesti hyödyntää genren konventioita ja eri fantasian muotojen retoriikkaa. Konventioiden tietoinen toisintoistaminen ja hyperdiegeettinen, laaja kuvitteellinen maailma, jonka aukkoja yleisön on täydennettävä, tarjoavat paljon mahdollisuuksia yleisön osallistumiselle. Osallistumista ruokkii edelleen romaanien loputtomasti viivytetty kompleksinen, näkökulmahenkilöiden kautta rakentuva narratiivinen palapeli lukuisine mysteereineen ja arvoituksineen.

Kontrastoin lajipiirteiden analyysia faniteorioihin, joissa kuvitteellisen maailman lainalaisuudet tai genren piirteet ovat olennaisia. Faniteorioiden analyysin kautta voidaan havainnoida, minkälaisia odotuksia genre ja sen konventioiden toisintoistaminen luovat. Faniteorioiden tarkasteleminen avaa myös näkökulmia siihen, miten genre vaikuttaa fanilukemisen konventioihin.

J. R. R. Tolkienin teokset *The Hobbit* ja *The Lord of the Rings* ovat modernin fantasian klassikoita, joiden aloittaman perinteen jatkaja *ASoIaF* mitä suurimmassa määrin on. *Lord of the Ringsin* tavoin *ASoIaF* on sekundaariseen maailmaan sijoittuvaa korkeaa fantasiaa. Korkea fantasia on konservatiivinen genre, joka perustuu vanhojen hyvien aikojen ihannoimiselle. Fantasiassa pelkän melankolisen kaipuun lisäksi olennaista on myös pyrkimys palauttaa vanha maailmanjärjestys. (McGarry & Ravipinto 2016, 13.)

Rosemary Jacksonin mukaan Tolkien nostalgisoi esiteollista feodalismia tarjoten samalla lukijalle lohtua tarjoamalla johdonmukaisen ja yhtenäisen sekundaarisen maailman. Jacksonin mukaan Tolkienilainen fantasia operoi sadun tavoin: asioita tapahtuu ja ne kerrotaan lukijalle kaikkitietävän auktoriteetin näkökulmasta. Suljetut kertomusrakenteet eivät rohkaise toimintaan, vaan tekevät lukijasta passiivisen. (Jackson 2003, 154–156.) Jacksonin fantasian määritelmä muistuttaa Mendlesohnin määritelmää portaali-etsintä -fantasian retoriikasta. Mendlesohnin määritelmässä portaali-etsintä -fantasian retoriikalle on ominaista

keskeytyksetön kerronta, joka ei salli kyseenalaistamista. Lukija kulkee naiivin protagonistin mukana läpi kuvitteellisen maailman, jota yhtä lailla selittää sekä lukijalle että protagonistille. Portaali-etsintä -fantasiassa protagonistilla on eristyksissä tutustu ympäristöstään, eikä hänellä näin ole mahdollisuutta kyseenalaistaa tarjottuja selityksiä. Portaali-etsintä -fantasian retoriikka pyrkii sulkemaan vaihtoehtoiset tulkinnan mahdollisuudet myös lukijalta. (Mendlesohn 2008, 1–2; 5; 7; 13–14; 32.)

Yhä edelleen fantasiasta käytävä keskustelu kiertyy Tolkienin ympärille, mikä kertoo Tolkienin suuresta merkityksestä modernin fantasian genrelle. Martinin romaanien vertailua Tolkienin pääteoksiin on tehty kirjallisuudentutkimuksen ohella myös arvosteluissa ja haastatteluissa. Kuten Neil McGarry ja Daniel Ravipinto (2016, 13) toteavat, *A Song of Ice and Fire* on monessa mielessä vastaus *The Lord of The Ringsille*. Artikkelissaan ”In the Shadow of the Status Quo: The Forgotten in *The Lord of The Rings* and *A Song of Ice and Fire*” McGarry ja Ravipinto ja vertailevat Martinin ja Tolkienin teoksia fantasian lajipiirteiden näkökulmasta. Tässä luvussa pyrin jatkamaan ja tarkentamaan McGarryn ja Ravipinton analyysia ja osoittamaan miten fantasian konventioiden toisintoistaminen on kudottu Martinin teoksiin. Samalla pohdin miten genren konventioiden toisintoistaminen, ja lukijan odotusten haastaminen vaikuttaa Martinin kuvitteellisen maailman rakentumiseen.

The Lord of the Ringsin lisäksi *A Song of Ice and Firella* on yhtäläisyyksiä myös *The Silmarillionin* kanssa. Farah Mendlesohnin mukaan *The Lord of the Rings* on retorielta lajiltaan portaali-etsintä -fantasiaa *The Silmarillionin* ollessa puolestaan lähempänä immersiiivistä fantasiaa (Mendlesohn 2008, 2–3). Seuraavaksi tarkastelen Martinin tapaa kirjoittaa fantasiaa ja pyrin osoittamaan, että *A Song of Ice and Fire* on *The Silmarillionin* tavoin retorielta lajiltaan immersiiivistä fantasiaa. Martin teokset ovat retoriikaltaan poikkeuksellisia, sillä ne hyödyntävät immersiiivisen fantasian sisällä myös portaali-etsintä -fantasian ja tunkeutumisan fantasian retorisia keinoja.

4.1 Jään ja tulen maailma ja fantasian retoriikka

Martinin suunnittelema maailma perustuu monien fantasian konventioiden hyödyntämiseen. Moderni fantasia ankkuroituu tyypillisesti ajallisesti keskiaikaan ja maantieteellisesti Eurooppaan. Hallinto- ja talousjärjestelmää voidaan usein luonnehtia pääpiirteissään

feodalistiseksi. Tolkienin Arda on modernin fantasiamaailman prototyyppi ja toimii yhä edelleen esikuvana monille fantasiamaailmoille. Tolkienin Arda ja erityisesti Keski-Maa heijastelevat eurooppalaista keskiaikaa.

Keskiajan kulttuurin tutkijana keskiaika oli Tolkienille luonteva valinta fantasiamaailman lähtökohdaksi. Tolkienin vaikutuksesta keskiajasta tuli yksi modernin fantasian peruspilareista. (James 2012, 70.) Tolkienin Keski-Maan juuret ovat eurooppalaisen historian lisäksi eurooppalaisessa mytologiassa. Keski-Maata vastaa skandinaavisen mytologian Midgard, ihmisten asuttamaa maa. *Beowulf*, *Edda* ja *Kalevala* ovat tavalla tai toisella toimineet Tolkienin innoittajina Ardan luomisessa.

Westerosin manner perustuu maantieteeltään Eurooppaan ja erityisesti Iso-Britanniaan, ja Martin on avoimesti kertonut ottaneensa vaikutteita historiallisista tapahtumista teossarjaansa kirjoittaessaan. Esimerkiksi viiden kuninkaan sota perustuu Martinin mukaan osin Englannin historian Sadan vuoden sotaan ja Ruusujen sotaan punaisten häiden perustuessa Skotlannin historian Glencoen verilöylyyn ja mustaan päivälliseen. (Brown University Library 2014).

Mendlesohn jakaa fantasian retorisiin lajeihin fantasian ja kertomuksen maailman suhteen perusteella (Mendlesohn 2008, xiv). Martinin fantasian retoriikka muistuttaa tunkeutumisfantasiaa, jossa fantastinen tunkeutuu kertomuksen maailmaan. *The Lord of the Rings*issä ja *The Silmarillion*issa fantastinen on osa maailmaa. Martinin Jään ja tulen maailmassa fantastinen on menneisyydessä ollut arkipäiväinen osa maailmaa. Aegon Targaryen valloitti Seitsemän kuningaskuntaa lohikäärmeiden avulla ja tarinoita vuosikymmeniä kestävästä talvista ja talven kauhuista kerrotaan edelleen lapsille. Brandon Stark muistelee *A Game of Thrones*in alussa hänelle kerrottuja tarinoita villeistä ja Toisista:

The wildlings were cruel men, she said, slavers and slayers and thieves. They consorted with giants and ghouls, stole girl children in the dead of night, and drank blood from polished horns. And their women lay with the Others in the Long Night to sire terrible half-human children. (AGOT, 13.)

Hieman aiemmin romaanin prologissa olemme jo kohdanneet Toiset (*The Others*):

Will saw movement from the corner of his eye. Pale shapes gliding through the wood. He turned his head, glimpsed a white shadow in the darkness. Then it was gone. Branches stirred gently in the wind, scratching at one another with wooden fingers. Will opened his mouth to call down a warning, and the words seemed to freeze in his throat. Perhaps he was wrong. Perhaps it had only been a bird, a

reflection on the snow, some trick of the moonlight. What had he seen, after all?
(AGOT, 8.)

Prologin ja romaanin henkilöhahmojen näkökulmien välillä on jännite. Lukijalle Toisten olemassaolo on alusta asti selvää, mutta Jään ja tulen maailman nykyhetkessä Toiset ovat romaanien henkilöhahmoille enemmän taruolentoja, joiden olemassaoloon uskotaan vaihtelevasti. Tarinoita Pitkästä yöstä kerrotaan lapsille, mutta harva aikuinen uskoo näihin kaukana Muurin takana Sankareiden aikana eläneisiin olentoihin.

Kuvaus Toisista prologissa ei ole tarkkaa ja heti niiden ensiesiintymisen jälkeen havainto niistä asetetaan kyseenalaiseksi. Seuraavassa luvussa Toiset yhdistyvät heti lapsille kerrottuihin tarinoihin. Tarinoihin, joissa esiintyvät myös jättiläiset, ghoulit ja villi-ihmiset. Lähdettyään teloituspaijalta takaisin kohti Talvivaaraa, Robb löytää matkalta kuolleen hurjasuden pentuineen. Theonin sanoin: ”There’s not been a direwolf sighted south of the Wall in two hundred years.” Hurjasuteen palataan myöhemmin Eddardin ja Catelynin keskustellessa teloituksesta ja Yövärtion karkureista:

”There are darker things beyond the Wall.” She glanced behind her at the heart tree, the pale bark and red eyes, watching, listening, thinking its long slow thoughts. His smile was gentle. ”You listen too many of old Nan’s stories. The Others are as dead as the children of the forest, gone eight thousand years. Maester Luwin will tell you they never lived at all. No living man has ever seen one.” ”Until this morning, no living man had ever seen a direwolf either,” Catelyn reminded of him. (AGOT, 25.)

Alusta lähtien lukijalle on selvää, että tässä maailmassa fantasiaan perinteisesti kuuluvat olennot eivät ole itsestäänselvyys. Ensimmäiset havainnot Toisista ja hurjasusista ovat ensimmäiset merkit fantastisen paluusta Jään ja tulen maailmaan. Mendlesohnin mukaan tunkeutumisanfantasiassa suhde fantastiseen on neuvottelun kohteena: fantastinen pitää joko hyväksyä tai torjua (Mendlesohn 2008, 115).

”Stop it,” Jon Snow said, his face dark with anger. ”The Night’s Watch is a noble calling!” Tyrion laughed. ”You are too smart to believe that. The Night’s Watch is a middern heap for all the misfits of the realm. I’ve seen you looking at Yoren and his boys. Those are your new brothers, Jon Snow, how do you like them? Sullen peasants, debtors, poachers, rapers, thieves, and bastards like you all wind up on the Wall, watching for grumkins and snarks and all the other monsters your wet nurse warned you about. The good part is there are no grumkins and snarks, so it’s scrcely dangerous work. (AGOT, 125.)

Fantastisen palatessa Jään ja tulen maailmaan, romaanien henkilöhahmot joutuvat muuttamaan käsityksiään maailmansa lainalaisuuksista. Tunkeutumisanfantasiassa käsitykset maailmasta osoittautuvat vääriksi havaintojen ja kokemusten haastaessa ne. Portaali-etsintä -fantasia pyrkii vakuuttamaan lukijan maailman pintatason todellisuudesta, jotta outo kuvitteellinen maailma muuttuu vähitellen tutuksi. Tunkeutumisanfantasia puolestaan horjuttaa turvallisuuden tunnetta ja saa epäilemään tunnettuja lainalaisuuksia. Tunkeutumisanfantasiassa on kyse maailman pintatason rikkoutumisesta, jolloin protagonistit ja lukija eivät koskaan täysin hallitse tilannetta. (Mendlesohn 2008, 9, 115–116; 180–181.)

Ensimmäisen romaanin aikana useat eri henkilöhahmot tarjoavat mielipiteensä taikuudesta, ennustuksista, Muurin takaisista olennoista, jumalista ja Seitsemän kuningaskunnan historian tapahtumista. Tarkoitukseni on tällä havainnollistaa *ASoIaF:n* olevan maailmanrakennuksessaan moniselitteinen. Ensimmäisessä romaanissa on jatkuvaa liikettä yliluonnollisten elementtien epäilyn ja vahvistuksen välillä. Jonkinlainen ratkaisu saadaan oikeastaan vasta romaanin lopussa, Daeneryksen polttaessa itsensä roviolla ja selviten siitä vahingoittumattomana. Samalla Daeneryksen roviolle mukaan ottamat lohikäärmeenmunat kuoriutuvat. Ensimmäisen romaanin kantava teema saatetaan näin päätökseen taikuuden ja taikaolentojen palatessa Jään ja tulen maailmaan vuosisatojen poissaolon jälkeen.

Jään ja tulen maailman menneisyys on suurelta osin hämärän peitossa, ja maailman lainalaisuudet ovat paikoin epämääräisiä. Vaikka Jään ja tulen maailmalla on vuosituhansien taakse ulottuva menneisyys ja vuosisatainen historia, tapahtumien yksityiskohdat jäävät usein tulkinnanvaraisiksi. Pitkästä yöstä ja muista Sankareiden ajan tapahtumista kerrotaan tarinoita lapsille, mutta tapahtumien todellinen laita jää usein hämärän peittoon:

Jon had never heard this tale before. "Which Brandon was this supposed to be? Brandon the Builder lived in the age of heroes, thousands of years before Bael. There was Brandon the Burner and his father Brandon the Shipwright but-" "This was Brandon the Daughterless," Ygritte said sharply. "Would you hear the tale or no?" (ACOK, 746.)

Martinin maailmassa on lukuisia eri uskontoja ja henkilöhahmot ovat vaihtelevan uskonnollisia. Westerosin mantereella palvotaan sekä Vanhoja jumalia, Uusia jumalia että Hukkunutta jumalaa. Essoksen mantereella idässä uskotaan niin Valon herraan R'hlloriin kuin Monikasvoiseen jumalaan (The Many-Faced God). Romaanit ja tv-sarja ovat pullollaan erilaisia ennustuksia, näkyjä ja unia, joita henkilöhahmot tulkitsevat kukin oman maailmankatsomuksensa lävitse.

Ajoittain Martin hyödyntää epävarmuutta myös ilman, että se kytkeytyy fantasian retoriikkaan. Lukijalle romaanissa *A Clash of Kings* tapahtuva Renly Baratheonin murha ei ole arvoitus. Lukija voi suurella varmuudella olettaa murhan Renlyn veljen Stannis Baratheonin tekemäksi. Ovi epäilylle jätetään kuitenkin raolleen:

”Have you ever considered that too many answers are the same as no answer at all? My informers are not always as highly placed as we might like. When a king dies, fancies sprout like mushrooms in the dark. A groom says that Renly was slain by a knight of his own Rainbow Guard. A washerwoman claims Stannis stole through the heart of his brother’s army with his magic sword. Several men-at-arms believe a woman did the fell deed, but cannot agree on *which* woman. A camp follower brought in to serve his pleasure on the eve of the battle, says a second. The third ventures that it might have been the Lady Catelyn Stark.” (ACOK, 528.)

Martinin romaanien maailma on epätasapainossa. Tasapaino on järkkynyt siinä määrin, että jopa vuodenajat vaihtuvat epäsäännöllisesti ja niiden vaihtumista on vaikea ennustaa. Kertomusta jäsentävistä ja rajaavista tekijöistä keskeisin on vuodenajan vaihtuminen kertomuksen edetessä. Starkin perheen motto ”Winter is coming” juontaa juurensa Jään ja tulen maailman kiertokulkuun. Sekä romaanissa *A Game of Thrones* että tv-sarjan pilottijaksossa nähtävä prologi liittyy talven tulemiseen myös uhan. Talven koittaessa saapuvat myös Toiset. Talven keskeisyyttä sarjaa jäsentävänä elementtinä painottavat myös kahden viimeisen, vielä julkaisemattoman romaanin nimet: *Winds of Winter* ja *A Dream of Spring*.

Talven ja Toisten lähestyvä tuleminen voidaan nähdä muunnelmana fantasialle keskeisestä hyvän ja pahan taistelusta. Uhkana talvi ja Toiset ovat kuitenkin persoonattomia ja epämääräisiä. Kuten aiemmin pyrin osoittamaan, Toisten uhka on ennemminkin osa fantasian tunkeutumista Jään ja tulen maailmaan. Kun Toiset eivät asetu selkeästi fantasialle tyypillisen pahan asemaan, myös pahan vastakohtaksi asettuvaa hyvää on *ASoIaF*:ssa vaikeampi hahmottaa. Tolkienilaiseen fantasiaan verrattuna Martinin kuvitteellisen maailman poliittinen järjestelmä ja valtarakenne on monimutkaisempi ja hienosyisempi. Raja hyvän ja pahan välillä ei ole yhtä selkeä ja iso osa *ASoIaF*:n henkilöihahmoista sijoittuu näiden väliselle harmaalle alueelle.

Tyypillisin korkean fantasian sankari on nuori mies. Sankari on usein orpo ja yleensä hän paljastuu kertomuksen aikana jalosukuiseksi tai jopa kuninkaalliseksi. Tarina alkaa sankarin joutuessa jättämään kotinsa ja lähtemään seikkailuun kohti tuntematonta. *ASoIaF*:ssa Jon

Snown henkilöahmo on hyvin lähellä klassista korkean fantasian sankarin arkkityyppiä. (McGarry & Ravipinto 2016, 15.)

Vertaillessaan Tolkienin *The Lord of The Ringsiä* ja Martinin *A Song of Ice and Firea* McGarry ja Ravipinto kartoittavat onnistuneesti teosten samankaltaisuuksia. McGarry ja Ravipinto huomauttavat Martinin toisintoistavan fantasian elementtejä, mutta keskittyessään Tolkienin ja Martinin teosten samankaltaisuuksiin, teosten eroavaisuudet jäävät paitsioon. Keskittyessään analysoimaan teosten henkilöahmojen kehitystä McGarry ja Ravipinto olettavat Jon Snown hahmokehityksen noudattavan fantasialle tyypillisen sankarin matkan rakennetta ja kertomuksen päättyvän Targaryenin dynastian palauttamiseen (McGarry & Ravipinto 2016, 17). Martinin fantasia pyrkii säilyttämään mahdollisuuden perinteisen portaali-etsintä - fantasian loppuratkaisuun, jossa vahingoittunut maailma korjataan palauttamalla oikeutettu hallitsija valtaistuimelle.

Kaikki Martinin henkilöahmot eivät kuitenkaan noudata perinteisen fantasian lajipiirteitä. Viimeistään ensimmäisen romaanin ja tv-sarjan ensimmäisen kauden myötä voidaan pitää yleisesti tiedossa olevana, että *A Song of Ice and Firea* kertomuksen kannalta keskeisetkään henkilöahmot eivät ole kuolemattomia, eikä moraalisesti oikein toimiminen aina osoittaudu menestyksekkääksi strategiaksi. Tarkastelemalla Sansa Starkin ja Sandor Cleganen henkilöahmoja, voimme huomata miten Martin toisintoistaa perinteisen fantasian arkkityyppejä.

”Sansa was a lady at three, always so courteous and eager to please. She loved nothing so well as tales of knightly valor. Men would say she had my look, but she will grow into a woman far more beautiful than I ever was, you can see that.” (ACOK, 785.) Sansa on kasvatettu hyvätapaiseksi, Westerosin aateliston sääntöjen mukaiseksi hienoksi rouvaksi, joka osaa tehdä kauniita kirjontatöitä ja unelmoi jaloista ritareista ja komeista prinsseistä.

Sansa hugged herself, suddenly cold. ”Why are you always so hateful? I was *thanking* you...” ”Just as if I was one of those true knights you love so well, yes. What do you think a knight is *for*, girl? You think it’s all taking favors from ladies and looking fine in gold plate? Knights are for *killing*.” (ACOK, 756.)

Sandor Cleganen hahmon kautta tehdään toistuvasti selväksi, että ritareista kerrotut tarinat ovat vähintäänkin kaunisteltuja, elleivät kokonaan keksittyjä. Sandor Cleganella ei ole ritarin arvoa,

eikä hän vastaa Sansan käsitystä ritareista, mutta silti hän pelastaa Sansan mellakoivan väkijoukon keskeltä. Vaikka Sandor Clegane ei vastaa idealisoitua kuvaa ritareista, todellisuudessa hän toimii usein ritarillisemmin kuin Westerosin todelliset ritarit. Sandorin veli Gregor Clegane kantaa ritarin arvonimeä, mutta hänellä on vielä vähemmän ritareihin liitetyjä jaloja luonteenpiirteitä. Gregor on äärimmäiseen väkivaltaan ja uhriensa kiduttamiseen taipuva sadisti, joka ei tunne minkäänlaista kunniaa. Peilaamalla vastakkain näitä erilaisia henkilöitä ja heidän maailmankatsomuksiaan, Martin leikittelee samalla lukijan odotuksilla.

Martinin teoksissa portaali-etsintä -fantasia ja tunkeutumisanfantasia tapahtuvat immersiiivisen fantasian sisällä. Mendlesohnin mukaan immersiiivisessä fantasiassa protagonistit ovat kotonaan kuvitteellisessa maailmassa ja tuntevat sen lainalaisuudet. Samalla myös lukijan oletetaan jakavan protagonistin ymmärrys maailmasta, eikä maailmaa selitetä. Mikäli maailmaa selitetään, selitysten on oltava merkityksellisiä myös maailmansa tuntevalle protagonistille. Immersiivisessä fantasiassa protagonistit toimivat omien päämääriensä edistämiseksi ja kykenevät myös haastamaan maailmaa. Immersiivisen fantasian protagonistit muistuttavatkin monessa mielessä antagonisteja. (Mendlesohn 2008, 112–113.)

Martinin henkilöihahmot tuntevat oman maailmansa lainalaisuudet. Vaikka *A Game of Thronesin* alussa tavattu hurjasusi on tunkeutumisen elementti, henkilöihahmot tietävät mikä hurjasusi on ja asettavat yllättävän tapahtuman nopeasti kontekstiin. Kuninkaansatamaan kuninkaan kouraksi matkustava Eddard on Kuninkaansatamassa oudossa ja uudessa ympäristössä, mutta hän tietää tarpeeksi kuningaskunnan toiminnasta jotta osaa hoitaa tehtävänsä. Jään ja tulen maailmasta tarjottavat selitykset ovat joko merkityksellisiä tai arvoituksellisia myös henkilöihahmoille.

Eddardin ja Robertin kohdatessa Eddardin huomiot Robertista perustellaan Robertin muuttumisella viidentoista vuoden aikana. Henkilöihahmojen näkemät unet ja ennustukset jäävät arvoituksellisesti yhtä lailla henkilöihahmoille kuin lukijoille. Esimerkiksi Theonin nähdessä unen Lyanna Starkista, uni ei sillä hetkellä ole merkityksellinen sen enempää Theonille kuin lukijallekaan: ”But there were others with faces he had never known in life, faces he had seen only in stone. The slim, sad girl who wore a crown of pale blue roses and a white gown spattered with gore could only be Lyanna.” (ACOK, 809). Unta ei selitetä, mutta se toimii vihjeenä menneisyyden tapahtumista. Fanit ovatkin tulkinneet unen yhdeksi vihjeeksi Jon Snown äidin henkilöllisyydestä.

Ennen kaikkea *A Song of Ice and Firen* henkilöhahmot kykenevät asettamaan heille tarjotut selitykset kyseenalaisiksi. Stannis Baratheonin palveluksessa oleva Davos ei ole halukas luottamaan R'hlloriaa palvovaan punaiseen papittareen Melisandreen, joka näkee näkyjä tulella. Melisandre on vakuuttanut Stanniksen siitä, että Stannis on myyttisissä ennustuksissa luvattu Azor Ahai, sankari, joka pelastaa ihmiskunnan pitkältä yöltä ja yön mukana saapuvilta Toisilta. Davoksen kyseenalaistaessa Stanniksen aseman ennustuksen tarkoittamana sankarina, myös lukijalle tarjoutuu mahdollisuus etsiä vaihtoehtoisia selityksiä. Myyttisen sankarin Azor Ahain uskotaankin fandomin piirissä olevan joku muu kuin Stannis ja Azor Ahain todellinen henkilöllisyys on suosittu faniteorioiden aihe.

A Song of Ice and Firen lähtöoletuksena on, että vastaanottaja tuntee fantasian genren. Fantasian tuntemuksen perusteella vastaanottajalla on myös odotushorisontti, jota Martin pyrkii jatkuvasti haastamaan. Seuraavaksi tarkastelen, mitä faniteoriat kertovat fanien tavasta lukea Martinin fantasiaa. Tutkin faniteorioiden avulla, miten fanit tulkitsevat Jään ja tulen maailmaa, henkilöhahmoja ja narratiivia. Martinin maailmassa lukijalta tunnutaan koko ajan kysyvän, mihin sinä uskot. Martinin tapa kirjoittaa fantasia tuntuu nostattavan kysymyksiä paitsi kuvitteellisen maailman lainalaisuuksista, myös siitä, millaista fantasiaa Martin kirjoittaa.

Lynn Zubernis ja Katherine Larsen huomauttavat, että herättääkseen kiinnostusta, mediatekstin on tarjottava faneille merkityksellisiä osallistumisen tapoja. Mediatekstin kaanonin on oltava riittävän avoin, jotta spekulatioille, keskustelulle ja kriittiselle arvioinnille jää tilaa. (Larsen & Zubernis 2012b, 3.) Mendlesohnin mukaan fantasia genrenä nojaa tekijän ja lukijan väliseen yhteiseen ymmärrykseen eri fantasian lajien konventioista. (Mendlesohn 2008, xiii) Martinin teokset tarjoavat tässä mielessä hedelmällisen maaperän lukijan spekulatioille. Valtava määrä erilaisia mahdollisuuksia on koko ajan avoinna, eikä lukija aina tiedä mihin uskoa.

4.2 Faniteoriat ja kuvitteellisen maailman tulkinta

Kuvitteellisen maailman pohjarakenteisiin perustuvat faniteoriat antavat konkreettisen esimerkin yleisön harjoittamasta kuvitteellisen sekundaarisen maailman aukkojen täyttämisestä ja maailman olemuksen pohtimisesta. Seuraavaksi tarkastelen Martinin kuvitteellisen maailman aikajanojen, myyttien, kulttuurin ja filosofian hyödyntämistä faniteorioiden kehittämissä.

Ajoittain tarinamaailman rajat ja luonnonlait nousevat keskustelun kohteeksi faniyhteisön sisällä. Fanit debatoivat esimerkiksi siitä, mikä ylipäänsä kuvitteellisessa maailmassa on mahdollista. Asian ratkaiseminen lopullisesti on usein mahdotonta, ellei tekijän kaltaiseen auktoriteettiin voida vedota. Kuvitteellisten maailmojen lainalaisuuksista käytävien keskustelujen tarkasteleminen avaa näkökulmia siihen, miten faniyhteisön sisällä rakennetaan merkityksiä ja edelleen neuvotellaan niitä jatkuvasti uusiksi.

Faniteoria luvatusista prinssistä, Azor Ahaista, hyödyntää Martinin luomia myyttejä sekä ennustuksia, kun taas Jon Snown vanhempien henkilöllisyyttä spekuloi teoria pohjautuu Westerosin lähihistorian tapahtumiin. Faniteoria Varyksesta vedenmiehenä puolestaan laajentaa Martinin kuvitteellista maailmaa. Southron Ambitions -nimellä tunnettu faniteoria tulkitsee Jään ja tulen maailman historiaa samalla syventäen henkilöhahmoa, joka mainitaan Martinin romaaneissa vain nimeltä.

4.2.1 Ennustukset, näyt ja kertomuksen arvoitukset

A Song of Ice and Fire maailmassa ennustuksiin ja näkyihin liittyy paljon epävarmuutta. Usein näkyjä tulesta tulkitseva Melisandre toteaa romaanissa *A Storm of Swords*:

”An ant who hears the words of a king may not comprehend what he is saying, and all men are ants before the fiery face of god. If sometimes I have mistaken a warning for a prophecy or a prophecy for a warning, the fault lies in the reader, not the book.” (ASOS, 723.)

Martinin romaaneissa ennustukset ja näyt ovat usein merkityksellisiä vain lukijan näkökulmasta. Martinin romaanien kerronta tapahtuu eri henkilöhahmojen näkökulmasta. Usein henkilöhahmot kuulevat ennustuksia tai näkevät näkyjä, jotka eivät liity heihin itseensä, vaan johonkin toiseen henkilöhahmoon. Martinin romaaneissa henkilöhahmot ovat usein satojen tai tuhansien kilometrien päässä toisistaan, eivätkä monet romaanien henkilöhahmoista koskaan tapaa toisiaan. Tämän vuoksi ennustukset ja näyt jäävät toisinaan henkilöhahmoille täysin merkityksettömiksi. Ennustukset ja näyt ovat keskeinen työkalu, jolla Martin rakentaa kertomukseen erilaisia arvoituksia ja luo lukijalle odotuksia.

Azor Ahai on myyttinen sankari, joka pelasti maailman pimeydeltä. Azor Ahai liitetään faniteorioissa usein viimeiseen sankariin, joka voitti Toiset viimeisen Pitkän yön aikana ja päätti sankarien ajan. *ASoIaF*:n eräs kantava juoniaihe on Toisten lähestyvä palaaminen. Fanien piirissä on esitetty erilaisia spekulatioita siitä, kuka henkilöahmoista sopisi Azor Ahain tai viimeisen sankarin rooliin. Azor Ahain legenda kertoo, että pimeyden voittaminen vaati uhrauksia: Azor Ahain miekan, Valontuojan takominen vaati Azor Ahaita surmaamaan vaimonsa. Sopivimpina ehdokkaina Azor Ahaksi ja tämän vaimoksi pidetään fandomin piirissä Jaime Lannisteria ja Cersei Lannisteria, Jon Snowta ja Daenerys Targaryenia tai Jorah Mormontia ja Daenerys Targaryenia.

Azor Ahai ei ole puhtaasti faniteoria siinä mielessä, että se ei ole lähtöisin pelkästään fanien tulkinnoista. Luvatus prinssin, Azor Ahain paluu on teossarjassa useita kertoja mainittu ennustus. Ennustus on ennustusten tapaan monitulkintainen: ”When the red star bleeds and the darkness gathers, Azor Ahai shall be born again amidst smoke and salt to wake dragons out of stone.” (ASOS, 349). Ennustuksen mukaan Azor Ahain merkkejä ovat tähti, savu ja suola, mutta merkit on mahdollista tulkita monella tavoin. Azor Ahaita koskevia ennustuksia kuullaan romaanisarjan edetessä useita. Uudet ennustukset antavat lisää vihjeitä Azor Ahain mahdollisesta henkilöllisyydestä ja paluun hetkestä:

There will come a day after a long summer when the stars bleed and the cold breath of darkness falls heavy on the world. In this dread hour a warrior shall draw from the fire a burning sword. And that sword shall be Lightbringer, the Red Sword of Heroes, and he who clasps it shall be Azor Ahai come again, and the darkness shall flee before him. (ACOK, 148.)

Teoria myyttisen sankarin Azor Ahain henkilöllisyydestä on oikeastaan lukuisten eri teorioiden joukko. Myös luvattuna prinssinä tunnetun Azor Ahain legenda ja ennustus tämän uudesta tulemisesta kytkeytyy keskeisesti Martinin romaanien tematiikkaan, keskeiseen konfliktiin sekä Westerosin kuvitteellisen maailman rakentumiseen. Martinin romaanien yksi keskeisistä teemoista on tasapaino ja sen järkkäminen. Westerosin aatelisten välillä vallitsee hyvin herkkä tasapaino, joka horjuu jatkuvasti. Tilanteen kärjistyessä ja johtaessa sotiin, omaa asemaansa edistämään pyrkivät aatelisten täyttävät nopeasti syntyneet valtatyhjiöt ja uusi hetkellinen tasapainotila syntyy.

Azor Ahai liitetään faniteorioissa usein viimeiseen sankariin, joka voitti Toiset viimeisen Pitkän yön aikana ja päätti sankarien ajan. Ennustuksessa mainittu kylmä pimeyden henkäys on

tulkittu pitkän talven mukana tulevien Toisten saapumiseksi. Fanit ovat täydentäneet Westerosin mytologian aukkoja liittämällä yhteen eri Westerosin kulttuurien mytologioiden taruja ja historian tapahtumia. Faniteoria Azor Ahaista toimii metatekstinä, joka kokoaa yhteen Westerosin mytologiaa.

Tasapainon teema on nähtävissä myös vuodenaikojen epäsäännöllisessä vaihtelussa sekä romaanisarjan nimessä. Kesän ja talven vastakohtaisuus on muunnelma fantasialle tyypillisestä hyvän ja pahan taistelusta. Jään ja tulen maailmassa kesä on normaalitila, jota talven saapuminen uhkaa. Jään ja tulen maailmassa vuodenaikojen vaihtelu on epäsäännöllistä ja vuodenajat saattavat kestää vuosikymmeniä. Pitkä talvi tuo mukanaan myös eksistentiaalisen uhan, muukalaisrotu Toiset (*The Others*), joiden toinen tuleminen on romaanien keskeinen konflikti. Romaanisarjan nimi *A Song of Ice and Fire* vihjaa, että Westerosin aatelisperheiden välinen valtakamppailu on todellisuudessa vain sivujuoni.

Westerosin aikajanat, historia ja mytologia eivät aina ole selkeitä. Westerosilla on selkeästi pitkä kuviteltu historia ja myyttinen esihistoria, mutta tapahtumien tarkka kulku jää usein hieman hämäräksi. Henkilöt ja tapahtumat sekoittuvat toisiinsa, eikä aina ole selkeää mikä merkitys historialla ja mytologialla on suhteessa Westerosin nykyhetkeen.

Martinin maailman mytologia ja historia jättävät paljon tilaa lukijan omalle mielikuvitukselle ja spekulatiolle. Lukuisat aukot ja tarkoitukselliset epäselvyydet luovat illuusiota Westerosin maailmaan täydellisyydestä. Kuvitteellisen maailman yhtenäisyys ei rikkoudu, sillä Westerosin historiasta kerrotut yksityiskohdat ja tarinat eivät suoranaisesti ole ristiriidassa keskenään.

Westerosin mytologian ja historian tavoin myös romaaneissa kuultavien ennustusten ja nähtävien näkyjen merkitys jää lukijan pohdittavaksi. Romaaneissa useat henkilöt uskovat tietävänsä kuka Azor Ahai on. Melisandre uskoo Azor Ahain olevan Stannis Baratheon (ACOK, 149), kun taas Aemon Targaryen oli vakuuttunut, että hänen veljenpoikansa Rhaegar olisi luvattu prinssi (AFFC, 742). Fanien piirissä on esitetty erilaisia spekulatioita siitä, kuka henkilöahmoista sopisi Azor Ahain tai viimeisen sankarin rooliin. Stannisin sijasta sopivimpina ehdokkaina Azor Ahaiksi pidetään fandomin piirissä Jon Snow:ta, Daenerys Targaryenia, Jorah Mormontia tai Jaime Lannisteria.

Martin ei tarjoa suoraa vastausta siihen, miten ennustuksiin ja hänen luomansa maailman mytologiaan ja historiaan tulisi suhtautua. Azor Ahain henkilöllisyyttä pohtimalla faniyhteisö pohtii samalla Martinin luoman kuvitteellisen maailman pohjarakenteita. Azor Ahai -teorioiden runsaudesta ja suosioista voidaan päätellä, että fanimetatekstin mukaan ennustuksilla ja mytologialla on keskeinen merkitys myös Westerosin nykyhetken tapahtumiin. Konkreettisen tulkinnan lisäksi Azor Ahai -teoria on hyödyllinen myös Martinin maailmasta saatavaa tietoa jäsentävänä fanimetatekstinä. Vaikka teoria osoittautuisi vääräksi, teorian pohtiminen ja muistaminen auttaa silti hahmottamaan Westerosin maailman kokonaisuutta.

Kuvitteellisen maailman lainalaisuuksien lisäksi faniteorioiden avulla fanit pohtivat myös narratiivia sekä henkilöihahmoja. Preston Jacobs pureutuu Youtube-videossaan ”A Song of Ice and Fire: The Purple Wedding” romaanissa *A Storm of Swords* tapahtuneeseen Joffrey Baratheonin murhaan. Romaanissa Petyr Baelish tunnustaa osallistuneensa murhaan, jonka toteuttajaksi hän nimeää Olenna Tyrellin, joka tahtoi suojella lapsenlapsiaan Margery ja Loras Tyrellia Joffrey Baratheonilta. Jacobs kuitenkin esittää videossaan erilaisen teorian, jonka hän myös perustelee tekstiin tukeutuen. Jacobs esittää useita perusteluita, miksi hän ei usko Baelishin kertomaan tarinaan murhasta.

22 minuuttia ja 50 sekuntia kestävä videon aikana Jacobs käy yksityiskohtaisesti läpi Joffreyn ja Margeryn häiden tapahtumat. Läpi videon Jacobs käyttää tekstilainauksia romaanista *A Storm of Swords* väitteidensä tukena. Seuraavaksi tarkastelen Jacobsin videolla esittämiä argumentteja tarkemmin luodakseni kuvauksen faniteorioiden rakentamisen prosessista.

Tärkein argumentoinnin tuki Jacobsille ovat tekstilainaukset, joita videossa on runsaasti. Jacobs käyttää tekstilainauksia sekä perustellakseen miksi ei usko yleisesti hyväksytyyn Baelishin kertomukseen hänen ja Olennan yhteisestä murhajuonesta sekä oman, uuden teoriansa tukena. Jacobs turvautuu myös fandomin piirissä vakiintuneeseen käsitykseen Baelishin hahmosta:

But is it case closed? How do we really know that the Queen of Thorns and Littlefinger killed Joffrey? Let’s remember that Littlefinger is perhaps the biggest liar of our story. Can he really be trusted? And does his explanation even make a lick of sense? Well, let’s go back and examine this cold case. (Jacobs 2017.)

Jacobs vetoaa myös Martinin tekijyyteen tuomalla keskusteluun mukaan Martinin kommentin koskien kyseessä olevia romaanin tapahtumia. Jacobs lainaa Martinin Entertainment Weeklylle antamaa haastattelua:

I wanted to make it a little bit unclear what exactly has happened here, make the readers work a little to try and figure out what has happened. -- Did he choke to death or was he poisoned? (Entertainment Weekly 2014.)

Murhan, kuten minkä tahansa rikoksen selvittämisessä motiivi on keskeinen osa tutkintaa. Jacobs toteaa, että Baelishillä ei ollut minkäänlaista motiivia murhata Joffreyta – asia, jonka Baelish myös itse toteaa romaanissa. Jacobs myös huomauttaa, että ei ole varmaa oliko Joffrey murhan kohde ja oliko Joffrey tappanut myrkky todella viinipikarissa.

Tekstin ja Baelishin tarjoamassa tulkinnassa juoni Joffrey'n murhaamiseksi oli hänen ja Olennan välinen suunnitelma. Jacobsin mielestä Olennalla ei kuitenkaan ole mitään syytä luottaa Baelishiin tai ylipäänsä ottaa tätä mukaan suunnitelmaan. Suunnitelma, jossa myrkky kulkee Baelishin, Dontoksen ja Sansan kautta lopulta Olennalle, on Jacobsin mielestä aivan liian monimutkainen.

Jacobs lähtee rakentamaan teoriaansa vetoamalla Martinin tarkoitukseen. Jos Martin tahtoi Joffrey'n kuoleman jäävän epäselväksi, eikö ole liian yksinkertaista, että Petyr Baelishin kertomus murhajuonesta pitäisi paikkansa. Jacobs tarkastelee pikaisesti mahdollisuutta, että Joffrey todella olisi tukehtunut piirakkaan myrkyttämisen sijaan, mutta toteaa pian sen olevan epätodennäköistä. Murhalle täytyy siis löytyä vaihtoehtoinen selitys, jotta arvoitus ei olisi liian helppo.

Jacobs muistuttaa, että myrkytyksen uhriksi voi joutua myös vahingossa, kuten on käynyt myös aiemmin teossarjan muissa osissa. Joffrey'n juoma myrkky ei siis välttämättä ollut tarkoitettu alun perin hänelle. Ei ole myöskään todistettu, että myrkky olisi ollut juuri viinipikarissa, vaan on yhtä lailla mahdollista, että myrkky olisi ollut kyyhkyspiiraassa. Jacobs tarjoaakin tapahtumille vaihtoehtoisen selityksen. Joffrey'n murha oli vahinko ja Baelishin oli tarkoitus murhata Tyrion. Tyrionin oli määrä mennä naimisiin Sansan kanssa, mikä antaa Baelishille motiivin murhata Tyrion, sillä Baelishillä oli omat suunnitelmansa Sansan varalle.

Jacobs tarjoaa teoriallaan uuden näkökulman tekstiin Jacobsin teorian hienous piilee sen hienovaraisuudessa. Teoria jättää palapelin keskeiset palat paikoilleen – Joffrey on yhä myrkytetty ja kuollut, ja Tyrionia pidetään edelleen syyllisenä murhaan. Vaihtamalla

ainoastaan murhan motiivin ja alkuperäisen kohteen, Jacobs rakentaa jo ratkaistun arvoituksen tilalle uuden arvoituksen.

4.2.2 Kuvitteellisen maailman historia ja mahdolliset tulevaisuudet

R+L=J nimellä tunnettu teoria *ASoIaF*:n keskeisen näkökulmahenkilön Jon Snown vanhempien henkilöllisyydestä on *ASoIaF*-faniteorioista todennäköisesti kaikkein tunnetuin ja laajalle levinnein. Teoria juontaa juurensa aina vuoteen 1997 asti, jolloin ensimmäiset teoriaa käsittelevät viestit kirjoitettiin internetin keskustelupalstoille. Esimerkiksi nimimerkki Rodrick Su kirjoittaa 18.9.1997:

Jon Snow's parent. It is wholly consistent that Jon Snow is the offspring of Rhaegar Targaryen and Lyanna Stark. Ned probably keep this a secret because Rober Baratheon is obsess with killing off all Targaryen, especially any offspring of Rhaegar. (Rodrcik Su 1997.)

Teorian mukaan Eddard Starkin äpäräpoika Jon Snow on todellisuudessa edesmenneiden Westerosin kruununprinssi Rhaegarin ja Eddardin siskon Lyannan poika, jonka henkilöllisyys on pidetty salaisuutena neljäntoista vuoden ajan Jonin hengen turvaamiseksi. Westerosin virallisen historiankirjoituksen ja lukijalle kerrotun version mukaan Rhaegar Targaryen kidnappasi Lyanna Starkin ja piti tätä vankinaan. Kidnappaus johti lopulta Robert Baratheonin johtamaan kapinaan, sillä Robert ja Lyanna olivat kihloissa. Kapinan tuloksena kuningas Aerys Targaryen murhattiin, Rhaegar kaatui taistelukentällä ja Lyanna kuoli epäselvissä olosuhteissa. Rhaegarin vaimo ja lapset surmattiin, hänen siskonsa ja veljensä ajettiin maanpakoon ja Robert Baratheon kruunattiin kuninkaaksi.

R+L=J -teorian mukaan Lyanna ja Rhaegar olivat todellisuudessa rakastuneita ja karkasivat yhdessä. Jotkin teorian versiot ehdottavat, että he menivät myös naimisiin, mikä tekisi Jon Snow:sta Westerosin kruununperijän. Tv-sarjassa edellä mainitut todella paljastuvat Jonin vanhemmiksi, minkä lisäksi heidän paljastetaan myös olleen laillisesti naimisissa. Omistautuneille faneille kaikki tämä on ollut selvää viimeistään vuodesta 1997 lähtien.

Ned Stark on erittäin kunniallinen, kenties kunniallisin kaikista *ASoIaF*:n henkilöahmoista, joten äpärälapsi koetaan Nedin hahmon kanssa ristiriitaiseksi. ”I dishonored myself and I dishonored Catelyn, in the sight of Gods and men.” (AGOT, 111). Ned tunnetaan miehenä, joka

pitää valansa. R+L=J -teoria tarjoaa vastauksen Nedin järkkymättömän kunniallisuuden ja äpärälapsen siittämisen väliseen ristiriitaan ja pyrkii säilyttämään Nedin hahmon johdonmukaisuuden. Teorian valossa Nedista tulee oikeastaan entistä kunniallisempi: Ned on valmis tahraamaan oman maineensa, jotta hän voi pitää sisarelleen antamansa lupauksen (AGOT, 43) suojella Jonia Robertin vainolta.

R+L=J -teoria kerää yhteen Martinin maailmasta saatavissa olevaa tietoa ja pyrkii selittämään juonen aukkokohtia. Jonin alkuperälle tarjotaan romaaneissa selitys, mutta uudelleenlukemista harjoittavat fanit huomaavat nopeasti selityksen aukot. Jonin isäksi väitetty Eddard Stark ei koskaan suostunut puhumaan Jonin äidistä (AGOT, 181) ja vieraillessaan Robertin kanssa siskonsa haudalla Eddard muistaa Lyannalle antamansa lupauksen, jonka sisällöstä ei kuitenkaan kerrota lukijalle mitään (AGOT, 43). Aukot keskeisen henkilöahmon menneisyydessä ovat omiaan herättämään fanit pohtimaan mahdollisia selityksiä. Kuten Alt Shift X (2014a) tuo esille teoriaa käsittelevässä Youtube-videossaan, Eddard Stark erottelee Jon Snown joukosta luetellessaan kaikki lapsensa, mutta toteaa toisaalla että Jon on hänen vertaan (AGOT, 65).

Teoria selittää myös Westerosin lähihistoriaa. Robert Baratheonin kapina Targaryenien kolmesataavuotista dynastiaa vastaan on Westerosin lähihistorian merkittävin tapahtuma, joka vaikuttaa romaanisarjan tapahtumien taustalla. Robertin kapina selittää hyvin monien keskeisten henkilöahmojen aseman ja tilanteen romaanisarjan alussa: Robert kruunattiin kuninkaaksi, Eddardista tuli Talvivaaran lordi, Daenerys ja Viserys Targaryen ajettiin maanpakoon ja Cersei Lannisterista tuli kuningatar ja hänen kaksoisveljestään Jaimesta puolestaan kuninkaansurmaaja. R+L=J -teoria täydentää tätä jatkumoa selittämällä myös Jon Snown tilanteen Robertin kapinan tuloksena. R+L=J toimiikin Westerosin kuvitteellisen maailman historiaa selittävänä fanimetatekstinä täydentämällä Robertin kapinasta kuultavien todistusten aukkoja.

Lukija saa tietää Robertin kapinan tapahtumista pala kerrallaan yksityiskohtien paljastuessa romaanien aikana eri henkilöahmojen näkökulmien kautta. Lukijan on siis rakennettava kokonaiskuva Robertin kapinan tapahtumista, jotta romaanien tapahtumat on mahdollista täysin ymmärtää. Faniteoria Jonin vanhemmista kytkeytyy hyvin läheisesti Robertin kapinaan, joten se toimii oivallisesti kapinaa koskevaa informaatiota jäsentävänä rakenteena.

Targaryenien versiota kapinaan johtaneista syistä ei koskaan kuulla. Miltei koko Targaryenin kuninkaallinen perhe surmattiin kapinan aikana ja ainoastaan Aeryksen kaksi nuorinta lasta on enää elossa. Heillä ei kuitenkaan ole juuri muistikuvia tai tietoa tapahtumista, sillä kapinan aikaan molemmat olivat vasta lapsia. R+L=J -teoria tarjoaa selityksen Rhaegar Targaryenin toiminnalle ja valottaa Targaryenin puolen näkökulmaa. Teoria puhdistaa myös Rhaegarin mainetta ja avaa uusia mahdollisuuksia Rhaegarin henkilöahmon syventämiselle. Näihin mahdollisuuksiin fanit ovatkin tarttuneet ja romaaneissa poissaolevan Rhaegarin hahmoa on syvennetty lukuisten faniteorioiden kautta. Tarkastelen Rhaegarin hahmoa faniteorioiden kautta luvussa viisi käsitellessäni kolmipäisen lohikäärmeen teoriaa.

R+L=J -teoria tarjoaa myös mahdollisen selityksen romaanisarjan nimelle. Starkien yhteys talveen on yhtä vahva kuin Targaryenien yhteys tuleen – mikäli Jon olisi Targaryenien ja Starkien jälkeläinen, *A Song of Ice and Fire* voisi olla suora viittaus Jon Snown merkitykseen ja keskeiseen rooliin. Teoria avaa myös uusia mahdollisuuksia kertomuksen ja juonen tasolla. Rhaegar Targaryenin poikana Jonilla olisi mahdollisuus vaatia valtaistuinta itselleen. Perimysjärjestyksessä Jon ohittaisi valtaistuinta tavoittelevan tätinsä Daenerys Targaryenin. R+L=J -teoria ei esitä arvauksia siitä, mitä kertomuksessa tulee tapahtumaan. Teoria toimii enemmänkin pohjana spekulointien jatkamiselle. Lukuisten henkilöahmojen joukosta teoria merkitsee Jon Snown tärkeäksi ja erottelee hänet muiden näkökulmahenkilöiden joukosta.

Teoria Jonin vanhemmista tekee Jon Snow:sta myös korkean fantasian klassisen sankarin: oikeamielinen prinssi, joka on kasvanut tietämättömänä syntyperästään. Sankarin arkkityyppi on kuitenkin ristiriidassa Martinin genren konventioiden toisintoistamisen kanssa. *ASoIaF*:ssa oikeamieliset ja kunnian nimeen vannovat henkilöahmot ovat usein kohdanneet väkivaltaisen kuoleman petoksen seurauksena ja erityisesti Starkin miehet ovat olleet poikkeuksellisen huonoja pelaamaan Seitsemän kuningaskunnan valtaistuinpeliä. Rickard, Brandon ja Eddard Stark kuolivat kaikki luottaessaan liikaa kunniaan ja valoihin, kun taas Robb Stark rikkoi valansa mutta ei kyennyt ennakoimaan päätöksensä seurauksia.

4.2.3 Kuvitteellisen maailman syventäminen

Nimimerkki Stefan julkaisi vuonna 2012 Westerosin historiaa spekulointiteorian. Nimellä *Southron Ambitions* tunnettu teoria esittää mahdollisen vaihtoehdohistorian, jossa Arrynin,

Baratheonin, Tullyn ja Starkin suvut olivat liittoutuneet keskenään ja aktiivisesti suunnittelivat Aerys Targaryenin syrjäyttämistä. Teoria syventää paitsi Martinin kuvitteellisen maailman historiaa myös Rickard Starkin henkilöahmoa. Teoria ei muuta mitään, se ei esitä uusia juonenkäänteitä tai paljasta Westerosin nykyhetken kannalta olennaisia tietoja.

Rickard Starkin, Eddard Starkin isän kuolema oli yksi Robert Baratheonin kapinaan vaikuttaneista syistä. Rhaegar Targaryenin siepattua Rickardin tyttären Lyannan, Rickardin vanhin poika Brandon matkusti kuninkaansatamaan kohdatakseen Rhaegarin, mutta kuningas Aerys Targaryen vangitsi Brandonin maanpetturina. Aerys määräsi Rickardin saapumaan Kuninkaansatamaan vastaamaan poikansa rikoksista. Rickard matkusti kuninkaansatamaan ja vaati asian ratkaisemista kaksintaistelulla. Aerys suostui, mutta nimesi edustajakseen tulen. Rickard Stark poltettiin elävältä. Tämän lisäksi Rickard Starkista ei tiedetä juuri mitään. Ainoastaan Lady Dustin toteaa romaanissa *A Dance with Dragons*:

The day I learned that Brandon was to marry Catelyn Tully, though ... there was nothing sweet about that pain. He never wanted her, I promise you that. He told me so, on our last night together ... but Rickard Stark had great ambitions too. Southron ambitions that would not be served by having his heir marry the daughter of one of his own vassals. (ADWD, 600).

Jokin Robert Baratheonin kapinaa edeltävissä tapahtumissa on jäänyt vaivaamaan Stefania: ”Now, some things about this are odd. One does not wonder about them initially, since none of the characters do; for them, it's just how things happened and no survivor is around to ask.” (Stefan 2012.) Kuten Stefan toteaa, teksti ei ohjaa lukijaa kiinnittämään huomiota epätavalliseen avioliittojen sarjaan ennen Robertin kapinaa. Robertin kapinaan kytkeytyy monia muita kertomuksen arvoituksia, jotka ohjaavat lukijan huomion muualle.

Teoria pohtii Martinin kuvitteellisen maailman rakenteita ja pyrkii löytämään selityksen sille, miksi vastoin yleisiä käytäntöjä viisi Seitsemän kuningaskunnan hallitsijasuvuista sopi avioliittojärjestelyistä keskenään:

This is highly unusual, but again, for the protagonists of the novels this is just how it happens, and they don't seem to spend a lot of thought about it. If we look into the relations of the great houses under normal circumstances, they rarely marry each other. In fact, they normally marry with their own bannermen. -- On a smaller scale, the same is true most of the time for the bannermen themselves; they rarely marry into other kingdoms. -- Marrying others is only useful in two cases: if you want to seal a peace or if you want to seal an alliance. Otherwise, you don't do this, because gaining or retaining influence with your own vassals is

more important. This is especially true of a remote kingdom like the North. (Stefan 2012.)

Southron Ambitions -faniteoria tarjoaa vaihtoehtoisen näkökulman Robertin kapinaa edeltäneisiin tapahtumiin. Sen sijaan että Starkin, Baratheonin, Tullyn, Arrynin ja Lannisterin suvut olisivat vain osin sattumanvaraisen tapahtumien ketjun kautta ajautuneet sotaan, teoria esittää että Aeryksen syrjäyttämistä suunniteltiin aktiivisesti.

Teoria näyttää myös Starkin, Tullyn ja Arrynin suvut uudessa valossa. Sekä Tullyn motto ”Family, Duty, Honor” että Arrynin suvun motto ”As High as Honor” alleviivaavat kunnian merkitystä. Kunnia, pyhien valojen ja annettujen lupauksen säilyttäminen on myös erityisesti Starkein liitetty piirre. Eddard Starkin kunniantunto johtaa hänen kuolemaansa, samoin kuin vaikuttaa käyneen hänen isälleen Rickardille. Southron Ambitions -faniteoria esittää kuitenkin Rickard Starkin valtaistuinpelin aktiivisena pelaajana, joka oli osallisena kapinan suunnittelussa.

Martinin teoksista löytyy lukuisia viittauksia jonkinlaiseen vedenväkeen (merlings). Vedenväki ei kuitenkaan suoraan esiinny romaaneissa tai tv-sarjassa. Fanit ovat kuitenkin kehittäneet teorian salaperäisen vakoojamestari Varyksen kuulumisesta vedenväkeen. Esimerkiksi nimimerkki AllegraGeller listaa yli kolmekymmentä erilaista todistetta väitteen tueksi (AllegraGeller 2013).

Teorian tueksi siteerataan yleensä ensimmäisen romaanin lukua, jossa Arya päätyy vakoilemaan Punalinnan salakäytävissä Varysta ja Illyrio Myopatista. Sekä Varyksen että Illyrion liikkeen kuvaus on kiinnittänyt fanien huomion: ”Even in heavy boots, his feet seemed to glide soundlessly over the ground. – Grossly fat, yet he seemed to walk lightly, carrying his weight on the balls of his feet as a water dancer might.” (AGOT, 344).

Fanien mielenkiinnon herättyä, pienetkin yksityiskohdat alkavat näyttää teorian kannalta houkuttelevilta. Reddit-käyttäjä AllegraGeller (2013) kiinnittää huomiota Varyksen hymyyn: ”Varys is noted to have a peculiar, slimy smile. This could be interpreted to mean he does not show his teeth, and that could be because he has very abnormal teeth.”

Varyksen henkilöhaahmon salaperäisyys houkuttelee faneja avaamaan Varyksen mysteeriä. Varyksen tapauksessa liian monta yksityiskohtaa jää epäselväksi ja herättää kysymyksiä.

”When Tyrion threatened to throw Varys overboard, Varys retorted that he would be surprised at the result.” (AllegraGeller 2013).

Kuvitteellista maailmaa laajentavia teorioita ei välttämättä olla valmiita helposti uskomaan: ”This is what's known as tinfoil, or crazy theories pretty much for the sake of being crazy. People are just bored and so they come up with crazy theories for fun. See: Benjen == Daario.” (deleted 2013). ” That got more and more ridiculous as I read.” (Spudgunhimsel 2013).

Teoriasta on kuitenkin olemassa useita erilaisia versioita, ja aika ajoin teoria pulpahtaa uudelleen pintaan. Epävarmuudesta huolimatta teoria on osoittautunut kesto suosikiksi ja kuten nimimerkki wileycoyote98 toteaa: ”Oh god it's spreading.” (2013). Fanit kuitenkin nauttivat kuvitteellisen maailman mysteerien pohtimisesta, joten teoria Varyksesta ja Illyriosta vedenmiehinä säilyy, vaikka teoriaan ei uskottaisikaan: ”This was fun to read... But I have some doubts.” (HoldenCaulfield7 2013).

5 FANIMETATEKSTI JA FANITEORIOIDEN VERKOSTO

5.1 Fanimetateksti ja fanien odotukset

5.1.1 Fanimetateksti ja henkilöhahmot

Usein faniteoriat kertovat fanien odotuksista sekä erityisesti fanien henkilöhahmoista tekemistä tulkinnoista. *ASoIaF*-fandomissa eräs kiistellyimmistä henkilöhahmoista on Jaime Lannister. Jaime on ylimielinen, häikäilemätön ja väkivaltainen. Jaime välittää ainoastaan perheestään ja suhtautuu kaikkeen muuhun äärimmäisen välinpitämättömästi. Hänet tunnetaan taitavana soturina, mutta myös antamansa valan pettäneenä miehenä, kuninkaansurmaajana.

Jaime Lannister on yksi Westerosin lähihistorian merkittävimmistä hahmoista. Westerosin lähihistorian merkittävimmän konfliktin, Robert Baratheonin kapinan aikana Jaime palveli Aerys Targaryenin alaisuudessa kuningasta suojelevassa kuninkaankaartissa. Kapinan käännyessä Robertille voitokkaaksi ja Jaimen suvun Lannisterien liittyessä voittavalle puolelle, Jaime surmasi Aeryksen, kuninkaan, jota hän oli vannonut suojelevansa. Näin Jaimesta tulee tekonsa vuoksi halveksittu kuninkaansurmaaja.

Jaimella on myös osansa Westerosin nykyhetken kannalta merkittävimmän konfliktin, viiden kuninkaan sodan alulle saattamisessa. Romaanissa *A Game of Thrones* Jon Arrynin murha johtaa Eddard Starkin nimittämiseen kuninkaan kouraksi. Kuninkaan kourana Eddard saa selville, että Robertin jälkeläisiksi luullut Joffrey, Myrcella ja Tommen ovat todellisuudessa Cersein ja Jaimen inestistä syntyneitä lapsia. Eddard vangitaan ja kuninkaaksi noussut Joffrey teloittaa Eddardin. Teloitus johtaa viiden kuninkaan sotaan.

Faniteorioiden kautta Jaime on sidottu myös *ASoIaF*:n kolmanteen merkittävään konfliktiin, tulevaisuudessa hämmöttävään Toisten eksistentiaaliseen uhkaan. Legendan mukaan viimeisen pitkän yön aikana myyttinen sankari Azor Ahai takoi miekan, Valontuojan ja pelasti maailman pimeydeltä ja Toisilta. Azor Ahain on ennustettu palaavan ja fanit ovat esittäneet lukuisia teorioita siitä, kuka *ASoIaF*:n henkilöhahmoista osoittautuu uudeksi Azor Ahaiksi. Azor Ahaista kertova ennustus on liitetty myös Jaime Lannisteriin ja Jaimen osoittautuminen

ennustuksen sankariksi olisi fanien tulkinnan mukaan erityisen osuvaa myös Jaimen hahmonkehityksen näkökulmasta.

Fandomin piirissä Jaimen hahmokaarta on luettu vapahduskaarena (redemption arc), jossa Jaime sovittaa uhrauksia tekemällä pahat tekonsa. Jaimen vapahduskaaren nähdään alkavan Jaimen joutuessa viiden kuninkaan sodan aikana vangiksi ja menettäessä vankeudessa miekkakätensä, jonka jälkeen hän joutuu löytämään itsensä uudestaan. Tv-sarjan kolmannen tuotantokauden jaksossa ”And Now His Watch Is Ended” Jaime toteaa kätensä menettämisen jälkeen: ”My sword hand, I was that hand.” Jaimen miekkakäsi teki hänestä sekä kuuluisan että halveksitun, sillä juuri hänen miekkailutaitonsa veivät hänet aikanaan kuninkaankaartiin, jossa hänestä tuli lopulta kuninkaansurmaaja.

Vapauduttuaan ja palattuaan Kuninkaansatamaan Jaime alkaa etäännyä Cerseistä ja kieltäytyy ottamasta paikkaansa Casterlynkallion perijänä. Jaimen kokemukset vankeuden aikana ovat muuttaneet häntä. Jaime alkaa kyseenalaistaa koko entistä elämäntapaansa: ”I’ve lost a hand, a father, a son, a sister, and a lover, and soon enough I will lose a brother. And yet they keep telling me House Lannister has won this war.” (ASOS, 1005). Jaime kirjoittaa Valkoiseen kirjaan vangitsemisestaan ja kätensä menettämisestä. Jaime jää pohtimaan hänelle varatun sivun tyhjää tilaa ja tulevaisuuttaan. Hiljalleen Jaimessa herää halu ansaita takaisin hänen menettämänsä kunnia ja hyvittää aiemmat pahat tekonsa. Jaime päättää kunnioittaa antamaansa lupaa palauttaa Starkin tyttäret: ”I have made kings and unmade them. Sansa Stark is my last chance for honor.” (ASOS, 1009).

Azor Ahaita kuvailevan ennustuksen perusteella Jaime ei ole selkein kandidaatti myyttisen sankarin uudeksi inkarnaatioksi ja Martinin luoman kuvitteellisen maailman mytologian pohjalta vakuuttavampia ehdokkaita ovat ainakin Daenerys Targaryen, Jon Snow ja jopa Jaimen veli Tyrion. Azor Ahain merkkien sovittaminen Jaimeen vaatii aimo annoksen luovuutta, mutta fanien mielestä Jaimen henkilöahmon sopivuus on itsessään riittävä perustelu.

Azor Ahain miekan, Valontuojan takominen vaati kolme yritystä. Miekan takominen edellyttää myös uhrausten tekemistä, samoin kuin Jaimen henkilöahmon vapahduskaaren toteutuminen. Jaimen vapahduskaarta onkin käytetty keskeisenä perusteluna soviteltaessa ennustusta Azor Ahaista Jaimeen:

Jaime Lannister is the only character who has gone through a 180 degree redemption arc from actual villain to anti-hero/hero. Jaime was never purely evil, but he committed many heinous acts. There are many shades of gray in Game of Thrones characters, but no one else has been shown to be despised by so many and now loved by so many. (JRhodes12 2019.)

Cersei on pitkään pelännyt kuulemaansa ennustusta, jonka mukaan hänen pikkuveljensä, valonqar tulee surmaamaan hänet. ”Oh, aye. Six-and-ten for him, and three for you. -- Gold shall be their crowns and gold their shrouds, she said. And when your tears have drowned you, the valonqar shall wrap his hands about your pale white throat and choke the life from you.” (AFFC, 771.) Cersei itse uskoo ennustuksen tarkoittavan Tyrionia, jota Cersei on vihannut tämän syntymästä asti, sillä Cersein ja Tyrionin äiti menehtyi Tyrionin synnytykseen. Fanit kuitenkin uskovat että ennustuksen tarkoittama pikkuveli voisi yhtä hyvin olla Cersein kaksoisveli Jaime.

Ennustusta Azor Ahain miekan takomisesta on luettu Jaimen tapauksessa kuvainnollisesti. Miekan takominen viittaisikin konkreettisen miekan takomisen sijaan Jaimen henkilöahmon kasvamiseen ja Cersein surmaaminen olisi miekan kolmannella takomiskerralla vaadittu uhraus. Kahdeksi aiemmaksi miekan takomisyhteykseksi on soviteltu Jaimen käden menetystä ja hänen avautumistaan Briennelle sekä hänen kieltäytymistään Casterlynkallion perimisestä.

”I think so too, he should have a big part in the war to come.” (tomer1992a 2019). Vaikka faniteoria Jaimesta Azor Ahaina ei ole aukottomasti perusteltavissa tekstin avulla, kertoo Jaimen asettaminen Azor Ahaksi kuitenkin paljon fanimetatekstissä Jaimelle varatusta roolista. Kukaan *ASoIaF*:n elossa olevista näkökulmahenkilöistä ei ole ollut yhtä merkittävä Westerosin historian kannalta, joten fanien mielestä on ainoastaan loogista, että Jaimella on merkittävä rooli myös tulevaisuuden tapahtumissa, erityisesti tulevassa sodassa Toisia vastaan. Jaimen tarinassa nähdään mahdollisuuksia monenlaiselle symbolismille:

”There are parallels to his story. Symbolically For the reasons you mention with the exception of breaking a lion's heart (his dad's) when releasing Tyrion. So what if Jaime finds Cersei in the arms of Greyjoy and runs his sword through them both. Water=Greyjoy Lion and Love = Cersei” (jeetermeat 2019).

Fanimetatekstissä Jaimelle on pedattu tärkeä rooli Westerosin kohtalonhetkien tapahtumissa, vaikka teossarjasta puuttuu vielä ainakin kaksi osaa. Fanien asettamat odotukset voivat aiheuttaa paineita ja toisinaan fanien kehittämät teoriat saavat tekijät jopa muuttamaan kertomuksen juonikuvioita.

Mikäli fanien odotuksiin ei kyetä vastaamaan, pettymys voi olla suuri. Esimerkiksi tv-adaptaation Jaime-fanit joutuivat pettymään, kun odotukset Jaimen merkittävästä roolista eivät käyneet toteen. Romaaneissa Jaimen hahmon tarina kuitenkin odottaa vielä päätöstään. Henkilöhahmoihin ladattujen odotusten lisäksi faneilla on faniteorioiden kautta mahdollisuus myös kanavoida turhautumistaan odotusten osoittautuessa vääriksi. Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan tv-adaptaation viimeisen tuotantokauden vastaanottoa. Fanien pettymys synnytti useita erilaisia faniteorioita, joiden avulla fanit käsittelivät tv-sarjan lopun ja fanien sille asettamien odotusten välistä ristiriitaa.

5.1.2 Fanien odotukset

Faniteoriat voivat kertoa paitsi fanien odotuksista ja tavoista lukea, myös tekstien vastaanotosta. Seuraavaksi käsittelen tv-adaptaation viimeisen tuotantokauden vastaanottoa faniteorioiden näkökulmasta. *Game of Thronesin* viimeiset tuotantokaudet saivat yleisesti ottaen pettyneen vastaanoton ja sarjan loputtua miltei kaksi miljoonaa fania allekirjoitti vetoomuksen viimeisen tuotantokauden uudelleen kuvaamiseksi (Change.org 2021). Kaksi vuotta sarjan päättymisen jälkeen aihe herättää tunteita fanien keskuudessa. Vuonna 2021 *Game of Thronesin* alkamisesta tulee kuluneeksi kymmenen vuotta, ja HBO aloitti mainoskampanjan houkuttellakseen faneja katsomaan sarjan uudelleen. Keskustelupalstoilla fanien suhtautuminen kampanjaan on ollut hyvin kielteistä, ja useat fanit ovat tehneet selväksi, etteivät aio katsoa sarjaa uudelleen.

Erilaiset vetoomukset ja tuotantoyhtiöille osoitetut palautekampanjat ovat tyypillinen fanien strategia, jolla ilmaistaan tyytymättömyyttä ja pyritään vaikuttamaan tuotantoyhtiöihin ja tv-kanaviin. Usein erilaisia adresseja on kerätty lopetettujen tv-sarjojen saattamiseksi takaisin tuotantoon. Toisinaan adressit ovat tuottaneet tulosta, ja fanit ovat päässeet jälleen nauttimaan suosikkisarjansa uusista jaksoista. Yhdysvaltalaisen televisiokanava CBS:n sarja *Beauty and the Beast* (1987–1990) lopetettiin kahden tuotantokauden jälkeen, mutta fanien kampanjoitua aktiivisesti sarjan puolesta, CBS tuotti vielä 12 uutta jaksoa käsittävän kolmannen tuotantokauden. (Jenkins 1992, 127–129). Myös esimerkiksi Netflixin tuottama *Sense8* (2015–2018) lopetettiin vuonna 2017 kesken vain kahden tuotantokauden jälkeen. Fanien painostuksen myötä sarja sai kuitenkin vielä vuotta myöhemmin kaksituntisen päätösjakson.

Game of Thronesin fanien vaatimus viimeisen tuotantokauden uudelleenkuvaamisesta on kuitenkin poikkeuksellinen. HBO totesi, ettei tuotantokauden uudelleenkuvaamista edes harkittu (Ausiello 2019). Faneille ei jäänyt muita vaihtoehtoja kuin löytää keinot hyväksyä viimeisen tuotantokauden tapahtumat. Yksi fanien valitsemista strategioista suhtautua pettymykseen, on ollut tulkita tv-sarjan loppuratkaisu uudella tavalla. Pian *Game of Thronesin* viimeisen jakson julkaisun jälkeen fanit alkoivat julkaista ensimmäisiä faniteorioita, jotka osaltaan pyrkivät pelastamaan sarjan surullisenkuuluisan loppuratkaisun katsomalla sitä uudessa valossa. Faniteoria, jota nimitän Bran the Villain -teoriaksi, lisää *Game of Thronesin* monipolviseen juoneen vielä yhden, viimeisen juonenkäänteen.

Tarkastelen teoriaa analysoimalla Youtube-käyttäjä Jaffiestin videota ”Game of Thrones Evil Ending”, Youtube-käyttäjä Dope Editsin videota ” Game of Thrones Alternate Ending (Bran The Villain)” sekä Twitter-käyttäjä Khaled Comicsin 21.5.2019 julkaisemaa videota. Videot hyödyntävät tv-sarjan videomateriaalia ja esittävät leikkaamisen ja editoinnin keinoilla vaihtoehtoisen tulkinnan tv-sarjan loppuratkaisusta. Khaled Comicsin Twitterissä julkaisema video on tietävästi Bran the Villain -teorian alkupiste, ja Jaffiestin Youtube-video puolestaan teorian viimeistellyin ja pitkälle kehittynein versio.

Bran the Villain -teoria on selkeä esimerkki faniteoriasta, joka leviää ja kehittyy internet-meemin tavoin. *Game of Thronesin* viimeinen jakso ”The Iron Throne” sai ensi-iltansa toukokuun 19. päivä vuonna 2019. Jakso sai yleisesti pettyneen vastaanoton, ja vain kaksi päivää jakson ensi-illan jälkeen 21. päivä toukokuuta Khaled Comics julkaisi ensimmäisen version sarjan lopun vaihtoehtoisesta tulkinnasta. Seuraavien päivien aikana Khaled Comicsin video julkaistiin Youtubessa usealla eri tilillä (Khaled Ali 2019 & Laughing Man 2019). Pian myös ensimmäiset variaatiot teoriasta alkoivat levitä (ks. esim. Dope Edits 2019).

Jaffiestin yksitoista päivää sarjan viimeisen jakson ensi-illan jälkeen julkaistu video on teorian versioista ylivoimaisesti katsotuin ja kommentoituin yli 330 000 näyttökerralla ja 573 kommentilla. Teorian ydinajatus on kaikissa videoissa sama, ja kaikki teorian versiot hyödyntävät Brandon Starkin ja Jon Snown viimeistä keskustelua, Brandonin kykyä nahanvaihtamiseen sekä pyrkivät selittämään epäloogiseksi koettua juonenkuljetusta ja Daenerys Targaryenin hahmon tekoja sarjan viimeisissä jaksoissa.

Jaffiestin videon hiottu leikkaus ja rytmi sekä harkituissa kohdissa tapahtuva videomateriaalin kuvamanipulaatio tukevat teoriaa. Brandon Starkin silmät on muokattu yhdessä otoksessa sinihohtoiseksi vihjaamaan yhteyttä Yön kuninkaaseen ja valkoisiin kulkijoihin. Tämän lisäksi useissa otoksissa Brandonin silmät on editoitu kääntymään ympäri nahanvaihtamisen merkiksi.

Jaffiest vaihtaa musiikin⁷, lisää videomateriaalia ja irrottaa repliikkejä kontekstistaan, jotta ne paremmin tukisivat teoriaa. Esimerkiksi Tyrionin tv-sarjan viimeisestä jaksosta irrotettu repliikki saa videossa täysin uuden merkityksen: ”He knew he’d never walk again, so he learned to fly.” Jaffiestin videossa Tyrionin repliikki ei viittaa ainoastaan Brandonin nahanvaihtamisen kykyyn, vaan vihjaa että Brandon olisi tietoisesti käyttänyt kykyä hyväkseen juoniessaan itsensä Seitsemän kuningaskunnan hallitsijaksi.

Jään ja tulen maailmassa nahanvaihtamisen kyvyn taitava henkilö voi ottaa hallintaansa eläimiä, kuten haukkoja tai hurjasusia. Nahanvaihtamisen taito on muinaista perua, mutta nykyisin taitoa harjoittavat enää villit pohjoisessa muurin takana. Pudottuaan ikkunasta ja halvaannuttuaan Brandon Stark kuitenkin huomaa osaavansa tämän nahanvaihtamisen taidon. Bran ottaakin usein hallintaansa hurjasutensa Kesän, jonka nahoissa hän pääsee jälleen juoksemaan.

Tv-adaptaation kuudennen tuotantokauden viidennessä jaksossa ”The Door” nähdään, miten Brandon kykenee matkustamaan ajassa ja todistamaan menneisyydessä tapahtuneita asioita. Menneisyydessä ihmiset eivät voi nähdä häntä, mutta Brandon huomaa että hän kykenee silti nahanvaihtamiseen. Tästä Brandonin kyvystä nahanvaihtamiseen menneisyydessä on versonut lukuisia erilaisia faniteorioita.

Tv-sarjan edetessä Brandonista tuli Kolmisilmäinen korppi, tietäjä, jolla on kyky nähdä sekä menneisyyteen että tulevaisuuteen, ja jonka tehtävänä on toimia Westerosin muistina. Tv-sarjan päätösjaksossa Brandon kruunataan lopulta Seitsemän kuningaskunnan kuninkaaksi. Tv-sarjan loppuratkaisu ei tyydyttänyt sarjan faneja ja aiheutti suuttumusta useastakin eri syystä. Brandon Starkin päätyminen valtaistuimelle oli eräs suuttumuksen syistä. Brandonin nousu

⁷ Khaled Comicsin videossa käytetty musiikki on Ramin Djawadin *Game of Thronesin* jaksoon ”The Winds of Winter” säveltämä kappale *Light of the Seven*. Hitaasti ja pahaenteisesti etenevä miltei kymmenminuuttinen kappale vie jokaisen *GoT*-fanin ajatukset jakson dramaattisiin tapahtumiin.

valtaistuimelle tapahtuu sarjan lopussa täysin yllättäen, Westerosin jäätyä ilman hallitsijaa Jon Snown surmattua Daenerys Targaryenin.

Sarjan viimeisten tuotantokausien aikana Brandon Starkin rooli oli lähinnä sivuosa, eikä hahmo juuri osallistunut Westerosin kohtalonhetkien tapahtumiin. Fandomin piirissä Brandonin hahmolle oli kuitenkin ladattu paljon odotuksia. Myös tv-sarjan teksti monin paikoin alleviivasi Brandonin merkitystä. Tämän johdosta Brandonin hahmo onkin osallisena lukuisissa eri faniteorioissa.

Videota kommentoineet fanit ovat panneet merkille Bran the Villain -teorian yhteydet muihin Brandonin henkilöhahmoon liittyviin faniteorioihin. Fanit arvuuttelivat pitkään, voisiko tv-sarjassa Brandon Stark osoittautua lopulta Yön kuninkaaksi. Kommenteissa fanit kytkevät Bran the Villain -teorian heti Bran is the Night King -teoriaan: "Am I the only one who noticed Bran's eye starting to glow blue at the end? Indicating that the Nightwalker was controlling Bran all this time." (WutzZ, 2021). "you got that backwards, Bran IS the knight king." (Gruntinhusaybah, 2021). "honestly "bran as the night king" was one of my fav fan theories, i would've loved this hahaha" (keiraaaazy 2019).

Jaffiestin video esittää teorian, että Brandon Stark on valtaistuinpelin ovelin ja armottomin pelaaja, joka sai Jaime Lannisterin surmaamaan Aerys Targaryenin, Tommen Baratheonin tekemään itsemurhan ja Daeneryksen polttamaan Kuninkaansataman. Käyttämällä nahanvaihtajan kykyään Brandon otti vuorollaan Jaimen, Tommenin, Melisandren ja Daeneryksen valtaansa ja käytti heitä hyväkseen oman päämääränsä saavuttamiseksi. Brandon paljasti myös tiedon Jonin asemasta kruununperijänä juuri oikealla hetkellä, jotta tieto aiheutti eripuraa Jonin ja Daeneryksen joukkojen välille. Teorian mukaan Brandonin tavoitteena oli nousta valtaistuimelle ja hän tavoitteli sitä aina siitä hetkestä lähtien, kun Yön kuningas kosketti häntä sarjan kuudennen tuotantokauden jaksossa "The Door".

Video alkaa sarjan viimeisessä jaksossa nähdyllä kohtauksella, jossa Jon Snow polvistuu Brandonin eteen ja pyytää kuninkaaksi kruunatulta Brandonilta anteeksi, ettei voinut olla paikalla silloin kun Brandon olisi häntä tarvinnut. Brandon kuitenkin vastaa Jonille: "You were exactly where you were supposed to be." Brandonin sanojen jälkeen pahaenteinen musiikki alkaa soida ja video kuljettaa katsojan Brandonin henkilöhahmon kannalta keskeisimpien tv-sarjan tapahtumien läpi. Kohtaus, jossa Jon polvistuu, toimii Brandonin koko tarinan

kehyyksenä. Kun Jon kohtaukseen leikataan uudestaan kohdassa 1:32 Jonin noustessa, samalla katsoja on juuri ymmärtänyt Brandonin olevan kaiken takana. Kohtaus jatkuu, Jon huokaisee syvään ja Brandon katsoo Jonia, mutta nyt Brandonin katseella on uusi merkitys. Jon on autuaan tietämätön, että hän ollut vain pelinappula, mutta katsoja ja Brandon tietävät.

Video jatkuu Brandonin ja Theonin keskustelulla: ”I’m going to go now. Go where?” Nahanvaihtamisen merkinä Brandonin silmät kääntyvät ympäri ja Brandon ottaa vuorotellen hallintaansa Jaimen, Tommenin, Melisandren ja lopulta Daeneryksen. Samalla kuulemme Tyrionin sanat Brandonille juuri ennen kuin hän hyväksyy Seitsemän kuningaskunnan kruunun: ”I know you don’t want it. I know, you don’t care about power. But I ask you now, if we choose you, will you wear the crown?” Brandon vastaa: ”Why do you think I came all this way?”. Repliiikit on poimittu suoraan tv-sarjasta, kuten kaikki kuvatkin, mutta kuva- ja äänimateriaalin manipuloimalla ne ovat saaneet täysin uuden merkityksen.

Video leikittelee tv-sarjan repliikeillä ja kuvamateriaalilla, mutta yhtä lailla myös fanien odotuksilla ja toiveilla. Uudelleenjärjestelmällä ja manipuloimalla tv-sarjan materiaalia, Jaffiestin video raottaa ovea mahdollisuudelle löytää tv-sarjan materiaalista uusia merkityksiä ja jopa luoda merkityksiä sinne, missä niitä ei ole. Teoria tarjoaa pettyneelle fanille uuden mahdollisuuden tarjoamalla vaihtoehdoisen selityksen sarjan lopulle.

Ylivoimainen enemmistö videoiden kommentaareista heijastelee samaa mielialaa: Bran the Villain -teoria olisi monien fanien mielestä ollut parempi lopetus tv-sarjalle, kuin se lopetus, jonka sarjan käsikirjoittajat heille antoivat. Kommentaareissa monet fanit jopa julistavat, että heille Bran the Villain -teoria on heille kaanonin sarjan virallisen lopun sijasta: ”this is the true ending” (Lord Escanor 2020) ” And this is what I consider the actual arc of Bran and the perfect ending of GoT!” (rose syed 2021) ” I am getting goosebumps right now and is this the actual ending” (shivam bhasin 2021).

Jaffiestin videon editointi myös heijastelee itse tv-sarjassa nähtyä tyyliä. Samankaltaisuudet ovat selviä vertailtaessa videota tv-sarjan kolmannen tuotantokauden kuudennessa jaksossa ”The Climb” nähtyyn kohtaukseen, jossa Petyr Baelish ja Varys keskustelevat Punalinnan valtaistuinsalissa. Kohtauksessa kuulemme Baelishin tunnetun puheen kaaoksesta. Varyksen ja Baelishin keskustellessa musiikki voimistuu hiljalleen. Baelishin sanoessa kuuluisan

repliikkina ”Chaos is a Ladder” musiikin äänenvoimakkuus kasvaa äkillisesti samalla kun Baelishin puheen jatkuessa leikataan ottoihin Joffreysta ja Sansasta.

Baelishin puhe liittyy olennaisesti nähtäviin otoksiin Joffreysta ja Sansasta ja lataa kuviin merkityksiä. Näemme miten Joffrey on juuri surmannut Bealishille työskennelleen prostituoidun Baelishin sanoessa: ”Many who try to climb it fail and never get to try again. The fall breaks them.” (*Game of Thrones* 2013). Sansan katsoessa itkuisena pois lipuvaa laivaa, jolla hänen olisi ollut mahdollista paeta Kuninkaansatamasta Bealish toteaa: ”And some are given a chance to climb, but they refuse. They cling to the realm or the gods or love. Illusions. Only the ladder is real. The climb is all there is.” (*Game of Thrones* 2013.) Jaffiestin videossa musiikkia sekä henkilöhahmojen repliikkejä on käytetty samalla tavalla luomaan kuviin merkityksiä.

Game of Thronesin loppuratkaisun ohella fanit ovat sopeutumaan toteutumattomiin odotuksiin myös yksittäisten henkilöhahmojen tarinalinjojen kohdalla. Fanit pitivät Petyr Baelishin yhtenä valtaistuinpelin ovelimmista pelaajista ja Baelishin äkillinen kuolema sarjan seitsemännellä tuotantokaudella sai yleisesti pettyneen vastaanoton.

Talking Thronesin (2019) esittelemä teoria ehdottaa, että oikea Petyr Baelish kuoli viisitoista vuotta ennen sarjan tapahtumia.

I'm sure by now most of you have heard about the "Littlefinger is Alive" theory. I'm also sure most of you have heard about the "Rhaegar is Jaqen H'ghar" theory as well. This one is a combination of both of those theories, with a little added twist to the end. This also ties into the Crypts of Winterfell Teaser. (Talking Thrones 2019.)

Teorian keskeisin perustelu on Petyr ja Brandon Starkin käymä kaksintaistelu. Romaaneissa todetaan Brandonin haavoittaneen Petyriä ja tapahtumat todistanut Catelyn kuvailee luulleensa haavaa kuolettavaksi. Catelyn ei enää nähnyt Petyriä tämän haavoittumisen jälkeen kuin vasta saavuttuaan Kuninkaansatamaan viisitoista vuotta myöhemmin. Kertomuksessa on aukko, joka fanien on mahdollista täydentää.

Essoksen mantereella idässä sijaitsevassa Bravoosin vapaakaupungissa toimii kuoleman jumalaa palvovien salaseura Kasvottomat miehet. Kasvottomat miehet kykenevät esiintymään kuolleina henkilöinä vaihtamalla kasvojaan. Kasvoton mies olisi siis voinut ottaa kuolleen Petyrin kasvot ja esiintyä hänenä viidentoista vuoden ajan. Martinin kuvitteellisen maailman

rakenteet tarjoavat kertomuksen aukkokohtan ohella mahdollisuuden rakentaa vaihtoehtoinen kertomus Baelishin henkilöahmolle rikkomatta tv-sarjan kaanonia.

Teoria tarvitsee kuitenkin avukseen vielä muita faniteorioita vastatessaan kysymykseen, kuka Baelishia esittää ja mikä on hänen motiivinsa ottaa Baelishin kasvot. Tv-sarjan perusteella keskeinen Baelishin hahmoon liitetty määre on kaaos. Eräs tv-sarjan ensimmäisten kausien tekemistä muistettavimmista lisäyksistä romaaneihin on aiemmin mainittu Petyr Baelishin ja Varyksen käymä keskustelu valtaistuinsalissa. Kohtauksen repliikit ovat jääneet elämään myös itsessään, mutta kohtauksen merkitys oli suuri myös Baelishin henkilöahmolle. Chaos is a ladder -puhe maalaa Baelishistä kuvan tarkkanäköisenä ja ovelana pelurina, joka tietää miten hän saa haluamansa käyttämällä hyväksi Seitsemän kuningaskunnan epävakaa poliittista tilannetta:

The Realm. Do you know what the realm is? It's the thousand blades of Aegon's enemies. A story we agree to tell each other, over and over, until we forget that it's a lie. But what do we have left once we abandon the lie. Chaos. A gaping pit to swallow us all. Chaos isn't a pit. Chaos is a ladder. (*Game of Thrones* 2013.)

Fanit ovat arvuutelleet voisiko Targaryenin kruununprinssi Rhaegar olla edelleen elossa. Rhaegarin oletettiin kuolleen kaksintaistelussa Robertin kapinan aikaan, mutta hänen ruumistaan ei koskaan löydetty. Viisitoista vuotta ennen romaanien ja tv-sarjan tapahtumia juuri Rhaegar aloitti Seitsemän kuningaskunnan tuhoisimman kaaoksen, joka johti Targaryenien dynastian kaatumiseen. Baelish puolestaan aiheutti kaaosta juoniessaan Jon Arrynin murhan sekä yrittäessään murhauttaa Brandon Starkin.

Teoria sovittaa tv-sarjan särkemän Baelishin hahmon. Varyksen, Brandon Starkin ja Melisandren hahmojen ohella tv-sarjan fanit odottivat Baelishin hahmolta enemmän. Romaaneissa Baelish ei ole yksi näkökulmahenkilöistä, joten tv-sarjassa Baelishin roolin suurempi painoarvo sai fanit uskomaan, että Baelishin suuremmalle roolille paljastuisi aikanaan myös syy. Baelishin kuolema tv-sarjan seitsemännen tuotantokauden lopulla koettiin yleisesti fanien keskuudessa epätydyttävänä päätöksenä Baelishin hahmon tarinalle. Voimattomina muuttamaan tv-sarjan tapahtumia, Baelishin hahmon fanit tulkitsivat tapahtumat uudelleen hyödyntämällä kertomuksen aukkokohtia, Jään ja tulen maailman rakenteita sekä muita faniteorioita.

5.2 Faniteorioiden verkosto

Faniteoriat eivät ole itsenäisiä tekstejä, ne ovat aina suhteessa paitsi tekstiin myös toisiin faniteorioihin. Faniteoriat vaikuttavat usein toisiinsa, ja suositut ja laajalle leviävät teoriat saattavat toisinaan inspiroida uusia teorioita. Faniteoriat muodostavatkin monimutkaisen ja monitasoisen paratekstien verkoston. *Game of Thronesin* loppuratkaisua uudelleentulkinnut Bran the Villain teoria ei syntynyt tyhjästä. Tv-sarjan kuudes tuotantokausi synnytti laajalti erilaisia spekulatioita Brandon Starkin ja Yön kuninkaan henkilöihahmojen yhteydestä. Monet uskoivat Brandonin osoittautuvan Yön kuninkaaksi, toiset puolestaan spekuloidivat että Brandonista saattaisi tulla uusi Yön kuningas. Brandon the Villain -teoria rakentaa olemassa olevalle pohjalle muuttaen tv-sarjan tulkinnan ohella myös edeltäneiden faniteorioiden tulkintaa.

Seuraavaksi tarkastelen faniteorioiden verkostoa analysoimalla romaanien kannalta keskeistä teorioiden rypästä. Teoria, jota nimitän Three heads of the dragon -teoriaksi havainnollistaa hyvin, miten faniteoriat saattavat linkittyä ketjuiksi ja vaikuttaa toisiinsa. Daenerys Targaryen näkee romaanissa *A Clash of Kings* näyn:

”Aegon,” he said to a woman nursing a newborn babe in a great wooden bed. ”What better name for a king?” ”Will you make a song for him?” the woman asked. ”He has a song” the man replied. ”He is the prince that was promised, and his is the song of ice and fire.” He looked up when he said it and his eyes met Dany’s and it seemed as if he saw her standing there beyond the door. ”There must be one more,” he said, though whether he was speaking to her or the woman in the bed she could not say. ”The dragon has three heads.” (ACOK, 701.)

Näyssä nähty Daeneryksen veli Rhaegar oli pakkomielteisen kiinnostunut ennustuksista. Hän uskoi vakaasti, että hänen lapsensa tulisi olemaan aiemmin käsitellyn ennustuksen lupaama sankari Azor Ahai. Lohikäärmeiden palatessa Jään ja tulen maailmaan *A Game of Thronesin* lopussa, ennustukset kolmipäisestä lohikäärmeestä saavat konkreettisemmän merkityksen. The Dragon has Three Heads -teoria on *ASoIaF:n* kokonaisuuden kannalta erityisen merkityksellinen teoria. Kyse ei enää ole kuvainnollisesta ennustuksesta, vaan konkreettisesti siitä, ketkä kolme henkilöihahmoa tulevat ratsastamaan Daeneryksen lohikäärmeillä niiden tultua täysikasvuiseksi.

Daenerys Targaryen ratsastaa romaanissa *A Dance with Dragons* yhdellä lohikäärmeistä, Drogonilla. Kaksi muuta ratsastajaa ovat kuitenkin edelleen arvoitus. Ratsastajiksi on ehdotettu

teorian eri versioissa ainakin Jon Snowta, Tyrion Lannisteria, Bran Starkia, Jorah Mormontia, Stannis Baratheonia ja Rhaegar Targaryenia. Erilaiset versiot tästä teoriasta kietoutuvat yhteen muiden faniteorioiden kanssa. Teorialla on yhteyksiä ainakin teorioihin Jon Snow:sta, Azor Ahaista, sarjan nimen merkityksestä ja Tyrion Lannisterin isästä.

Westerosin historia, Westerosin yhteiskunnan rakenteet sekä Rhaegar Targaryenin henkilöahmo ovat Three Heads of the Dragon -teorian keskeisiä elementtejä. Kolme lohikäärmeratsastajaa liittyvät olennaisesti Seitsemän kuningaskunnan historiaan. Seitsemän kuningaskuntaa valloittaneen Aegonin rinnalla ratsastivat nimittäin myös hänen sisarensa Visenya ja Rhaenys omilla lohikäärmeillään. Daeneryksen lohikäärmeistä suurimpaan, Drogoniin viitataan suoraan uudestisyntyneenä Balerionina, Aegon valloittajan lohikäärmeenä (ACOK, 191).

Teoriassa on pohjimmiltaan kyse siitä, ketkä ovat *ASoIaF*:n merkityksellisimmät henkilöahmot. Lohikäärmeet ovat Westerosissa edistynein sodankäynnin teknologia ja niiden hallitseminen on Westerosin valtataistelun kannalta erityisen keskeistä. Aegonin valloituksen aikana lohikäärmeet olivat avain Westerosin valloittamiseen. Lohikäärmeiden avulla Aegon Valloittaja onnistui yhdistämään Westerosin kuningaskunnat yhdeksi ja luomaan 300-vuotisen Targaryenien dynastian. Lohikäärmeellä ei kuitenkaan voi ratsastaa kuka tahansa, joten siihen kykenevän henkilöahmon täytyy olla erityisen merkityksellinen.

Three Heads of The Dragon -teoria osoittaa, miten faniteoriat voivat muodostaa hyvinkin monimutkaisia toisiinsa tukeutuvien ja liittyvien teorioiden verkostoja. Jään ja tulen maailmassa lohikäärmeet ovat olleet läheisesti kytköksissä Targaryenien sukuun ja jotkut fanit uskovatkin, että lohikäärmeellä ratsastaminen vaatii ratsastajalta Targaryenien verta, jotta tämä pystyy hallitsemaan omapäisinä tunnettuja lohikäärmeitä. Tässä valossa tarkasteltuna esimerkiksi aiemmin käsitellyn R+L=J -teorian merkitys kasvaa. Sen lisäksi, että Jon Snow voisi mahdollisesti vaatia Seitsemän kuningaskunnan kruunua itselleen, hänellä voisi myös olla kyky hallita lohikäärmeitä.

Daenerys kiistatta on yksi lohikäärmeratsastajista ja R+L=J -teorian suosion ja vakuuttavuuden myötä Jon Snowta pidetään yleisesti toisena ratsastajista. Kolmas ratsastajista on puolestaan suurempi arvoitus. Daeneryksen elossa olevien sukulaisten ohella kolmanneksi ratsastajaksi on yllättäen soviteltu myös Tyrion Lannisteria. Aerys Targaryen ja Tywin Lannister olivat

aikanaan hyviä ystäviä, ja Tywin hoiti pitkään kuninkaan kouran virkaa. Jotain kuitenkin tapahtui, mikä johti Aeryksen ja Tywinin välien viilenemiseen ja lopulta Tywinin vetäytymiseen Kuninkaansatamasta takaisin Casterlynkalliolle. Fanit ovat spekuloineet, että Aeryksen ja Tywinin välirikko liittyisi Tywinin vaimoon Joannaan.

Fanit ovatkin kehitelleet teorian, joka ehdottaa että Tyrion onkin todellisuudessa Aerys Targaryenin ja Joanna Lannisterin poika. Tywinin inho Tyrionia kohtaan voidaan selittää vain inhona heikkoutta kohtaan. Toinen mahdollinen selitys olisi, että Tywin inhoaa Tyrionia, koska tietää että tämä ei ole todellisuudessa hänen poikansa.

Teoria ei ole lähellekään yhtä tunnettu kuin esimerkiksi teoria Jon Snown todellisista vanhemmista, eikä lähellekään yhtä uskottu. Siinä missä $R+L=J$ on kaanonia miltei jokaisen fanin mielestä, teoria Tyrionin kuulumisesta Targaryenien sukuun on huomattavasti kiistanalaisempi. Teorian videomuotoon koostanut Youtube-käyttäjä Alt Shift X (2014b) tekee tämän huomion heti videonsa alussa.

Riippumatta teorian kestävydestä tai siitä, haluaako siihen uskoa, teorian avaamat mahdollisuudet ovat kiinnostavia. Yksittäisenä teoriana tarkasteltuna kysymys Tyrionin isästä ei ole erityisen mielenkiintoinen. Teoria on rakennettu muutaman valikoidun faktan pohjalta hyödyntämällä kertomuksen aukkokohtia. Teorian perustelut tukeutuvat tekstiin, mutta eivät missään nimessä ole aukottomia. Teoria on vain yksi teoria muiden joukossa. Siitä huolimatta teorialla on kuitenkin selkeä syy olla olemassa. Mikäli Tyrion osoittautuisi Targaryeniksi, hänestä voisi tulla yksi lohikäärmeratsastajista. Teoria kasvattaa uskottavuuttaan ja kiinnostavuuttaan, mikäli sitä luetaan yhdessä muiden faniteorioiden kanssa. Faniteorioista voikin muodostua monimutkaisia yhdistelmiä, ja pienikin muutos tai teorian osoittautuminen oikeaksi tai vääräksi voi vaikuttaa suuresti myös muihin faniteorioihin.

Faniteorioiden verkostossa navigoiminen voi ajoittain olla haastavaa. Faniteoriat ovat hajautuneet useille eri verkkosivustoille, eikä niiden löytäminen ole aina helppoa. Osa faniteorioista on koottu fanien ylläpitämiin wikeihin, mutta suurin osa faniteorioista julkaistaan vain keskustelupalstoilla tai fanien omissa blogeissa. Faniteorioita julkaisevat Youtube-kanavat lienevät kattavimpia faniteorioiden arkistoja, mutta teorioiden suuresta määrästä johtuen silti varsin vajavaisia.

Toisinaan fanit ovat yrittäneet koota faniteorioita eri lähteistä yhden julkaisun alle. Teorioita kootessaan fanit ovat myös luokitelleet faniteorioita eri kategorioihin. BryndenBFishin (2013) faniteorioista koostama taulukko havainnollistaa hyvin faniteorioiden monimutkaista verkostoa. Taulukkoon on koottu lukuisia eri faniteorioita sekä niiden eri versioita. Taulukossa listataan esimerkiksi viisi eri vaihtoehtoa Jon Snown vanhempien arvoitukseen. BryndenBFishin taulukko ei missään nimessä esittele kattavasti kaikkia mahdollisia teorioita ja niiden versioita, mutta sen avulla fanien on helppo tutkia eri mahdollisuuksia ja vertailla teorioita. Valitsemalla eri kategorioista eri vaihtoehtoja, on mahdollista rakentaa kokonaisia vaihtoehtoisia kertomuksia ja tarinalinjoja. Faniteorioiden luokittelut kuvastavat faniteorioiden arkonttista luonnetta. Faniteoriat eivät sulje toisiaan pois ja teorioiden eri versiot kykenevät elämään rinnakkain. Faniteorioiden verkostossa navigoiva fani voi arvioida eri faniteorioita ja niiden versioita ja löytää merkitysten arkistosta yhtä lailla omia tulkintojaan tukevia, kuin myös niitä haastavia faniteorioita.

Taulukko ei pelkästään kerää teorioita yhteen, vaan se sisältää myös teorioiden arvottamista ja kategoriointia. Taulukkoon on esimerkiksi otsikon ”Tinfoil Theories” alle sijoitettu faniteorioita, joihin kirjoittaja ei suhtaudu yhtä vakavasti. Myös westeros.orgin keskustelufoorumille teorioita koostanut nimimerkki Full-Faced Bravoosi tuo esiin faniteorioiden hierarkian: ” It may be interesting to add some rankings of the theories later, from "It is Known" to "Crackpot," but for now I am merely trying to build a compendium theories.” (Full-Faced Bravoosi 2013).

Vaikka faniteoriat toisinaan esittelevät villejä ideoita ja kuvastavat fanien epärealistisiakin odotuksia, fandomin piirissä vallitsee selkeä ymmärrys teorioiden keskinäisestä hierarkiasta. Kaikkiin teorioihin ei olla valmiita uskomaan sokeasti. Kattavan katsauksen luominen faniteorioiden verkoston monimutkaiseen hierarkiaan ei ole tämän tutkimuksen laajuudessa mahdollista.

6 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut faniteorioiden merkityksiä George R. R. Martinin teosten ympärille kerääntyneessä *A Song of Ice and Fire* -fandomissa. Tutkimuksessa olen luonut katsauksen faniteorioiden muodostumiseen, pyrkinyt muotoilemaan faniteorian määritelmän sekä kartoittamaan faniteorioiden luokittelun ja teoreettisen lähestymisen periaatteita. Tutkimukseni toimii johdatuksena faniteorioiden ilmiöön ja luo kuvauksen faniteorioista ilmiönä yhden maailman suosituimman mediafandomin näkökulmasta. Faniteoriat ovat näkyvä ilmiö *ASoIaF*-fandomin ohella myös monien muiden mediafandomien piirissä. Martinin teokset ja niiden adaptaatio ovat kuitenkin osoittautuneet jopa poikkeuksellisen hedelmälliseksi maaperäksi faniteoreetikoille.

Martinin laajan ja yksityiskohtaisen Jään ja tulen maailman rakenteet sekä teosten kulttitekstin piirteet ovat pohja, jolle fanit rakentavat mitä moninaisimpia teorioita. Martin korostaa teostensa hyperdiegeettisyyttä ja loputtomasti viivytettyä kertomusrakennetta, samalla kun hänen vahva tekijähahmonsa toimii merkityksen takeena. Martinin tekijähahmo on keskeinen myös faniteorioiden kannalta ja faniteoreetikot usein viittaavat teorioiden perusteluissa Martiniin ja tämän näkemyksiin. Martinin tapa kirjoittaa fantasiaa, joka hyödyntää erilaisten fantasian retoristen lajien keinoja ruokkii entisestään fanien spekulatioita ja ylläpitää vaihtoehtoisten tulkintojen rakentamisen mahdollisuutta. Martinin teokset ovat immersiiivistä fantasiaa, mutta teokset hyödyntävät myös portaali-etsintä -fantasian ja tunkeutumisanfantasian keinoja.

Faniteoriat ovat alati liikkeessä, ne muuttuvat ja synnyttävät uusia teorioita. Teoriat kytkeytyvät toisiinsa ja niistä muodostuu paratekstien verkosto, joka ohjaa fanien tulkintaa. Faniteorioiden verkosto toimii arkonttisen periaatteen mukaisesti, toisinaan keskenään ristiriitaisetkin teoriat ja teorioiden eri versiot talletetaan arkistoon. Faniteoriat ovat konkreettisia esimerkkejä erilaisten tulkintaprosessien lopputuloksista. Erilaiset faniteoriat suuntaavat huomionsa teosten eri piirteisiin ja perustelevat tehtyjä tulkintoja eri tavoin.

Faniteoriat ovat jatkuvan keskustelun ja uudelleenarvioinnin kohteena. Teossarjan uudet osat, adaptaatiot tai muu uusi lähdemateriaali tuottavat aina uusia faniteorioita. Myös fanien harjoittama uudelleenlukeminen varmistaa, että tehdyt tulkinnat muuttuvat koko ajan.

Kehittyvät ja muuttuvat faniteoriat tarjoavatkin koko ajan uusia näkökulmia teokseen ja sen maailman, jonka vuoksi faniteoriat ovat antoisa kohde fanitutkimuksen ja vastaanoton tutkimuksen näkökulmasta.

Fanifiktioon ja muuhun fanituotantoon vertautuvat faniteoriat ovat esimerkki fanien tavasta käyttää tekstiä omiin tarkoituksiinsa. Faniteoriat ovat tulkintastrategia, jonka avulla fanit ilmaisevat toiveita ja odotuksia, mutta myös neuvottelevat pettymyksiä, paikkaavat tarinan aukkoja ja kertomuksen epäloogisuuksia. Faniteorioiden kautta fanit pohtivat henkilöihahmoja, kuvitteellisen maailman rakenteita sekä juonikuvioita ja kokonaisia kertomuksia. Faniteorioiden avulla fanit analysoivat myös teosten teemoja, motiiveja ja symbolismia.

Faniteoriat limittyvät muiden fanien kommunikaation muotojen ja fandomin konventioiden kanssa. Oikeiksi osoittautuneet faniteoriat kirjataan ylös wikeihin kun taas villit spekulatiot synnyttävät vilkasta keskustelua foorumeilla. Toistoon ja muunteluun perustuvat faniteoriat muistuttavat ilmiönä internet-meemiä, ja toisinaan fandomin piirissä syntyneestä meemistä voikin muodostua faniteoria.

Faniteorioiden moninaisen luonteen, ilmiön monitahoisuuden sekä fandomien erojen vuoksi lisätutkimusta faniteorioista tarvitaan. Fanikulttuurien tutkimus ei ole aiemmin kiinnittänyt huomiota faniteorioihin omaleimaisena ilmiönä, jolla on omat konventionsa. Aihe tarjoaakin runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Oma tutkimukseni paikantaa faniteoriat parateksteiksi, mutta faniteoriat hyödyntävät myös fanifiktioille tyypillisiä tulkinnan strategioita. Jatkotutkimusta tarvitaankin vielä faniteorioiden, fanifiktion sekä tekstin suhteesta.

Jatkotutkimusta tarvitaan myös tekijän ja faniteoreetikoiden suhteesta sekä faniteorioiden tuottaman tiedon luonteesta. Tässä tutkielmassa tekijyyden kysymyksiä on sivuttu vain ohimennen. Eri fandomeissa faniteoriat voivat saada erilaisia merkityksiä ja niihin voi liittyä erilaisia konventioita. Myös faniteorioiden merkitys fandomin kanssakäymisen muotona voi vaihdella fandomista riippuen. *ASoIaF*-fandomissa faniteoriat ovat faneille keskustelun ohella myös tärkeä tulkintastrategia, mutta kaikki faniteorioita synnyttäneet tekstit eivät vaadi erilaisten tulkintojen pohtimista samassa mittakaavassa kuin *A Song of Ice and Fire*. Faniteorioiden merkitystä olisikin tärkeä kartoittaa myös muiden mediafandomien piirissä.

Faniteorioiden ja internet-kulttuuriin suhteen tarkempi selvittäminen tarjoaa myös yhden mahdollisuuden jatkotutkimukselle. Faniteorioita olisi mahdollista lähestyä tarkemmin myös vastaanoton tutkimuksen näkökulmasta. Oma lähestymistapani on pyrkinyt yhdistämään eri näkökulmia ja tutkimusperinteitä ja luomaan kuvauksen aiemmin kartoittamattomasta ilmiöstä. Lähestymistapani on perustunut fanien internetiin tuottaman aineiston keräämiseen, mutta faniteorioita olisi mahdollista lähestyä esimerkiksi kyselytutkimuksen menetelmillä. Tätä kautta ymmärrystä faniteorioiden merkityksestä tulkinnan strategiana ja fanien välisen kanssakäymisen muotona olisi mahdollista syventää.

Olen nauttinut tämän tutkielman tekemisestä suuresti ja faniteorioiden maailman uppoutuminen, ja ilmiön tarkastelu ja kriittinen pohtiminen on ollut antoisaa. Faniteorioiden tapa orientoida teksti uudella tavalla ja tehdä toisinaan viljejäkin tulkintoja on paitsi loputtoman kiehtovaa myös äärimmäisen viihdyttävää. Erilaisten tulkintojen moninaisuus kuvastaa faniuden ja fanien moninaisuutta ja tarjoaa mahdollisuuden hyvin erilaistenkin näkökulmien ymmärtämiseen. Toivon myös lukijan saaneen osansa tästä arvuuttelun, spekuloinnin ja tekstillä leikittelyn ilosta, josta itse niin suuresti nautin.

LÄHTEET

Primaarilähteet

Painetut lähteet

Martin, George R. R. 2015 (1996). *A Game of Thrones*. Romaani [=AGOT]. New York: Bantam Books.

Martin, George R. R. 2015 (1999). *A Clash of Kings*. Romaani [=ACOK]. New York: Bantam Books.

Martin, George R. R. 2015 (2000). *A Storm of Swords*. Romaani [=ASOS]. New York: Bantam Books.

Martin, George R. R. 2015 (2005). *A Feast for Crows*. Romaani [=AFFC]. New York: Bantam Books.

Martin, George R. R. 2015 (2011). *A Dance with Dragons*. Romaani [=ADWD]. New York: Bantam Books.

Painamattomat lähteet

Taskila, Jere 2021. Tekstiaineisto. Tekijän hallussa.

Taskila, Jere 2021. Videoaineisto. Tekijän hallussa.

Digitaaliset lähteet

Tv-sarjan jaksot

McAtackney, Lisa & Greg Spense (tuottaja); Bender, Jack (ohjaaja); George R. R. Martin, David Benioff & D. B. Weiss (käsikirjoittaja) 2016. The Door. *Game of Thrones*. Tv-sarjan jakso. HBO.

McAtackney, Lisa & Greg Spense (tuottaja); Matt Shakman (ohjaaja); George R. R. Martin, David Benioff, D. B. Weiss & Dave Hill (käsikirjoittaja) 2017. Eastwatch. *Game of Thrones*. Tv-sarjan jakso. HBO.

McAtackney, Lisa, Duncan Muggoch & Greg Spense (tuottaja); Benioff, David & D. B. Weiss (ohjaaja); George R. R. Martin, David Benioff, D. B. Weiss, Gursimran Sandu & Ethan J. Antonucci (käsikirjoittaja) 2019. The Iron Throne. *Game of Thrones*. Tv-sarjan jakso. HBO.

Newman, Christopher & Greg Spense (tuottaja); Alik Sakharov (ohjaaja); George R. R. Martin, David Benioff & D. B. Weiss (käsikirjoittaja) 2013. The Climb. *Game of Thrones*. Tv-sarjan jakso. HBO.

Spense, Greg (tuottaja); David Nutter (ohjaaja); George R. R. Martin, David Benioff & D. B. Weiss (käsikirjoittaja) 2013. Mhysa. *Game of Thrones*. Tv-sarjan jakso. HBO.

Verkkokeskustelut

Aadithyan Jr 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

AllegraGeller 2013. [All Spoilers/Theory] The best theory about Varys I have ever read. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/1gvbr7/all_spoilerstheory_the_best_theory_about_varys_i/ (23.11.2020).

AstronautScott 2019. (Spoilers Main) Expanded Ned Stark Theory. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/bh1v2m/spoilers_main_expanded_ned_stark_theory/ (16.4.2021).

bigtuna216 2012. GRRM weighs in on who would win in a fight between Thrones and LOTR characters. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/133ctw/grm_weighs_in_on_who_would_win_in_a_fight/ (20.4.2021).

BryndenBFish 2013. (Spoilers All) The Grand /r/asoiaf Fan Theory Compilation. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/1oip2y/spoilers_all_the_grand_rasoiaf_fan_theory/ (17.4.2021).

Canitryto 2021. Fight of the century in this hypothetical scenario. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/pureasoiaf/comments/ms0nyt/fight_of_the_century_in_this_hypothetical_scenario/ (17.4.2021).

CaptainTudmoke 2019. In S1E1, Jaime Lannister pushes Bran Stark out of a window. This is subtle foreshadowing for S8E5, where eight seasons of Jaime's character development are similarly thrown out the window. https://www.reddit.com/r/freefolk/comments/bnxky6/in_s1e1_jaime_lannister_pushes_bran_stark_out_of/ (24.5.2020).

chicken-chaser 2015. The Original R+L=J post? Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/351291/no_spoilers_the_original_rl_j_post/ (24.5.2021).

David C. Hunter 2012. Ice and Fire Assessment...Theory (Long Read). Verkkokeskustelu. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/73356-ice-and-fire-assessmenttheory-long-read/>. (18.4.2021).

deleted 2013. [All Spoilers/Theory] The best theory about Varys I have ever read. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/1gvbr7/all_spoilerstheory_the_best_theory_about_varys_i/ (24.5.2021).

Djm33781 2019. [Spoilers] we all know about the Ned Stark is alive theory. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/bitlsx/spoilers_we_all_know_about_the_ned_stark_is_alive/ (16.4.2021).

Douglas Gray 2018. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

fdp_westerosi 2017. Does anyone know where the original R+L=J post is? Reddit-verkkokeskustelu.

https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/5xodud/spoilers_extended_does_anyone_know_w_here_the/ (24.5.2021).

Full-Faced Bravoosi 2013. A Compendium of Theories. Verkkokeskustelu. <https://asoiaf.westeros.org/index.php/?/topic/79775-a-compendium-of-theories/> (17.4.2021).

GCooperE 2021. Fandom Politics (Spoilers Main). Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/m94k6d/fandom_politics_spoilers_main/ (20.3.2021).

Gruntinhusaybah, 2021. Game of Thrones Evil Ending. Kommentti Youtube-videon. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (24.5.2021).

Hia10 2016. History and Earliest mentions of R+L=J. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/2neia9/spoilers_all_history_and_earliest_mentions_of_rlj/ (24.5.2021).

HoldenCaulfield7 2013. [All Spoilers/Theory] The best theory about Varys I have ever read. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/1gvbr7/all_spoilerstheory_the_best_theory_about_varys_i/ (24.5.2021).

HowDidWeGetsHere 2019. Expanded Ned Stark Theory. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/bh1v2m/spoilers_main_expanded_ned_stark_theory/ (24.5.2021).

intherorrim 2019. Expanded Ned Stark Theory. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/bh1v2m/spoilers_main_expanded_ned_stark_theory/ (24.5.2021).

James2912 2021. What's this sub's opinion on Dark Bran theory especially a Dark Bran Season 9? Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/freefolk/comments/mglzh0/whats_this_subs_opinion_on_dark_bran_theory/ (31.3.2021).

jeetermeat 2019. Jaime is Azor Ahai. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gottheories/comments/bgog11/jaime_is_azor_ahai/ (24.5.2021).

Josos_Cook 2019. Expanded Ned Stark Theory. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/bh1v2m/spoilers_main_expanded_ned_stark_theory/ (24.5.2021).

JRhodes12 2019. Jaime is Azor Ahai. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gottheories/comments/bgog11/jaime_is_azor_ahai/ (20.4.2021).

KonguZya 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

Livso 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

Lord Escanor 2020. Game of Thrones Evil Ending. Kommentti Youtube-videon. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (24.5.2021).

Matheus Aguiar 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

Mriganka Sarkar 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

nyrangers22294 2014. Who would win? Ragnar Lodbrok (Vikings) or Jamie Lannister (Game of Thrones TV)? Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/whowouldwin/comments/21ulp1/who_would_win_ragnar_lodbrok_vikings_or_jamie/ (20.4.2021).

Rodrick Su 1997. A Game of Thrones Spoiler Thoughts and Question. Verkkokeskustelu. <https://groups.google.com/d/msg/rec.arts.sf.written/G2KnTQFeLQ4/tEq2sMdlMSAJ> (9.4.2020).

rose syed 2021. Game of Thrones Evil Ending. Kommentti Youtube-videon. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (24.5.2021).

sasayaki 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

shivam bhasin 2021. Game of Thrones Evil Ending. Kommentti Youtube-videon. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (24.5.2021).

Spudgunhimself 2013. [All Spoilers/Theory] The best theory about Varys I have ever read. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/1gvbr7/all_spoilerstheory_the_best_theory_about_varys_i/ (24.5.2021).

The_Halfhand 2011. The Mad Genius Of Petyr Baelish. Verkkokeskustelu. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/51015-the-mad-genius-of-petyr-baelish/> (18.4.2021).

tomer1992a 2019. Jaime is Azor Ahai. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gottheories/comments/bgog11/jaime_is_azor_ahai/ (24.5.2021).

untouchable360x 2017. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Kommentti Youtube-videon. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (24.5.2021).

wileycoyote98 2013. [All Spoilers/Theory] The best theory about Varys I have ever read. Reddit-verkkokeskustelu. https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/1gvbr7/all_spoilerstheory_the_best_theory_about_varys_i/ (24.5.2021).

WutzZ, 2021. Game of Thrones Evil Ending. Youtube-video. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (24.5.2021).

Verkkolähteet

A Song of Ice and Fire Wiki. https://iceandfire.fandom.com/wiki/A_Song_of_Ice_and_Fire_Wiki (10.4.2021).

A Wiki of Ice and Fire 2021a. https://awoiaf.westeros.org/index.php/Main_Page (10.4.2021).

A Wiki of Ice and Fire 2021b. Jon Snow/Theories. https://awoiaf.westeros.org/index.php/Jon_Snow/Theories (25.5.2021).

Game of Thrones wiki. https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki (10.4.2021).

keiraaaazy 2019. <https://twitter.com/keiraaaazy/status/1131757998416773121?s=20> (8.4.2021).

Khaled Comics 2019. <https://twitter.com/KhaledComics/status/1235622077190877184?s=20> 8.4.2021.

Stefan 2012. Southron Ambitions. *Tower of the Hand*. <https://towerofthehand.com/blog/2012/01/05-southron-ambitions/> (21.5.2021).

Youtube-videot

Alt Shift X 2014a. R+L=J: who are Jon Snow's parents? Youtube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=kHqzFwodZqQ&list=PLn6yDpEott-dgb3PCr2eel3x6b6uthkBEp&index=54> (19.11.2020).

Alt Shift X 2014b. Tyrion Targaryen: is Tyrion the Mad King's son? <https://youtu.be/eqVhKOxmJCw> Youtube-video. (10.4.2021).

Alt Shift X 2015. Ser Pounce = Azor Ahai: will Tommen's kitten save Westeros? Youtube-video. <https://youtu.be/M7sh3rG96Ew> (9.4.2021).

Benny2kk8 2013. ENTER THE BOWL. Youtube-video. <https://youtu.be/7FGT7NzqDRU> (12.4.2020).

Catalin, Ene 2013. 90s Style The Walking Dead Intro. Youtube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=eLLIDlthvyI> (19.11.2020).

Dope Edits 2019. Game of Thrones Alternate Ending (Bran The Villain). Youtube-video. https://youtu.be/kWVCToJIB_M (8.4.2021).

Green, Sam 2014. Game of Thrones - 90's Intro VHS style. Youtube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=yjvEdXDYgY4> (16.11.2020).

goestoeleven 2013. Breaking Bad - 1995 Style. Youtube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=ZFjsOZDjnJA> (16.11.2020).

Jacobs, Preston 2017. A Song of Ice and Fire: The Purple Wedding. Youtube-video. <https://youtu.be/tkIczwc7Hz8> (1.4.2021).

Jaffiest 2019. Game of Thrones Evil Ending. Youtube-video. https://youtu.be/yWvQ_X2sqqE (7.4.2021).

Khaled, Ali 2019. Game of thrones logical alternative ending. Youtube-video. <https://youtu.be/hxAXtdUrghw> (8.4.2021).

Laughing Man 2019. Game of thrones Alternate Ending. Youtube-video. <https://youtu.be/7ACwP3aFhJM>. (8.4.2021).

NitRaM 2019. Game of Thrones - Series Finale - Bran Starks master plan!. Youtube-video. <https://youtu.be/ZJW0wwKazIQ>. (8.4.2021).

Talking Thrones 2019. The Craziest Theory Ever Written!? – Game of Thrones 8 (End Game Theory). Youtube-video. <https://youtu.be/sw6gQqiWPjo> (9.4.2021).

The Last Harpy 2016. Could Ned Stark Have Fooled Us All? (Game of Thrones) THEORY. Youtube-video. <https://youtu.be/oj6996-GJNs> (9.4.2021).

Sekundaarilähteet

Ahlroth, Jussi & Pohjola, Mike 2018. *Westerosin kirjeenvaihtaja*. Helsinki: Otava.

Ausiello, Michael 2019. Game of Thrones Backlash: HBO Boss Says Reshooting Final Season 'Not Something We Seriously Considered'. *TV Line*. <https://tvline.com/2019/07/24/game-of-thrones-season-8-reshot-petition-hbo-backlash/> (19.4.2021).

Barker, Martin, Clarissa Smith & Feona Attwood 2021. *Watching Game of Thrones: How audiences engage with dark television*. Manchester: Manchester University Press.

Barnes, Sara 2019. Actor Sean Bean Has Died 23 Times on Screen, Announces He Won't Be Doing That Anymore. *My Modern Met*. <https://mymodernmet.com/sean-bean-dies-in-every-movie/> (16.4.2021).

Birnbaum, Debra 2015. Game of Thrones Creators: We Know How It's Going to End. *Variety* 15.4.2015. <https://variety.com/2015/tv/news/game-of-thrones-ending-season-5-producers-interview-1201469516/> (30.10.2019).

Brown University Library 2014. An Evening with George R. R. Martin and Publisher Tom Doherty at the Brown University Library. https://www.youtube.com/watch?v=TB5AU_bCZJg (5.5.2021).

Castleberry, Garrett 2015. Game(s) of Fandom: The Hyperlink Labyrinths That Paratextualize *Game of Thrones* Fandom. Teoksessa Alison F. Slade, Amber J. Narro & Dedria Givens-Carroll (ed.): *Television, Social Media and Fan Culture*. Lanham: Lexington Books, 127–146.

Change.org 2021. Remake Game of Thrones Season 8 with competent writers. <https://www.change.org/p/hbo-remake-game-of-thrones-season-8-with-competent-writers> (24.5.2021).

Dawkins, Richard 1989 (1976). *The Selfish Gene*. Oxford : Oxford University Press.

Derecho, Abigail 2006. Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. Teoksessa Karen Hellekson & Kristina Busse (ed.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. by, 61–78. Jefferson: McFarland, 61–78.

Fabrizi, Mark A. 2016. Introduction: Challenging Fantasy Literature. Teoksessa Mark A. Fabrizi (ed.), *Fantasy Literature: Challenging Genres*. Rotterdam: Sense Publishers, 1–9.

Fathallah, Judith 2016. Statements and silence: fanfic paratexts for ASOIAF/Game of Thrones. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 2016 Vol. 30, No. 1, 75–88.

Ferreday, Debra 2015. *Game of Thrones*, Rape Culture and Feminist Fandom. *Australian Feminist Studies*. 2015-01-02, Vol.30 (83), p.21–36.

Genette, Gerard 1991. Introduction to the Paratext. *New Literary History* Vol. 22, No. 2, Probing: Art, Criticism, Genre, 261–272.

Genette, Gerard 1997 (1987). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gray, Jonathan, Cornel Sandvoss & C. Lee Harrington 2007. Introduction: Why study fans? Teoksessa Jonathan Gray, Cornel Sandvoss & C. Lee Harrington (ed.), *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 1–16.

Gray, Jonathan 2010. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. London: New York University Press.

Hassler-Forest, Dan 2014. Game of Thrones: Quality Television and the Cultural Logic of Gentrification. *TV/Series* 2015 Vol.6, 160–177.

Hassler-Forest, Dan 2016. *Science fiction, fantasy and politics: Transmedia world-building beyond capitalism*. London: Rowman and Littlefield International.

Haverinen, Eeva 2008. Yhteisöllistä rajankäyntiä ja kulttuurisuhteita osoitteessa www.sylviaplathforum.com. Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.), *Fanikirja: tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 17–42.

Hemsley, Jeff & Robert M. Mason 2013. The Nature of Knowledge in the Social Media Age: Implications for Knowledge Management Models. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 23, no. 1–2, 138–176.

Hills, Matt 2002. *Fan Cultures*. Lontoo: Routledge.

Hills, Matt 2017. From Fan Culture/Community to the Fan World: Possible Pathways and Ways of Having Done Fandom. *Palabra-Clave*, Vol.20 (4), p.856–883.

- Jackson, Rosemary 1981. *Fantasy, the Literature of Subversion*. Lontoo: Routledge.
- James, Edward & Farah Mendlesohn 2012. Introduction. Teoksessa Edward James & Farah Mendlesohn (ed.), *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press. 1–4.
- James, Edward 2012. Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. Teoksessa Edward James & Farah Mendlesohn (ed.), *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press. 62–78.
- Jenkins, Henry 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Lang, Cady 2017. This Crazy Friends Fan Theory About Rachel Would Change Everything. *Time*. <https://time.com/4850058/friends-fan-theory-rachel-dream/> (9.4.2021).
- Larsen, Katherine & Lynn Zuberis 2012a. *Fan Culture. Theory/Practise*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Larsen, Katherine & Lynn Zuberis 2012b. *Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame nad Fan/Producer Relationships*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Lima, Eduardo 2017. The Once and Future Hero: Understanding the Hero in Quest Fantasy. *Fafnir: Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research* 2017, Vol.4 (1), p.7–19.
- Lindgren Leavenworth, Maria 2014. Transmedial Narration and Fan Fiction: The Storyworld of The Vampire Diaries. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan-Noel Thon 2014 (ed.), *Story-worlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 315–331.
- Lindgren Leavenworth, Maria 2015. The Paratext of Fanfiction. *Narrative*, Vol 23, No. 1, 40–60.
- Lindgren Leavenworth, Maria 2016. Paratextual Navigation as a Research Method: Fan Fiction Archives and Reader Instructions. Teoksessa Griffin, Gabriele & Matt Hayler (ed.), *Research Methods for Reading Digital Data in the Digital Humanities*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 51–71.
- Marey, Maria 2020. Not Just Mother, Wife, and Queen: The Ethical and Political Strategies of Female Characters in George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. *Sotsiologicheskoe Obozrenie / Russian Sociological Review* 2020, Vol.19 (1), p.209–226.
- Marshall, Kate 2015. Atlas of a concave world: *Game of Thrones* and the historical novel. *The Critical quarterly* 2015-04, Vol.57 (1), p.61–70.

McGarry, Neil & Daniel Ravipinto 2016. In the Shadow of the Status Quo: The Forgotten in The Lord of The Rings and A Song of Ice and Fire. Teoksessa Fabrizi, Mark A. (ed.), *Fantasy Literature: Challenging Genres*. Rotterdam: Sense Publishers, 13–26.

McPhee, Rod 2019. Sean Bean is so tired of screen deaths that he's REJECTING roles where he gets killed. *The Sun*. <https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/9957678/sean-bean-killed-on-screen-rejecting-roles/> (16.4.2021).

Mendlesohn, Farah 2008. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

Mittell, Jason 2014. Strategies of Storytelling on Transmedia Television. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan-Noel Thon (ed.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 253–277.

Pérez, Héctor J & Rainer Reisenzein 2020. On Jon Snow's death: Plot twist and global fandom in *Game of Thrones*. *Culture & psychology* 2020-09, Vol.26 (3), p.384-400.

Rayment, Andrew 2014. *Fantasy*. Amsterdam: Editions Rodopi.

Rohani, Siavash & Hassan Abootalebi Hassan 2017. The Two-Faced Hound: On the Existence of Chivalry and Its Relevance to Knighthood in George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire* and *Tales of Dunk and Egg*. *Rupkatha journal on interdisciplinary studies in humanities* 2017-01-14, Vol.8 (4), p.112–12.

Salen, Katie & Eric Zimmerman 2004. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Scolari, Carlos Alberto 2013. Lostology: transmedia storytelling and expansion/compression strategies. *Semiotica*, 195:45–68.

Shifman, Limor 2014. *Memes in Digital Culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Stableford, Brian M. 2005. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Lanham: The Scarecrow Press.

Steiner, Tobias 2015. Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV and the Case of Game of Thrones. *Series. International Journal of TV Serial Narratives*. Vol. 1, No. 2, Winter 2015, 181–192.

Stern, Carly 2017. Plot twist! Unique Friends fan theory claims the entire storyline took place in Rachel Green's DREAM as a means of escape from a 'spoilt, trapped life' with husband Barry. *Daily Mail*. <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-4682788/Friends-fan-theory-Rachel-s-dream.html> (9.4.2021).

Tarnowski, Amy 2019. "Yet I'm Still a Man": Disability and Masculinity in George R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire* Series. *Canadian review of American studies* 2019-03-25, Vol.49 (1), p.77–98.

Tolkien, J. R. R. 1975 (1947). On Fairy-Stories. Teoksessa *Tree and Leaf*. London: Unwin Books.

Walton, Priscilla L. 2019. "You Win or You Die": The Royal Flush of Power in Game of Thrones. *Canadian review of American studies* 2019-03-25, Vol.49 (1), p.99–114.

Wittgenstein, Ludwig 1981 (1953). *Filosofisia tutkimuksia*. suom. Heikki Nyman. Helsinki: WSOY.

Wolf, Mark J. P. 2013. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Young, Joseph 2016. Faces of Evil in Modern Fantasy. *Epiphany* (Sarajevo) 2016, Vol.9 (3), p.61–78.

Öztürk, Emrah 2020. Re-Defining the Villain in *A Song of Ice and Fire* from the Aspect of Totemism. *Religions* (Basel, Switzerland) 2020-07-16, Vol.11 (7), p.360.