

## FANITAITEEN MONET SÄÄNNÖT JA TYYLIT

Fanitaiteen tekemiseen liittyviä säädöksiä ja teosten toteutus niitä  
noudattamalla

Mäntyvaara Janika

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija

2023

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Janika Mäntyvaara	<b>Vuosi</b>	2023
<b>Ohjaaja(t)</b>	Eija Rajalin		
<b>Työn nimi</b>	Fanitaiteen monet säännöt ja tyylit – Fanitaiteen tekemiseen liittyviä säädöksiä ja teosten toteutus niitä noudattamalla		
<b>Sivumäärä</b>	29		

---

Opinnäytetyöni aiheena oli fanitaiteen tekemiselle asetetut rajoitteet ja erilaiset lähestymistavat tehdä fanitaidetta. Tarkoitukseni oli tutkia mitä sääntöjä fanitaiteen tekemiselle on ja millaisia teoksia näiden sääntöjen lomassa voi tehdä. Tavoitteenani oli lisätä tietoa aiheesta, tutkia miten eri tahot suhtautuvat fanitaiteeseen ja tehdä erilaisia fanitaideteoksia oppimani perusteella.

Tietoperustani lähdeosteiden avulla perehdyin eri osapuolien mielipiteisiin koskien fanitaiteen tekoa ja tutkin eri yhtiöiden asettamia säädöksiä heidän tuotteisiinsa perustuvalla fanitaiteella. Kävin lyhyesti läpi Suomen tekijänoikeuslakia, sekä haastattelin Suomessa asuvaa kuvataiteilijaa hänen kokemuksestaan fanitaiteen teosta. Tietoperustani koostui valtaosaksi verkkoartikkeleista.

Teososuudessa tein kolme fanitaideteosta. Lähestyin jokaista teosta eri tavalla nähdäkseen, kuinka erilaisia lopputuloksia voisin saavuttaa. Käytin alkuperäisteosten omistajien asettamia sääntöjä ja tietoperustani kautta oppimaani hyödyksi teosten suunnitteluun. Toteutin teokset käyttäen Adoben Photoshop-ohjelmaa ja analysoin teoksiani formalistisilla metodeilla.

Fanitaiteen tekoon liittyvät säännöt riippuivat suureksi osaksi alkuperäisteoksen omistajasta. Tekemäni fanitaideteokset onnistuneesti seurasivat mahdollisia sääntöjä ja kuvasivat eri tapoja tehdä fanitaidetta. Tämä opinnäytetyö ei ole ohje, miten toimia, mutta toivon siitä olevan hyötyä fanitaiteen teosta kiinnostuneille.

Degree Programme in Fine Arts  
Bachelor of Culture and Arts

---

<b>Author</b>	Janika Mäntyvaara	<b>Year</b>	2023
<b>Supervisor(s)</b>	Eija Rajalin		
<b>Title</b>	Fan art's many rules and styles– Rules concerning making fan art and the actualizing of artwork by complying with them		
<b>Number of pages</b>	29		

---

The topic of my thesis was the rules and different ways of making fan art. My purpose was to examine what are the rules for making fan art and what kinds of artworks could be produced following these rules. My objective was to increase my information about the subject, learn how different parties react to fan art and make different kinds of fan artworks based on everything I learned.

With my research materials I familiarized myself with different parties' opinions on making fan art and studied different companies' rules concerning fan art of their products. I briefly touched upon Finnish copyright law and also interviewed an artist living in Finland about their experience in making fan art. My research material consisted mainly of online articles.

For the functional part of the thesis I made three fan artworks. All of them were made differently so that I could see the diverse end results I could achieve. I used the rules set by the owner of the original work and all that I had learned in the research section to design my artworks. I made the artworks with Adobe's Photoshop program and analyzed them using formalistic methods.

The rules of making fanart heavily depend on who owns the original work. The fan artworks that I made successfully followed all viable rules and visualized different ways to make fan art. This thesis is not meant to be a guide on what to do, but I hope it will be beneficial to anyone interested in the making of fan art.

**Keywords** fans, fandom, fan art, copyright

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 FANITAITEEN TEKOON VAIKUTTAVAT SÄÄDÖKSET .....	6
2.1 Termistöä.....	6
2.2 Omistajien asettamat ehdot fanitaiteen teolle .....	6
2.3 Tekijänoikeudesta ja sen tarpeesta .....	8
2.4 Taiteilijan näkökulma .....	9
3 OMIEN FANITAIDETEOSTEN TEKEMISEN PROSESSI JA ANALYYSI .....	11
3.1 Ensimmäinen teos: Albedo ja Xiao .....	11
3.2 Toinen teos: Aloy .....	16
3.3 Kolmas teos: Percy Jackson.....	19
4 POHDINTA .....	24
LÄHTEET.....	27

## 1 JOHDANTO

Uusia teoksia, olivat ne sitten tv-sarjoja tai kirjoja, syntyy jatkuvasti ja niiden ympärille muodostuu uskollisia fanikuntia eli ”fandomeita”. Innokkaat fanit osoittavat kiintymystään muun muassa luomalla uutta sisältöä alkuperäismateriaalista omaksi ja muiden iloksi (Martínez 2021.) Tällaista muiden teoksista inspiroitunutta fanitaidetta on monenlaista ja sen tekemiselle voidaan asettaa erilaisia sääntöjä ja vaatimuksia joko alkuperäisteoksen omistajan tai tekijänoikeuslain puolesta (Segev & Kroshus 2021.)

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen visuaalisen fanitaiteen tekoa ja sen tekemiselle asetettuja rajoitteita sekä minkälaista taidetta näiden sääntöjen ohella voi loppujen lopuksi tehdä. Kerron työni tietoperustassa lyhyesti, miten Suomen tekijänoikeuslainsäädäntö suojaa teoksia ja rajoittaa niistä tehtävää fanituotantoa. Tarkastelen lisäksi muutaman yrityksen asettamia säädöksiä heidän omistamiensa teoksien fanituotannolle. Haastattelen myös Suomessa asuvaa taiteilijaa, joka oman tuotantonsa lisäksi tekee aktiivisesti fanitaidetta. Näin saan näkökulmaa, kuinka fanitaiteen teko ja sen jakaminen realistisesti tapahtuu Suomessa.

Opinnäytetyön teososuudessa olen valinnut muutaman teoksen ja tehnyt niistä fanitaidetta noudattaen kaikkia mahdollisia sääntöjä mitä joko tekijänoikeuslaki tai teoksen omistaja on asettanut. Tarkastelen pääasiassa, millaista fanitaidetta pystyn tekemään, mutta tutkin myös mitä eri lähestymistapoja fanitaiteen tekoon on ja miten ne vaikuttavat teoksen lopulliseen ulkonäköön. Omien teoksieni analysointiin käytän formalistisia metodeja ja keskitän huomioni siihen, miten kuvaan aiheitani sääntöjen lomassa.

Lähestyn opinnäytetyötä laadullisen ja tutkimuspainotteisen työn näkökulmasta. Pyrin keräämään olemassa olevaa tietoa ja tuottamaan omaa aineistoani lisätäkseen ymmärrystäni aiheesta. Opinnäytetyöni tavoitteena ei ole kehittää uusia tapoja tehdä tai antaa ohjeistusta, miten toimia. (Ks. esim. LibGuides 2022.) Opinnäytetyön tutkimusote on laadullinen, koska haluan ymmärtää tutkimuskohteideni, eli alkuperäisteosten omistajien ja fanitaiteilijoiden, käyttäytymisen ja päätösten syitä (ks. Heikkilä 2014) sekä tarkastelen fanitaiteen teon ja jakamisen prosessia Suomessa.

## 2 FANITAITEEN TEKOON VAIKUTTAVAT SÄÄDÖKSET

### 2.1 Termistöä

Aiheeni ympärille on kehittynyt uniikkia sanastoa, joten tässä luvussa avaan muutamaa keskeistä termiä ymmärtämisen sujuvuuden tueksi. Fani on henkilö, joka on valitsemansa kohteen uskollinen ihailija ja tukija. Fanin innon kohteena voi olla esimerkiksi julkisuuden henkilöt, urheiluliitit, musiikkigenret tai tv-sarjat. Fan-sanan uskotaan olevan lyhenne englannin sanasta fanatic eli fanaatikko. (Merriam-Webster Dictionary 2023a.)

Fandom eli fanikunta on jonkun tai jonkin ympärille muodostunut yhteisen intohimon jakava fanien joukko (Cambridge Dictionary 2023a). Fanikunnissa on tyypillistä esimerkiksi omien mielipiteiden ja tulkintojen jakaminen alkuperäismateriaalista, sisäpiirivitsien kehittyminen sekä fanitaiteen teko ja jakaminen (American Library Association 2023).

Lisenssi on tekijänoikeuden suojan saaneelle aineistolle myönnetty käyttöluupa, jolla voi antaa avoimelle aineistolle laajempia jatkokäyttöoikeuksia. Lisenssillä voidaan myös rajoittaa jatkokäyttöä tai muokkaamista tietyillä ehdoilla. Creative Commons on maailmalla laajimmin käytössä oleva avoin lisenssijärjestelmä, ja sen tarjoamat CC-lisenssit sisältävät maailmanlaajuisen peruuttamattoman oikeuden jatkolevittää ja muokata aineistoa. (Helsingin yliopiston kirjasto 2023.)

### 2.2 Omistajien asettamat ehdot fanitaiteen teolle

Fan art eli fanitaide on fanien tekemää taidetta, jonka sisältö on inspiroitunut olemassa olevista teoksista, kuten kirjoista tai elokuvista. Fanitaiteilijat tekevät tulkintoja, osoittavat kunnioitustaan ja voivat jopa tienata rahaa jonkun muun tekemän teoksen avulla. (Martínez 2021.) Fanitaiteen kategoriaan sisältyy kaikenlaisia teoksia amatöörisketseistä aina kokonasiin seinämaalauksiin ja veistoksiin, ja ne usein kuvaavat alkuperäisteoksen hahmoja (Segev & Kroshus 2021).

Jotkut pitävät fanitaiteen tekoa ja etenkin myyntiä kiistanalaisena, koska sen laillisuutta kyseenalaistetaan tekijänoikeuslain vuoksi. Vaikka alkuperäisestä teoksesta olisi otettu vain yksittäinen hahmo, jota fanitaideteos kuvaa, voi sekin saada

itsenäisen tekijänoikeussuojan (Kari 2016) ja tehdä fanitaiteen teon haastavaksi. Martínez (2021) tosin kirjoittaa, että tästäkin huolimatta monet sivustot ja taiteilijat selviävät ilman seuraamuksia tehdessään fanitaidetta, koska suurten yhtiöiden tai artistien olisi todella vaikeaa alkaa tappelemaan omien faniensa kanssa. Hän huomauttaa, että fanitaiteilijat tarjoavat ilmaista mainosta inspiraationlähteidensä omistajille, joten omistajat eivät puolestaan laskuta rojalteja töidensä hyödyntämisestä.

Esimerkiksi kiinalainen videopelikehittäjä ja -julkaisija miHoYo toimii tällä periaatteella. He ovat jopa tehneet kirjalliset ohjeet pelinsä Genshin Impactin fanituotannolle Manner-Kiinan ulkopuolella asuville faneille. Näissä ohjeissa he antavat faneille luvan tehdä ja myydä fanituotteita niin kauan kun noudatetaan heidän asettamia vaatimuksia koskien muun muassa lainsäädäntöä, teosten sisältöä, myytyjen kappaleiden määrää ja yhtiön mainetta. MiHoYo esimerkiksi vaatii fanituotteiden olevan kokonaan alkuperäisiä teoksia ja niitä myytäessä on ostajalle oltava selkeää, ettei kyseessä ole virallinen lisensoitu tuote. (HoYoLAB 2021.)

Kaikki eivät kuitenkaan ole näin avoimia omaisuutensa hyödyntämiselle. Miniatyyripelien valmistaja Games Workshop sekä Dungeons & Dragons -roolipelin omistava Wizards of the Coast ovat parin viime vuoden aikana pyrkineet kiristämään sääntöjään koskien fanituotantoa. PC Gamer -lehden Natalie Clayton kirjoitti Games Workshopin tavoitteesta kieltää fanianimaatioiden tekeminen ilman lisenssiä. Clayton huomauttaa tämän muutoksen tapahtuneen samoihin aikoihin kuin Games Workshopin oman striimauspalvelun ja kahden animaatiisarjan julkaisu. (Clayton 2021.)

Wizards of the Coast puolestaan pyrki muuttamaan julkista tekijänoikeus-lisenssiään Open Game Licensea eli OGL:ää. Alkuperäinen OGL salli kolmansien osapuolten kirjoittaa omaa materiaalia ja tehdä myytäviä tuotteita perustuen Dungeons & Dragons systeemiin aika vapaasti. Uusi OGL olisi mitätöinyt alkuperäisen lisenssin, vaatinut raportoimaan kaikki tuotot, joita fanien tekemien tuotteiden myynnistä olisi tullut Wizards of the Coastille, ja maksamaan rojalteja, jos tuotot ylittävät tietyn rajan. Kaikki OGL:n kautta tehty materiaali olisi myös kuulunut Wizards of the Coastille ja antanut heille oikeudet tehdä sillä, mitä parhaaksi näkivät. (Abbott 2023.)

Molemmissa tapauksissa fanit protestoivat näitä muutoksia suurena joukkona. Games Workshopin fanit pitivät päätöstä kieltää fanianimaatioiden tekeminen hypokriittisenä, koska monella yhtiön virallisista animaatioista on juurensa faniprojekteissa ja he ovat jopa palkanneet fanianimaatioiden tekijöitä (Gault 2021). Kielto ei myöskään koskenut kaikkia fanitaiteen muotoja, mikä aiheutti närää fandomissa (Clayton 2021). Muutokset astuivat voimaan Wizards of the Coastin fanit protestoivat ehdotettuja muutoksia niin vahvasti, että ehdotetut muutokset OGL:ään päätettiin perua ja D&D:n pelimekaniikkoja sisältävälle dokumentille System Reference Document eli SRD:lle annettiin CC-lisenssi (Hall 2023).

### 2.3 Tekijänoikeudesta ja sen tarpeesta

”Sillä, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus teokseen, olkoonpa se kaunokirjallinen tai selittävä kirjallinen tai suullinen esitys, sävellystai näyttämöteos, elokuvateos, valokuvateos tai muu kuvataiteen teos, rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuote taikka ilmetköönpä se muulla tavalla.” Näin sanotaan Suomen tekijänoikeuslain ensimmäisessä pykälässä koskien tekijänoikeuden kohdetta. (Tekijänoikeuslaki 1961/404 § 1.)

Tekijänoikeus on luovaa työtä tekeväälle kuuluva määräämisoikeus, josta säädetään tekijänoikeuslaissa ja tekijänoikeusasetuksessa (Kopiosto 2023). Tekijänoikeus.fi (2023) tarkentaa tekijänoikeuden tarkoittavan tekijän lähtökohtaista yksinoikeutta päättää teoksensa käytöstä ja että tällöin muilla ei ole oikeutta käyttää teosta ilman tekijän lupaa. Siispä tekijänoikeus antaa teoksen tekijälle vallan määrätä teoksensa käytöstä, kuten sen valmistamisen, esittämisen, näyttämisen tai levittämisen (Suomen Taiteilijaseura 2023).

Tekijänoikeus syntyy teoksen luomishetkellä ja sen suoja alkaa, kun teos on riittävän itsenäinen ja omaperäinen ylittääkseen teoskynnyksen. Myös luonnos teoksesta, keskeneräinen tai signeeraamaton teos voi saada suojaa. Tekijänoikeus suojaa teoksen sisältöä ja muotoa, ei kuitenkaan ideaa, aihetta tai tietosisältöä. (Kuvasto 2023.) Kopioston (2023) Tekijänoikeuden ABC oppaassa kerrotaan, että tekijänoikeus on voimassa tekijän eliniän ja 70 vuotta hänen kuolinvuotensa päättymisestä, mutta valokuvien suoja-aika riippuu valokuvasta. Kuvasto (2023)



tukee tätä ja kirjoittaa teoskynnyksen alle jäävien valokuvien saavan tavallisen suojan.

Tekijänoikeutta tarvitaan, koska se suojaa luovaa työtä ja sen tekijöitä. Ilman tekijänoikeutta ei olisi kannattavaa tehdä ja tuottaa kulttuuria ja viihdettä, sillä kuka tahansa voisi omia muiden töitä itselleen ja hyötyä niiden avulla rahallisesti. (Tekijänoikeus.fi 2023.)

## 2.4 Taiteilijan näkökulma

Halusin kuulla myös taiteilijan näkökulman tähän aiheeseen, joten haastattelin Suomessa asuvaa taiteilijaa, joka tekee myös fanitaidetta oman tuotantonsa ohella. Hän pysyy nimettömänä ja kutsun häntä tästä eteenpäin ”taiteilijaksi”. Hän on tehnyt fanitaidetta vuodesta 2010 asti ja myy nykyään originaaleja teoksiaan sekä fanitaidetta omilla nettisivuillaan.

Taiteilija ei ole luopunut fanitaiteen teosta siitä huolimatta, että sen myynti on vain murto-osa kokonaismyynnistä. Hän kertoo aiheen olevan lähellä sydäntään, tuovan hänelle iloa ja että sillä on yhä vakaa kannatus ja suosio netissä sekä con-tapahtumissa. Con-tapahtumat eli conit ovat fanien järjestämiä tapahtumia, joissa ohjelman painotus on populaarikulttuurin eri muodoissa (Academic Accelerator 2023). Hän kertoo fanitaiteen myös antavan mahdollisuuden taitojen kehittämiseen. Myöhemmin haastattelussa pääsyyksi fanitaiteen teolle taiteilija antoi kuitenkin vapauden tuoda esille hahmoista puolia, joita ei nähty alkuperäisteoksessa.

Kysyin taiteilijalta hänen mielipidettään alkuperäisteosten ja fanitaiteen suhteesta. Taiteilija itse näkee fandomien ja fanitaiteen olevan valtava voimavara, jonka kautta tietyt sarjat ja niiden hahmot niin sanotusti pysyvät elossa, vaikka alkuperäinen teos olisikin saavuttanut lopetuksen. Taiteilija myös huomautti, että alkuperäisteoksen pitää itsessään olla jo todella suosittu, jotta siitä tuotettaisiin paljon fanitaidetta. Hän ei tämän vuoksi koe ristiriitaa taiteilijoiden omasta fanitaiteesta saamista tuloista ja ei usko sen horjuttavan massamenestyksen saavuttaneiden teosten alkuperäisten tuottajien rahatilannetta.

”Fanitaide auttaa osaltaan ihmisiä kiinnostumaan aiheesta, sekä pitävät jo aiheesta kiinnostuneet ihmiset sisällä fandomissa, joka muuten varmasti tukahtuisi paljon nopeammin.”

Taiteilija avasi myös omaa tapaansa lähestyä fanitaiteen tekemistä. Annoin hänelle esimerkin Redbubble-nettisivun Partner Programista, jossa videopeliyhtiö Ubisoft kannustaa taiteilijoita tekemään fanitaidetta, jossa korostuu heidän peliensä hahmot, sijainnit tai lausahdukset. Samalla studio kieltää muiden tahojen markkinoinnin heidän pelejään kuvaavissa teoksissa. (Redbubble 2023.)

Taiteilijalla ei ollut tullut vastaan tällaisia ohjeita sen sarjakuvataiteilijan suhteen, joka hahmoista hän tuottaa fanitaidetta. Hän kuitenkin ottaa huomioon hahmojen luonteen ja muut persoonalliset piirteet, koska hänestä hahmojen pitää tuntua edelleen aidoilta ja alkuperäisiltä, eikä pelkästään näyttää samalta kuin alkupe- räisteoksessa. Hän hyödyntää myös alkuperäisteoksen teemoja ja hahmojen kasvutarinoita vaihtelevasti. Tässä kohtaa hän mainitsi kokeneensa alkuperäis- teoksesta uupuvan puolia hahmojen kanssakäymisestä, joita hän olisi halunnut nähdä. Kun teos ei niitä tarjonnut, hän päätti ottaa ohjat omiin käsiinsä fanitaiteen kautta.

Viimeiseksi kysyin hänen kokemuksestaan tyylin vaikuttamisesta fanitaideteok- sen lopputulokseen. Taiteilija kertoi fanitaiteen tekoa aloittaessaan tietoisesti ko- pioivansa ihailmiensa taiteilijoiden tyyleistä vivahteita, jotka olivat hänestä miel- lyttäviä ja oma tyyli kehittyi vuosien myötä. Hänestä on selvää, että hänen tyyliinsä on kaikkien ihailmiensa taiteilijoiden tyylien summa, johon hän on sitten lisännyt oman panoksensa. Nyt hän ei enää tietoisesti yritä matkia muiden taiteilijoiden jälkeä, vaan hän luottaa omaan intuitioonsa. Hän tosin myöntää, ettei olisi pääs- syt tähän pisteeseen ilman muiden taiteilijoiden matkimista. Nykyään fanitaidete- osten pohjamateriaali mukautuu täysin hänen omaan tyyliinsä ja lopuksi taiteilija totesi, ettei haluaisi teostensa näyttävän liikaa ”jonkun toisen tyyliisiltä”.

### 3 OMIEN FANITAIDETEOSTEN TEKEMISEN PROSESSI JA ANALYYSI

#### 3.1 Ensimmäinen teos: Albedo ja Xiao

Kaiken lukemani ja oppimani pohjalta toteutan kolme fanitaideteosta, joiden avulla pyrin tarkastelemaan millaisia teoksia voin tehdä. Pyrin ottamaan huomioon mahdolliset alkuperäisteosten omistajien asettamat ohjeet, mitkä vaikuttaisivat teosten sisältöön. Lisäksi haluan tarkastella, miten lähdemateriaali vaikuttaa tekemäni teoksen visuaaliseen ilmeeseen sekä sisältöön.

Päätin ensimmäisen teokseni kuvaavan Albedo- ja Xiao-nimisiä hahmoja aikaisemmin mainitusta miHoYon pelistä Genshin Impactista. Päädyin Genshin Impactiin, koska Mihoyo on asettanut selkeät ohjeet fanituotannolle ja koin sen olevan hyvä lähtöpiste näille teoksille. Mihoyon asettamat säännöt, jotka ovat aiheellisia tämän teoksen tekemiselle, ovat seuraavat:

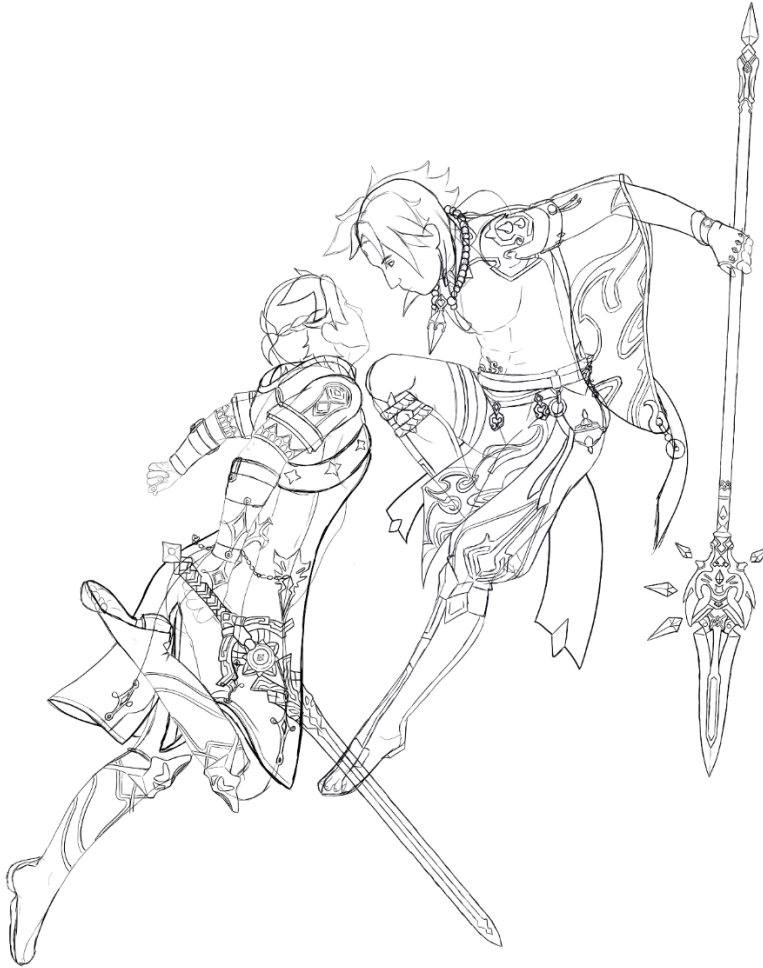
- Fanitaide ei saa rikkoa asiaankuuluvia lakeja ja säädöksiä missään tilanteessa, eikä loukata kolmansien osapuolien, Genshin Impact kehitystiimin ja HoYoversen oikeuksia ja intressejä. Lisäksi se ei saa haitata Genshin Impactin tai HoYoversen mainetta.
- Fanitaiteilijat eivät saa rekisteröidä töidensä sisältöä tuotemerkeiksi missään maassa, tai rekisteröidä tekijänoikeutta, patenteja tai vastaavaa fanitaiteelle missään maassa.
- Virallisen alkuperäismateriaalin suora käyttö, retusointi tai osittainen muokkaaminen fanitaidetta varten on tiukasti kielletty (HoYoLAB 2021.)

Olen jo pidemmän aikaa halunnut piirtää Genshin Impactin hahmoja vapaa-ajalani, ja Albedo sekä Xiao (kuvio 1) ovat yksiä suosikkejani niin designiltaan kuin persoonallisuuksiltaan. Päätin pitää hahmot mahdollisimman lähellä alkuperäistä ulkonäköään, mikä osoittautui todella työlääksi, kun aloin tarkastelemaan kaikkia yksityiskohtia, joita hahmoista löytyi. Halusin tässä työssä tarkastella, millaisen teoksen saisin aikaiseksi noudattamalla alkuperäismateriaalia mahdollisimman tarkasti.



Kuvio 1. Fanitaideteoksen referensseinä toimineet Albedo- (Fandom 2023d) ja Xiao-hahmot (HoYoverse 2021)

Aloitin hahmottelemalla hahmojen asennot suhteessa toisiinsa, minkä jälkeen valtaosa ajastani teoksen kanssa kului vaatteiden ja hahmojen pitämien aseiden piirtämiseen referenssikuvien avulla. Albedo on vasemmalla ja Xiao oikealla puolella (kuvio 2). Halusin hahmojen olevan selkeässä vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, mutta kuitenkin sen verran irrallaan, että he erottuisivat selkeästi. Päätin myös jättää taustan aika yksinkertaiseksi, jotta hahmot saisivat kaiken huomion.



Kuvio 2. Albedo ja Xiao teoksen lopullinen luonnos

Teoksessa hahmot ovat vastakkain ja sen kuvakulma on hiukan Albedo takana. Albedo on etualalla ja Xiao jää hiukan hänen taakseen, kuten näkyy hänen jalkansa yli ylettyvästä miekasta. Albedon kasvot jäävät melkein kokonaan piiloon ja Xiaon kasvoista näkyy sivuprofiili. Hahmojen asennot näyttävät siltä, kuin he olisivat juuri loikanneet jostain. Xiao näyttää vetäytyvän selkä edellä, oikea jalka koukussa ja vasen ojennettuna. Albedo vastaavasti nojautuu eteenpäin kohti Xiaota, oikea jalka koukussa ja vasen jalka ojennettuna suoraan niin, että varpaat osoittavat suoraan alaspäin. Albedolla on kädessään miekka ja Xiaolla jonkinlainen keihäs ja molempien terät osoittavat alaspäin kohti teoksen oikeaa alanurkkaa.

Kun olin valmis luonnokseni kanssa, päätin alkaa työstää hahmoista viivapiirrostä. Kun sain sen valmiiksi, päätin värittää sen muun työn ohella, koska koin mustien linjojen olevan liian raskaita kuvittelemaani lopputulokseen. Siirryin tästä

vaiheesta nopeasti värittämiseen, mitä päätin lähestyä hiukan pelin tyylistä eroten.

Genshin Impact hyödyntää cel-shading-nimistä renderöintitekniikkaa, jossa tietokoneella annetaan 3D-objekteille käsinpiirretty 2D-ulkonäkö (Adobe 2023). Päätin omassa teoksessani kuitenkin värittää teoksen enemmän maalausmaisemalla tekniikalla, jossa siveltimen vedot olisivat selkeämpiä. Halusin sisällyttää teokseen hiukan omaa tyyliäni ja halusin koittaa luoda tekstuuria hahmoihin ja etenkin heidän asuihinsa.

Yritin pitää värimaailman mahdollisimman uskollisena alkuperäismateriaalille. Albedon väripaletti koostuu valtaosaksi valkoisesta, mustasta ja oranssinsävyisestä kullasta sekä pienistä määristä sinistä ja violettiä. Xiao on yllättävän monen värin kirjo, koska häneltä löytyy violettiä, laventelia, vaaleanpunaista, kultaa sekä sinisen ja vihreän eri sävyjä (kuvio 3).



Kuvio 3. Albedo ja Xiao teoksen pohjavärit

En kokenut miHoYon ohjeiden rajoittavan omaa työskentelyäni tässä tapauksessa juuri ollenkaan. Niin kauan, kun en rikkonut paikallisia lakeja ja työni oli

alkuperäistä, ei teoksen teko aiheuttanut ongelmia. Toki yhtiön maineen kunnioittaminen voi olla subjektiivinen kysymys, riippuen minkä he itse kokevat huonoksi maineeksi, mutta en usko oman teokseni olevan mainetta uhkaava.

Lopullinen teos (Kuvio 4) onnistui minusta hyvin. Onnistuin pitämään tärkeät yksityiskohdat alkuperäismateriaalin kaltaisina ja hahmot ovat tunnistettavia. Oman tyylini sekoitus alkuperäismateriaalin visuaalisten ominaisuuksien kanssa onnistui myös ilman suurempia ongelmia.



Kuvio 4. Albedo ja Xiao teoksen lopullinen versio

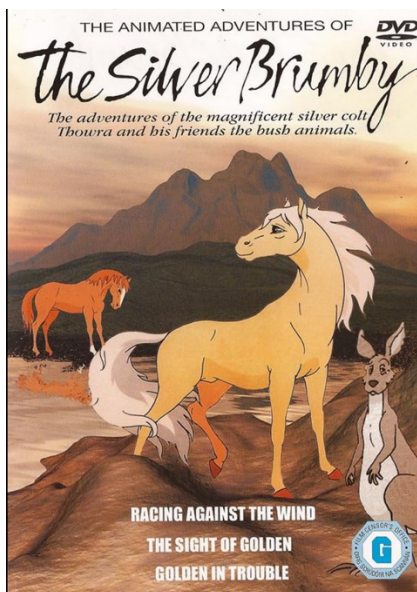
Mainitsin aikaisemmin, että haluan tässä työssä tarkastella, millaisen teoksen saisin aikaiseksi noudattamalla alkuperäismateriaalia mahdollisimman tarkasti.

Sen lisäksi halusin tuoda esille fanitaiteen mahdollistaman piirteen, joka on uusien tilanteiden ja hahmojen kohtaamisten luominen, joita ei ole tapahtunut alkuperäismateriaalissa. Albedo ja Xiao eivät nimittäin ole koskaan tavanneet Genshin Impactin universumissa, mutta fanitaide on keino tuoda nämä hahmot yhteen ja antaa mahdollisuuden faneille miettiä, miten nämä kaksi hahmoa tulisivat toimeen keskenään. Mihoyon antamat ohjeet myös mahdollistavat tällaisen teoksen toteuttamisen, koska pituudestaan huolimatta ne ovat aika löyhät.

### 3.2 Toinen teos: Aloy

Toinen teokseni esittää Horizon-sarjan päähenkilöä Aloyta. Guerrilla, joka on sarjan kehittäjä ja omistaja, on osoittanut tukeaan fanitaiteilijoille ja jakaa fanien teoksia sosiaalisessa mediassa usein. Halusin viedä tämän teoksen aivan eri suuntaan kuin ensimmäisen ja koin Horizonin tyylin sopivan tähän tarkoitukseen.

Horizon-pelit ovat kolmannen persoonan toimintaroolipelejä, joissa grafiikat ovat hyvin realistisen näköisiä. Muistan ihastelleeni hahmojen ja maailman realistista ulkonäköä, kun pelasin pelejä ensimmäistä kertaa. Päätin heti teosta suunnitelllessani, että lähtisin viemään sen tyyliä paljon piirrosmaisemmaksi. Hain inspiraatiota lasten piirrossarjoista, kuten australialaisesta animaatiosta Hopeaharjasta (kuvio 5).



Kuvio 5. Hopeaharja-DVD:n kansikuva (IMDb 2023)



Tätä teosta tehdessä sain käyttää paljon referenssikuvia (Kuvio 6), sillä halusin piirtää Aloyn maailmaan ja tilanteeseen, jotka eivät ole hänelle ominaisia. Horizon-pelissä hän on primitiivisessä heimossa kasvanut nainen, joka taistelee erilaisia koneita vastaan aseenaan keihäs sekä jousi ja nuolet. Hän myös pystyy ratsastamaan tietyillä koneilla. Minä halusin sen sijaan piirtää hänet ratsastusjousiampujana modernimmassa maailmassa. Koin muutoksen olevan uskollinen hänen hahmolleen, mutta tarpeeksi erilainen alkuperäismateriaaliin.



Kuvio 6. Kuvakollaasi Aloyn referenssikuvista (Fandom 2023a, 2023b, 2023c)

Teoksessa Aloy istuu hevosen selässä ja hän on kääntynyt tähtäämään jousella ampuakseen nuolen taakseen. Hevosella on päällään ratsastukselle tyypillisiä varusteita, kuten satula ja suitset (Kuvio 7). Päädyin suunnittelemaan taustan vasta kun olin alkanut suunnittelemaan teoksen värejä.



Kuvio 7. Aloy-teoksen sketsi

Aloyn vaatteet ja väripaletti muistuttavat vahvasti alkuperäismateriaalia ja lisäävät hänen tunnistettavuuttaan. Etenkin hiukset monine letteineen ovat Aloyn ehkä tunnistettavin piirre. Aloylla ja hänen ratsastamallaan hevosella on paksut äärivii-vat kontrastina vapaammin virtaavaan taustaan ja yksinkertaistettu anatomia ja varjostukset. Muuten teokset värit ovat kirkkaita ja niiden päälle on laitettu peite-kerros, joka muistuttaa vanhan tv:n kohinaa (Kuvio 8).



Kuvio 8. Aloy-teoksen lopullinen versio

Pyrin tällä teoksella kokeilemaan, minkälaisen lopputuloksen saisin, kun vien teoksen tyyliä kauas alkuperäisestä. Lisäksi muutin kuvattavaa hahmoa ja häntä ympäröivää maailmaa, mutta kuitenkin niin, että hän olisi yhä tunnistettava. Joskus fanitaitteesta syntyy uusia tuotteita, jotka erkaantuvat alkuperäismateriaalista niin paljon, että niistä tulee itsenäisiä. Näin kävi esimerkiksi Fifty Shades of Greyille, joka oli alun perin Twilight-kirjoihin perustuva fanitarina (Business Insider 2015). Olin kiinnostunut tutkimaan tätä ilmiötä tämän teoksen kautta, joskin en usko sen saavuttaneen itsenäisyyttä alkuperäismateriaalista.

### 3.3 Kolmas teos: Percy Jackson

Kolmannen ja viimeisen teoksen halusin perustuvan hahmoon, josta minulla ei olisi tarjolla mitään visuaalista mallia. Valitsin Rick Riordanin Percy Jackson and the Olympians -sarjan päähenkilön Percyn, koska muistan lukeneeni kirjat niiden ilmestyessä ja pohjamateriaali olisi minulle siis tuttua. Toisena syynä on se, että Percyn ulkonäköä kuvaillaan varsin vähän, sillä kirjat on kirjoitettu hänen näkö-

kulmastaan. Rick Riordan on myös ollut avoin fanitaiteen teolle sosiaalisessa mediassa ja on jopa kannustanut ihmisiä jakamaan teoksia perustuen hänen hahmoihinsa (Riordan, R. 2022).

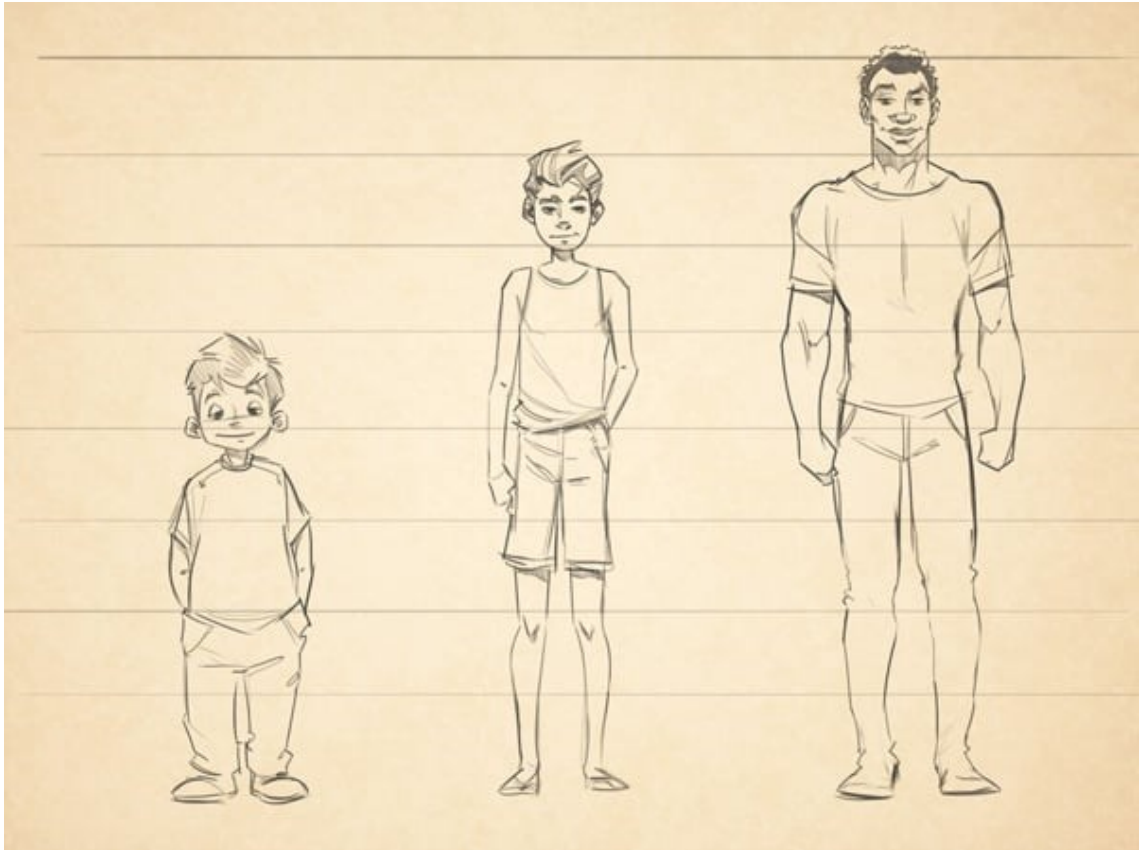


Kuvio 9. Kuvakaappaus Rick Riordanin julkaisusta X:ssä (Riordan, R. 2022)

Aloitin tämän työn lukemalla ensimmäisen kirjan suomennetun version uudestaan verestääkseeni muistiani. Kuten muistelinkin, Percystä saadaan aika vähän tietoa ensimmäisen kirjan aikana. Hän on 12-vuotias New Yorkista kotoisin oleva poika, jolla on mustat hiukset ja merenvihreät silmät. Muuten hänen ulkonäköään ei juurikaan kuvailla, lukuun ottamatta oranssia t-paitaa, jonka hän saa puoliveristen leiriltä. Muu tieto ei niinkään kerro hänen ulkonäöstään, mutta hänellä mainitaan olevan lukihäiriö ja mahdollisesti adhd. Hän on myös puoliverinen, eli hänen äitinsä on ihminen ja isänsä Kreikan jumala Poseidon. (Riordan 2018.)

Minulla oli siis aika vapaat kädet tämän teoksen suhteen. Pyrin välttelemään muiden taiteilijoiden tulkintoja Percystä ja keskityin pelkästään kirjan antamaan kuvaukseen. Aluksi harkitsin myöhempien kirjojen lukemista mahdollisen lisätiedon saamiseksi, mutta päätin pitäytyä ensimmäisessä kirjassa monestakin syystä. Olisi ollut todella aikaa vievää lukea koko sarja yhden teoksen vuoksi ja Percy kasvaa sarjan edetessä, joten myöhemmät tiedot eivät olisi sopineet tähän teokseen ennen kaikkia hänen seikkailujaan.

Tajusin teosta hahmotellessani piirtäväni nuoria hahmoja todella harvoin, joten jouduin ensitöikseni miettimään, miten saan Percyn näyttämään nuorelta. Luin muun muassa Carlos Gomes Cabralin (2014) artikkelin ”Cartoon Fundamentals: How to Draw Children” ja hänen taulukkonsa, joka visualisoi mittasuhte-eroja lasten, teinien ja aikuisten välillä (Kuvio 10) oli valaiseva.



Kuvio 10. Carlos Gomes Cabralin taulukko mittasuhte-eroista (Cabral 2014)

Jätin taustan jälleen pienemmälle huomiolle, koska koin hahmon olevan tärkeämpi osa teosta. Kirjassa Percyllä ei taida olla yhtäkään näin rennon näköistä tilannetta, joten halusin piirtää hänet tyytyväisenä meren rannalla. Aloitin työni jälleen hahmon luonnostelulla ja taustan suunnittelin vasta myöhemmin (Kuvio 11).



Kuvio 11. Percy Jackson -teoksen sketsi

Lopullisessa teoksessa (Kuvio 12) Percy istuu meren rannalla nojaten hiukan taakse oikean kätensä varassa. Hänen vasen jalkansa on koukussa ja vasen käsi lepää sen polvella. Oikea jalka on taivutettuna maalla polvi ulospäin käännettynä. Meren aallot hipovat hänen oikeaa jalkaansa, joka makaa rantaviivan suuntaisesti. Percyllä on mustat ja hiukan sekaiset niskapituiset hiukset ja vihreät silmät. Hänellä on kasvoillaan pieni virne ja hän katsoo pois kamerasta. Päällään hänellä on kirjassa kuvailtu kirkkaan oranssi t-paita, jossa lukee Camp Half-Blood, eli suomeksi puoliveristen leiri, sekä siniset shortsit.



Kuvio 12. Percy Jackson teoksen lopullinen versio

Tässä teoksessa kokeilin, millaisen teoksen saan aikaiseksi ei-visuaalisesta materiaalista. Fanitaiteella voi tuoda esille, millaiseksi kuvittelee hahmon, josta on vain kirjallinen kuvaus. Näin samasta hahmosta voi olla monia tulkintoja, joista mikään ei ole väärä, varsinkin kun niin paljon jätetään lukijan mielikuvitukselle, kuten tässä Percyn tapauksessa. Samasta syystä tässä teoksessa on varmaan-kin vahvimmillaan esillä oma tyylini.

#### 4 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli tarkastella visuaalisen fanitaiteen tekoa ja sen tekemiselle asetettuja rajoitteita, sekä minkälaista taidetta näiden sääntöjen ohella voi lopuksi tehdä. Teososuudessa hyödynsin kaikkea lukemaani ja oppimaani tehdäkseni omia taideteoksia, joiden kautta kokeilin, minkälaista fanitaidetta pystyin tekemään ottamalla huomioon erilaisia sääntöjä ja lähestymistapoja.

On selvää, että fanitaiteen tekoon liittyvät säännöt riippuvat suureksi osaksi alkuperäisteoksen omistajasta. Monet hyväksyvät kirjoittamattoman sopimuksen omistajien ja taiteilijoiden välillä fanitaiteen teosta, mutta kuten Games Workshopin ja Wizards of the Coastin esimerkit näyttävät (ks. Clayton, N. 2021; Abbott, B. 2023), näin ei aina ole. Hiljaiseen hyväksyntään ei myöskään voi aina luottaa, koska nämä edellä mainitutkin yhtiöt olivat pitkään sallineet monenlaiset faniproductiot ennekuin lähtivät tekemään muutoksia sääntöihinsä (Hall, C. 2023; Gault, M. 2021.)

Mahdolliset säännöt myös koskevat useimmiten tapauksia, jossa taiteilija haluaa myydä fanitaidetta. Itse taideteoksen sisällölle ei usein ole tarkkoja sääntöjä ja vasta rahan tullessa yhtälöön alkavat säännöt olla vakavampia. Samoin alkuperäismateriaalin suora hyödyntäminen ja kopiointi ovat tilanteita, joissa on helppompaa nojata tekijänoikeuslain antamaan suojaan alkuperäisteoksille. Muuten tapaukset voivat jäädä tulkinnanvaraisiksi.

Kun taiteilija kertoi mielipiteistään koskien taiteilijoiden fanitaiteesta saamia tuotteita, tulin ajatelleeksi, että fanitaiteilijat täyttävät markkinaraon omissa fando-meissaan. Ei fanitaiteelle olisi niin suurta kysyntää, jos alkuperäismateriaalista olisi tarjolla vastaavia tuotteita eri yhtiöiden toimesta. On ymmärrettävää, ettei vastaavia tuotteita tulla ajatelleeksi tai haluta tuottaa kaikista teoksista, mutta se voi jättää fanit haaveilemaan mahdollisuuksista omistaa ainutlaatuisia todisteita heidän uskollisuudestaan fandomille.

Erilaisten fanitaideteosten tekeminen näytti minulle, että sääntöjen lisäksi fanitaiteen tekemiseen on monia lähestymistapoja, jotka vaikuttavat teoksen sisältöön todella paljon. Riippuen haluanko teoksen näyttävän alkuperäismateriaalilta vai täydeltä vastakohtalta ja haluanko muuttaa hahmojen olemassaolon kontekstia



joksikin muuksi, voin muuttaa teoksen visuaalisia aspekteja merkittävästi. Koska valitsemieni teosten omistajat ovat niin avoimia fanituotannolle, lähestymistavat päätyivät vaikuttamaan omaan työskentelyyni jopa enemmän kuin mahdolliset säännöt.

Taiteilija puhui haastattelussa hahmon tärkeimpien piirteiden ja persoonallisuuden säilyttämisen tärkeydestä, minkä koin myös alitajuntaisesti vaikuttaneen työskentelyyni. Percy Jackson oli tavallaan vaikein piirtää valitsemistani hahmoista, koska saamani varsin lyhyt kuvaus ulkonäöstä ja ymmärrykseni hänen persoonastaan olivat ainoat ohjeeni hahmon toteutukselle. Kahdessa muussa teoksessa nojauduin paljon jo tarjolla olevaan visuaaliseen materiaaliin, vaikka lähestyin niitä eri tavoilla.

Koen referenssikuvien ohjanneen työskentelyäni aika vahvasti, koska tukeuduin niihin kaikkia hahmojen tunnistettavia piirteitä ja yksityiskohtia mallintaessani. Ne ovat myös vaikuttaneet valmiiden teosten väripaletteihin ja teosten suunnittelu-prosessiin. Kahdessa ensimmäisessä teoksessa pystyin aloittamaan suoraan hahmojen asettelusta ja teoksen kompositiosta. Percy Jackson -teoksen kanssa minun piti lukea kirja ja tehdä muistiinpanoja jokaisesta hahmoa kuvailevasta kohdasta, jonka jälkeen pääsin vasta miettimään hahmon ulkonäköä. Se vaati minulta enemmän luovuutta kuin kaksi ensimmäistä teosta.

Fanitaiteen tekoon liittyy monenlaisia sääntöjä, jotka riippuvat alkuperäisteoksesta, ja lähestymistapoja, jotka riippuvat taiteilijasta. Nautin itse fanitaiteesta ja sen tekemisestä, mutta pyrin tässä opinnäytetyössä tutkimaan aihetta objektiivisesti ja koen oppineeni paljon. Aihe ei ollut yhtä yksiselitteinen kuin olin kuvitellut ja eri tahojen mielipiteiden lukeminen ja kuuleminen on kasvattanut ymmärrystäni tekijänoikeuksista ja fanitaiteilijoiden motiiveista tehdä taidettaan.

Tästä aiheesta voisi ammentaa paljon lisääkin. Olisin itse kiinnostunut kuulemaan enemmän fanitaiteen myynnistä Suomessa ja useampien taiteilijoiden kokemuksista. Koen omien fanitaideteosteni olevan aika rauhallisia ja olisi mielenkiintoista kokeilla tehdä rajummalla sisällöllä tai kontroversiaaleilla aiheilla pakattuja töitä. Voisi myös valita fanitaiteeseen kielteisesti suhtautuvien tahojen teoksia referenssimateriaaliksi. Ehkä säännöt tulisivat silloin herkemmin vastaan ja työskentelystä voisi tulla rajoittuneempaa.

On vaikea antaa mitään yksiselitteistä vastausta, mikä on paras tapa lähestyä fanitaiteen tekoa ja millaisia teoksia voi tehdä. Olen käynyt läpi, kuinka esimerkiksi alkuperäismateriaalin omistaja, tekijänoikeuslait tai taiteilijan valitsema tapa toteuttaa teos voivat vaikuttaa teoksen tekemiseen. Tämä opinnäytetyö ei ole ohje, miten toimia, mutta toivon siitä olevan hyötyä aiheesta kiinnostuneille. Etenkin mahdollisille tuleville fanitaiteilijoille toivon tämän olevan askel aiheeseen tutustumiselle ja kannustin oman fanituksen kohteen mahdollisiin sääntöihin tutustumiseen.

## LÄHTEET

Abbott, B. 2023. D&D OGL controversy, explained - all the drama explained, and why you should care. Gamesradar 30.1.2023. Viitattu 16.3.2023 <https://www.gamesradar.com/dandds-licensing-controversy-explained-heres-why-you-should-care/#section-why-was-everyone-upset-about-the-d-d-ogl>.

Academic Accelerator 2023. Fan Convention. Viitattu 28.8.2023 <https://academic-accelerator.com/encyclopedia/fan-convention>.

Adobe 2023. Guide to cel shading animation. Viitattu 18.4.2023 <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/cel-shading.html>.

American Library Association 2023. Fandom. Viitattu 13.6.2023 <https://www.ala.org/tools/future/trends/fandom>.

Business Insider 2015. 'Fifty Shades of Grey' started out as 'Twilight' fan fiction before becoming an international phenomenon. Viitattu 4.7.2023 <https://www.businessinsider.com/fifty-shades-of-grey-started-out-as-twilight-fan-fiction-2015-2?r=US&IR=T&IR=T>.

Cabral, C. 2014. Cartoon Fundamentals: How to Draw Children. Envato tuts+ 27.8.2014. Viitattu 4.8.2023 <https://design.tutsplus.com/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-draw-children--cms-21954>.

Cambridge Dictionary 2023a. Fandom. Viitattu 12.6.2023 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fandom>.

Cambridge Dictionary 2023b. Fan. Viitattu 12.6.2023 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fan>.

Clayton, N. 2021. Games Workshop is trying to shut down fan animations. PC Gamer 21.7.2021. Viitattu 16.3.2023 <https://www.pcgamer.com/games-workshop-is-trying-to-shut-down-fan-animations/>.

Dungeons&Dragons 2023. Systems Reference Document (SRD). Viitattu 16.3.2023 <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>.

Fandom 2023a. Aloy's face 2. Viitattu 18.4.2023 [https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy%27s\\_face\\_2.png](https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy%27s_face_2.png).

Fandom 2023b. Aloy's face 3. Viitattu 18.4.2023 [https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy%27s\\_face\\_3.png](https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy%27s_face_3.png).

Fandom 2023c. Aloy H2 FW. Viitattu 18.4.2023 [https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy\\_H2\\_FW.png](https://horizon.fandom.com/wiki/Aloy?file=Aloy_H2_FW.png).

Fandom 2023d. Character Albedo Full Wish. Viitattu 16.3.2023 <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Albedo?file=Character+Albedo+Full+Wish.png>.

Gault, M. 2021. Warhammer 40k Fans in Revolt Over 'Zero Tolerance' Fan Animation Policy. Viitattu 16.3.2023  
<https://www.vice.com/en/article/3aq4j3/warhammer-40k-fans-in-revolt-over-zero-tolerance-fan-animation-policy>.

Hall, C. 2023. D&D won't change the OGL, handing fans and third-party publishers a massive victory. Polygon 27.1.2023. Viitattu 16.3.2023  
<https://www.polygon.com/23574677/dungeons-dragons-dnd-ogl-canceled-wizards-fans-win>.

Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita.

Helsingin yliopiston kirjasto 2023. Tekijänoikeus ja lisenssit. Viitattu 16.3.2023  
<https://www.helsinki.fi/fi/helsingin-yliopiston-kirjasto/tutkijan-kirjasto/avoimien-tieteen-palvelut/tekijanoikeus-ja-lisenssit>.

HoYoLAB 2021. Important Information on Merchandising Authorization. Viitattu 16.3.2023  
<https://www.hoyolab.com/article/1372702>.

HoYoverse 2021. Xiao referenssikuva. Viitattu 16.3.2023  
<https://webstatic.hoyoverse.com/upload/uploadstatic/contentweb/20210210/2021021019424153089.png>.

IMDb 2023. Hopeaharja-DVD:n kansikuva. Viitattu 18.4.2023  
[https://www.imdb.com/title/tt0343306/mediaviewer/rm2589399808/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0343306/mediaviewer/rm2589399808/?ref_=tt_ov_i)

Kari, J. 2016. Tekijänoikeus hahmoon ja fanitaide. Jussi Karin blogi 17.06.2016. Viitattu 11.1.2023  
<https://www.jussikari.fi/tekijanoikeus-hahmoon-ja-fanitaide/>.

Kopiosto 2023. Tekijänoikeuden ABC. Viitattu 16.3.2023  
<https://www.kopiosto.fi/kopiosto/tekijanoikeustietoa/tekijanoikeuden-abc/>.

Kuvasto 2023. Tekijänoikeus. Viitattu 16.3.2023  
<https://kuvasto.fi/kuva oikeuksien-abc/>.

Libguides 2022. Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas 2.0. Viitattu 11.1.2023  
<https://libguides.diak.fi/c.php?g=670543&p=4760648>.

Martínez, L. 2021. Understanding Fan Art: The Controversial Art Created by Fans. Domestika 17.12.2021. Viitattu 11.1.2023  
<https://www.domestika.org/en/blog/9615-understanding-fan-art-the-controversial-art-created-by-fans>.

Merriam-Webster Dictionary 2023a. Fan. Viitattu 12.6.2023  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan>.

Merriam-Webster Dictionary 2023b. Fan art. Viitattu 12.6.2023  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan%20art>.

Merriam-Webster Dictionary 2023c. Fandom. Viitattu 12.6.2023  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fandom>.

Redbubble 2023. Guidelines: Assassin's Creed. Viitattu 22.8.2023  
<https://help.redbubble.com/hc/en-us/articles/13436649695636-Guidelines-Assassin-s-Creed>.

Riordan, R. 2018. Salamavaras. Suom. Ilkka Rekiaro. Helsinki: Otava.  
(Englanninkielinen alkuteos 2005.)

Riordan, R. 2022. (@rickriordan). Julkaisu 6.5.2022. X-mikroblogipalvelu.  
Viitattu 4.8.2023  
<https://twitter.com/rickriordan/status/1522324429971275778?lang=fi>.

Segev, R. & Kroshus, E. 2021. Fan Art: Appropriation or Appreciation? Segev  
LLP 15.9.2021. Viitattu 11.1.2023 <https://segev.ca/fan-art-appropriation-or-appreciation/>.

Suomen Taiteilijaseura 2023. Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä. Viitattu  
16.3.2023 <https://www.artists.fi/fi/taiteilijalle/kuinka-elaa-kuvataiteella/tekijanoikeus-suojaa-luovaa-tyota>.

Tekijänoikeus.fi 2023. Mitä on tekijänoikeus? Viitattu 16.3.2023  
<https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404. Viitattu 11.1.2023  
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404>.