

Dôjinshit ja tekijänoikeuskysymykset

Katriina Koponen

Julkaisu: Harukaze – Kirjoituksia Japanin kulttuurista.

Numero: 7.

Julkaisupäivämäärä: 21.5.2012.

Julkaisija: Japani-opinnot, Oulun yliopisto, Oulu.

ISSN: 1458-2899.

URL: http://www oulu.fi/hutk/japani/Harukaze/Koponen_2012.pdf

Asiasanat: *dôjinshi*, fanifiktio, ihailijat, sarjakuvat, tekijänoikeus, tekijänoikeuslaki.

Japanilaiseen sarjakuvakauppaan astuessa saattaa yllättyä erikoisesta tarjonnasta. Ensimmäinen kerros on ääriään myöten täynnä pakkareita suosituista sarjakuvista, ja seuraavaan kerrokseen noustessa eteen tulee näiden sarjojen fanien kirjoittamia ja piirtämiä omakustannesarjakuvia, joissa seikkailevat samat hahmot. Lisensoitujen sarjakuvien ja fanitekoisten tuotteiden myynti samassa kaupassa nostaa huulille ilmiselvän kysymyksen tekijänoikeuslaista. Kyseessä on kuitenkin Japanille ainutlaatuinen dôjinshi-ilmiö, jossa näkyy selvimmin japanilaisten fanien ja tekijöiden omalaatuinen suhde.

COMIKET, DÔJINSHIN LUVATTU MAA

Kahdesti vuodessa Tokiossa järjestetään kolmipäiväinen tapahtuma Comic Market eli Comiket. Tällöin valtava rakennus täyttyy ääriään myöten, kun yli 35 000 harrastelijapiirtäjää kokoontuu myymään itsetehtyjä sarjakuvia, ja vierailijamäärä voi tavoittaa puoli miljoonaa. Tapahtuma on kokoluokassaan ainutlaatuinen japanilaisessa fanikulttuurissa.



*Kuva 1: Kuvanmukainen väenpaljous löytyy jokaisesta kahdeksasta Comiketin hallista.
Kuva: Kobak*

Pöydille kasatut sarjakuvat, joita japanilaiset kutsuvat *dôjinsheiksi*, ovat usein ensiluokkaista jälkeä ja teknisesti valmiit kaupan hyllylle. Piirtäjät painattavat omakustanteensa painotaloissa hyvälaatuisen jäljen saavuttamiseksi. Sisältö näissä sarjakuvissa voi olla monenlaista: osa tekijöistä julkaisee täysin originaaleja tarinoita omilla hahmoillaan varustettuna, mutta suurimmaksi osaksi *dôjinshi*-liiketoiminta pyörii fani-*dôjinshien* ympärillä, joissa piirtäjien rakastamat hahmot heidän suosikkisarjoistaan seikkailevat monenlaisissa tilanteissa. Niin huumori kuin draama ovat edustettuina, mutta tilaisuutta käytetään hyväksi myös esittelemällä hahmoja tilanteissa, joita ei alkuperäisteoksesta löydy. Tähän kategoriaan kuuluvat niin tyttöjen suosimat *yaoi*-sarjakuvat, joissa kuvataan mieshahmojen välisiä homoeroottisia suhteita, ja miehille suunnatut pornosarjakuvat. Hintaa teoksilla voi sivumäärästä riippuen olla monenlaista, sillä jokainen hinnoittelee itse tuotteensa, mutta noin 30-sivuinen fani-*dôjinshi* irtoaa yleensä 300—500 yenin hintaan (3—5 euroa). Koska piirtäjät painattavat *dôjinsheja* rajallisen määrän, suosittujen tekijöiden omakustanteet voivat myöhemmin netissä myydä kymmenkertaiseen hintaan.



Kuva 2: Danny Choo

Koska kyseessä on tämän suuruusluokan tapahtuma, se on ymmärrettävästi myös sarjojen julkaisijoiden ja tekijänoikeuksien haltijoiden tiedossa. Tapahtuma on kuitenkin järjestetty vuodesta 1975 saakka eikä osoita hiipumisen merkkejä. Kaiken lisäksi Comiket on vain jäävuoren huippu, sillä pienempimuotoisia *dōjinshi*-myyntitapahtumia järjestetään jatkuvasti eri puolilla Japania. Olisi absurdia kuvitella vastaavaa toimintaa länsimaissa, missä tekijänoikeusrikkeisiin suhtaudutaan hyvin ankarasti. Eroa ei selitä edes lakipykälien erot, sillä Japanin tekijänoikeuslaki ei merkittävästi eroa länsimaisista vastineistaan. Miksi julkaisijat yhä sallivat näin selvästi tekijänoikeuslain vastaisen myyntitoiminnan tapahtuvan?

JAPANILAISEN FANIKULTTUURIN SYDÄMESSÄ

Dōjinshi-kulttuuri on ensiluokkainen esimerkki japanilaisen ja länsimaalaisen fani-toiminnan eroista. Länsimaissa viralliset tahot pitävät mustasukkaisesti kiinni tekijänoikeuksistaan, ja varsinainen fanitoiminta näkyy lähinnä Internetissä julkaistuina fanipiirroksina, -tarinoina ja keskusteluna. Ajatus oman fanituotannon avoimemmasta esittelystä tulisi harvalle mieleenkään, sillä pelko tekijänoikeuslakien rikkomisesta ja niistä seuraavista sanktioista on iskostunut varsin hyvin takaraivoomme.

Japanissa tilanne on toisin. Länsimaihin on viime vuosikymmenenä koetun *manga*- ja *anime*buumin myötä valunut myös tieto Japanin *otaku*-kulttuurista. *Otaku* on henkilö, jolla on tietty pakkomielteinen kiinnostuksen kohde, johon tämä käyttää merkittävän osan ajastaan ja rahastaan. Nimenomaan sarjakuvista ja animaatioista kiinnostuneet *manga*- ja *anime-otakut* ovat länsimaissa tunnetuimmat ja usein synonyymi sanalle, mutta *otakuna* oleminen voi kohdistua melkein mihin tahansa: on ase-*otakuja*, kokkaus-*otakuja* ja musiikki-*otakuja*. Länsimaissa lähin tunnettu vastine lienee ”trekkies”-nimellä tunnetut intohimoiset Star Trek -fanit. *Otaku*-kauppa on Japanissa valtava bisnes: Nomura Research Instituten vuonna 2004 tekemän tutkimuksen mukaan Japanin *otaku*-populaatio on kutakuinkin 2.85 miljoonaa, ja nämä käyttävät harrastukseensa

vuosittain jopa 290 biljoonaa yeniä. Tutkimuksessa otettiin huomioon vain viisi merkittävintä *otaku*-kulutuskohdetta, eli sarjakuvat, animaatiot, idolit, pelit ja tietokoneet. Jo näiden numeroiden perusteella *otaku*-ilmiön tärkeys lisenssien omistajille on selvä.

Koska *otakujen* omistautuminen kiinnostuksen kohteelleen on tärkeä rahantulonlähde, sarjojen julkaisijat ovat ymmärtäneet fanitoiminnan tärkeyden *otaku*-kulttuurin ja siihen kuuluvan intohimon ylläpitämisessä. Fanit ruokkivat tuotoksillaan toistensa kiinnostusta sarjoihin, motiivinaan vain rakkaus hahmoihin; yleinen romantisoitu ajatus *dôjinsheista* kuuluukin, että omakustanteiden myymisessä ei ole kyse rahasta, vaan rakkaudesta. Julkaisijat näkevät saavansa näin epäsuorasti merkittävää rahallista hyötyä *dôjinshi*-kulttuurista: vaikka sarjan fani käyttäisi 10 000 yeniä *dôjinsheihin*, tämä fanitoiminta pitää yllä fanien suhdetta hahmoihin ja näin tukee myös sitä, että tämä haluaa ostaa virallisia sarjakuvia tai 8 000 yenin virallisen figuurin suosikkiahmostaan. Mahdollinen tekijänoikeusrikkomus on tässä kaavassa toissijainen. On myös huomioitava, että ilmiö ei tuo yksittäisille *dôjinshi*-piirtäjille merkittävästi tuloja. Vaikka suosituimmat piirtäjät voivat myydä omakustanteitaan Comiketissä monta kymmentä tuhatta kappaletta päivässä, nämä menestyjät ovat erikoistapauksia, ja suurin osa saa juuri ja juuri kulut katetuksi – jos sitäkään. Lisensoiduilla hahmoilla ansaitsemisen pelätään myös mahdollisesti suuttuttavan hahmon omistavat viralliset tahot, joten myyntihinnat pyritään pitämään tarpeeksi alhaisina.

Comiketin kaltaisista tapahtumista on myös hyötyä julkaisijoille. Monet tapahtumaan osallistuvat piirtäjät ovat taidoissaan ammattilaistasoa, ja suosituilla piirtäjillä on jo oma fanikantansa tukemassa heidän toimintaansa. Mangakustantamot käyttävätkin tilaisuutta hyväkseen löytääkseen uusia tähtiä, ja taidokkaat harrastelijapiirtäjät voivat tätä kautta päästä ammattilaisiksi. Näin uransa ovat aloittaneet muun muassa länsimaissakin tunnetut CLAMP-piirtäjänelikko ja **Takahashi Rumiko**. *Dôjinshi*-ilmiön merkittävä sivupiirre on tämä tapa, jolla se hämärtää virallisten sarjakuvien ja *dôjinshien* piirtäjien välistä rajaa. Koska moni ammattilaispiirtäjä on aloittanut työnsä *dôjinshin* parissa, toiminta on yhä usealla niin lähellä sydäntä, että he jatkavat omakustanteiden julkaisemista ammattityönsä ohessa. Osa jopa leikittelee virallisella sarjallaan, kuten suosituksen *Gravitation*-poikarakkausmangan piirtäjä **Murakami Maki**: vapaa-ajallaan tämä julkaisi kovan luokan porno-*dôjinsheja* sarjansa hahmoista.

Näin siis yleensä. Tosielämässä ei satunnaisilta konflikteilta voi kuitenkaan välttyä.

KUN HAASTEMIES KOPUTTAA

Julkaisijoiden punnitessa *dôjinshien* hyödyt ja haitat vaaka kallistuu yleisesti hyödyn puolelle. Kaikesta huolimatta *dôjinshien* kohdalla on kyseessä tekijänoikeusrikkoksesta, joten ilmiöön on reagoitu ajan saatossa eri tavoin. Ensimmäinen merkittävä *dôjinshin* vastainen reaktio nähtiin 1991, kun poliisit takavarikoivat Tokion Shinjukussa toimivilta kauppiailta tuhansia *dôjinsheja* ja pidättivät useita kaupanomistajia. Tämä varhainen vastareaktio on kuitenkin jäänyt ainutlaatuiseksi, sillä ratsian jälkeen poliisit eivät ole enää puuttuneet *dôjinsheihin*.

Julkaisijoiden väliintulot eivät myöskään ole ennenkuulumattomia. 1999 peliyhtiö Nintendo haastoi oikeuteen piirtäjän, joka julkaisi eroottisen *dôjinshin* *Pokemonista*. Tapaus herätti tällöin keskustelua *dôjinsheista* ja tekijänoikeuksista, mutta julkisessa keskustelussa yleisin esitetty kanta oli, että *dôjinshit* tulisi jättää huomiotta, sillä ne tehdään yksittäisiin tapahtumiin myytäväksi eikä suuremmille markkinoille. Toinen julkaisijan väliintulo tapahtui 2007, kun *Doraemon-mangan* tekijän nimissä annettiin virallinen varoitus piirtäjälle, joka julkaisi kuvittelemansa päätöksen keskeneräiseksi jääneelle sarjalle. Tällöin ongelmana ei kuitenkaan ollut omakustanteen varsinainen tekijänoikeus-

rikkomus, vaan tapa, jolla piirrosjälki oli erehdyttävästi virallisen julkaisun näköistä. Monet lukijat erehtyivät luulemaan *dōjinshia* viralliseksi tuotokseksi. Tässä tapauksessa *dōjinshi*-piirtäjä lopetti sarjakuvan myymisen ja lähetti omatoimisesti kustantamolle rahallista kompensatiota myydyistä kappaleista. Kustantamo ilmaisi tällöin, etteivät he tästä erityistapauksesta huolimatta olleet huolestuneita *dōjinshi*-kulttuurista.



Kuva 3: © Tajima T. Yasue ja © Fujiko F. Fujio

Vasemmalla esimerkki ongelmia tuoneen *Doraemon-dōjinshin* taiteesta, oikealla ote virallisesta sarjasta.

Nämä muutamat konfliktit on hyvin uutisoitu siksi, että ne ovat harvinaisia. Ne satunnaiset julkaisijat, jotka eivät *dōjinshi*-toimintaa syystä tai toisesta arvosta, ovat hyvin fanien tiedossa: muun muassa animaatiostudio Sunrise on ottanut käyttöön hyvin suojelevan asenteen *Gundam*-sarjaansa kohtaan ja saanut tämän myötä osakseen paljon kritiikkiä sarjan faneilta. *Dōjinshi*-kulttuuriin puuttuminen onkin mitä epäedullisinta lisenssinhaltijalle, sillä toiminta on iskostunut Japanissa niin tärkeäksi osaksi fanikulttuuria, että siihen puuttuminen hiertää merkittävästi julkaisijoiden ja fanien välejä. Toisaalta välinpitämättömän kannan omaksuminen *dōjinshi* kohtaan on loogista myös siksi, että *dōjinshi*-kulttuuri on ajan myötä kasvanut niin laajaksi ilmiöksi, että siihen puuttuminen vaatisi epätavallisen kovia keinoja eivätkä onnistumisennusteet ole hyvät. Ajoittain on ehdotettu erilaisia toimia tekijänoikeusongelmien kiertämiseksi, kuten kompensaation maksamista lisenssinhaltijoille tietyn *dōjinshi*-kappalemäärän tultua myydyksi. Tämä on kuitenkin jäänyt vielä ajatusleikin asteelle.

Dōjinshi-kulttuuri on viime aikoina kohdannut uusia haasteita. Internetin käytön yleistyttyä monet *dōjinshi*-piirtäjät ovat päätyneet myymään tuotoksiaan myös Internetissä saavuttaen näin huomattavasti laajemman potentiaalisen lukijakunnan. Tämä on ongelmallinen kehitys, sillä aiemmin omakustanteet on ollut helppo sivuuttaa harmittomina sen nojalla, että ne tehdään vain yksittäisiin tapahtumiin myytäväksi. Toinen ajankohtainen uhka on Tyynenmeren kumppanuussopimus, johon liittymisestä Japani on käynyt neuvotteluja. Sopimuksen myötä kaikkien jäsenmaiden tekijänoikeuslait yhtenäistettäisiin, minkä lisäksi poliisi ja tuomioistuimet voisivat ryhtyä toimiin *dōjinshi*-piirtäjiä vastaan ilman varsinaisen tekijänoikeuksien omistajan valitusta. Erityisesti kuuluisa mangapiirtäjä **Akamatsu Ken** on ryhtynyt äänekkäästi vastustamaan sopimusta, sillä hänen mukaansa se voisi tuhota *dōjinshi*-kulttuurin ja sitä myötä merkittävästi haitata mangateollisuutta. Neuvottelut ovat yhä artikkelin julkaisun aikaan käynnissä.

DÔJINSHIT MAAILMALLA JA SUOMESSA

Dôjinshit eivät ole jääneet vain japanilaisten viihteeksi. Mangabuumin iskiessä länteen 2000-luvun alussa monet japanilaisen fanikulttuurin ilmiöt tulivat tutuiksi täälläkin päin – myös *dôjinshit*. Länsimaisissa animetapahtumissa kauppiaat ovat myös huomanneet *dôjinshien* suosion, ja näitä voi ostaa melkein poikkeuksetta tapahtumien myyntisaleista. Monet länsimaalaiset fanit ovat myös ilmiön innoittamina päätyneet julkaisemaan omia omakustannesarjakuviaan animetapahtumien taidekujilla, eli amatööripiirtäjien myyntialueilla.



Kuva 4: Omakustanteiden myyntiä suomalaisella taidekujalla 2009. Kuva: Timo Virtanen

Ei liene yllätys, että länsimaissa tekijänoikeuksien kanssa leikittelyyn ei suhtauduta samalla ymmärtäväisyydellä kuin Japanissa. Merkittävä ero on jo siinä, että Amerikassa yhtiöt omistavat sarjansa ja hahmonsia yksittäisten luojien sijasta. Esimerkiksi Marvelin supersankarisarjakuvien piirtäjät ja käsikirjoittajat vaihtuvat jatkuvasti siinä missä hahmot itsessään ovat yhtiön omaisuutta. Nämä vuosikymmeniä sitten luodut hahmot ovat yhä Marvelin *raison d'être*, eikä fanituotoksia nähdä alkuperäisen teoksen kunnioittamisena vaan kilpailijana. Kärkkäin tekijänoikeuksiensa suojelija on ollut The Walt Disney Company, joka on saavuttanut mainetta puuttumalla ankarasti lisensoitujen hahmojensa laittomaan käyttöön. Oman sulkansa tähän hattuun toi *Kingdom Hearts* -niminen peli, jonka Disney julkaisi vuonna 2002 yhteistyössä japanilaisen Square Enix -pelifirman kanssa. Pelistä tuli valtava menestys ja sille syntyi luonnollisesti merkittävä faniyhteisö, joka julkaisi tavan mukaan myös *dôjinshieja*. Disneyn japanilainen sivukonttori puuttui kuitenkin asiaan, ja onnistui vaikutusvallallaan saamaan *Kingdom Hearts* -*dôjinshit* laittomiksi. Erikoista saavutusta varjostaa kuitenkin se, ettei ilmeisesti edes Disneyn kaltainen jättiyhtiö pysty säätelemään näin merkittävästi japanilaiseen fanitoimintaan kuuluvaa piirrettä: nopealla eBay-haulla löytää jo muutama sata pelin fani-*dôjinshia*.

Länsimaalaisten julkaisemat fani-*dôjinshit* saavat osakseen vaihtelevan vastaanoton aiheestaan riippuen. Länsimaalaiset sarjakuvajulkaisijat puuttuvat nopeasti sarjoihinsa pe-

rustuviin tuotoksiin, eikä näitä siksi ole merkittävästi tarjolla. Japanilaisiin sarjoihin pohjautuvat *dōjinshit* sen sijaan sivuutetaan helposti, kuten myös Japanista tuodut omakustanteet niiden alkuperäissarjasta riippumatta. Jälkimmäisten kohdalla lieventävänä asianhaarana nähdään japanilaisten fani-*dōjinshien* vaikea saatavuus länsimaissa, sillä vain tarkkaan valitut *dōjinshit* ovat länsimaalaisten saatavilla joko Internetissä tai animetapahtumissa, ja tällöinkin vain kappaleen tai kahden verran.

Entä sitten Suomessa? *Dōjinshi*-kysymykset ovat pikku hiljaa tulleet ajankohtaisiksi täälläkin päin. Suomalaiset animetapahtumat keräävät tuhansia kävijöitä, ja viime vuosien kuluessa myös *dōjinshi*-kauppiaat ovat löytäneet tiensä tapahtumiin. Nämä kauppiaat tuovat Japanista suosittujen sarjojen fani-*dōjinshieja* myyntiin tapahtumien myyntisaleihin virallisten tuotteiden keskelle. Tässä tilanteessa on syytä kiinnittää huomiota kesän 2010 Desuconin tapaukseen, jossa järjestäjät poistivat poliisivoimin figureja, pinssejä ja vastaavia piraatioheistutuotteita myyneen myyjän myyntisalista – mutta vie-reiseen *dōjinshi*-kauppiaaseen ei kiinnitetty mitään huomiota. Desucon on ilmaissut olevansa jyrkästi piratismiin vastainen tapahtuma, joten tekijänoikeusrikkomuksiin pyritään reagoimaan; *dōjinshi*-kulttuuria ei tähän käsitteeseen vain yhdistetä.

Syynä on suomalainen tapa tulkita tekijänoikeuslakia. Lain mukaan tekijänoikeus suojaa teoksia, johon voi lukea kuuluvan esimerkiksi kirjat, kuva, tai vaikka sarjakuvaruutu. Sarjakuvahahmoa tai hahmodesignia sen ei kuitenkaan nähdä varsinaisesti suo-jaavan. Tämän tulkinnan avulla Suomessa olisi tarpeeksi laillista piirtää merimiesnuttua pitävän ankan seikkailuja, kunhan Aku Ankan ruutuja tai kuvia ei suoraan kopioi. Tekijänoikeuksien kannalta asiaan ei siis voisi puuttua, vaikkakin mahdollisesti muiden lakien kyllä: esimerkiksi mikäli käytetään tavaramerkillä suojattua nimeä. Koskaan ei Suomessa kuitenkaan ole viety tällaisten fanituotosten julkaisemisesta ketään oikeuteen, joten varsinaisia ennakkotapauksia ei ole. Tuskin ihan heti tätä nähdäänkään *dōjinshien* osalta, sillä Suomen mangakulttuuri on varsin tiivis yhteisö, eivätkä julkaisijat luonnol-lisesti halua suututtaa kohderyhmäänsä – varsinkin kun monet nykyiset julkaisijat ovat entisiä perusfaneja.

Dōjinshi-kulttuuri on ilmiönä länsimaissa vielä niin tuore, että jää nähtäväksi, tuleeko se iskostumaan osaksi omaa fanikulttuuriamme. Kävi miten kävi, ilmiö tulee jatkamaan voittokulkuaan Japanissa, varsinkin nyt, kun populaarikulttuurista on tullut Japanille tärkeä myyntivaltti sen suhteissa ulkomaille. *Dōjinshi*-kulttuurin arvoa yhtenä nykyisen mangateollisuuden perustaneista elementeistä ei voi aliarvioida. Tästä kiitollisina julkai-sijat yhä antavat fanien osoittaa rakkauttaan sarjoihin tavalla, jonka he parhaiten tuntevat: jakamalla visioitaan muiden fanien kanssa Comiketin kaltaisissa tapahtumissa.

LÄHTEET

Alverson, Brigid, Akamatsu: Japanese copyright changes threaten fan comics. Comic Book Resources. <http://robot6.comicbookresources.com/2011/11/akamatsu-japanese-copyright-changes-threaten-fan-comics/> (Viitattu 9.3.2012)

Anime News Network, Negima's Akamatsu Warns Against Changing Japan's Copyright Law. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-10-31/negima-akamatsu-warns-against-changing-japan-copyright-law> (Viitattu 9.3.2012)

Comic Market Committee, The Comic Market today and overseas participants. <http://www.comiket.co.jp/info-a/C77/C77CMKSymposiumPresentationEnglish.pdf> (Viitattu 9.3.2012)

ComiPress, The Truth Behind Shogakukan's Agressiveness Toward Doraemon Doujinshi? <http://comipress.com/news/2007/07/29/2393> (Viitattu 10.3.2012)

Corkill, Edan, Comike — the cradle of cosplay. The Japan Times Online, 2008.
<http://www.japantimes.co.jp/text/fq20080815a2.html> (Viitattu 9.3.2012)

Icarus Publishing, How doujinshi will take over the world (or not).
http://www.icaruscomics.com/wp_web/?p=38 (Viitattu 9.3.2012)

Kitabayashi, Ken, The Otaku Group from a Business Perspective: Revaluation of Enthusiastic Consumers. Nomura Research Institute, 2004. Saatavilla netistä:
<http://www.nri.co.jp/english/opinion/papers/2004/pdf/np200484.pdf> (Viitattu 16.3.2012)

Pink, Daniel H, Japan, Ink: Inside the Manga Industrial Complex. WIRED, 2007.
http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-11/ff_manga (Viitattu 16.3.2012)

Prideaux, Eric, Dojinshi: By the people, for the people. The Japan Times Online, 2003.
<http://www.japantimes.co.jp/text/fl20030323a2.html> (Viitattu 9.3.2012)

Uusitalo, Petteri, Tee mangaa: doojinshin julkaiseminen – pohjustus. Otakunvirka, 2008. <http://otakunvirka.fi/2008/07/tee-mangaa-doojinshin-julkaiseminen-pohjustus/> (Viitattu 10.3.2012)