Jyväskylän yliopiston julkaisuarkisto
Jyväskylä University Digital Archive

UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.

Author(s): Koistinen, Aino-Kaisa

Title: Nörttejä, hikkyjä ja poneista tykkääviä miehiä : fandom-tutkimuksen seminaari pureutui nörttikulttuuriin

Year: 2016

Version:

Please cite the original version:

Koistinen, A.-K. (2016). Nörttejä, hikkyjä ja poneista tykkääviä miehiä : fandom-tutkimuksen seminaari pureutui nörttikulttuuriin. Kulttuurintutkimus, 33(2), 40-43.

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Raportti

Nörttejä, hikkyjä ja poneista tykkääviä miehiä – fandom-tutkimuksen seminaari pureutui nörttikulttuuriin

Aino-Kaisa Koistinen

Kuudes valtakunnallinen fanitutkimuksen seminaari teemalla ”Nörttikulttuurin nousu” pidettiin Jyväskylän yliopiston Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella 3.–4.3.2016. Seminaari sai syntynsä niin ikään Jyväskylän Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella järjestetyn samannimisen luentosarjan kylkiäisenä, kun yksi kurssin luennoitsijoista, Irma Hirsjärvi, ehdotti luentosarjan järjestäjille (FT Jonne Arjoranta, FT Katja Kontturi, FL Essi Varis ja FM Tanja Välisalo), että luentojen teema sopisi hyvin myös fanitutkimusseminaarille.

Haukkumasanasta identiteetin työkaluksi

Seminaarin avaussanat yleisölle tarjoili ankkatohtorinakin tunnettu Katja Kontturi, joka väitteli Jyväskylän yliopistolta vuonna 2014 aiheenaan Don Rosan ankkasarjakuvat. Avaussanoissa korostui seminaarin keskeinen teema eli nörttikulttuurin nousu tai sen sisällä tapahtunut murros, mikä vaatii seminaarin järjestäjien mielestä nörttiyden uudelleenmäärittelyä myös akateemisissa piireissä. Sanakirjat määrittelevät nörttiyttä edelleen pejoratiivisesti ja yhdistävät sen aktiiviseen tietotekniikan harrastamiseen, mutta nörttiys on kuitenkin kasvanut ulos kyseisistä määritelmistä. ”Nörtti” ole enää pelkästään haukkumasana, vaan populaarikulttuurin eri muotojen kuluttajat ovat omaksuneet sen omaa identiteettiään kuvaavaksi termiksi. Kontturi huomautti myös, miten tietotekniikkaan, populaarikulttuuriin, pelillisyyteen ja luoviin ratkaisuihin tottuneet nörtit voisivatkin olla kuumaa valuuttaa myös työmarkkinoilla. Kenties tietosanakirjamääritelmienkin olisi vähitellen syytä muuttua?

Pelikulttuuri yhteenkuulumisen ja poissulkemisen paikkana

Nörttiyden määrittely näkyi myös seminaarin esitelmissä, kun kysymykset, kuten miten nörttiys tai fanius rakentuu, mistä se koostuu, kuka sen saa määritellä sekä kenet hyväksytään ”oikeaksi nörtiksi” toistuivat niin seminaaripapereissa kuin keynote-esitelmissäkin.

Ensimmäisen keynote-luennon piti pelitutkija Frans Mäyrä (Tampereen yliopisto) – eli ”pelitutkimuksen kiertävä matkasaarnaaja”, kuten Jonne Arjoranta hänet esitteli. Luento ”Voimaantumista ja vihaa: Pelikulttuurin valoisat ja pimeät puolet” pureutui varsinaisen nörttiyden sijasta pelikulttuuriin, jota kuitenkin määrittävät hyvin samanlaiset yhteenkuulumisen ja poissulkemisen neuvottelut kuin nörttiyttäkin. Jos nörttikulttuurille on keskeistä kysymys siitä, kuka on ”oikea nörtti”, niin pelikulttuurissa kiistellään, kuka on ”oikea pelaaja” (*gamer*) ja kuka taas pelkkä harrastaja. Esimerkiksi niin kutsutun casual-pelaamisen, naispelaajien ja moniarvoisen, eettisesti sekä poliittisesti tiedostavan pelikulttuurin nousu onkin aiheuttanut joissakin pelaajissa ahdistusta synnyttäen muun muassa naispelaajien ja -pelintekijöiden laaja-alaista ahdistelua. Mäyrä kuitenkin korosti pelaamisen moniarvoistumisen positiivisia puolia niiden aiheuttaman vastareaktion sijasta.

Mihin suuntaan pelikulttuuri sitten on menossa? Mäyrän mukaan peliharrastuksesta on tullut aiempaa hyväksytympää. Käynnissä onkin lähestyminen ja osittain integraatio valtakulttuuriin. Toisaalta pelaajaidentiteetistä on tullut kiistelyn kohde ja monet aktiivisemmat pelaajat eivät halua identifioitua tiettyyn ”pelaajan” lokeroon. Pelikulttuurin suhde valta- ja ala- tai vastakulttuureihin onkin ristiriitainen: vaikka pelaaminen valtavirtaistuu, ovat intensiiviset ”pelaajat” yhä marginaalissa.

Pelaamisesta puhuivat myös päivän ensimmäiset panelistit Usva Friman (Turun yliopisto) ja Maria Ruotsalainen (Jyväskylän yliopisto). Frimanin esitelmä koski hänen 22–26-vuotiaiden naispelaajien keskuudessa tekemäänsä haastattelututkimustaan. Tutkimus tarkasteli sukupuolen vaikutusta osallisuuteen ja pelaamisen pääomaan pelikulttuurissa ja toi kiinnostavalla tavalla esiin sukupuolen moninaisia vaikutuksia pelaajaidentiteettiin. Erityisen kiinnostava seikka Frimanin tutkimuksessa oli se, miten naiset tarvitsivat usein niin kutsuttuja miespuoleisia sisäänheittäjiä päästäkseen osallisiksi pelikulttuuriin. Esimerkiksi kodeissa pelikonsolit saatetaan sijoittaa veljen huoneeseen, jolloin tytöllä on pääsy pelimaailmaan vain veljen kautta.

Ruotsalainen (Jyväskylän yliopisto) sen sijaan tarkasteli kokemuslähtöisesti, minkälaisia affekteja pelaaminen tuottaa, ja miten affektit liittyvät sukupuolen artikulointeihin ja representaatioihin sekä sukupuolen rakentumiseen pelikokemuksessa. Paperin keskiössä oli Ruotsalaisen oma positio, jossa sekä tutkijan että pelaajan ja ”tavallisen elämän” identiteetit sekoittuvat.

Nörttikulttuurin sisäisiä jännitteitä sekä tutkijaposition pohdiskelua

Tutkijan ja fanin positioiden sekoittuminen tuntuukin olevan yksi nörttikulttuurin tutkijuutta määrittävä tekijä, sillä samat positioiden leikkauspisteet toistuivat useammissa esitelmissä. Iltapäivän ohjelmistossa keskityttiinkin fanin ja tutkijan identiteetteihin sekä jo aiemmin esiin nousseisiin poissulkemisen ja yhteenkuuluvuuden käytänteisiin. Oskari Rantalan (Jyväskylän yliopisto) esitys tarjosi läpileikkauksen yhdysvaltalaisen scifi-fandomin sisällä käytyyn kamppailuun siitä, millaista on ”oikeanlainen” scifi sekä scifi-fanikulttuuri. Fandomissa on vuodesta 2013 saakka käyty ankaraa kamppailua siitä, sopivatko konservatiiviset vaiko liberaalit arvot paremmin scifi-tarinoiden teemoiksi. Rantalan mukaan tämä kertoo muun muassa siitä, miten kulttuuris-yhteiskunnalliset jännitteet, kuten konservatiivien ja liberaalien väliset ristiriidat, siirtyvät fanien vastaanottoon.

Sekä Laura Antolan (Turun yliopisto) että Heini Rönkön (yksi nörttikulttuurikurssin opiskelijoista, Jyväskylän yliopisto) paperien aiheena olivat cosplayn suomenmestaruuskisat. Siinä missä Antola tarkasteli kisoja etäämmältä, tutkijana, perehtyi Rönkkö niihin lähempää, sekä cosplayn harrastajana että tutkijana. Rönkkö sanoikin, että tämä on hänen ensimmäinen julkinen esiintymisensä, jossa molemmat positiot kohtaavat. Antolan paperi tarkasteli cosplayta performatiivisena toimintana, jossa luodaan merkityksellisiä yhteyksiä tiettyyn ruumiiseen ja tekstiin. Cosplay-puvut toimivat näin nonverbaalisena, ruumiillisena viestintänä. Antola totesi, miten fanitutkimus on ollut usein tekstuaalista, kun taas faniuden ruumiillisemmat puolet ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Rönkkö sen sijaan pysytteli tekstuaalisessa tutkimuksessa, aiheenaan suomenmestaruuskisojen medianäkyvyys ja sekä cosplay-yhteisön että sen ulkopuolisten suhtautuminen tähän (sosiaalisessa) mediassa. Rönkön mukaan suhtautuminen kisojen medianäkyvyyteen oli pääasiassa positiivista, mutta jotkut harrastajat kokivat nolona, että

heidät nostetaan esille valtamediassa. Rönkön esitelmä liittyi tätä kautta myös Mäyrän esiin nostamiin valta-, ala- ja vastakulttuurin käsitteisiin: toisinaan fanit voivat haluta pysytellä marginaalissa, omassa ala- tai vastakulttuurissaan.

Torstain ohjelman päätti niin ikään nörttikulttuurikurssin opiskelijan, Einari Ollikaisen (Jyväskylän yliopisto), *brony*-aiheinen esitelmä, jossa tutkijan ja fanin positiot jälleen yhdistyivät. Ollikainen määritteli bronyt (sanoista ”brother” ja ”pony”) noin 14–35-vuotiaiksi miehiksi, jotka fanittavat *My Little Pony: Friendship Is Magic* -sarjaa (Yhdysvallat ja Kanada, 2010–). Fanikulttuuriin kuuluu muun muassa poneiksi pukeutuminen. Ollikainen spekuloi ponifaniuden viehätyksellä ja heitti ilmoille muun muassa ajatuksen, että kenties alati kovenevat yhteiskunnalliset arvot ajavat nuoria miehiä pehmeimpien arvojen, kuten pastellisävyisten ponien pariin – seminaarin laajempia teemoja ajatellen ponifaniuskin voisi näin ollen toimia jonkinlaisen vastakulttuurin ilmentymänä.

Fanitutkimuksen kehityskulkuja ja digitaalista kulttuuria

Seminaarin toinen ja viimeinen päivä aloitettiin Irma Hirsjärven keynote-luennolla. Hirsjärvi, itsekin pitkän linjan scifi-aktiivi sekä fanitutkija, tarjosi kuulijoille kattavan katsauksen niin fanitutkimuksen kuin suomalaisen scifi-fandomin kehityskulkuihin. Hirsjärven luento muistutti, miten faniuden ja fanien kokemusten tutkiminen ei ole aina ollut akateemisesti hyväksyttävää, mikä on asettanut faniuden tai nörttiyden myös tutkimuksessa marginaalin piiriin. Nykyään sekä faneilla että fanitutkimuksella näyttää menevän hyvin, mistä kertovat seminaarin synnyttämät innokkaat keskustelut sekä vaikkapa fanitapahtumien suosio. Hirsjärvi mainostikin lähenevää scifi- ja fantasiatapahtuma Worldconia, joka pidetään vuonna 2017 Suomessa.

Hirsjärven jälkeen iltapäivä kului digitaalisen mediakulttuurin ja vastaanottotutkimuksen merkeissä. Tanja Sihvonen ja Meniina Wik (Vaasan yliopisto) käsittelivät uuden Sherlock-sarjan transmediaalista, eri medioihin levittäytynyttä tarinamaailmaa. Sihvosen ja Wikin mukaan Sherlock-sarja käyttää transmediaalisuutta hyväkseen kutsumalla faneja etsimään ja lukemaan esimerkiksi sarjassa mainittuja www-sivuja ja kierrättämään sarjasta tuttuja hashtageja. Sarjassa

siis laajennetaan mediateknisin keinoin osallistumisen pinta-alaa kutsumalla faneja käyttämään samoja mediateknologioita, kuten sosiaalista mediaa, joka myös sarjan tuottajilla on käytössään.

Sihvosen ja Wiikin jälkeinen Silja Kukan esitelmä oli valitettavasti jouduttu peruuntumaan, minkä takia hänen tilallaan esiintyivät *The World Hobbit Projectin* Suomen osahankkeen (*Uses of Fantasy*) tutkijoista Irma Hirsjärvi, Tanja Välisalo, Maria Ruotsalainen sekä allekirjoittanut. Muut hankkeen jäsenet, Jyrki Korpua (Oulun yliopisto), Raine Koskimaa (Jyväskylän yliopisto) ja Urpo Kovala (Jyväskylän yliopisto), eivät valitettavasti päässeet paikalle. *The World Hobbit Project* syntyi vuonna 2014 Aberystwythin yliopiston professori Martin Barkerin aloitteesta. Projekti keräsi online-lomakkeella yleisöpalautetta *Hobitti*-fantasiaelokuvatrilogian katsojilta 46 maassa. Suomen osahankkeen organisoi Nykykulttuurin tutkimuskeskus, ja hanke sai keväällä 2016 rahoituksen Suomen Kulttuurirahastolta. Hankkeessa tarkastellaan muun muassa identiteetin ja kansallisuuden kysymyksiä sekä kartoitetaan katsojien transmediaalisia fantasian käyttötapoja.

Hobitti-hankkeen esittelyn jälkeen Tero Kerttula (Jyväskylän yliopisto) puhui pelikokemuksen kerronnallistamisesta osana videopelikulttuuria. Kerttulan mukaan tapoja toteuttaa pelikertomuksia on useita: voidaan tehdä esimerkiksi videoita, sarjakuvia ja runoja. Pääsääntöisesti kertomukset ovat fanien tekemiä ja lukuisten peliharrastajien kuluttamia. Kertomuksille syntyy myös aivan uudenlaisia faneja, jotka eivät välttämättä pelaa niitä pelejä, jotka ovat inspiroineet kyseisiä kertomuksia. Kerttula totesi, että peleihin liittyviä kertomuksia voisi käyttää myös muistitietona digitaalisessa museoinnissa.

Päivän viimeisessä paneeliesitelmässä Minna Siikilä (Jyväskylän yliopisto) tarkasteli Anti-Shur’tugal-verkkosivustoa antifaniuden ilmentäjänä. Siikilän mukaan antifaniudelle ovat tyypillisiä faniuden piirteet, kuten detaljien hallinta, intensiivinen keskustelu ja merkitysten antaminen julkisesti, ryhmässä. Esitelmässä nousikin mielenkiintoisella tavalla esiin antifanien identiteettiä koskevat neuvottelut: Siikilän mukaan yhteisön kirjoittajat näkevät itsensä valtavirtaa vastaan taistelevina kapinallisina, mikä yhdisti tämänkin esitelmän seminaarissa jo aiemmin käsiteltyihin teemoihin identiteetistä sekä valta-, ala- tai vastakulttuureihin kuulumisesta.

Epäsopivien elämänpolitiikkaa

Seminaarin viimeisenä ohjelmanumerona ennen päätössanoja kuultiin vielä paneelikeskustelu teemalla ”Nörttikulttuurin marginaalissa: Epäsopivien elämänpolitiikkaa”, jossa Mikko Hautakangas (Tampereen yliopisto), Sanna Lehtonen (Jyväskylän yliopisto), Tanja Välisalo (Jyväskylän yliopisto), Anna Rantasila (Tampereen yliopisto) ja Eliisa Vainikka (Tampereen yliopisto) pohtivat anime-fanien, bronyjen, turrien (polulaarikulttuurin karvaisten eläinhahmojen fandom, engl. *furry fandom*) ja suomalaisten hikikomorien (japanilaisesta kulttuurista peräisin oleva eristäytyneitä nuoria kuvaava termi) asemaa nörttiyden ja faniuden reuna-alueilla. Identiteetin kysymykset nousivat jälleen vahvasti esille, kun tutkijat esittelivät, miten heidän aineistoistaan kävi ilmi fanien jatkuva identiteettityö suhteessa kohtaamiinsa kulttuurisiin stereotypioihin. Vaikka nörttikulttuuri onkin valtavirtaistumassa, näyttää sitä kohtaan edelleen suunnattavan myös vahvoja stereotypioita ja stigmoja. Osa nörteistä noudattaakin eräänlaista ”epäsopivien elämänpolitiikkaa”, minkä kautta he vastustavat valtakulttuurin sääntöjä sekä kohtaamiaan ennakkoluuloja.

Seminaarin päättivät Essi Varis ja Jonne Arjoranta. He kokosivat yhteen seminaarin keskeisiä teemoja, mutta esittivät myös kysymyksiä siitä, minne nörttikultturi on menossa ja mitkä sen osa-alueet olivat jääneet huomiotta seminaarissa. Arjoranta huomautti, että esimerkiksi roolipelit jäivät nyt uupumaan, minkä lisäksi teknologiaan liittyvät nörtit, kuten vaikkapa hakkerit, loistivat poissaolollaan. Varis ja Arjoranta totesivat, että tämä johtunee osittain muutoksesta nörttikultturissa, kun sanaa ”nörtti” ei enää liitetä niin kiinteästi teknologiaan. Arjoranta kuitenkin peräänkuulutti, ettei nörttiyden juuria nimenomaan kiinnostuksessa teknologiaan tulisi unohtaakaan. Niin ikään musiikki jäi seminaarin ulkopuolelle, ja päätössanojen yhteydessä keskusteltiinkin siitä, eikö musiikki ole nörteille tärkeää. Muun muassa konemusiikin ja steampunk-yhtyeiden suhdetta nörttiyteen pohdittiin.

Kaiken kaikkiaan Nörttikulttuurin nousu -seminaari toimi kiinnostavana avauksena keskustelulle 2010-luvun nörttiydestä kaikessa moninaisuudessaan ja valotti nörttiyttä yhteiskunnallisena ilmiönä, johon liittyvät kiinteästi identiteetin sekä kuulumisen ja kuulumattomuuden kysymykset. Toivottavasti keskustelu nörttikulttuurista jatkuu vilkkaana myös tulevaisuudessa,

esimerkiksi seuraavilla fanitutkimuksen päivillä – tai Worldconin populaarissa ja akateemisessa ohjelmassa.

FT Aino-Kaisa Koistinen (aino-kaisa.koistinen@jyu.fi) on nykykulttuurin tutkimuksen postdoc-tutkija Jyväskylän yliopistolla.1.9. hän aloittaa työskentelyn kirjallisuuden yliopistotutkijana Jyväskylässä.