

**This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.**

**Author(s):** Arjoranta, Jonne; Kontturi, Katja; Varis, Essi; Välisalo, Tanja

**Title:** Nörttikulttuurin identiteettikriisi : Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä

**Year:** 2020

**Version:** Published version

**Copyright:** © 2020 Lähikuva-yhdistys ry

**Rights:** In Copyright

**Rights url:** <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

**Please cite the original version:**

Arjoranta, J., Kontturi, K., Varis, E., & Välisalo, T. (2020). Nörttikulttuurin identiteettikriisi : Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva*, 33(3-4), 92-111. <https://doi.org/10.23994/lk.100442>

Jonne Arjoranta, Katja Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välisalo

Jonne Arjoranta, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Katja Kontturi, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Essi Varis, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Tanja Välisalo, FM, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

# NÖRTTIKULTTUURIN IDENTITEETIKRIISI

## Gamergate, Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen näyttämöinä

*Nörttikulttuuria on stereotyyppisesti pidetty valkoisten heteromiesten linnakkeena. Viime vuosina se on kuitenkin siirtynyt kohti valtakulttuuria ja potanut samalla monitahoista identiteettikriisiä. Artikkelimme kuvaa kolmen tapauksen kautta, miten nörtti-identiteettiä ympäröivät kriisit ovat yhdistyneet identiteettipoliittisiin kiistoihin.*

### Johdanto

Uudella vuosituhanella pelit, sarjakuvat, genrefiktio ja muut ”nörttimäisiksi” leimatut mediailmiot ovat valuneet kohti valtavirtaa, mikä on alkanut muokata nörttikulttuurissa vallitsevia representaation kaavoja, arvoja ja identiteettejä. Kasvavan suosion seurauksena nörttiyden käsite on laajentunut, kun eri sukupuolia ja etnisyyksiä edustavat hahmot ja harrastajat ovat saaneet jatkuvasti lisää näkyvyyttä. Niin kauan kuin myös vanha, arvottava, sukupuolisesti ja kulttuurisesti rajaava käsitys nörteistä elää kollektiivisessä muistissa, muutos ei kuitenkaan tapahdu kitkatta; kuten muidenkin ala- ja fanikulttuurien, myös nörttikulttuurin ympärille on muodostunut ryhmäidentiteetti, jonka käyttöä ja rajoja vartioidaan.

Tässä artikkelissa käsittelemme kolmen tapaustutkimuksen avulla, kuinka nörttikulttuurin sisäiset rajanvedot heijastelevat laajempia kuluttajayhteiskunnan muutoksia, oikeistopopulismin kasvua ja avoimen naisvihamielistä keskusteluilmapiiriä. Esimerkkeiksi valitsimme pelikulttuurin parista Gamergaten, sarjakuvakentältä Comicsgaten sekä elokuvista tuoreimman *Star Wars*-trilogian (2015–2019) keskimmäisen osan, *The Last Jedin*, vastaanoton. Nämä esimerkit tarjoavat monipuolisen katsauksen nykypäivän nörttikulttuurille ominaisiin harrastuksiin ja kiinnostuksen kohteisiin. Aluksi määrittelemme nörttiyden käsitteen sen historiallista taustaa vasten, minkä jälkeen avaamme teoreettista lähestymistapaamme. Sitten esittelemme aineistomme ja metodit, ja käymme läpi tapausesimerkkimme. Lopuksi teemme yhteenvedon siitä,



miten esimerkkitaipauksista esille nousevien alakulttuuristen rajojen vartiointi suhteutuu laajempaan identiteettipoliittiseen keskusteluun.

### Kuka on nörtti?

Kotimaisten kielten keskus vahvistaa, että suomen kielen sana *nörtti* tulee englannin kielen sanasta *nerd*, jota ”käytetään Yhdysvalloissa nykyään varsinkin intohimoisista [- -]tietokone- ja scifiharrastajista” (Eronen 1996). Sanakirjojen perusteella nörtti on erittäin kiinnostunut tai jopa pakkomieltainen jostain asiasta, yleensä erityisesti tietotekniikasta. Tässä suhteessa termillä on paljon päällekkäisyyttä faniuden käsitteen kanssa (Scott 2020, 101). Nörttiyden terminologiaan liitetään kuitenkin myös pejoratiivisia sivumerkityksiä, kuten sosiaalista vetäytymistä tai taitamattomuutta, pitkäveiteisyyttä ja fyysistä heikkoutta (*Uusi suomen kielen sanakirja* 1998; *Kielitoimiston sanakirja* 2020; *Collins Online Dictionary & Thesaurus* 2020). Kun suomeksi puhutaan nörteistä, englannin kielessä tehdään toisinaan ero sanojen *nerd* ja *geek* välille. Nörttejä ja nörttikulttuuria tutkinut Jason Tocci (2009, 7, 13, 19) käyttää näitä sanoja synonyymisina ja toteaa, ettei niille ole olemassa yhtä, selkeää määritelmää, mutta tavallisesti nörtti on koodattu valkoiseksi (tai aasialaiseksi) mieheksi.

Tyypillisenä nörttiyden tyysijana pidetty science fiction -genre oli ensimmäinen järjestäytyneen fanikulttuurin kohde: tieteistarinoita julkaiseiden lehtien ympärille muodostui laaja faniverkosto jo 1930-luvun Yhdysvalloissa. Medianäkyvyyteen 1970-luvulla nousseet tieteistelevisiosarja *Star Trekin* (NBC 1966–1969) fanit eivät siis ilmestyneet tyhjästä, vaan ilmiöllä oli juuret paljon kauempana menneisyydessä. (Hirsjärvi 2009, 124.) Stereotyyppisen nörttikuvaston yhtenä kiteytymänä on pidetty *Saturday Night Live* -televisiosarjan (NBC 1975–) sketsiä (1986), jossa *Star Trekin* pääosaa esittänyt William Shatner kohtaa fanejaan, jotka kuvataan pakonomaisesti televisiosarjan yksityiskohtiin takertuneina, todellisuudesta vieraantuneina, sosiaalisesti kyvyttöminä, ylipainoisina ja silmälasipäisinä valkoisina miehinä (Jenkins 1992). Vaikka tämä perinteinen nörtin stereotyyppi ei olekaan imarteleva, siihen ongelmattomasti istuvien yksilöiden on helppo ottaa paikkansa nörttikulttuurin sisällä, kun taas muita sukupuolia ja etnisyyksiä edustavien taakaksi jää oman harrastuneisuutensa todistelu (Scott 2020, 52–56; 77–109).

Science fiction -fandomin lisäksi nörttiyys liitetään tavallisesti myös tietokoneisiin (Woo 2012). Käsitteen kulttuurinen historia kietoutuu Massachusetts Institute of Technologyn (MIT) 1950-luvun hakkerikulttuuriin, jossa keskeistä oli teknologian luova käyttö ja tietotekninen kokeilu (Coleman 2016). Osa tästä luovuudesta levisi myös muualle Yhdysvaltoihin ja vaikutti esimerkiksi nykyisten teknologiajättien, Microsoftin ja Applen syntyyn. Tietokonenörttiä ja science fiction -nörttiä yhdistävät paitsi kiinnostus yksityiskohtiin myös demografiset piirteet: molempien ydinjoukkona on pidetty valkoisia, korkeasti koulutettuja miehiä.

Käytännössä nörttiyys on edustanut hegemonisen maskuliinisuuden vaihtoehtoa, joka hylkää joitain perinteisiä maskuliinisuuden tunnusmerkkejä (esim. fyysinen voima), mutta omaksuu samalla älyllisen ylivertaisuuden patriarkaalisen ylivallan symboliksi (Lockhart 2015; Scott 2020). Nörttiyys voidaan näin ollen nähdä myös hybridisenä maskuliinisuutena (Bridges & Pascoe 2014), joka poikkeaa aiemmasta hegemonisesta maskuliinisuudesta, mutta rakentaa samalla uudenlaisia sukupuolittuneita hierarkioita. Vaikka nörttiyttä on pidetty ei-toivottavana, ei-hegemonisena identiteettinä, se on

juuri maskuliinisuuressa ja valkoisuudessa nojalla ollut aina etuoikeutetun asemassa kuin feminiinisemmät fani-identiteetit (Scott 2020, 95–96). Myös eri faniuden muotojen hyväksyntä on nimittäin vahvasti sukupuolitunutta: virallista tuotantoa ja tuotannon tapoja tukevat käytänteet, kuten fanituotteiden ja knoppitiedon keräily, on nähty tyypillisinä miehille, kun taas alkuperäistä muokkaavat ja uutta tuottavat käytänteet, kuten fanifiktio kirjoittaminen ja fanitaiteen tekeminen, ovat olleet suosittuimpia naisfanien keskuudessa. Jälkimmäisillä, transformatiivisilla käytänteillä on ollut tapana jäädä tuotantoyhtiöiden hampaisiin tai herättää kielteisiä tunteita muissa faneissa. (Jenkins ym. 2013, 150–151; Scott 2020.)

Nörttiyden maskuliinisuutta on pyrkinyt purkamaan kansainvälinen *geek girl* -trendi, joka Suomessa on näkynyt muun muassa Nörttitytöt ry:n rakentamana verkkoyhteisönä (Iso-Markku 2011). Suzanne Scott (2020, 185–220) näkee myös Pinterestin ja Tumblrin kaltaiset, kuvien jakamiseen perustuvat alustat erityisen turvallisina tiloina nörttitytöille, sillä niissä erilaiset nörttikuvastot yhdistyvät luontevasti naisille ”sallittuihin” kiinnostuksen kohteisiin ja käytänteisiin, kuten ulkonäköön liittyviin teemoihin ja leikekirjojen kokoamiseen. Molemmat alustat ovatkin käyttäjäkunnaltaan naisvaltaisia ja toimivat jossain tuotantoja tukevien ja transformatiivisten periaatteiden välillä.

Tocci (2009, 4) mukaan nörttikulttuuri edustaa uutta tapaa rakentaa identiteettiä median välityksellä: uudet digitaalisen kommunikoinnin välineet ovat mahdollistaneet samanhenkisten ihmisten välisen yhteydenpidon maailmanlaajuisesti, jolloin vähemmänkin tunnetuista fanituksen kohteista innostuneiden on ollut helpompi löytää toisensa. Samalla nörttiyden representaatiot ovat muuttuneet: aiemmin sosiaalisen statuksen alhaisimpia asemia edustanut nörttiys on alettu esittää tietoyhteiskuntakehityksen myötä arvokkaana identiteettinä, joka johtaa taloudelliseen menestykseen (Woo 2018, 11–13, 176).

Nörttiyden voi nähdä paradoksaalisesti sekä syrjittynä että syrjivänä identiteettinä, tai ”kuviteltuna yhteisönä” (Anderson 1983; vrt. Stevens & van der Merwe 2018; Dean 2017; Tocci 2009, 76), johon kuulumisen perustuu ennen kaikkea nörtin identiteetin omaksumiseen (Scott 2020, 78–79). Tässä artikkelissa lähtökohtana on, että nörttiyden semanttiset rajat ovat aina jossain määrin utuiset ja muuttuvat kontekstista toiseen (vrt. Tocci 2009, 68). Määrittelemmekin nörttiyden identiteetiksi, joka perustuu jonkin, tyypillisesti marginaalisena pidetyn, populaarikulttuurisen tai teknologisen ilmiön harrastukseen tai fanitukseen, joka on luonteeltaan affektiivista eli merkityksellistä ja eroja tuottavaa (Grossberg 1995, 41–43).

## Alakulttuurit ja marginaalit

Alakulttuuriteoria kehitettiin brittiläisessä kulttuurintutkimuksessa selittämään nuorisokulttuurisia ilmiöitä, jotka olivat sidoksissa toisen maailmansodan jälkeiseen Iso-Britanniaan (Hall & Jefferson 1976). Nuorison alakulttuureita tarkastelleessa tutkimuksessa luokan, vallan ja vastarinnan asetelmat olivat keskeisiä, ja alakulttuurit nähtiin työläisnuorten oman paikan etsimiseen ja identiteetin rakentamiseen liittyvinä ilmiöinä. Sittemmin alakulttuuriteoriaa kehitettiin ottamaan huomioon myös nuorten alakulttuuristen identiteettien päällekkäisyys ja liikkuvuus (Frith 1983). Vaikka alakulttuurin käsite ja siihen liittyvät teoriat on nykytutkimuksessa usein katsottu liian jäykiksi internetajan ilmiöiden tarkasteluun, alakulttuuriteorian selitysvoima ei kuitenkaan ole

sidottu vain syntyäikansa kontekstiin. Kuulumattomuuden kokemukset ja vastarinta ovat keskeisiä myös nörttikulttuurin ymmärtämiselle.

Nörttikulttuurin kannalta vielä kiinnostavampaa on, kuinka vastarintaa on käsitelty fanitutkimuksessa. Fanitutkimuksen synty omana tutkimusalueenaan sijoittuu 1990-luvun alkuun ja monet tutkimuksista käsittelevät juuri tietois- ja fantasiagenrejen faniutta eli tyypillisiä nörttikulttuurin piiriin kuuluvia ilmiöitä (mm. Bacon-Smith 1992; Jenkins 1992). Tuon ajan tutkimuksessa fanius nähtiin yleensä aktiivisesti merkityksiä luovana suhteena populaarikulttuuriin; ilmiönä, jossa passiivisen vastaanottamisen sijaan mediasta rakennettiin omia tulkintoja ja tekstejä kohdattiin ”vastaan lukemalla” (mm. Jenkins 1992; Manninen 1995). Tässä vaiheessa tutkijoiden huomio keskittyi feminiinisinä pidettyihin transformatiivisiin käytänteisiin ja naisfaneihin. Vaikka nörttiys on kulttuurisessa kielenkäytössä koodautunut maskuliiniseksi, sille rinnakkaisen faniuden juuret ovat siis huomattavasti feminiinisemmät. (Scott 2020.)

Kaikkia marginaaleja yhdistää jonkinlainen kapinan mahdollisuus valtakulttuureja vastaan. Varhaisessa alakulttuuritutkimuksessa valta-asetelmien jakajana toimi luokka, ja vastarinta saattoi ilmetä hyvinkin näkyvänä yhteiskunnallisten normien haastamisena, kun taas fanitutkimuksen tarkastelema vastarinta ilmeni pääasiassa fanikulttuurisina käytänteinä. Nörttikulttuurissa kapinan kohteena ovat yhtäältä valtakulttuurin näkemykset, joissa fanikulttuuriset käytänteet ja affektiivinen suhde nähtiin merkkeinä kypsymättömyydestä (ks. myös McArthur 2009), ja toisaalta mediatuottajat, jotka pyrkivät rajoittamaan faniin luovan toiminnan muotoja muun muassa tekijänoikeuslakiin vedoten.

Sekä alakulttuurien että faniin tutkimuksessa vastarinnan merkitystä on sittemmin pidetty ylikorostuneena (mm. Hills 2002; Bennett 1999), ja kritiikki on siirtynyt tutkimuksen kohteena olleiden fanikulttuurien valkoisuuteen ja siihen, miten rodun ja etnisyyden kysymyksistä on vaiettu (Pande 2018; Stanfill 2018). Tämä uudempi tutkimus ottaa huomioon myös intersektionaalisen lähestymistavan, joka huomioi erilaisten identiteettitekijöiden, kuten sukupuolen ja etnisyyden, risteyksissä tuotetut eronteot (Crenshaw 1990; Scott 2020, 222–234). Siinä missä fandom on esitetty faneja voimauttavana tukiverkkona, jossa nörttipojasta voi kasvaa tasapainoinen, menestyvä valkoinen mies, samaa narratiivia ei ole esitetty naisista tai ei-valkoisista (Stanfill 2018, 313).

Kulttuuristen erojen ja risteymien korostuminen heijastaa populaarikulttuuristen yhteisöjen sekä poliittisten keskustelujen ja liikkeiden aiempaa näkyvämpää risteämistä 2000-luvulla (ks. Dean 2017). Cornel Sandvoss (2014, 118–119) on nähnyt tämän merkinä siitä, että populaarikulttuurin kulutuksesta on tullut uusi kansalaisuuden ja osallistumisen muoto. Tämä on näkynyt muun muassa faniaktivismina (ks. Bennett 2012; Lopez 2012), jossa faniin joukkovoimaa on suunnattu kohti erilaisia yhteiskunnallisia tavoitteita. Sama muutos näkyy nörttikulttuurin statuksen nousuna. Sitä myötä, kun nörtti-identiteetistä on tullut hyväksytympi, arvostetumpi ja halutumpi, se on kuitenkin joutunut myös kritiikin kohteeksi ja identiteettitaistelujen kentäksi.

## Aineisto ja menetelmät

Seuraavissa osioissa esittelemme kolme esimerkkiä nykynörttikulttuurin poliittisuudesta. Gamergate, Comicsgate ja *The Last Jedi* -elokuvan (2017) vastaanotto voisivat kaikki olla oman artikkelinsa aiheita, joten emme tässä pyri analysoimaan niitä tyhjentävästi. Keskitymme sen sijaan tutkimaan,



miten näiden kolmen esimerkin kautta voidaan ymmärtää nörttikulttuurin yhteyksiä (identiteetti)poliittisiin kiistoihin. Kaikkiin kolmeen tapaukseen liittyy erityisesti naisiin kohdistuvaa häirintää, ahdistelua ja vihapuhetta, joten nörttikulttuurin suhde sukupuoleen on keskeinen analyysin kohde.<sup>1</sup>

Gamergate- ja Comicsgate-kampanjoiden analyysit käyttävät toissijaisia lähteitä monimutkaisten verkkovälitteisten keskustelujen ja reaktioketjujen taustan, kulun ja rakenteen selittämiseen. Gamergateä käsittelevän alaluvun pääasiallisena aineistona on kampanjaan osallistuneiden aktivistien ylläpitämä GamerGate Wiki (2017; 2019). Alkuperäinen wiki suljettiin vuonna 2017 ja perustettiin uudestaan toiseen osoitteeseen, joten analyysi perustuu molempiin wikin versioihin.

Koska Comicsgate oli luonteeltaan vähemmän järjestäytynyt, tarkimmat tiedot siitä löytyivät keskustelua dokumentoineista ja kommentoineista verkkoartikkeleista. Kootut artikkelit on julkaistu erilaisissa verkkolehdistissä (*Daily Beast*, *BuzzFeed News*, *Vulture*, *The Guardian*) vuonna 2018, jolloin liikehdintä oli kuumimmillaan. Suurin osa näistä toisen käden teksteistä on kriittisesti hyvinkin värittyneitä, joten luvun lopussa pyritään avaamaan myös mahdollisimman suora ikkuna konservatiivisten Comicsgate-toimijoiden arvomaailmaan tarkastelemalla joukkorahoitteen *Iron Sights* (2018) -sarjakuvahankkeen markkinointimateriaalia.

*The Last Jedi* -elokuvan herättämää keskustelua tarkastelemme IMDb:n verkkosivustolle kirjoitettujen arviointien perusteella. IMDb valikoitui aineistoksi, koska se on elokuva- ja TV-alan laajin ja tunnetuin tietokanta, jonka antamat arviot tulevat suoraan käyttäjiltä. Pureudumme tarkemmin niihin *The Last Jedi* arvosteluihin, jotka ovat antaneet elokuvalla erinomaisen arvosanan 10/10 (535 kpl) sekä niihin, jotka ovat antaneet arvosanan 1/10 (2274 kpl) (tilanne 28.2.2020).

Lähestymme tapauksia kontekstualisoivan lähiluvun keinoin. Pyrimme ymmärtämään, mitä analyysimme lähteinä olevat aineistot ilmaisevat niiden asemoitumisesta nörttikulttuurin kentällä erityisesti suhteessa sitä ympäröivään todellisuuteen. Analyysissä on pyritty huomioimaan myös verkkotekstien visuaalinen ja vuorovaikutuksellinen luonne.

Kaikki neljä tämän artikkelin kirjoittajaa identifioituu – tai on ainakin jossain vaiheessa elämänsä identifioitunut – itsekin nörteiksi. Tästä johtuen suhtaudumme nörttiyteen liittyviin kielteisiin asenteisiin ja muutospaineisiin lähtökohtaisen empaattisesti. Samalla kuitenkin tunnistamme tarpeen uudistaa nörttiyden kapeaa stereotyyppiä, sillä kolme neljästä kirjoittajasta jää sen ulkopuolelle jo yksin sukupuolensa nojalla. Tarkastelemme nörttikulttuuria ja -identiteettiä sisältä käsin, ja tunnistamme asemamme mahdollistavan tiettyjä näkökulmia ja sulkevan pois toisia. Neutraali suhtautuminen alakulttuureihin, joiden parissa olemme kasvaneet, lienee mahdotonta, vaikka tutkijan roolissa tarkastelemmekin aihetta eri tavoin kuin faneina. Toisaalta pitkä historiamme nörttikulttuurin parissa on mahdollistanut erityisen relevanttien aineistojen valitsemisen ja niiden syvällisen ymmärtämisen laajassa alakulttuurisessa kontekstissaan.

## Gamergaten operaatiot

Gamergate oli vuosina 2014–2016 aktiivisimmillaan ollut, pelikulttuurin parista alkunsa saanut häirintäkampanja, jonka siihen osallistuneet määrittivät huoleksi pelijournalismin etiikasta. Gamergateä pidetään yhtenä

1 Ymmärrämme vihapuheen tässä kuten Saresma (2017, 227). Hänen mukaansa vihapuheella on tyypillisesti kolme ominaisuutta: "Ensinnäkin se on suunnattu erityistä tai helposti erottuvaa yksilöä tai ryhmää vastaan kiinnittämällä huomiota joihinkin mielivaltaisesti valittuihin tai epäolennaisiin piirteisiin. Toiseksi se leimaa kohderyhmän liittämällä siihen yleisesti epätoivotuksi ymmärrettyjä piirteitä, ja kolmanneksi vihapuheen kohderyhmän läsnäolo mielletään epätoivotuksi, jolloin siihen on lupa suhtautua vihameilisesti."

yhdysvaltaisen kansallismielisen alt-right-liikkeen nousun taustavaikuttajista (esim. Lees 2016). Tämä ei kuitenkaan ole kiistaton tapa lukea sen politiikkaa: Gamergate-aktivisteja Yhdysvaltojen valtaväestöön verrannut kysely totesi vastanneiden olevan hieman valtaväestöä liberaalimpia Yhdysvalloille tyyppillisillä mittareilla, kuten aborttioikeus ja ilmaston lämpeneminen (Ferguson & Glasgow 2020).

Pelijournalismissa oli jo vuosien ajan tunnustettu ongelmia (Johnson 2014), jotka liittyivät erityisesti suurten pelijulkaisijoiden valtaan vaikuttaa siihen, miten peleistä kirjoitettiin. Gamergate keskittyi pelijournalistien ja indie-pelinkehittäjien henkilökohtaisiin suhteisiin, mutta asetti tavoitteekseen parantaa ”pelijournalismin etiikkaa” (GamerGate Wiki 2019).

Varsinaisesti vuonna 2014 alkanutta Gamergatea edelsi kaksi asiaa: Vuonna 2013 pelinkehittäjä Zoë Quinn julkaisi pelin *Depression Quest*. Osa pelaajista ei pitänyt *Depression Questia* ”oikeana” pelinä, koska se erosi pelien valtavirrasta, mutta osin samasta syystä se sai pelimediassa myönteisen vastaanoton. Suhtautuminen peliin ei jäänyt vain kritiikkiin, sillä Quinniä uhattiin jopa raiskauksilla ja tapoilla. Samana vuonna mediakriitikko Anita Sarkeesian aloitti joukkorahoitetun YouTube-videosarjan *Tropes vs. Women in Video Games*, jossa hän analysoi videopelejä feministisestä näkökulmasta. Myös sitä seurasi häirintäkampanja.

Gamergaten alkusysäyksenä toimi Quinin entisen kumppanin julkaisema blogikirjoitus, jossa hän syytti pelikehittäjää intiimeistä suhteista useisiin pelijournalisteihin. Syytökset eivät olleet totta, mutta ne levisivät silti laajasti erityisesti Quinin häirintään aiemmin osallistuneiden parissa. Aihetunniste #GamerGate yleistyi, kun sitä käytettiin Twitterissä (Wingfield 2017). Suurin osa huomiosta keskittyi nimenomaan Quinniin eikä samojen huhujen kohteena olleisiin miespuolisiin pelijournalisteihin (Wofford 2014). Kampanjoinnin kohteiksi nousi myöhemmin myös muita pelialan toimijoita, kuten useita pelitutkijoita (ks. esim. Mortensen 2018), pelinkehittäjät Brianna Wu ja Phil Fish sekä näyttelijä Felicia Day. Erityisesti Wuta häirittiin kuukausia hänen pilkattuaan Gamergatea julkisesti.

Gamergatea kriittisesti käsittelevän kirjoittelun lisäksi Gamergate oli tyytymättömän erityisesti kahteen asiaan: Yksi harmin aihe liittyi artikkeleihin, jotka spekuloiivat pelaajidentiteetin (”gamer”) olevan vanhentunut tapa luokitella pelaajia (Plunkett 2014). Ainakin Gamergateen osallistuneille pelaajaidentiteetti oli yhä tärkeä tapa jäsentää omaa identiteettiään, ja he kokivat sen väheksymisen henkilökohtaisena hyökkäyksenä (vrt. Salter 2018). Toinen tyytymättömyyden lähde liittyi peliarvostelujen tapaan kiinnittää huomiota uusiin asioihin, kuten pelien sukupuolirepresentaatioihin (esim. Narcisse 2014). Representaatioon liittyvien asioiden sijaan peliarvostelijoiden olisi Gamergate-kommentojien mielestä pitänyt keskittyä heidän näkökulmastaan ”objektiivisempina” pidettäviin seikkoihin, kuten pelien pelattavuuteen tai grafiikan näyttävyyteen.

Vaikka uskoi Gamergaten osallistujien kuvauksen kampanjan tarkoituksesta ja hyväksyisi sen vastarintaan nousseiden kuluttajien kapinaksi, ei ole helppo sanoa, mitä liikehdintä konkreettisesti tavoitteli. Sillä ei ollut selviä johtajia, jotka olisivat voineet edustaa sitä, ja pelijournalismin etiikkaan liittyvät ehdotukset näyttivät journalistisen etiikan näkökulmasta yksinkertaisilta tai alalle huonosti soveltuvilta. Ymmärtääksemme paremmin Gamergaten toimintaa ja tavoitteita, analysoimme aktivistien itse ylläpitämiä wikejä, joiden tarkoitus on jakaa tietoa kampanjan sisällä (GamerGate Wiki 2017; 2019). Gamergaten toiminta muodostui pääasiassa joukkoistetuista ”operaatioista”,

jotka keskittyivät muutamaa keskeiseen tavoitteeseen. Ne voidaan tavoitteensa perusteella jakaa kolmeen eri kategoriaan. Olemme kategorisoineet vain operaatiot, jotka Gamergaten osallistajat ovat itse määritelleet keskeisiksi (GamerGate Wiki 2017; 2019). Kategoriat ovat:

1. Pelaajista tai Gamergatesta kielteisesti kirjoittaneiden tai uutisoineiden julkaisijoiden rankaiseminen (Operation Disrespectful Nod, Operation Baby Seal, Operation UV, Operation Kindness, Operation Azure Orbs, Operation Autism Storm)
2. Gamergaten kielteisen julkisuuskuvaan parantaminen (Operation Firefly, Operation 5 Horsemen, Operation Remove the 'Gamergate Controversy' Article)
3. Tiettyjen pelien tai julkaisijoiden tukeminen (Operation Gaben, Operation Fruit Basket).<sup>2</sup>

Näiden keskeisten kampanjoiden perusteella vaikuttaisi, että Gamergaten tavoitteet liittyivät pääasiassa Gamergaten, pelaajaidentiteetin ja tiettyntyyppisten pelien puolesta kampanjointiin. Ongelmat ”pelijournalismin etiikassa” viittaavat pääasiassa siis kielteiseen tapaan, jolla Gamergatesta uutisoitiin.

Operaatioiden lisäksi merkittävä osa toiminnasta liittyi tiettyjen henkilöiden, erityisesti Zoe Quinnin, Anita Sarkeesianin ja Brianna Wun, ahdisteluun. Wiki dokumentoi heihin kohdistettua häirintää tarjoten sille kuitenkin vaihtoehtoisia selityksiä tai perusteluja. Esimerkiksi Anita Sarkeesiania käsittelevällä sivulla kuvataan, miten häntä on ahdisteltu verkossa ja miten hän joutui perumaan esiintymisensä amerikkalaisella yliopistolla pommiuhkauksen takia (GamerGate Wiki 2019). Sivu kuitenkin spekuloi, että Sarkeesian olisi voinut keksiä uhkaavat viestit myös itse, ja korostaa, miten Gamergaten puolesta toiminut henkilö paljasti yhden Sarkeesianin ahdistelijan henkilöllisyyden.

Quinnin wikisivu dokumentoi hänen työ- ja henkilöhistoriaansa, keskittyen yksityiskohtiin, jotka esittävät hänet kielteisessä valossa (GamerGate Wiki 2019). Sivu kuvailee myös Gamergaten alkuun johtaneet tapahtumat, mutta keskittyy tapaan, jolla Quinnia koskevat huhut levisivät. Sivu esittää väitteitä Quinnin seksuaalisuudesta ja hänen romanttisista suhteistaan, mukaan lukien kielteisiä kommentteja väitetyiltä entisiltä romanttisilta kumppaneilta. Quinn liitetään pelijournalismin eettisiin ongelmiin kahdella tapaa: Ensimmäkin *Depression Questin* saama myönteinen mediahuomio nähdään todisteena siitä, että pelijournalismi on ”sotkeutunut sopimattomasti indie-pelikehittäjiin” (GamerGate Wiki 2019). Toiseksi sivu toistaa valheellisia väitteitä Quinnin suhteista pelijournalisteihin.

Gamergate oli aktiivinen erityisesti Twitter-, YouTube-, Tumblr-, 4chan- ja Reddit-verkkopalveluissa (Burgess ja Matamoros-Fernández 2016; Massanari 2015). 4chan kielsi Gamergaten, mikä on poikkeuksellista lähinnä lapsipornon, doksauksen ja raidaamisen kieltävältä sivustolta.<sup>3</sup> Toiminta siirtyi sieltä sisältöjään vielä vähemmän rajoittavaan 8chaniin. Gamergatella ei ollut selvää loppua; vielä vuonna 2020 tunnustetta käytetään Twitterissä. On kuitenkin selvää, että sen aktiivisin toiminta lakkasi vuosia sitten ja viimeisimmät operaatiot olivat vuonna 2016. Osa osallistujista piti kampanjaa onnistuneena, mutta ei ole kovin selvää, millä kriteereillä he onnistumista arvioivat. Jotkin pelijulkaisut selvensivät toimituksellisia käytäntöjään, mutta mitään suuria muutoksia pelialan journalismissa ei tapahtunut.

Yksi Gamergaten konkreettisista vaikutuksista oli se, että naisten epävarma asema pelikulttuurissa ja internetissä nousi selvemmin julkiseen tietoisuuteen. Silloinen Yhdysvaltojen presidentti Barack Obama (2016) viittasi pelaavien

2 Muihin operaatioihin lukeutui mm. Operation DiggingDiGRA, jonka tarkoituksena oli arvioida pelitutkimuksessa julkaistua feminististä tutkimusta.

3 ”Doksaus” tarkoittaa toisten henkilökohtaisten tietojen levittämistä. ”Raidaaminen” on muiden sivustojen tai palveluiden valtaamista uusilla tileillä.



naisten kokemaan häirintään Women's History Month -tapahtuman kunniaksi pitämässään puheessa, ja Sarkeesian ja Quinn kävivät puhumassa kokemuksistaan YK:n työryhmälle, joka työskentelee naisiin verkon välityksellä kohdistetun väkivallan ehkäisemiseksi (Yhdistyneet kansakunnat 2015).

### Comicsgate ja sarjakuva-alan sukupuoliyksymykset

Gamergatesta tutut arvokiistat ja häirintästrategiat ovat vähitellen levinneet muillekin populaarikulttuurin osa-alueille. Toinen alakulttuurinen media, jota on perinteisesti pidetty juuri omistautuneiden valkoisten miesfanien linnakkeena, on sarjakuva – ja erityisesti amerikkalainen supersankarisarjakuva. Siinä missä erilaisten indie-sarjakuvien ja japanilaisen mangan tuottamiseen ja kuluttamiseen on aina osallistunut merkittävä ja tunnustettu naissegmentti (ks. esim. Manninen 1995; Scott 2013), Yhdysvaltojen suurimpien sarjakuvajulkaisijoiden, DC Comicsin ja Marvel Comicsin työntekijöistä naisia oli vielä vuonna 2018 vain noin 15 %, ja heistäkin suurin osa työskenteli toimitustehävissä (Hanley 2018a). Alan miesvaltaisuuden on jo pitkään syytetty tekevän esimerkiksi sarjakuvien erikoisliikkeistä ja con-tapahtumista tiloja, joissa fiktiiviset naisvartalot esitetään ylierotoiden ja todellisiin naisiin suhtaudutaan jopa vihamielisesti (ks. esim. Hickey 2014; Scott 2020).

Asiasta on keskusteltu sarjakuvakulttuurin piirissä ainakin vuodesta 1999, jolloin käsikirjoittaja Gail Simone kokosi niin sanotun ”Women in Refrigerators”-listan.<sup>4</sup> Se luettelee yli sata naispuolista supersankaria, jotka ovat kokeneet suhteettoman väkivaltaisia kohtaloita, usein motivoitakseen miespuolisten hahmojen tarinoita ja toimintaa. Naishahmot muodostavat DC:n ja Marvelin hahmovalikoimasta vain noin neljänneksen (Shendruk 2017). Näin ollen niiden jatkuvalla, verisellä hyllyttämisellä on suhteessa suurempi vaikutus juuri naissankareista pitäviin faneihin, joista monet ovat naisia itsekin (Simone 1999). Sarjakuvakustantajia on jo kauan kritisoitu siitä, että ne palvelevat pääasiassa oletettua ydinyleisöään, nuoria valkoisia miehiä, vaikka naisfanit muodostavat noin puolet esimerkiksi monien suurten sarjakuvatapahtumien yleisöstä (Hickey 2014; Scott 2013).

Viime vuosina tämä pitkään jatkunut keskustelu sarjakuvien sukupuolittuneisuudesta on kärjistynyt suoranaiseksi häirinnäksi, erityisesti Twitterissä. Vuonna 2016 sarjakuvataiteilija Chelsea Cain joutui sulkemaan Twitter-tilinsä suojellakseen itseään vihakampanjoinnilta. Comicsgate-sota syttyi, kun konservatiiviset miesfanit raivostuivat Cainin piirtämästä *Mockingbird*-sarjan kannesta, jossa nimisankari esiintyy T-paidassa, jossa lukee: ”Ask me about my feminist agenda”. (Krishna 2018; Riesman 2018.) Lukuisat muutkin sarjakuvantekijät ja sarjakuvaliikkeet ovat sittemmin joutuneet erilaisille Twitterissä jaetuille boikottilistoille, koska ovat arvostelleet naisiin ja vähemmistöihin kohdistuvaa häirintää sarjakuvakentällä – tai koska ovat itse sattuneet edustamaan jotain näistä vähemmistöistä (Krishna 2018). Pahimmissa tapauksissa maalitetut henkilöt ovat joutuneet hakkeroinnin, doksauksen ja tappouhkauksen kohteeksi (Elbein 2018).

Comicsgate-aktivistit ovat väittäneet olevansa huolissaan siitä, että sarjakuvahahmojen ja -yleisön väkinäinen monimuotoistaminen laskisi sarjakuvien laatua ja myyntiä (esim. Riesman 2018). Huolen taustalla on Marvel Comicsin vuonna 2015 käynnistämä massiivinen ”All New, All Different”-kampanja, jonka myötä lukuisten suosikkisankarien manttelit siirrettiin systemaattisesti uusille henkilöahmoille, joista monet eivät olleetkaan valkoisia, amerikk-

4 Listan nimi viittaa *Green Lantern* -sarjakuvaan (#54, 1994), jossa nimisankari löytää tyttöystävänsä Alex DeWittin paloitellun ruumiin omasta jääkaapistaan. Simone (1999) ja tutkija Suzanne Scott (2013) katsovat kohtauksen symboloivan naisten asemaa sarjakuvan kentällä laajemminkin.

kalaisia heteromiehiä (ks. esim. Hoffman 2017). Yli 60 uudistetusta sarjasta suosituimpien joukkoon kohosivat muun muassa *Ms. Marvel*, päähenkilönään teini-ikäinen muslimityttö Kamala Khan, ja *The Mighty Thor*, jossa ukkosenjuman vasaraa heiluttaa vanhoista *Thor*-sarjakuvista tuttu lääkäri Jane Foster.

Toisin kuin Comicsgate-häiriköt itse väittävät, heidän kriittinen kommentintinsa ei aina varsinaisesti kohdistu sarjakuviin, vaan sarjakuva-alalla toimiviin yksityishenkilöihin. Erityisen räikeä esimerkki tästä on pirtelöskandaali kesältä 2017. Marvelin toimittajana työskennellyt Heather Antos jakoi tuolloin Twitterissä kuvan itsestään ja joukosta nuoria naiskollegoitaan nauttimassa pirtelöitä hiljattain edesmenneen kollegansa Florence Steinbergin muistoksi. Sinällään vähäsananainen ja hyväntuulinen twiitti keräsi pian joukon loukkaavia ja misogyy nisiä kommentteja, joissa muun muassa spekuloi tiin Antosin sukupuolielämää ja kutsuttiin kaikkia kuvassa esiintyviä halventavaksi tarkoitetulla nimikkeellä ”social justice warrior”, jolla internetin konservatiivisemmat joukot usein leimaavat ”liian” liberaaleja arvoja puolustavia keskustelijoita. (Elbein 2018; Krishna 2018; Riesman 2018.) Myös sarjakuvakriitikko Richard C. Meyer masinoi useita yksittäisiin henkilöihin kohdistuvia hyökkäyksiä Twitter- ja YouTube-tiliensä kautta vuosina 2017–2018. *Daily Beastille* antamassaan haastattelussa Meyer väittää, ettei usko sarjakuvakentällä työskentelevien naisten, afroamerikkalaisten, homoseksuaalien tai transsukupuolisten saavuttaneen asemaansa oikeilla ansioilla, vaan pelkästään siksi, että he edustavat kyseisiä vähemmistöjä (Elbein 2018). Edellä esitettyjen tilastojen valossa naissukupuoli ei kuitenkaan ole helpottanut sarjakuvantekijäksi pääsemistä ainakaan Yhdysvalloissa – päinvastoin.

Yksi Comicsgate-häiriköjen väitteistä kylläkin pitää paikkansa: Marvelin kokonaisu myynti todella laski pian ”All New, All Different”-uudistuskampanjan jälkeen, ja monet vanhoista suosikkiahmoista palautettiin ennalleen vähin äänin jo vuonna 2018. Koska monet uusista ”vähemmistöve toisista” sarjoista kuitenkin keikkuivat tasaisesti julkaisijan kymmenen myydyimmän sarjan joukossa, notkahdukselle on paljon muitakin mahdollisia syitä kuin uudenlaiset sankarit. Yksi näistä on sarjojen hengästyttävä kokonaisu määrä: Marvel julkaisi vuonna 2015 yli sataa supersankarisarjaa ja varmasti odottikin, että osa lakkautettaisiin kannattamattomina jo muutaman numeron jälkeen (Hoffman 2017). Comicsgate-liikehdintä itsessään on myös voinut vieraannuttaa joitain faneja. Sekä Marvel että DC ovat vältäneet ottamasta kantaa häirintään, ja yksi näkyvimmistä Comicsgate-toimijoista, sarjakuvapiirtäjä Ethan Van Sciver, pysytteli pitkään DC:n palkkalistoilla, vaikka häntä syytettiin sekä Twitter-häiriköjen kanssa veljeilystä että natsismia ihannoivan kuvaston ujuttamisesta omiin sarjakuviinsa (Elbein 2018; Krishna 2018). Tämä on saattanut ajaa liberaaleja faneja pienempien kustantamojen ja toisenlaisten genrejen äärelle, kun taas uusista sankareista närkästyneet Comicsgate-aktivistit alkoivat julkaista omia konservatiivisia arvojaan heijastelevia sarjakuvia joukkorahoituskampanjoiden avulla.

Edellä mainitun Richard Meyerin käsikirjoittaman ja tuottaman *Iron Sights*-sarjakuvan (2018) markkinointimateriaalit toimivatkin osuvana kuvituksena sille, mistä Comicsgate-diskurssissa oikeastaan on kyse. Rahoituskampanjasivun esittelyteksti yllyttää suorasanaisesti tukijoita osoittamaan ”sarjakuv alan portinvartijoille”, mitä ”asiakkaat todella haluavat”. Tämän sotahuudon alle kerätyn markkinointimateriaalin lähilukeminen paljastaa, millaista tämä ”oikeanlainen” sisältö Meyerin mielestä on. Sivun esittelee Meksikon rajasodasta kertovan tarinan neljä päähenkilöä, joista kolme on miehiä. Heidät kaikki esitetään täydessä toiminnassa, aseet kädessä, ja esittelytekstit kuvailevat

sekä heidän sotilaallista ammattiosaamistaan että henkilökohtaisia syitä heidän taistelutahtonsa taustalla. Ainoa naishahmo Esme sen sijaan istuu pimeässä huoneessa, hieman käpertyneessä, passiivisessa asennossa, katsoen pelokkaasti lukijaan. Esittelyteksti ei kerro hänestä muuta kuin hänen ikänsä ja sukupuolensa sekä sen, että hän tarvitsee ”epätoivoisesti kenet tahansa” pelastamaan hänet huumekartellin kynsistä. Kampanjan tukijoille lähetettävä ”pin-up-juliste” sen sijaan esittää pelkästään bikinipukeista Esmeä. Myös teoksen kannessa hän on etualalla, selkärankaa vääntävässä asennossa, joka on suunniteltu korostamaan sekä hänen lantionsa että rintojensa muotoja. Viesti on selvä: Esme ei ole teoksessa toimijana vaan pelkästään katseltavana.



*Iron Sights* -sarjakuvan kansikuva. Lähde: <https://www.indiegogo.com/projects/iron-sights-graphic-novel#/>. Tekijä Kelsey Shannon.



Näitä epäluonnollisia asentoja, joihin naishahmot asetellaan erityisesti kansikuvissa ja koko sivun ruuduissa, on naislukijoiden parissa alettu kutsua nimellä ”Escher girl” (Ami Angelwings 2014). Nimi viittaa mahdotonta arkkitehtuuria kuvaavista grafiikanlehdistään tunnettuun M. C. Escheriin, sillä monet erotisoivista naishahmojen kuvauksista ovat anatomisesti yhtä mahdotomia kuin Escherin luomat perspektiiviharhat. Naishahmojen kuvaamiseen liittyviä eroottisia trooppeja on pyritty tekemään näkyviksi ja naurunalaisiksi myös piirtämällä mieshahmoja samoihin vääristyneisiin asentoihin ja niukkoihin pukimiin: vuonna 2015 käynnistynyt fanitaidemeemi ”The Hawkeye Initiative” (Gingerhaze 2013–2015) osoittaa, että mikäli naispuolisen sarjakuvahahmon vaihtaminen samassa hengessä poseeraavaan Hawkeyehin (tai toiseen miessankarin) näyttää oudolta tai huvittavalta, alkuperäisen asento, kuvakulma tai vaatetus oli luultavasti alentuva, esineellistävä tai seksistinen (Scott 2015).

Tällaiset transformatiiviset pilakuvat auttavat naisfaneja ja -tekijöitä kohottamaan äänensä miehisen katseen kyllästyksen supersankarikuvaston keskelle: jos jokin esitystapa ei syystä tai toisesta miellytä, kuka tahansa piirustustaitoinen voi tehdä kuvasta tai hahmosta uuden version ja levittää sitä esimerkiksi erilaisten kuvapohjaisten sosiaalisen median alustojen kautta. Alkuperäisen visuaalisen esitystavan suora muokkaaminen usein myös konkretisoi siihen sisältyvät ongelmalliset piilo-oletukset paremmin kuin sanallinen kritiikki.

### *The Last Jedin vastaanotto*

Viimeinen esimerkkimme käsittelee *Star Wars* -tieteiselokuvien sarjaan kuuluvan *The Last Jedi* (2017) saamaa vastaanottoa. Huomion kohteena ovat Luke Skywalkerin hahmosta IMDb:n sivustolle kirjoitetut kommentit, sillä alkuperäisen *Star Wars* -trilogian (1977–1983) päähenkilönä Mark Hamillin näyttämä Luke Skywalker on erinomainen esimerkki sukupolvet ylittävästä faniuden kohteesta. Samalla hänen hahmonsa aiheuttamat reaktiot voivat auttaa meitä ymmärtämään faniuteen liittyvää nostalgiaa. Luken rinnalla tarkastelun kohteena on myös Daisy Ridleyyn näyttämän naispäähenkilö-Reyn herättämä keskustelu. Vaikka emme voikaan täysin yleistää, että kaikki IMDb:n arvioijat olisivat *Star Wars* -elokuva-sarjan faneja, osa määrittelee itsensä nimenomaan faniksi perustellessaan omaa mielipidettään.

*The Last Jedi* on kahdeksas *Star Wars* -elokuva. Heti ilmestymisensä jälkeen (12/2017) se keräsi paljon ristiriitaista palautetta fanien keskuudessa. Monet ylistivät elokuvaa irtioksi kaavamaisista juoniratkaisuista, kun taas toiset purkivat pettymyksensä muun muassa elokuvan esittämästä arvomaailmasta vihapuheena ohjaaja Rian Johnsonia kohtaan (ks. esim. Lacina 2018). Rajuimmillaan elokuvan fanit hyökkäsivät vastarinnan puolella työskentelevää mekaanikko Rose Ticoa näyttävää Kelly Marie Trania vastaan. Tran sai niin paljon vihapuhetta hahmostaan, näyttelijäntyöstään sekä etnisyydestään, että poistui Instagram-verkkopalvelusta. (Chuba, 5.6.2018.)

Tranin kohtaama vihapuhe nosti *Star Wars* -fandomin muutoksen laajemman median tietoisuuteen. *Star Wars* on ollut heti alkuajoistaan lähtien monimediainen ilmiö, joka on kerännyt ympärilleen kasvavan fanikulttuurin. Jo ensimmäisen elokuvan ilmestymisen jälkeen (1977) tarina jatkui romaaneissa ja sarjakuvissa, myöhemmin myös videopeleissä ja valtavassa oheistuotteiden tarjonnassa. Avaruuteen sijoittuvana tieteisseikkailuna *Star Wars* oli kuin tehty nörteille: se yhdisti kerronnassaan science fiction -teknologiaa fantasiaan, jossa

muinaiset jeddit olivat osanneet käyttää mystistä Voimaa. Kun saaga sai jatkoa, ensin *Episodien I–III* (1999–2005) ja sittemmin uusimman trilogian myötä, se teki tarinan tutuksi myös uusille sukupolville. Vaikka nykyään olisikin harhaanjohtavaa pitää *Star Warsia* pelkän nörttikulttuurin piiriin kuuluvana ilmiönä, media kiinnostui sen faneista juuri näiden antaman kielteisen palautteen takia. Vaikka monet fanit eivät olleetkaan tyytyväisiä *Episodeihin I–III*, niiden ilmestymisajankohtana sosiaalinen media oli vielä lapsenkengissä: esimerkiksi Twitteriä ja Instagramia ei ollut vielä edes olemassa. Onkin perusteltua sanoa, että nimenomaan sosiaalinen media on mahdollistanut vihapuheen leviämisen ja nousemisen laajemman keskustelun aiheeksi (vrt. Lacina 2018).

*The Last Jedin* yleisarvosana IMDb-verkkopalvelussa on tätä artikkelia kirjoitettaessa 7,0/10. Elokuva on saanut yhteensä 525 431 ääntä, joiden antajista valtaosa (61 %) on määritellyt sukupuolekseen miehen. Heistä eniten ääniä (146 714) ovat antaneet 30–44-vuotiaat miehet; myös naisista sama ikäluokka on antanut suhteessa eniten ääniä. Juuri nämä ikäluokat ovat kasvaneet alkuperäisen *Star Wars* -trilogian parissa, ja heillä lienee siihen lapsuuteen ja nuoruuteen ulottuva henkilökohtainen suhde. Sama suhde välittyi myös *The Last Jedin* saamista arvosteluista ja vastaajien käyttämistä sanavalinnoista.

IMDb:n arvostelupalvelu ei ole aineistona ongelmaton: kuka tahansa voi rekisteröidä itselleen tilin ja antaa katsomalleen elokuvalla arvosanan niin monta kertaa kuin haluaa (vrt. aiemmin mainittu ”raidaus”). Tarkastelun kohteena onkin se, millaisia asioita fanit ovat arvioihinsa kirjoittaneet: millaisia sanavalintoja he ovat käyttäneet, mitkä asiat nousevat esille myönteisinä, ja mitkä toisaalta kielteisinä? Ääripäiden vertailu lähiluvun avulla tarjoaa havaintoja siitä, miten fanit ovat kokeneet elokuvan kohdanneen heidän odotuksensa ja miten se on vaikuttanut heidän arvosteluunsa.

Kommenteissa nousivat esille nörttikulttuurille ominaiset identiteettioliittiset seikat. Fanit pitivät elokuvasarjaa identiteettinsä määrittäjänä ja jopa persoonansa jatkeena, joten kun elokuvien maailma päivittyi vastaamaan nykypäivän katsojien odottamaa moninaisuutta, fanit kokivat sen hyökkäyksenä identiteettiään vastaan. Erityisesti elokuvaa inhonneet katsojat pitivät *The Last Jedin* pyrkimyksiä inklusiivisuuteen ja moninaisuuteen niin hallitsevina, että elokuvan koko myyttinen tausta unohtui (vastaaja 1152, 12/2017).<sup>5</sup> Vihaiset fanit käyttivät sellaisia ilmauksia kuin ”toksisuus”, ”agenda”, ”ideologinen ja poliittinen propaganda”, ”new age -roska” ja ”feminismi” kuvaamaan *The Last Jedin* ongelmallisina pitämiään taustavaikutteita.<sup>6</sup> Samalla kommenteista näkyi tiettyjen fanien etuoikeutettu asema:

On kovin surullista, että näinä päivinä voidakseen nauttia elokuvasta ja hyväksyä se ihmisten TÄYTYY nähdä hahmoja, jotka jakavat heidän näkemyksensä siitä, mikä on poliittisesti korrektia, heidän ihonväriänsä, seksuaaliset mieltymyksensä, sukupuolisensitiivisyydet, ruokailutavat, jne. jne. jne. (Vastaaja 2186, 12/2017.)

Uuteen trilogiaan tuotu inklusiivisuus ja moninaisuus jo pelkästään sukupuolen osalta aiheuttivat joissakin faneissa misogynisia, ulkonäkökeskeisiä ja jopa rasistisia reaktioita. Arvosteluissa oltiin esimerkiksi pettyneitä, miten jostain oli löydetty ”lihavia itäaasialaisia tyttöjä” (vastaaja 0035, 09/2019) tai että tytöt olivat ”isoluisia ja lyhyttukkaisia” (vastaaja 0038, 08/2019). Vastaaja 0233 määritteli arvostelussaan itsensä alkuperäisen trilogian faniksi ja inhosi sitä, miten uudet elokuvat keskittyivät vain Reyhin. Hänen mukaansa ”yhdelläkään alkuperäisellä *Star Wars* -elokuvalla ei ole ollut naispääosaa”, joten *The Last Jedin* kutsuminen *Star Wars* -elokuvaksi on väärin. (10/2018.) Vastaavanlaisia

5 Vaikka IMDb:n verkkosivuilla arvioijat kirjoittavatkin nimerkillä, olemme korvanneet nimimerkit numeroilla anonymiteetin ylläpitämiseksi.

6 Käännös tässä ja myöhemmin artikkelin kirjoittajien.



havaintoja ovat tehneet myös Mark H. White II laajassa faneille kohdistetussa kyselyssään (2019) sekä Rebecca Harrison (2019) tutkiessaan sukupuolen ja rodun representaatioita *Star Wars*issa. Harrison kommentoi valitusten epäloogisuutta, sillä *Star Wars* -saagassa on aina ollut sekä naisia että rodullistettuja näyttelijöitä (Harrison 2019, 5). *Star Wars* perinteisenä valkoisen nörttimiehen ”voimafantasiana” onkin laajentunut sisältämään trilogian, jonka pääosassa

7 ”Mary Sue”-nimitys on saanut alkunsa *Star Trek* -fanien kirjoittamasta fanifiktiosta, jossa eräs tyypillinen trooppi oli kirjoittajan luoma uusi hahmo: nuori ja älykäs sankaritar, jota yleisesti pidetään kirjoittajan itsensä edustajana tarinan maailmassa (Bacon-Smith 1992, 52).



*Star Wars* -faneilta ristiriitaista ja jopa vihamielistä palautetta saaneita *The Last Jedi* -elokuvan hahmoja: nuori naispäähenkilö Rey (Daisy Ridley) ja erakoitunut vanha Luke Skywalker (Mark Hamill), mekaanikko Rose Tico (Kelly Marie Tran) ja hyvän puolelle loikannut entinen iskusotilas Finn (John Boyega). Kuvat: *Star Wars: The Last Jedi* (2017) © Lucasfilm Ltd, levittäjä Walt Disney Studios Motion Pictures Finland.

ei enää olekaan ”nuori, vaaleatukkainen mies”. Näitä arvoja tärkeinä pitävät fanit näkevät Reyn ärsyttävän täydellisenä hahmona, niin sanottuna ”Mary Suena”<sup>7</sup>, joka osaa kaiken, mihin ryhtyy.

Eniten kommentteja keräsi kuitenkin Luke Skywalker, alkuperäisen trilogian päähenkilö. Surkean arvosanan antaneet fanit kritisoivat ohjaaja Rian Johnsonin näkemystä Lukesta ja käyttivät hahmosta sanavalintoja ”surkea, ei-innostava erakko, joka oli hävettävä varjo entisestään”. Luken hahmoa ei tunnustettu, vaan monille tärkeä lapsuuden sankari oli ”tuhottu”, ”teilattu”, ”pilattu”, ”halvennettu”. Joillekin faneille Luke oli yhtä kuin *Star Wars* (mm. vastaaja 0218, 02/2018), joten hahmon kohtalo ”pilasi” heidän elokuvansa.

Toisaalta fanit myös pitivät Lukesta rikkinäisenä sankarina. Erinomaisen arvosanan antaneet kehuivat, miten Mark Hamillin roolisuoritus oli tuore tuulahdus *Star Warsia* vaivanneisiin vanhoihin kaavoihin. Monet tällaiset fanit tekivät arvosteluissaan Luken hahmosta tarkkaa analyysia: he puhuivat tarinan kaaresta ja hahmon menneisyyden vaikutuksesta persoonan kehitykseen. He nostivat esille Luken piirteet *Jedin paluussa* (1983) ja korostivat, kuinka hänen uhrautuvuutensa hyvän puolesta tuli esille myös *The Last Jedissä*. (Vastaaja 177 12/2017.)

Fanit määrittivät itseään suhteessa muihin: monet nostivat esiin ikänsä ja kertoivat olevansa ”vanhoja dinosauruksia” tai ”*Star Wars* -puristeja” ja nähneensä alkuperäiset elokuvat teatterissa. Tällä he korostivat faniutensa pituutta ja laatua, siis nörtti-identiteettinsä aitoutta. Juuri näillä sanavalinnoilla itseään kuvanneet olivat korkeimman arvosanan antaneita faneja. He puhuivat yleisesti omasta *Star Wars* -faniudestaan, kun taas alhaisen arvosanan antaneet tekivät erotteluja me–muut-akselille. ”Me” viittasi oikeisiin, alkuperäisen trilogian faneihin. ”Muut” olivat tuoreempia (nuorempia) faneja, jotka eivät ymmärtäneet, millainen *Star Warsin* ”kuuluisi” olla. Esimerkiksi vastaaja 2274 totesi painokkaasti, ettei *Star Wars* ole Marvel-elokuva, joten sitä ei ole tarkoitettu komediaksi. (12/2017.)

Myös jedien mystisen auran päivittäminen tuotti kriittisiä kommentteja. *The Last Jedi* päättyy kohtaukseen nimettömästä pikkupojasta, joka liikuttaa luutaa Voiman avulla, ja osa faneista hermostui. ”Pitäisikö meidän oikeasti uskoa, että kuka tahansa voi olla Jedi?” kysyi vastaaja 2158 (12/2017) arvostelussaan. Kommentti heijastelee keskustelua nörttikulttuurista itsestään tiedustellessaan, kuka voi kuulua joukkoon ja kuka ei.

## Johtopäätökset

Yhteistä näille kaikille kiistoille on, että jonkin tietyn kulttuurituotteen pitkäaikaiset fanit pitävät niiden piiriin tulleita uusia hahmoja tai tekijöitä ”vääränlaisina” – siis erilaisina kuin edeltäjänsä. Nörttikulttuurin ympärille rakennetun kuvitellun yhteisön uskotaan aiemmin olleen yhtenäinen, ja uudelleen luokiteltujen ryhmien katsotaan tunkeutuneen tutun ja turvallisen alakulttuurin piiriin rikkomaan tätä yhtenäisyyttä. Historiallista pohjaa tällä uskomuksella on kuitenkin rajallisesti: kuten varhainen fanitutkimus (ks. Scott 2020) tai esimerkiksi 1900-luvun sarjakuvalehtien kirjepalstat (Hanley 2018b) osoittavat, kaikilla nörttikulttuurin osa-alueilla tieteisfiktiosta supersankareihin on aina ollut aktiivisia ja intohimoisia naisharrastajia. Sama koskee oletettavasti muihinkin vähemmistöihin kuuluvia harrastajia, vaikka fanitutkimuksessa onkin heidän kohdallaan vielä ammottavia aukkoja (Scott 2020, 222–234).

Tietotekniikan arkipäiväistyminen ja suurten sarjakuvakustantamojen ponnistelut tavoittaa uusia yleisöjä esimerkiksi Hollywood-filmatisointien ja verkkojulkaisun avulla ovat tuoneet ”nörttimäiseksi” luokitellun viihteen pariin paljon uusia faneja ja toimijoita. Nörttikulttuurin identiteettikriisi saattaa siis ainakin osittain liittyä pikemminkin diskurssien ja näkyvyyden muutoksiin kuin aitoihin demografisiin muutoksiin. Kuten artikkelimme alku- puolella todetaan, nörttiyteen liittyvä puhe ja stereotyypit ovat henkilöityneet vahvasti tiettyyn ihmisryhmään: valkoisiin, heteroseksuaalisiin, korkeasti koulutettuihin miehiin. Muille nörteille alakulttuuri ei välttämättä koskaan ole ollut erityisen tuttu ja turvallinen, koska heitä on pyritty häivyttämään nörttikulttuurin historiasta edellä kuvaamillamme keinoilla: hiljentämällä, vähättelemällä, esittämässä huonossa valossa, jopa ahdistelemalla. Nörttikulttuurin valtavirtaistuessa ja globaalistuessa yhä useamman nörttistereotyypin sopimattoman on kuitenkin ollut helpompi löytää alakulttuurin parista muita kaltaisiaan. Tämä on särkemässä yhtenäisen alakulttuurin illuusion sitä ylläpitäneiltä hegemonisilta tahoilta, eli tyypillisinä pidetyiltä nörteiltä ja nörttikulttuurin ulkopuolisilta toimijoilta.

Kun tietoisuus nörttikulttuurin ulossulkevuuteen liittyvistä ongelmista on kasvanut, reaktiot ovat kasvaneet samassa suhteessa. Vaikka menestys on ollut vaihtelevaa, Disneyn kaltaiset suuret mediayhtiöt ovat aktiivisesti pyrkineet ottamaan uusina pitämänsä yleisöt huomioon luomalla lippulaivatuotteisiinsa, kuten Marvelin supersankarisarjakuviin ja *Star Wars* -elokuviin, monipuolisempia henkilöihahmoja. Kaikki ”perinteiset” nörtit eivät kuitenkaan ole ilahtuneet näiden uudistusten edustamasta haasteesta heidän hegemoniselle asemalleen. Alakulttuurin sisäinen valta saattaa näyttäytyä tälle ryhmälle erityisen arvokkaana, sillä nörtti-identiteettiin on aiemmin liitetty ei-toivottuja piirteitä ja sen omaksuminen on siten asemoinut henkilön marginaaliin. Kun alakulttuuri liukuu kohti valtavirtaa, asetelma purkautuu, ja stereotyypiset nörtit pystyvät säilyttämään hegemoniansa vain luomalla me–muut-ristiriitoja nörttikulttuurin sisälle. Kun ero nörttien ja muiden välillä lieventyy, erojen tekemisestä tulee sekä vaikeampaa että kulttuurin näennäisen yhtenäisyyden säilyttämisen kannalta tärkeämpää.

Kuten alussa kirjoitimme, vahvat affektiiviset suhteet populaarikulttuurisiin objekteihin ja näiden ympärille rakentunut yhteisöllisyys ovat ominaisia nörttikulttuurille. Tämä ilmenee myös kielteisellä tavalla, kun affektiivisuus törmää muuttuviin rajanvetoihin: myönteisten tunnelmaisujen sijaan alakulttuuriin liitetyt tunteet ja merkitykset purkautuvat häirintänä ja ahdisteluna, joka on usein helpoin kohdistaa nörttikulttuurin sisälle rakennettuihin marginaaleihin ja ”tunkeutujiin”, eli etnisyyden tai sukupuolen kautta toiseutettuihin faneihin, tekijöihin ja hahmoihin. Ahdistelun kohteiksi joutuneet puolestaan voivat mobilisoida omasta nörttitoiminnastaan tuttuja transformatiivisia käytänteitä luodakseen vastadiskursseja, kuten esimerkiksi *Hawkeye Initiative* osoittaa.

Nörttiyden portinvartijat pyrkivät varjelemaan myös kuviteltua ja ihanoitua menneisyyttä. Kaikissa esimerkeissämme näkyy nörttien huoli siitä, että uudenlaiset tekijät ujuttavat teoksiin omia arvojaan edustavia diskursseja ja kuvastoa, ja että poliittisen todellisuuden muuttuminen heijastuisi myös turvallista eskapismia ja maskuliinisia voimafantasioita edustaviin (vrt. Manninen 1995) fiktion maailmoihin ja ”pilaisi” ne tavalla tai toisella. Kivettävä, taaksepäin suuntautuva nostalgia nostetaan näin vastavoimaksi uudenlaista tulevaisuutta etsiville progressiivisille arvoille ja eleille. Myös tämä törmäys on omiaan syöttämään identiteettipoliittisia taisteluita siitä, mikä koetaan



oikeana juuri ”minun fandomissani”, sillä monilla nörttikulttuurille keskeisillä tarinoilla ja käytännöillä on vuosikymmeniä pitkät perinteet: suosituimmat supersankarit ovat syntyneet 1940–1970-luvuilla, tietokonekulttuuri 1950-luvulla, ja jopa omassa aineistossamme on henkilöitä, joiden *Star Wars*-fanius on alkanut 1970-luvulla. Väitteet siitä, että nämä tuotteet tai kulttuurit olisivat aina säilyneet samanlaisina tai yksinäisinä, on kuitenkin pelkkä kuvitelma. Kaanonin rinnalla on aina kulkenut erilaisia kriittisiä, parodisia ja transformatiivisia keskusteluja ja fanituotantoja, joille internet on nyt antanut näkyvyyttä ja muistia.

Pohjimmiltaan Gamergaten ja Comicsgaten kaltaisten häirintäkampanjojen ironia piilee siinä, että marginaalien hiljentämisen sijaan ne ovat antaneet erityisesti naisten kokemalle syrjinnälle ennenkuulumatonta näkyvyyttä, kuten erityisesti Gamergaten saama kansainvälinen huomio osoittaa. Voikin ajatella, että nörttikulttuurin parista lähtenyt liikehdintä on myöhemmin näkynyt #MeToon kaltaisissa ilmiöissä. Erityisesti oikeistopopulistinen poliittinen aktivismi on omaksunut nörttikulttuurin identiteettiä osaksi omaa poliittista projektiaan, ja myös vastapuolen kriitikot ovat hanakoita yhdistämään nörttikulttuurin häiriköt Donald Trumpin ja Brexit-kampanjan rohkaisemiin äärikonservatiivisiin, rasistisiin ja seksistisiin liikehdintöihin (esim. Micheline 2018; Scott 2020). Oman aineistomme perusteella emme voi esittää tarkempia väitteitä vaikutteiden virtausuunnista, mutta jonkinlaisia konkreettisia yhteyksiä nörtti- ja valtavirtakonservatiivien väliltä löytyy: esimerkiksi yksi äänekkäimmistä Comicsgate-aktivisteista, Ethan Van Sciver, on jakanut Twitterissään myös alt-right-meemikuvastoa (Krishna 2018). Lockhart (2015, 25) esittääkin, että ”uustaantumuksellisuus” on luonteva poliittinen lopputulos nörttikulttuurin maskuliinisille lähtökohdille. Tämä poliittinen projekti ei kuitenkaan ole vienyt mukanaan koko nörttikulttuuria, joka onkin nykyään jakautunut sen suhteen, millaista politiikkaa se edistää.

Miltä näyttää nörttikulttuurin tulevaisuus? Jatkaako se pirstaloitumisestaan, onnistuuko nörttiyden ”feministinen vallankumous” (vrt. Hurley 2016), vai liudentuuko koko alakulttuuri lopulta osaksi valtavirtaa? Ennustaminen on vaikeaa, sillä eri toimijoiden tavoitteet ovat hyvin erilaisia. Nörttikulttuuria tuottavat mediayhtiöt jatkaisivat varmasti mielellään tuotteidensa valtavirtaistamista. Toisaalta fanitutkimus ja transformatiiviset käytänteet muistuttavat, etteivät fanit koskaan ole olleet täysin tuotantoyhtiöiden armoilla, vaan he ovat aina voineet luoda ja muokata nörttikulttuuria oman identiteettinsä ja yhteisönsä arvojen ja tarpeiden mukaisiksi (ks. myös Varis 2016). Kehittyvän tietotekniikan ja internetin tarjoamilla välineillä tämä on helpompaa kaikille, myös arvoiltaan ja tarpeiltaan vastakkaisille tahoille. Lisäksi on huomattava, että monet käsittelemistämme ilmiöistä liittyvät erityisesti anglo-amerikkalaiseen kulttuuripiiriin ja siinä tapahtuneisiin muutoksiin. On siis oletettavaa, että uudet kehityskulut tällä kulttuurialueella tulevat vaikuttamaan myös nörttikulttuurin suuntaan, mutta muista kulttuureista kumpuavat, paikallisemmat nörttituotteet ja -yhteisöt voivat kulkea myös omia latujaan. Koska nörttikulttuuri on kuviteltu, häilyvärajainen ja jatkuvasti muuttuva yhteisö, sitä ei voi tulkita nollasummapelinä, jonka voittaa äänekkäin tai etuoikeuteuin osajoukko.

## Lähteet

Anderson, Benedict (1983) *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Lontoo & New York: Verso.

Ami Angelwings (2014) *Escher Girls* -verkkosivusto. Saatavilla: <<https://eschergirls.com>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Bacon-Smith, Camille (1992) *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Bennett, Andy (1999) Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste. *Sociology* vol. 33:3, 599–617.

Bennett, Lucy (2012) Fan Activism for Social Mobilization: A Critical Review of the Literature. *Transformative Works and Cultures* vol. 10. Saatavilla: <<https://doi.org/10.3983/twc.2012.0346>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Bridges, Tristan & Pascoe, C. J. (2014) Hybrid Masculinities: New Directions in the Sociology of Men and Masculinities. *Sociology Compass* vol. 8:3, 246–258. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1111/soc4.12134>> (linkki tarkistettu 15.7.2020).

Burgess, Jean & Matamoros-Fernández, Ariadna (2016) Mapping Sociocultural Controversies across Digital Media Platforms: One Week of #gamergate on Twitter, YouTube, and Tumblr. *Communication Research and Practice* vol. 2:1, 79–96. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1080/22041451.2016.1155338>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Chuba, Kirsten (2018) 'Star Wars' Actress Kelly Marie Tran Leaves Social Media After Months of Harassment. *Variety* 5.7.2018. Saatavilla: <<https://variety.com/2018/biz/news/star-wars-kelly-marie-tran-leaves-social-media-harassment-1202830892/>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Coleman, Gabriella (2016) Hacker. Teoksessa Peters, Benjamin (toim.), *Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton: Princeton University Press, 158–172.

*Collins Online Dictionary & Thesaurus* (2020) <<https://www.collinsdictionary.com>> (linkki tarkistettu 30.8.2020).

Crenshaw, Kimberle (1990) Mapping the Margins. Intersectionality, Identity Politics, and Violence Against Women of Color. *Stanford Law Review* vol. 43:6, 1241–1299.

Dean, Jonathan (2017) Politicising Fandom. *The British Journal of Politics and International Relations* vol. 19:2, 408–424.

Elbein, Asher (2018) #Comicsgate. How an Anti-Diversity Harassment Campaign in Comics Got Ugly – And Profitable. *Daily Beast* 2.4.2018. Saatavilla: <<https://www.thedailybeast.com/comicsgate-how-an-anti-diversity-harassment-campaign-in-comics-got-uglyand-profitable>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Eronen, Riitta (1996) Friikki ja nörtti Suomessa. Kieli-ikkuna-palsta. *Helsingin Sanomat* 2.7.1996. Saatavilla: <[https://www.kotus.fi/nyt/kolumnit\\_artikkelit\\_ja\\_esitelmat/kieli-ikkuna\\_%281996\\_2010%29/friikki\\_ja\\_nortti\\_suomessa](https://www.kotus.fi/nyt/kolumnit_artikkelit_ja_esitelmat/kieli-ikkuna_%281996_2010%29/friikki_ja_nortti_suomessa)> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Ferguson, Christopher J & Glasgow, Brad (2020) Who Are GamerGate? A Descriptive Study of Individuals Involved in the GamerGate Controversy. *Psychology of Popular Media*. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1037/ppm0000280>> (linkki tarkistettu 27.4.2020).

Frith, Simon (1988) *Rockin potku: Nuorisokulttuuri ja musiikkiteollisuus*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

GamerGate Wiki (2017). Lakkautettu aiempi wiki. Aiemmin saatavilla: <[thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/](https://thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/)> (linkki tarkistettu 20.4.2018).

GamerGate Wiki (2019). Päivitetty uudempi wiki. <[https://ggwiki.deepfreeze.it/index.php?title=Main\\_Page](https://ggwiki.deepfreeze.it/index.php?title=Main_Page)> (linkki tarkistettu 27.3.2020).

Gingerhaze (2013–2015) *The Hawkeye Initiative* -verkkosivusto. <<https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Grossberg, Lawrence (1995) *Mielihyvän kytkennät: Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino.

Hall, Stuart & Jefferson, Tony (1976) *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*. London: Hutchinson.

Hanley, Tim (2018a) Gendercrunching Quarterly, DC and Marvel Comics, Spring 2018. *Bleeding Cool*. Saatavilla: <<https://www.bleedingcool.com/2018/07/15/gendercrunching-quarterly-spring-2018/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).



Hanley, Tim (2018b) The Evolution of Female Readership. Letter Columns in Superhero Comics. Teoksessa Michael Goodrum, Tara Prescott & Philip Smith (toim.) *Gender and the Superhero Narrative*. Jackson, MI: University of Mississippi Press, 221–250.

Harrison, Rebecca (2019) Gender, Race and Representation in the Star Wars Franchise: An Introduction. *Media Education Journal*, nro 65. Saatavilla: <[http://www.writingonreels.uk/uploads/2/0/7/6/20762476/rharrison\\_-\\_gender\\_and\\_race\\_in\\_star\\_wars.pdf](http://www.writingonreels.uk/uploads/2/0/7/6/20762476/rharrison_-_gender_and_race_in_star_wars.pdf)> (linkki tarkistettu 24.8.2020).

Hurley, Kameron (2016) *The Geek Feminist Revolution*. New York: Tom Doherty Associates.

Hickey, Walt (2014) Comic Books Are Still Made By Men, For Men and About Men. *Fivethirtyeight*. Saatavilla: <<https://fivethirtyeight.com/features/women-in-comic-books/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Hills, Matt (2002) *Fan Cultures*. Sussex studies in culture and communication. London: Routledge.

Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä. Suomalaisten science fiction fanien verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Hoffman, C.P. (2017) No, Diversity Didn't Kill Marvel's Comic Sales. *Comic Book Resources*. Saatavilla: <<https://www.cbr.com/no-diversity-didnt-kill-marvels-comic-sales/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Iso-Markku, Anitta (2011) Nörttityttöyden monet kasvot. *Nörttitytöt. Sitä geeksumpaa naisten intoilua*. Saatavilla: <<http://geekgirls.fi/wp/blog/2011/11/25/norttityttoyden-monet-kasvot/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Jenkins, Henry (1992) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, Henry; Ford, Sam & Green, Joshua (2013) *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.

Johnson, Eric (2014) What Is Gamergate, and Why Is Intel So Afraid of It? *Recode*. Saatavilla: <<https://www.vox.com/2014/10/9/11631750/what-is-gamergate-and-why-is-intel-so-afraid-of-it>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

*Kielitoimiston sanakirja* (2020) Toim. Kotimaisten kielten keskus. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi>> (linkki tarkistettu 30.8.2020).

Krishna, Rachael (2018) There's an Online Harassment Campaign Underway Against People Advocating for Diversity in Comics. *BuzzFeed News*. Saatavilla: <<https://www.buzzfeednews.com/article/krishrach/comicsgate>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Lacina, Bethany (2018) Who hates Star Wars for its newfound diversity? Here are the numbers. *The Washington Post* 6.9.2018. Saatavilla: <<https://www.washingtonpost.com/news/monkey-cage/wp/2018/09/06/who-hates-star-wars-for-its-newfound-diversity-here-are-the-numbers/>> (linkki tarkistettu 24.8.2020).

Lees, Matt (2016) What Gamergate Should Have Taught Us about the 'Alt-Right'. *The Guardian* 1.12.2016. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Lockhart, Eleanor Amaranth (2015) *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Countermasculine Hegemony*. Väitöskirja, Texas A&M University. Saatavilla: <<http://hdl.handle.net/1969.1/155516>> (linkki tarkistettu 2.4.2020).

Lopez, Lori Kido (2012) Fan activists and the politics of race in *The Last Airbender*. *International Journal of Cultural Studies* vol. 15:5, 431–445. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1367877911422862>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Manninen, Pekka A. (1995) *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampere University Press.

Massanari, Adrienne (2017) #Gamergate and The Fapping: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures. *New Media & Society* vol. 19:3, 329–346. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1461444815608807>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

McArthur, J. A. (2009). Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry* vol. 33:1, 58–70. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/0196859908325676>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Meyer, Richard (2018) Iron Sights Graphic Novel. *Indiegogo*. Saatavilla: <<https://www.indiegogo.com/projects/iron-sights-graphic-novel/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Micheline, JA (2018) Comicsgate is the Latest Front in the Ongoing Culture Wars. *The Guardian* 11.9.2018. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/sep/11/poison-comicsgate-racism-misogyny-take-a-stand>> (linkki tarkistettu 26.4.2020).

Mortensen, Torill Elvira (2018) Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture* vol. 13:8, 787–806. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1555412016640408>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Narcisse, Evan (2014) Bayonetta 2: The Kotaku Review. *Kotaku*. Saatavilla: <<https://kotaku.com/what-if-you-could-feel-good-all-the-time-thats-the-q-1645599059>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Obama, Barack (2016) Remarks by the President at Reception in Honor of Women’s History Month. *Whitehouse.gov*. Saatavilla: <<https://obamawhitehouse.archives.gov/the-press-office/2016/03/16/remarks-president-reception-honor-womens-history-month>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Pande, Rukmini (2018) *Squee from the Margins. Fandom and Race*. Iowa City: University of Iowa Press.

Plunkett, Luke (2014) We Might Be Witnessing The “Death of An Identity.” *Kotaku*. Saatavilla: <<https://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Quinn, Zoë (2013) *Depression Quest*. Saatavilla: <<http://www.depressionquest.com/>> (linkki tarkistettu 30.4.2020).

Riesman, Abraham (2018) Comicsgate is a Nightmare Tearing Comics Fandom Apart – So What Happens Next? *Vulture*. Saatavilla: <<https://www.vulture.com/2018/08/comicsgate-a-comic-book-harassment-campaign-is-growing.html>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Salter, Michael (2018) From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture* vol. 14:2, 247–264. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1741659017690893>> (linkki tarkistettu 23.3.2020).

Sandvoss, Cornel (2014) “I <3 Ibiza” Music, Place and Belonging. Teoksessa Mark Duffett (toim.) *Popular Music Fandom: Identities, Roles, and Practices*. London: Routledge, 114–145.

Saresma, Tuija (2017) Väkivaltafantasiat ja pelon politiikka: Sukupuolitettun ja sukupuolittavan verkkovihapuheen luontaa. Teoksessa Sanna Karkulehto & Leena-Maija Rossi (toim.) *Sukupuoli ja väkivalta: lukemisen etiikkaa ja politiikkaa*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 219–244. Saatavilla: <<https://doi.org/10.21435/skst.1431>> (linkki tarkistettu 30.3.2020).

Scott, Suzanne (2013) Fangirls in Refrigerators. The Politics of (In)visibility in Comic Book Culture. *Transformative Works and Cultures* vol. 13. Saatavilla: <<https://doi.org/10.3983/twc.2013.0460>> (linkki tarkistettu 10.3.2020).

Scott, Suzanne (2015) The Hawkeye Initiative. Pinning Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culture Through Superhero Crossplay Fanart. *Cinema Journal* vol. 55:1, 150–160.

Scott, Suzanne (2020) *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. New York: New York University Press Scholarship Online.

Shendruk, Amanda (2017) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. *The Pudding*. Saatavilla: <<https://pudding.cool/2017/07/comics/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Simone, Gail (1999) *Women in Refrigerators*. Saatavilla: <<https://www.lby3.com/wir/>> (linkki tarkistettu 26.8.2020).

Stanfill, Mel (2018) The Unbearable Whiteness of Fandom and Fan Studies. Teoksessa Paul Booth (toim.) *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Chichester, West Sussex: John Wiley and Sons, 305–317.

Stevens, J. Richard & van der Merwe, Rachel Lara (2018) The Imagined Communities of Toxic Puppies: Considering Fan Community Discourse in the 2015 Hugo Awards ‘Puppygate’ Controversy. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* vol. 15:1, 207–230.

Tocci, Jason (2009) *Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age*. University of Pennsylvania: ProQuest Dissertations Publishing. Saatavilla: <<https://search.proquest.com/docview/304979606?accountid=11774>> (linkki tarkistettu 13.4.2020).

*Uusi suomen kielen sanakirja* (1998) Toim. Timo Nurmi. Jyväskylä/Helsinki: Gummerus.

Varis, Essi (2016) Hyllyiltä ruutuihin ja ruuduista sydämiin. Sarjakuvahahmot muuttuvina elämästuotteina. Teoksessa Sanna Karkulehto, Tuuli Lähdesmäki & Juhana Venäläinen (toim.) *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä. Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 120. Jyväskylän yliopisto, 275–312.

White II, Mark H. (2019) Star Wars Fandom Survey Part 1: Methods, Demographics, Validity Checks. Saatavilla: <<https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt1>> (linkki tarkistettu 26.8.2020).

Wingfield, Nick (2017) Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. *The New York Times* 5.10.2017. Saatavilla: <<https://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Wofford, Taylor (2014) Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows. *Newsweek* 25.10.2014. Saatavilla: <<http://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Woo, Benjamin (2012) *Nerds!: Cultural Practices and Community-Making in a Subcultural Scene*. Väitöskirja, Simon Fraser University. Saatavilla: <<http://summit.sfu.ca/item/12376>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Woo, Benjamin (2018) *Getting A Life. The Social Worlds of Geek Culture*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.

Yhdistyneet kansakunnat (2015) Launch of the Broadband Working Group on Gender Report. Saatavilla: <<http://webtv.un.org/search/launch-of-the-broadband-working-group-on-gender-report/4506718502001/>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).