Tampereen yliopisto

Laura Tapanila

NAISOLETETTUJEN PELAAJIEN JA FANIEN TIETOKÄYTÄNNÖT VIDEOPELIEN DIGITAALISISSA FANIYHTEISÖISSÄ

Katsaus myös yleisesti pelaajien ja fanien tietokäytäntöihin faniyhteisöissä

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

[Huhtikuu] [2021]

TIIVISTELMÄ

Laura Tapanila: Naisoletettujen pelaajien ja fanien tietokäytännöt videopelien digitaalisissa faniyhteisöissä: katsaus myös yleisesti pelaajien ja fanien tietokäytäntöihin faniyhteisöissä
Pro gradu-tutkielma
Tampereen yliopisto
Informaatiotutkimuksen maisteriohjelma
[Huhtikuu] 2021

Tässä pro gradututkielmassa keskitytään fandomien, eli faniyhteisöjen, tietokäyttäytymiseen erilaisilla verkkoalustoilla. Sitä on tutkittu vähänlaisesti, mutta stigma ja stereotypia omalaatuisesta fanista ja fandomien sukupuolittuneisuudesta on ja pysyy. Pyrinkin tutkimaan viestiketjuja Reddit-sivustolla ja KonsoliFIN-foorumilla, jotta saisin luotua yleiskäsityksen siitä, miten ja miksi pelien fanit ja pelaajat käyttävät tietoa, sekä siitä, minkälaista tietoa pelaajat ja fanit jakavat toistensa kanssa. Erityishuomion saavat naisoletetut pelaajat ja fanit, koska heidän asemansa peliyhteisöissä on kiistanalainen. Keräsin tutkielmaa varten aineistoa, joka koostui molempien sivustojen käyttäjien viesteistä ja keskusteluista. Reddit-sivustolla on käyttäjien luomia omia pieniä viestiketjuja, ja KonsoliFIN-foorumilla viestit ovat foorumin moderaattorien luomien otsikoiden alla. Suurimpia aiheita olivat tulevien pelien ennakko-odotukset, naisten asema fani – ja pelaajayhteisöissä, erilaiset pelaamisen tekniseen puoleen liittyvät suositukset sekä pelisuositukset eri käyttäjiltä.

Avainsanat: faniyhteisöt, fanit, feminismi, pelit, pelaajayhteisöt.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

SISÄLLYSLUETTELO

SISÄLLYSLUETTELO 4
1 JOHDANTO 1
2 KÄSITTEET 3
2.1 Fani ja pelaaja 3
2.2 Fandom 5
2.2.2 Portinvartija 6
2.3 Avainsanat 8
2.4 Peli 8
2.5 Tietokäytäntö 9
2.6 Naisoletettu 9
2.7 Queer 10
3 TUTKIMUSKYSYMYS 12
4 TUTKIMUSMETODI 13
5 TEORIA 15
5.1 Reijo Savolaisen ELIS-malli 15
5.2 T.D. Wilsonin tietokäyttäytymisen malli 20
6 AIEMPI KIRJALLISUUS 22
6.1 Fandomit eli faniyhteisöt 22
6.2 Fanit, pelaajat ja fanius 23
6.3 Naisfanit ja naispelaajat 23
6.4 Faniyhteisöjen tietokäytännöt 25
7 TIETOKÄYTÄNNÖT FANIYHTEISÖISSÄ 26
7.1 Naispelaajan ja naisfanin tietokäytännöistä peliyhteisöissä 26
7.2 Fandomien tietokäytännöt Redditissä 29
7.2.1 R/gaming 29
7.2.2 R/GirlGamers 37
7.3 Tietokäytännöt KonsoliFIN-foorumilla 47
7.3.1 Pelaaminen 48
7.3.2 Pelit 53
8 HAVAINNOINNIN TULOKSET 60
9 YHTEENVETO 63
Lähteet 64

1 JOHDANTO

"Today's creative businesses thrive on their audiences, fans and influencers." (Nicolle Lamerichs 2020)

Nykypäivän maailma on digitaalinen ja nopeatempoinen. Tämän ajan fanikulttuurikin on täten muuttunut ja siirtynyt pitkälti internetin eri alustoille: sosiaaliseen mediaan kuten Facebookiin, Twitteriin ja erilaisille foorumeille kuten Redditiin. Fanit ovat aina luoneet omat yhteisönsä, siitä asti, kun faniuden konsepti on keksitty: mutta internetin faniyhteisöt ovat erityisiä. Kiinnostuksenkohteena tässä gradututkielmassa ovatkin internetin faniyhteisöt juuri siksi, koska niissä on usein omat sääntönsä, omat käytäntönsä, ja niiden sisällä on myös usein omia alaryhmiään, joilla on vuorostaan omat sääntönsä ja käytäntönsä. Pelien fanit ja pelaajat, sekä fanittavat pelaajat, ovat erityinen tutkielman kohde siksi, että videopelejä on pitkään pidetty maskuliinisena harrastuksena, ja yhä tänäkin päivänä pelaava nainen saattaa saada osakseen suoranaista vihaa. Tiedon kulku tällaisissa faniympyröissä on omanlaistaan, minkä vuoksi tietokäytännöt tällaisissa yhteisöissä on valikoitunut tämän gradun aiheeksi.

Koska ensimmäinen luku on itse johdanto, varsinaiseen aiheeseen mennään vasta toisessa luvussa. Siinä määritellään tämän tutkielman tärkeimpiä käsitteitä, ja avataan niitä mahdollisimman tarkasti. Avattavia käsitteitä ovat *fani, fandom, portinvartija, peli, avainsanat*, *naisoletettu* sekä *queer.*

Kolmannessa luvussa käydään läpi tutkielman keskeiset tutkimuskysymykset, jotka ovat muovautuneet pikkuhiljaa tutkielmaa kirjoittaessa. Näihin kysymyksiin pyritään tällä tutkielmalla vastaamaan.

Neljännessä luvussa käydään läpi tutkielman taustalla toimivia teorioita: tässä tapauksessa niitä on kaksi, Reijo Savolaisen (2008) ELIS-malli sekä T.D. Wilsonin (1995) tietokäyttäytymisen malli. Nämä ovat keskeisiä malleja siksi, koska ne edesauttavat digitaalisten sosiaalisen median alustojen käsittelyä.

Viidennessä luvussa käsitellään lyhyesti metodia, jolla tutkielman keskeinen osuus, eli pelaajien ja fanien toimet yhteisöissään, on koottu. Samalla käydään läpi myös päivät, jolloin kohdeaineistoa on kerätty.

Kuudennessa luvussa käydään läpi aiheesta tehtyä aiempaa kirjallisuutta. Faniyhteisöjä ja niiden tietokäytäntöjä on tutkittu aiemmin, kuin myös fanien, erityisesti naisfanien, asemaa ja käyttäytymistä. Aiemmasta tutkimuskirjallisuudesta ei ole puutetta.

Seitsemännessä luvussa käsitellään itse näitä tietokäytäntöjä, ensin yleisesti, sitten erityisesti naispelaajiin ja naisfaneihin keskittyen. Tutkittaviksi verkkoalustoiksi valikoituivat maailmanlaajuinen Reddit sekä suomalainen KonsoliFIN-keskustelufoorumi. Viestiketjuja ja viestejä, joita kerätään havainnoinnin yhteydessä, kootaan omissa alaluvuissaan yhteen.

Kahdeksannessa luvussa kootaan yhteen havainnoinnin tuloksia, sekä tehdään johtopäätöksiä niiden perusteella siitä, mitä fandomien informaatiokäyttäytyminen sisältää. Eli minkälaista informaatiota fanien ja pelaajien kesken jaetaan.

Yhdeksännessä, eli viimeisessä luvussa, kootaan ajatukset ja pohdinnat yhteen. Pohditaan myös sitä, mikä onnistui ja mikä ei onnistunut, mikä oli erityisen hankalaa ja mikä erityisen helppoa.

Erityinen kiitos Nicolle Lamerichsille hänen lukuvinkeistään ja kommenteistaan.

2 KÄSITTEET

Tämän luvun tarkoituksena on avata tässä pro gradussa käytettäviä termejä. Faniyhteisöissä, sekä informaatiotutkimuksen alalla, on käytössä paljon erilaisia käsitteitä, jotka eivät avaudu helposti asiaan vihkiytymättömälle. Ensinnäkin avaan sanaa fani, sen historiaa ja omaa tapaani käyttää sitä. Toisessa alaluvussa avaan sanaa *fandom,* joka on tuttavallisempi tapa sanoa faniyhteisö, ja lisään sen yhteyteen myös uuden alaluvun, jossa käsittelen tärkeää termiä *portinvartija.* Kolmannessa alaluvussa avaan termiä *tag*, tai *hashtag*, tai suomalaisittain *häsäri*, koska siltä ei voi välttyä internetin faniyhteisöissä, etenkään Twitterissä. Seuraavaksi avaan termiä *peli*, ja sitä, miten käytän sitä tämän tutkielman yhteydessä. Otin mukaan myös termit *naisoletettu*, sekä *queer,* koska ne nousevat muutamaan otteeseen tutkielman aikana esille.

2.1 Fani ja pelaaja

Ensinnäkin sana fani: sillä on yllättävänkin pitkä historia. Eri sanakirjat määrittelevät sen henkilöksi, joka on innokas ihailija tai uskollinen, esimerkiksi urheilun, seuraaja tai jonkin tietyn asian innokas harrastaja. (Merriam-Webster) Sana fani itsessään juontaa juurensa latinan sanaan *fanaticus,* joka tarkoittaa hullun lailla, mutta taivaanomaisesti inspiroitunutta. Sana fanaatikko, toinen fani-sanan esi-isä, esiintyy englannin kielessä jo vuonna 1550. Fanaatikko tosin kalskahtaa negatiivisesti, koska se tarkoittaa ylitsevuotavaa intoa ja epäkriittisyyttä innon lähdettä kohtaan. Fani sanana ja terminä itsessään tuli yleisempään käyttöön vasta 1800-luvulla, kun oli kyse fyysisestä urheilusta.

Puhuttaessa sanasta fani, on hyvä mainita myös, että etenkin pelifanien keskuudessa tulee ilmi termit kasuaali ja omistautunut (englanniksi *dedicated*). Kasuaali on lainasana englannista, ja tarkoittaa rentoa, huoletonta, satunnaista. Sillä tarkoitetaan fania tai pelaajaa, joka harjoittaa intonsa kohdetta satunnaisesti, ilman suurta pakkoa

olla lajissaan paras tai kaikkein innokkain. Omistautunut taasen on Merriam-Websterin mukaan joku, joka uskoo, että tietty asia on erityisen tärkeä ja jolle täytyy omistautua. Omistautunut fani harjoittaa intonsa kohdetta runsaasti, ja uskoo paljon vapaa-ajastaan ja elämästään sille. Omistautunut pelaaja voi tehdä rakkaasta harrastuksestaan jopa ammatin, kuten moni on tehnytkin.

On kuitenkin mahdotonta erotella täysin omistautunutta fania ja satunnaista fania, koska kaikki ihmiset osallistuvat jonkinlaiseen fanitoimintaan jossakin vaiheessa elämäänsä. Sekä omistautuneet, että satunnaisemmat fanit osallistuvat fanitukseen liittyvään informaatiokäyttäytymiseen. Toki omistautuneet fanit ovat yleisesti ottaen heitä, jotka myös luovat tietoa, sen sijaan, että vain hakisivat sitä. Satunnaisesta fanista voi myös tulla omistautunut fani (Price & Robinson 2016). Videopelien käyttäjien informaationtarpeet voivat vaihdella tilanteiden mukaan: käyttäjät saattavat kokea itsensä sekä satunnaiseksi, että omistautuneeksi pelaajaksi, riippuen pelistä ja elämäntilanteesta. Näin ollen informaationtarpeet vaihtelevat (Clarke ym 2015a).

Käytänkin tästä eteenpäin sanoja fani ja pelaaja samalla tavoin, koska keskityn pelien faniyhteisöihin: faniyhteisöön kuuluminen ei vaadi muuta kuin sen, että kokee olevansa jonkin asian fani. Osa faneista osallistuu suuremmassa määrin: kuten pelaajat, jotka pelaavat eri pelejä ja mahdollisesti myös lähettävät pelaamistaan internetin kautta tai ei-pelaavat, jotka osallistuvat katsomalla pelien suoratoistoja, tai läpipeluuvideoita. Myös sisällönkuluttajat ovat osa faniyhteisöä (Lamerichs 2018).

Huomioitavaa on kuitenkin, että kaikki pelaajat eivät halua erikseen identifioitua faneiksi, kenties sanaan yhä yhdistettävän negatiivisen stigman vuoksi.

Kaikki pelaajat eivät myöskään pelaa pelejä pelkästään tarinallisten seikkojen vuoksi, vaan esimerkiksi erilaisia palkintoja saavuttaakseen. Siinä mielessä pelaaja on pelaamisen ja pelien fani: faniuteen kuitenkin kuuluu intohimo ja mielenkiinto fanitettavaa asiaa tai henkilöä kohtaan, eikä pelaaja pelaa pelejään vain aikaa kuluttaakseen.

Fanius ja fanittaminen yhdistyy usein pakkomielteeseen ja liiallisuuteen, eikä niinkään intohimoon (Lamerichs 2018). Faneihin ja fandomeihin kohdistuu myös ennakkoluuloja, ja heitä voidaan pitää tavallisuudesta poikkeavina ja jopa harmillisina (Price & Robinson 2016). Fani-sanaan kytkeytyy myös stereotypioita: aikuisen miehen scifi-fanius nähdään tavanomaisempana, kun taas aikuisen naisen rakkaus esimerkiksi YA-kirjallisuutta *(young adult*) kohtaan nähdään seikkana, joka tekee naisesta lapsenomaisen (Lamerichs 2018).

2.2 Fandom

Siinä missä sanalla fani voi olla nykypäivänä edelleen negatiivinen stigma, niin on myös sanalla *fandom.* Fandom on tuttavallisempi termi faniyhteisölle, kokoelmalle faneja, jotka kokoontuvat esimerkiksi eri foorumeille puhumaan yhteisestä kiinnostuksenkohteesta. Negatiivinen stereotypia ei kuitenkaan pidä paikkaansa, vaan fandom voi parhaimmillaan olla eläväinen, sosiaalisesti palkitseva tila, johon kuuluvat henkilöt voivat jakaa kiinnostuksenkohteitaan, ideoita ja jopa muuttaa maailmaa. Fandomin kuuluu olla osallistuva, muita faneja voidaan tuomita sen perusteella, miten he osallistuvat. Fandom toimii sekä internetissä, että sen ulkopuolella: fanitapahtumissa, con-tapahtumissa tai vaikka urheilukokoontumisissa (Chauvel ym 2014). Fandomiin, kuten mihin hyvänsä yhteisöön, kuuluminen voi antaa voimaa, rauhaa ja paikan mihin kuulua (Ruberg & Shaw 2017).

Fandomin voidaan katsoa syntyneen 1920–1930-luvuilla kun tieteiskirjallisuus (engl. science fiction) nousi suosituksi genreksi kirjallisuuden ulkopuolellekin. Tuolloin julkaistiin myös erilaisia lehtiä, jotka antoivat faneille mahdollisuuden keskustelufoorumiin, jotta voisivat kommentoida ja jakaa mielipiteitään. Nämä fanit alkoivat järjestää kokoontumisia, jotka pikkuhiljaa kasvoivat suuriksi ja hyvin järjestetyiksi kansallisiksi kokoontumisiksi (Price & Robinson 2016).

Conin, eli fyysisen tapahtuman maailma poikkeaa siis internetissä tapahtuvassa fanien keskeisestä kommunikaatiosta. Esimerkiksi tuntemattomia henkilöitä on helpompi lähestyä, kun kaikki ovat nimimerkkiensä takana, tosin conien maailmassa on myös

helppo lähestyä esimerkiksi lempihahmoksi pukeutunutta henkilöä, koska se on selvä merkki siitä, että jokin yhteinen sävel voisi löytyä (Lamerichs 2018).

Modernin fandomin juurien voidaan katsoa alkaneen massamedian aikoihin. Etenkin 1960-luvun Star Trekin ja The Man from U.N.C.L.E.- sarjan fandomit muodostuivat lojaaleiksi ja suuriksi, ja he olivat vuorovaikutuksessa näiden kulttuuristen tekstien kanssa pitkään sen jälkeen, kun ne eivät enää tulleet televisiosta. Fanit myös toimivat ennaltanäkemättömin ja luovin tavoin tekstin kanssa (Price & Robinson 2016).

Chessin mukaan (2020) omanlaisensa faniyhteisön eli fandomin muodostavat pelipiirit. Kyseessä ei ole mikään virallinen taho, kuten peliyhtiö, vaan fani, joka järjestää pelipiirin toisille faneille. Ne ovat kuin lukupiirejä, mutta peleille. Chess (2020) nostaa esille oman yrityksensä pelipiiristä, jonka tarkoituksena oli nostaa esille erilaisia pelejä henkilöille, jotka ovat pidättäytyneet pelaamasta useasta eri syystä. Chessillä (2020) oli siis uniikki asema piirinsä tiedonhallitsijana, koska päätti, ketä kutsui ryhmäänsä, ja että miten siellä käyttäydyttäisiin ja mitä siellä tehtäisiin.
Chessin (2020) pelipiiri onkin uniikki esimerkki yhteisöstä, joka ei ole syntynyt pelien faniudesta: vaan yhteisön itsensä tarpeesta. Pelien pelaamisen jälkeenkin, yhteisön olemassaolo koettiin tärkeäksi. Koska kyseessä oli feministinen, pelien vasta-alkajien yhteisö, koettiin turvalliseksi kysyä kysymyksiä ilman pilailun mahdollisuutta. Chessin (2020) pelipiiri onkin yksi esimerkki naisten itselleen luomasta yhteisöstä, jolla on oma päämääränsä ja omat käytäntönsä.

On myös huomioitava, että myös fandomin sisälle voi syntyä omia fandomeitaan: yhteisön sisälle omia miniyhteisöjään. Esimerkiksi queer-keskeiset yhteisöt ovat yleensä pakopaikkoja henkilöille, jotka eivät voi avoimesti omassa elämässään olla mitä haluavat (Zhao 2014).

2.2.2 Portinvartija

Fandomeissa on mahdotonta olla törmäämättä kyseiseen termiin. Englanniksi *gatekeeper,* termi kertoo tarkasti, mistä on kyse. Henkilöstä, tai henkilöistä, joiden tarkoituksena on estää ei-hyväksytyn materiaalin tai ei-hyväksyttyjen henkilöiden pääsy fandomiin tai osaan fandomista. Fanien keskuudessa on myös keskustelua aiheesta, [1]mistä käy ilmi, ettei termin alkuperä ole tiedossa, eikä sen käyttötarkoitus.

Muun muassa Kris Keall (2017) kirjoitti aiheesta blogissaan. Hän sanoo, ettei fandom ole yksityisoikeudella toimiva klubi, jonne olisi pääsy vain harvoilla. Fandom on enemmänkin mielentila, eikä sen vahtiminen ole oikeutettua. Keall (2017) listaa syitä, joiden vuoksi portinvartijointi fandomissa ei ole järkevää. Ensiksikin se on klassisista, koska kaikilla faneilla ei ole esimerkiksi varoja ostaa oheistuotteita tai mahdollisuutta osallistua esimerkiksi internetissä tapahtuviin tapahtumiksi. Toiseksi se on ableistista, eli vamman, tai muun fyysisen tai psykologisen seikan perusteella tapahtuvaa syrjimistä. Kaikilla ei ole esimerkiksi mahdollisuutta olla tietokoneella koko päivää, vaikkapa kroonisen pääkivun vuoksi, tai osallistua con-tapahtumiin fyysisten estojen vuoksi. Kolmanneksi portinvartijointi on yksinkertaisesti hyödytöntä ja subjektiivista.

Fandomin luovat kuitenkin fanit, joten on mahdotonta antaa kenellekään fanille sitä päätäntävaltaa, että mikä on ”oikea” fani.

Portinvartijoinnin mainitsee myös Kristina Busse (2013), joskin hän ei käytä tätä termiä. Hän kirjoittaa, miten osa fanittamisen kontrollointia on sen määrittely, mikä tekee oikean fanin.

Portinvartijat fandomissa ovat huolestuneita ja ärsyyntyneitä siitä, minkälaisen kuvan toiset fanit antavat ulkopuolisille fanittamisesta ja fandomista: huoli ei koskaan kohdistu heihin itseensä. Myöskään stereotypiat, erityisesti negatiiviset stereotypiat, jotka usein kohdistuvat naisiin, eivät koske portinvartijoita itseään (Lamerichs 2018). Esimerkki stereotypia suositun kirjasarja Twilightin faneista hysteerisinä teinityttöinä

---

[1] https://www.reddit.com/r/explainlikeimfive/comments/5rvcos/eli5_what_is_the_purpose_of_fandom_gatekeeping/ Käyttäjän tekemä ketju, jossa keskustellaan aiheesta.

on juuri tätä portinvartijointia: Twilightin fanit olivat vääränlaisia, koska olivat teinityttöjä, olivat liian kovaäänisiä ja liian näkyviä. Sukupuolittuneisuus tulee esille esimerkiksi siinä, miten näistä fanitytöistä kirjoitettiin mediassa: miten he pilasivat Comic-Conin, jossa olivat osallisina vuonna 2013, miten he antoivat epäsuotuisan kuvan fandomista ulkopuolisille (Busse 2013). Twilight on vain yksimerkki naisten tekemistä, naisille suunnatuista sarjoista, joita asetetaan naurunalaiseksi siinä missä miehille suunnattuja sarjoja harvemmin asetetaan.

Bussen (2013) mukaan tämän portinvartijoinnin alla lymyilee kaksijakoinen sukupuolikäsitys: tietyt asiat ja käytännöt lasketaan maskuliinisiksi, eli hyväksyttäviksi, toiset taas feminiinisiksi eli paheksuttaviksi.

2.3 Avainsanat

Kenelle tahansa internetin käyttäjälle avainsanat, asiasanat tai *hashtagit* ovat tuttuja asioita, vaikkakaan eivät välttämättä termeinä. Kaikki ne tarkoittavat kuitenkin sanoja tai termejä, joilla kuvataan esimerkiksi pelin, sosiaalisen median päivityksen tai sivuston sisältöä. Peleihin liittyessä tagit liittyvät yleensä esimerkiksi pelin genreen ja teemoihin.

Pelejä tarjoava osto - ja pelaamispalvelu Steam on toimiva esimerkki runsaasta tagien käytöstä. Esimerkiksi tietyn pelin kuvausta katsoessa, avainsanat on lisätty kuvaamaan pelin genren lisäksi myös esimerkiksi sitä, onko pelissä naispäähenkilö, onko sen tyyli hidastempoinen kävelysimulaattori vaiko nopeatempoinen tarinavetoinen peli. Myöskin faniyhteisöissä syntyneet arkistot, kuten esimerkiksi fanifiktiota, eli fanien kirjoittamaa fiktiota, varten syntyneet sivustot, omaavat omat avainsanansa ja käytäntönsä.

2.4 Peli

Pelillä on sanana, ja käsitteenä, pitkä historia. Sanaa peli on määritelty hyvin eri tavoin, riippuen kontekstista ja tavasta, jolla pelataan. Peli on yhdistetty sanaan leikki, ja leikki yhdistetty sanaan peli: mutta on pitkään pohdittu myös sitä, onko peli yhtä kuin leikki. Esimerkiksi Suomen sivistyssanakirja sekä Wikisanakirja määrittelevät pelin

ajanvietteeksi, jolla on tietty mitta, omat säännöt sekä mahdollisia välineitä, joilla sitä harjoitetaan. Se voi tarkoittaa myös ottelua, leikkiä tai kisaa, jossa on joku voittaja. Koska tämä gradututkielma koskee digitaalisia pelejä, niiden määritelmä onkin suppeampi. Digitaalinen peli, videopeli, on siis elektronisessa muodossa oleva peli, jota pelataan joko tietokoneella tai pelikonsolilla.

Johan Huizinga kirjoitti vuonna 1938 teoksessaan Homo Ludens leikistä ja pelistä ja niiden roolista ihmisten kulttuurissa, ja sitä pidetäänkin yhtenä peliopintojen kulmakivistä. Viittaan itse sen vuonna 1998 julkaistuun englanninkieliseen käännökseen. Huizinga (1998) kirjoitti, että leikki (engl. play) on vanhempi käsite kuin kulttuuri, koska kulttuuri edeltää sivilisaatiota. Hän huomautti, että eläimet leikkivät omalla tavallaan, ja ovat aina leikkineet, eivätkä ole siihen ihmistä tarvinneet. Ihmiset myös leikkivät samalla tavoin kuin eläimet.

Digitaaliset pelit ja videopelit, joihin pro gradututkielmani keskittyy, omaavat hieman lyhyemmän historian, mutta ne ovat vain uusinta jatketta aihealueelle, joka kuuluu ihmisyyteen ja ihmisenä olemiseen.

2.5 Tietokäytäntö

Tietokäytäntö, tietokäyttäytyminen ja tietotoiminta ovat usein päällekkäisiä termejä, joissa on kuitenkin omat eronsa. Ne kaikki kuitenkin käsittelevät tapoja, joilla ihmiset tekevät asioita informaation kanssa. (Savolainen 2008) Tietokäytäntö on erityisen tarkastelun alla tässä tutkielmassa, koska käytännöt ovat niitä normeja, joiden mukaan yhteisöt toimivat. Tietokäytännöt muokkautuvat sosiaalisten ja kulttuuristen arvojen ja normien mukaan. Ne voidaan ymmärtää tavoiksi, joilla identifioimme, etsimme, käytämme ja jaamme tietoa, jota saamme eri lähteistä. Nämä käytännöt ovat usein tavanomaisia ja niitä voidaan havaita sekä työelämässä että vapaa-ajalla (Savolainen 2008).

On myös tavanomaista vapaa-ajan tietokäytännöille, että niitä ei juuri erikseen ajatella omana tehtävänään: ne ovat niin syvälle juurtuneita, ja tavanomaisia, että ne ovat osa rutiinia. Ne ovat siis niin itsestään selviä, että niistä on tullut näkymättömiä.

(Savolainen 2008). Tietokäytännöt ovat osa jokaisen ihmisen elämää näin ollen: ihminen etsii tietoa lähes joka päivä jostakin asiasta ja mahdollisesti löytää tiedon. Oli lähteenä sitten internet, toinen ihminen, lehtiartikkeli tai sanomalehti.

2.6 Naisoletettu

Yksinkertaisimmillaan naisoletettu tarkoittaa henkilöä, joka oletetaan naiseksi identifioivaksi ulkonäkönsä perusteella. Oletettu-lisäke nais-sanan perässä viittaa siihen, että huomioidaan, että kyseessä on katsojan oma olettamus. Ulkonäön perusteella voi toki tehdä päätelmiä, tai Internetin tapauksessa kirjoitustyylin tai viestien, mutta on aina mahdollisuus, että olettamus on väärä. Itse pyrin käyttämään mahdollisimman paljon sanaa naisoletettu, koska pyrin kirjoittamaan inklusiivisesti, jämähtämättä esimerkiksi liikaa binäärisen, eli kaksijakoisen sukupuolikäsityksen puitteisiin.

2.7 Queer

Kuten muilla *HLBT (homo, lesbo, biseksuaali, trans)* +-yhteisöön liittyvillä sanoilla, myös sanalla *queer* on pitkä ja ristiriitainenkin historia. Sen alkuperä, eli milloin se ilmaantui englannin kieleen, on 1500-luvulla. Tällöin sana queer tarkoitti kaikkea outoa, omituista, erikoista; sekä luonteeltaan omituista ja epäilyttävää (McKibben 2013). Vasta myöhemmin seksuaalivähemmistö otti sanan käyttöönsä. Esimerkiksi Oxford English Dictionaryn mukaan vuonna 1894, sana tarkoitti yksinkertaisesti homoseksuaalia (Perlman 2019). Käsite laajentui vuosien mittaan, esimerkiksi 1980-luvun AIDS-epidemian jälkeen sanaa alkoivat käyttää itsestään myös muut kuin homoseksuaalit miehet. Tämä oli vastaisku sille, että sanaa queer käytettiin sen alkuperäisessä merkityksessä: että kaikki, jotka olivat jotakin muuta kuin heteroseksuaaleja, eli jotakin muuta kuin yhteiskunnan oletus, olivat omituisia ja epäilyttäviä. Yhä tänäänkään kaikki HLBT+-sateenkaaren alle kuuluvat eivät halua käyttää kyseistä sanaa itsestään tai toisistaan, mutta joillekin se on voimaannuttava.

Nykypäivänä queer-sanan merkitys on niin laaja, että se yksinkertaisimmillaan tarkoittaa jotakuta, joka ei ole heteroseksuaali. Englanninkielisessä versiossa

lyhenteistä, LGBTQ+, kirjain Q merkitsee joko queeria tai *questioning*-henkilöä, eli henkilöä, joka vielä kyseenalaistaa ja pohtii omaa seksuaalisuusta ja sukupuolista suuntautumistaan (Perlman 2019). Queer-henkilöt fandomeissa joutuvat usein luomaan omia yhteisöjään turvallista paikkaa hakiessaan.

Queer-fanit ovat esimerkki siitä, miten fanit, minkä hyvänsä asian tai henkilön fanit, joutuvat usein piilottelemaan faniuttaan siitä pelosta, että heitä pidettäisiin epänormaaleina eikä hyväksyttäisiin suuremman yhteiskunnan silmissä. Queer-fanit vielä enimmässä määrin, koska heidän omaa identiteettiään seksuaalisen ja romanttisen suuntautumisen suhteen pidetään epänormaalina (Zhao 2014). He voivat perustaa omia yhteisöjään esimerkiksi siksi, koska ovat kiinnostuneita tulkitsemaan alkuperäislähdettä queer-linssien kautta. Tällaiset fanit etsivät informaatiota, jota voisi tulkita queer-näkökulmasta, kuten esimerkiksi ihailemiensa henkilöiden pukeutumisesta kertovia artikkeleita. He myös pohtivat ihailemiensa henkilöiden tai hahmojen suhteita eri tavoin, kuin ne presentoidaan alkuperäisessä narratiivissa (Zhao 2014).

3 TUTKIMUSKYSYMYS

Olen päätynyt tutkielmassani kahteen tutkimuskysymykseen. Näihin päädyin, koska koin, että faniyhteisöissä jaetun informaation laatu nousee erityisesti esille havainnoinnissani. Se, miten informaatiota jaetaan, tulee vastatuksi jo sillä, että pääasiallinen intressi tässä tutkielmassa on tutkia kahta aktiivista keskustelufoorumia.

1. *Minkälaista tietoa faniyhteisöissä jaetaan yleisellä tasolla?*

Koska fani – ja pelaajayhteisöt ovat omalaatuisia, uniikkeja yhteisöjä, myös niiden sisällä jaettu tieto on omanlaistaan. Videopelit eivät ole vain viihteen vuoksi olemassa, vaan ne heijastavat kulttuurista ja ekonomista maisemaansa (Clarke ym 2015b).

2. *Minkälaista tietoa faniyhteisöissä jaetaan naisoletettujen pelaajien ja fanien kesken?*

Naisten asema pelikulttuurissa on ollut kiistanalainen aihe jo digitaalisten pelien syntyajoilta. Siitäkin huolimatta, että naiset ovat olleet mukana digitaalisten pelien tekemisessä alusta alkaen: esimerkiksi Carol Shaw kehitti ja ohjelmoi 3-D Tic-Tac-Toe pelin Atari 2600-pelikonsolille vuonna 1979. On otettava myös huomioon, että naiskeskeiset peliyhteisöt voivat edesauttaa positiivisemman kuvan luomista pelaamisesta ja pelaajista niin yleisesti pelaajille, kuin myös pelaamisesta kiinnostuneille, jotka ovat kenties vallitsevien stereotypioiden takia pysytelleet poissa pelaamisesta (Van Bauwel 2020). Myös sukupuolen moninaisuus mietityttää peliyhteisöissä, joten sukupuolikysymykset myös nousevat niissä vähän väliä esille, kuten silloin, kun pelissä on mahdollisuutena valita nais – tai mieshahmon väliltä. Naisoletetut pelaajat ja fanit keskustelevatkin omissa yhteisöissään myös omasta asemastaan, sukupuolikysymyksistä, mutta myös samoista aiheista kuin yleisestikin peliyhteisöissä keskustellaan.

4 TUTKIMUSMETODI

Tarkoituksenani on käyttää empiiristä, kvalitatiivista havainnointia tutkielmaa tehdessäni. Havainnoin kohteena ovat faniyhteisöt eri sosiaalisen median alustoissa. Otan erityiseen tarkasteluun keskustelualusta Redditin, sekä suomalaisen KonsoliFIN-keskustelufoorumin. Havainnointi on laadullista, kvalitatiivista. Siihen sisältyy esimerkiksi kuvakaappauksia Redditin alustalta, keneenkään käyttäjään keskittymättä, sekä pelien ympärillä pyörivän keskustelun analysointia tietokäytäntöjen valossa. Pidän havainnointia tehdessäni myös muistiinpanoja sivussa, jotta voin kirjoittaa ylös havaintojani.

Päädyin empiiriseen havainnointiin siksi, koska koin, että se soveltuu tutkielmaan. Tarkoituksena on saada mahdollisimman syvää ymmärtämistä ja syvällistä tietoutta fandomien informaatiokäyttäytymisestä: joten fandomien informaatiokäyttäytymisen havainnointi tällä tavoin edesauttaa sitä. Tämänkaltaisella havainnoinnilla, eli fandomissa itsessään sisällä olemisella, näen informaatiokäyttäytymistä myös omin silmin, ilman välikäsiä. Kuten esimerkiksi olisi haastattelujen tai kyselyjen tapauksessa. Tällä metodilla voin nähdä todisteet itse. Pyrin kuitenkin olemaan objektiivinen, ja tiedostamaan sen, että liian syvä immersio tutkimuksen aineiston keräämiseen voi aiheuttaa puolueellisuutta.[2]

Käytin hyödyksi sivustojen aktiivisuutta kuvaavia internetin työkaluja löytääkseni sopivat päivät, jolloin tutkia sivustojen viestejä. Päädyin Redditin osalta hieman eri päiviin: r/gaming-alafoorumin viestiketjuja katson maanantaina 18.1.2021, keskiviikkona 6.1.2021 sekä perjantaina 8.1.2021, koska ne ovat vilkkaimmat päivät, jolloin viestejä tulee.

R/GirlGamers-alafoorumin osalta vilkkaimmat keskustelupäivät ovat viikonloput, joten otin sopivan viikonlopun kohdalleni, eli 23.1.2021 ja 24.1.2021. Pyrin siis tällä havainnoinnilla löytämään tietokäyttäytymiseen liittyviä viestiketjuja, jotta voisin luoda yleiskuvan siitä, minkälaista informaatiota näissä peleihin liittyvissä fandomeissa

[2] https://www.questionpro.com/blog/qualitative-observation/ Kvalitatiivisesta havainnoinnista.

liikkuu, miten tätä informaatiota käytetään, jaetaan ja haetaan ja potentiaalisesti myös löytää vastaus kysymykseen miksi.

Samoin havainnoin viestejä KonsoliFIN-keskustelufoorumilla, mutta en erityisenä päivänä. Kyseisellä foorumilla viestit on järjestetty omiksi suuriksi viestiketjuikseen, joita päivitetään satunnaisesti, joten valitsin muutaman spesifin viestiketjun, jonka viestejä tutkin. Näihin viestiketjuihin päädyin, koska ne olivat erityisen aktiivisia ja niihin oli tullut tutkielman aineiston kokoamisen aikana runsaasti viestejä.

5 TEORIA

Faniyhteisöjen tietokäyttäytyminen on pitkälti harrastus, jota tehdään huvin vuoksi vapaa-aikana. Toki faniyhteisöissä on henkilöitä, jotka ovat tehneet harrastuksesta ammatin, mutta kaikkien taustalla on intohimo ja kiinnostus jotakin asiaa tai henkilöä kohtaan. Siksi harrastuksiin ja vapaa-aikaan, ei niinkään työelämään, keskittyvät teoreettiset mallit sopivat tutkielmani taustalle. Ensimmäiseksi valikoitui ELIS-malli, eli Everyday Life Information Seeking-malli, josta Reijo Savolainen (2002) on kirjoittanut pitkään. Tätä mallia käsittelen luvussa 5.1. Toiseksi teoriakehykseksi valikoitui T.D. Wilsonin (1995) tietokäyttäytymisen malli, jotta saan pohjustusta tietokäyttäytymisen pohtimiselle laajemmassa mittakaavassa. Tätä käsittelen luvussa 5.2.

5.1 Reijo Savolaisen ELIS-malli

Ensimmäiseksi otin gradututkielmani teoriakehykseksi *ELIS*-mallin, eli *Everyday Life Information Seeking*-mallin. Kyseinen malli toki keskittyy tiedonhakuun, mutta tiedonhaku on tietokäytäntöjen parissa iso osa. ELIS-malli keskittyy siihen, miten tietoa haetaan vapaa-ajan kontekstissa. Siitä on vuosien mittaan syntynyt erilaisia versioita, joista tässä nostan esille kaksi, koska koen, että ne ottavat huomioon eri osioita tiedonhaun teemassa. Ensimmäisessä versiossa esitellään jokapäiväistä informaationhakua elämäntavan (englanniksi way of life) kontekstissa. Toisessa on kyseessä ongelmanratkaisukeskeinen malli, joka selkeyttää ja yksinkertaistaa jokapäiväistä tiedonhakua.

Reijo Savolainen (1995) kirjoitti jokapäiväisestä tiedonhausta elämäntavan kontekstissa. Elämäntapaa (englanniksi way of life) määritetään asioiden järjestykseksi, esimerkiksi työn ja vapaa-ajan harrastusten välisen suhteen manifestoitumisena. Elämäntavan hallitsemista tulkitaan asioiden järjestyksessä pitämisenä.

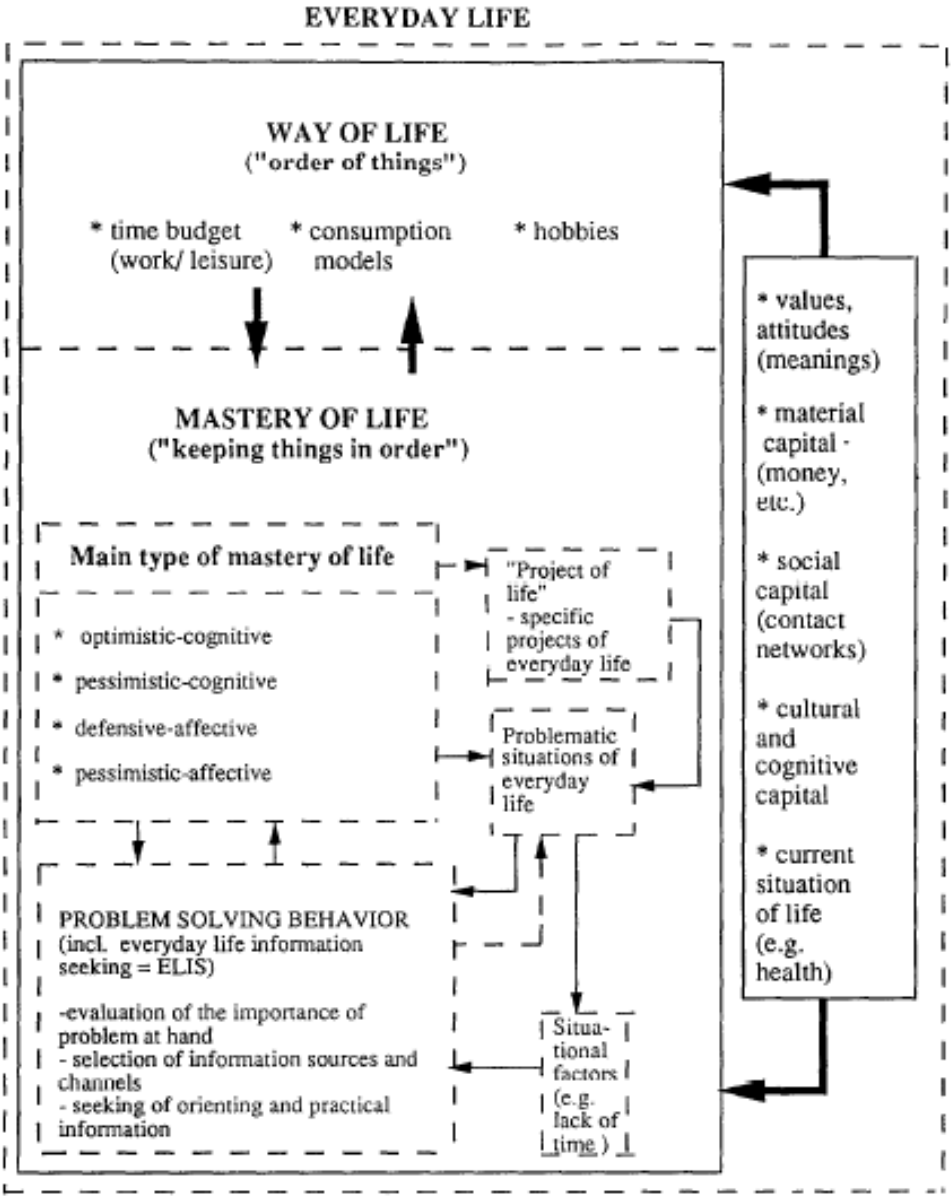
Savolainen (1995) argumentoi, että vapaa-ajan tiedonhaku ansaitsee yhtä paljon huomiota kuin työhön keskittyvä tiedonhaku: työhön liittyvä tiedonhaun tutkimus on vallannut alaa pitkälti. Kuitenkin tutkimuksia, jotka keskittyvät vapaa-ajan informaationhakuun, on alettu tehdä Yhdysvalloissa jo 1970-luvulla. Kyselyitä toimitettiin tuolloin, jotta pystyttiin tutkimaan kansalaisen informaationtarpeita ja tiedonhakua. 1990-lukuun mennessä, vapaa-ajan tiedonhaun tutkiminen oli jäänyt vähäiseksi. Savolainen (1995) esitteleekin tässä tekstissään viitekehyksen vapaa-ajan informaationhaun tutkimukselle.
Savolainen (1995) muistuttaa ELIS-mallista kirjoittaessaan, että työhön liittyvä informaationhaku ja vapaa-ajan informaationhaku saattavat usein palvella toisiaan. Ne myös jakavat piirteitä keskenään, kuten sen, että tiedonhakija usein etsii sen kanavan, josta tiedon saa kaikkein helpommin käsiinsä.

ELIS-malli korostaakin vapaa-ajan konteksteja, eikä käytä esimerkiksi ”kansalaisen tiedonhaku”-termiä, koska se on liian kapea kuvaamaan vapaa-ajan laaja-alaista tiedonhakua. ELIS-mallin tärkein tehtävä on se, että se kuvaa informaation elementtejä, joita yksilöt käyttävät jokapäiväisessä elämässään, tai ratkaisemaan ongelmia, jotka eivät suoraan liity heidän töihinsä (Savolainen 1995).

Kuten alla olevassa mallikuvassa (Kuva 1) esitetään, elämäntapa (eli asioiden järjestys,) ja elämänhallinta (eli asioiden pitäminen järjestyksessä), tukevat toinen toisiaan, mutta ne eivät riitä kuvaamaan sitä, miten yksilö hakee tietoa yksilöllisissä tilanteissa. Mallin on tarkoitus vain kuvata yleisiä kriteereitä, joilla yksilö valitsee ja käyttää erilaisia informaationlähteitä ja – kanavia. Mallin mukaan elämäntapaa ja jokapäiväisen informaatiokäyttäytymisen tapoja jäsentelevät hyvin pitkälti työn ja vapaa-ajan väliset suhteet ja henkilön omat harrastukset. (Savolainen 1995)

Koen, että tämä ELIS-mallin versio sopii tähän pro gradututkielmaan siksi, koska fanien ja pelaajien toiminta on monimuotoista. Kuten työhön liittyvässä informaationhaussa, myös vapaa-ajan tiedonhaussa on havaittavissa samankaltaisia piirteitä. Ensiksi vapaa-

ajallaan henkilö voi keskittyä tutkimaan juuri sillä hetkellä tapahtuvia tapahtumia ja haasteita, ja toiseksi, etsiä käytännöllistä tietoa, jotta voisi ratkaista jonkin käsillä olevan ongelman (Savolainen 1995).



Kuva 1. ELIS-malli elämäntavan kontekstissa.

Mastery of life, eli karkeasti suomennettuna elämänhallinta, ei ole niinkään päämäärä, vaan jatkuva käytännöllinen aktiviteetti, joka pyrkii ratkaisemaan henkilön yksilöllisiä ongelmia. Savolaisen (1995) mukaan se myös pyrkii ratkaisemaan ristiriitaa erityisen

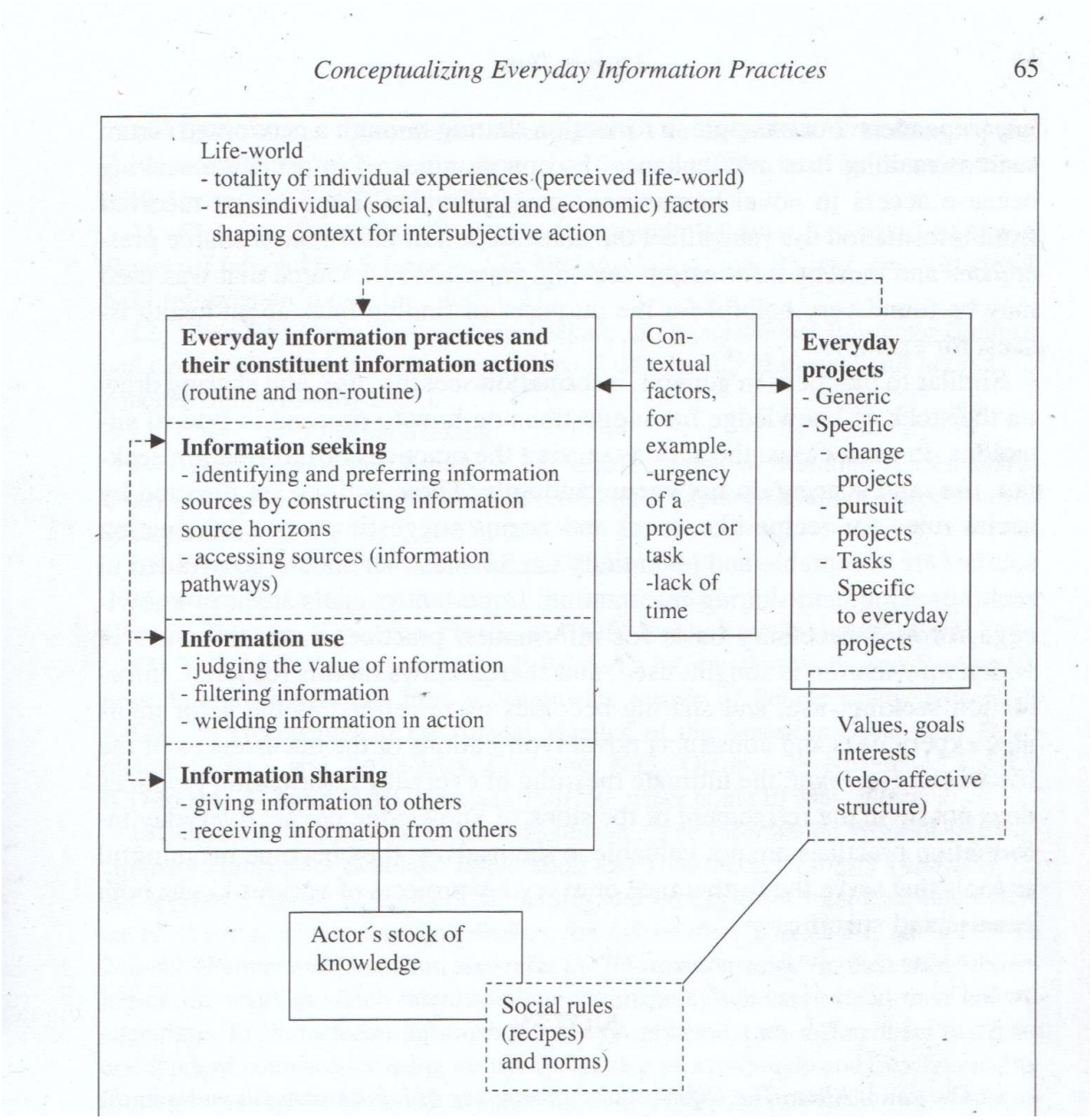
kahden ajatuksen välillä: sen, miten asiat ovat ja sen, miten niiden pitäisi olla. Jos ristiriitaa ei henkilöllä ole syntynyt, elämänhallinta informaation suhteen on rutiininomaista, ja informaationhaku itsessään on passiivista, esimerkiksi sanomalehden tai tutun sosiaalisen median alustan silmäilyä.

Kaikki tiedonhaku ei suinkaan ole aktiivista ja toimeliasta. Savolaisen (1995) mukaan jokapäiväistä elämää voi myös havannoida passiivisesti, ja keskittyä erityisesti niihin asioihin, jotka vaativat erityistä huomiota: kuten vaikkapa jokin erityinen tiedonhakua vaativa ongelma. Ihmiset kuluttavat suurimman osan huomiostaan niiden asioiden parissa, jotka kokevat tärkeiksi, ja jotka ovat lähellä heidän omaa, jokapäiväistä elämäänsä, kuten perhe, työ ja koti (Savolainen 1995). Fanit ovat tässäkin asiassa omaa luokkaansa: faniuden kohde on erityinen ja tärkeä, ja tälle omistetaan paljon aikaa ja vaivaa. Kuten myöhemmin aiempaa kirjallisuutta esitellessäni tulee ilmi, tämä vapaa-ajan kulutus voi poikia fanille myös kokopäiväisen työn, joko hänen oman toimintansa kautta, tai jonkun muun sitä hänelle tarjotessa.

ELIS-mallia on sittemmin yksinkertaistettu ja muuteltu. Reijo Savolainen (2008) esitti uudenlaisen, yksinkertaisemman version mallista, jossa keskitytään tietokäytäntöihin yleisemmällä tasolla.

Tietokäytäntöjen mallissa (Kuva 2) sen sijaan esitetään tietokäytäntöjä yleisemmällä tasolla. Sen mukaan informaationhaku edeltää informaationkäyttöä ja -jakamista, mutta todellisuudessa tilanne voi olla toinen. Esimerkiksi passiivisesti internetiä selatessa voi tulla vastaan artikkeleita, tai keskustellessa ystävän kanssa nousta esiin tietoa, josta henkilö saa innon etsiä jotakin tietoa (Savolainen 2008 s 65). Tietokäyttäytymiseen myös aina liittyy erilaisia ympäristöllisiä konteksteja, kuten tässä esitettynä esimerkiksi se, että onko vaikkapa tiedonhakutehtävällä kiire ja se, mihin tehtävällä tähdätään. Kyseessä voi siis olla sekä työ – että vapaa-aikakeskeinen tehtävä, tai yksinkertaisesti omasta uteliaisuudesta ja mielenkiinnosta poikinut asia. Tämä malli (Kuva 2) ottaa huomioon myös sen, että tietokäyttäytymiseen voi liittyä yhteiskunnalliset arvot, omat, henkilökohtaiset arvot ja yhteiskunnalliset normit.

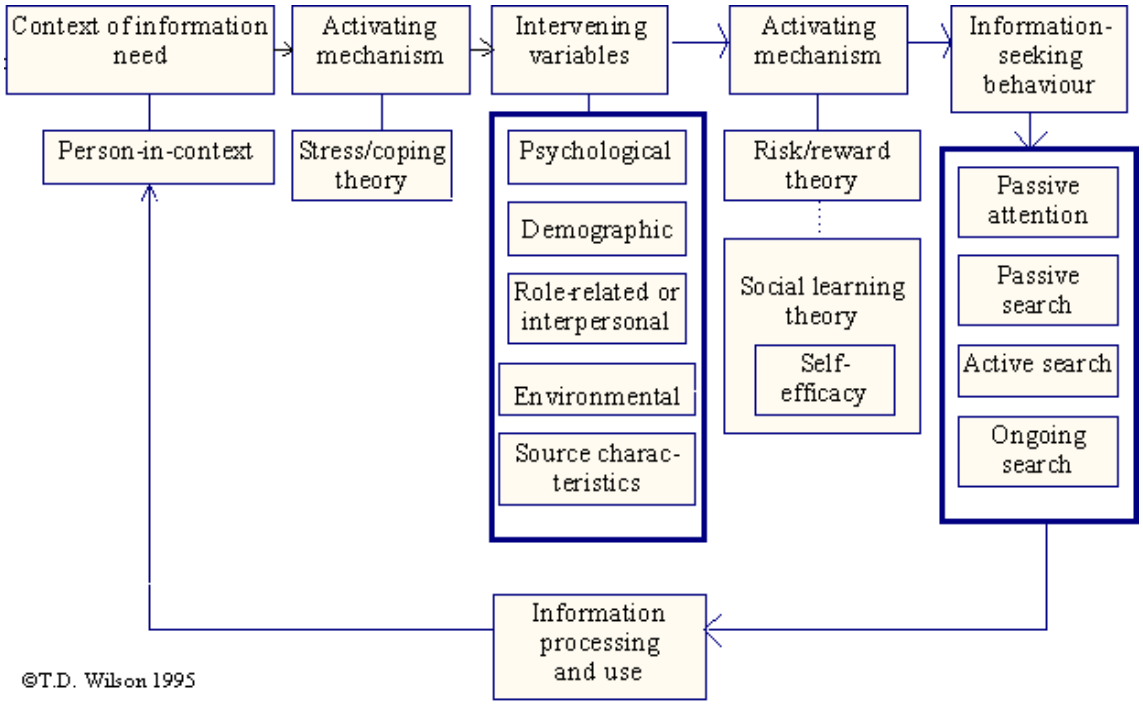
ELIS-mallia käyttäneet tutkimukset ovat havainneet, että ihmiset pitävät eniten tutuista tiedonlähteistä, jotka ovat toimineet aikaisempien tiedonhakujen yhteydessä. Siksi se on pääasiallinen teoriakehikko myös tälle gradututkielmalle, koska fanit ovat usein toistensa luotetuimpia tiedonlähteitä.



Kuva 2. Tietokäytäntöjen malli.

5.2 T.D. Wilsonin tietokäyttäytymisen malli

Toinen tutkija malleineen, jota käytän pohjalla, on T.D.Wilson ja hänen tutkimuksensa tietokäyttäytymisen eri malleista. Kuten Wilson (1999) itse toteaa, tietokäyttäytymisestä on ollut vähemmän malleja kuin tiedonhausta tai tiedonhakuun pohjautuvasta tietokäyttäytymisestä. Hänen aiempi mallinsa (1981) pyrki tuomaan ihmisen informaatiokäyttäytymisen keskiöön. Tämä saavutettiin tuomalla esiin psykologiset, sosiologiset ja kulttuuriset tekijät, jotka ajavat yksilön informaationtarpeita. Hänen mallinsa ehdottaa, että tiedonhaku nousee tiedontarpeesta. Käyttäjä ja tiedonhakija tiedostaa tämän tarpeen, ja toimii sen mukaisesti, hakemalla tietoa erilaisista formaaleista tai epäformaaleista tietopankeista. Tiedontarve siis joko täyttyy tai ei täyty. Jos ei täyty, niin tiedonhakija toistaa tiedonhakuprosessinsa ja saattaa ottaa silloin mukaan myös muita ihmisiä, esimerkiksi tiedonjakamisen tai -vaihtamisen vuoksi.



Kuva 3. Informaatiokäyttäytymisen malli.

Tämän mallin mukaan (Kuva 3) tietokäyttäytyminen ei ole suoraviivaista, etenkin kun otetaan yksilön käyttäytyminen mukaan.

Kaiken voi kuitenkin nähdä alkavaksi informaationtarpeesta: tämän tutkielman tapauksessa kyseessä on jokin vapaa-ajan tiedontarve, joko tarve päästä vaikeasta kohdasta pelissä lävitse, löytää sopiva peliyhteisö tai vaikka etsiä tietoa jonkin tietyn pelin ääninäyttelijöistä. Tietoa etsivä henkilö aktivoituu etsimään sitä, jolloin väliin voi tulla erilaisia muuttujia. *Intervening variables* (suom. Väliintulevat muuttujat) kertovat seikoista, jotka voivat joko estää, tai tukea tietokäyttäytymistä. Kaikki tietolähteet esimerkiksi eivät ole kaikille käytettävissä, joko omien resurssinpuutteiden vuoksi tai esimerkiksi faniyhteisöjen portinvartijoiden.

Ellei tiedonhaku lopu tähän vaiheeseen, se jatkuu mahdollisen riskin, kuten väärän tiedon saamisen, ja palkkion, oikean tiedon saamisen, pohdinnan jälkeen. Wilson (1995) jakaakin informaatiokäyttäytymisen tässä vaiheessa neljään eri vaiheeseen. Riippuen tiedon saamisen kiireydestä, henkilö voi passiivisesti jatkaa olemassaoloaan, passiivisesti suorittaa hakua: eli ei suuntaa hakua mihinkään tiettyyn alueeseen tai tarkoin termein, vaan ottaa vastaan tiedon sieltä, mistä sitä tulee. Aktiivinen haku voi suunnata tarkasti määriteltyihin alueisiin, esimerkiksi tiettyihin sivustoihin, ja hauissa on mahdollisesti mukana myös tarkasti määritellyt termit. Jatkuva haku on taasen sitä, että tiedonhaku pidetään mukana koko ajan: se ei ole päämäärä, vaan osa informaatiokäyttäytymisen jatkumoa (Wilson 1995).

Yhteenvetona näistä kaikista kolmesta mallista voi sanoa, että samoja piirteitä löytyy, vaikka ne keskittyvätkin tietokäyttäytymisen eri osioihin. Tietokäyttäytyminen ja sen osa-alueet harvemmin ovat täysin lineaarisia: henkilö voi jättää esimerkiksi tiedonhaun täysin kesken, huomatessaan, etteivät resurssit, kuten raha tai oma jaksaminen yksinkertaisesti riitä tehtävän suorittamista loppuun. Kuitenkin on huomattava, että jokainen henkilö suorittaa elämässään jonkinlaista tietokäyttäytymistä: etenkin, koska elämme nopeatempoisessa digitaalisessa maailmassa, on mahdotonta kuvitella elämää ilman informaatiotulvaa. Toki tieto kantautuu ihmiseltä ihmiselle ilman internetin kaltaisia apuvälineitä, mutta se on edesauttanut sitä, että tieto kantautuu sekunneissa

maailman laidalta toiselle. Faniyhteisöt ovat tässä tapauksessa erityinen tutkimuskohde, koska niiden tietokäyttäytyminen on usein omalaatuista, jollaista ei löydy muualta.

6 AIEMPI KIRJALLISUUS

Vuoteen 2021 mennessä faniyhteisöjen tietokäytäntöjä on tutkittu vähän. Usein fanien käyttäytymistä ylipäätään koskevat tekstit ovat keskittyneet esimerkiksi fanina olemiseen, faniuteen itseensä tai yksinkertaisesti sellaisten asioiden faniyhteisöihin, jotka eivät soveltuneet tähän graduun. Pelkästään videopelien faniyhteisöjen informaatiokäyttäytymistä ei juuri ole tutkittu. On kuitenkin aiempaa kirjallisuutta, joka käsittelee fanien informaatiokäyttäytymistä, faneja sekä faniutta, naisten faniutta, kuin myös fanin ja pelaajan informaatiokäyttäytymistä muilla aloilla, joten esittelen niitä tässä. Huomioitava on kuitenkin se, että osa aiheista kulkee niin limittäin, että jotkin artikkelit ja kirjat käsittelevät niitä usein samaan aikaan. Olen kuitenkin pyrkinyt jakamaan omiin alakategorioihinsa pääteemansa mukaisesti, jotta lukua on selkeämpi lukea.

6.1 Fandomit eli faniyhteisöt

Kristina Busse (2013) nostaa artikkelissaan *Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan* esille tärkeän seikan: fandomin ja fanikäytäntöjen sukupuolittuneisuuden. Vaikka artikkeli onkin kirjoitettu seitsemän vuotta sitten, näen yhtäläisyyksiä nykypäivänäkin eri fandomeissa, etenkin pelien fandomeissa. Busse (2013) kirjoittaa siitä, miten eri fandomien aktiviteettien ja olemassaolon sukupuolittaminen eriyttää faneja toisistaan ja pohtii tälle syitä.

Trebor Scholzin toimittamassa *Digital Labor: The internet as Playground and Factory*-kirjassa (2013) pohditaan erilaisia tapoja, millä työnteko toimii Internetissä ja miten Internetin käyttäjät ovat niitä, jotka tekevät suurimman osan sisällöstä internetissä.

Nicolle Lamerichsin (2018) teoksessa *Productive Fandom*, hän pohtii fandomin luonnetta, ja pohjaa ajatuksiaan käyntiinsä japanilaiseen animekulttuuriin perustuvassa Animecon-tapahtumassa. Lamerichsin kirja keskittyy tuotteliaisuuteen fandomissa, eli kaikkiin niihin keinoihin, joilla fanit tunnustavat rakkauttaan ja intohimoaan ihailemaansa asiaa kohtaan.

Condis & Stanfill (2014) pohtivat artikkelissaan *Fandom and/as Labor* faniutta, sekä fandomia työntekona. On pitkään jo huomattu niin akateemisissa, kuin muissakin fandomia tutkivissa piireissä, ettei fanina oleminen ole pelkästään passiivista kuluttamista. Fanit ovat myös omien tuotteidensa ja luomustensa luojia ja tuottajia, sekä arvostelijoita. Fanit luovat omat wikisivustonsa, fanivideonsa, fanifiktionsa sekä fanitaiteensa ja jakavat ja arvostelevat niitä. Faniutta työntekona ei ole artikkelin kirjoittamisen aikana juuri tutkittu, koska fanina oleminen on pitkälti valinta ja osa vapaa-aikaa ja mielihyvää. Eli ei mitään, jota yhdistettäisiin työhön tai työntekoon.

6.2 Fanit, pelaajat ja fanius

Hanna Wirman (2007) käsitteli artikkelissaan *"I am not a fan, I just play a lot" – If Power Gamers Aren't Fans, Who Are?"* fandomin ja faniuden olemassaoloa pelaajien keskuudessa, sekä pohti suhdetta tai sen puutetta pelaajien ja fanien välillä. Wirman (2007) käy läpi myös pelaajan ja fanin muuttuvia käsitteitä ja sitä, miten niitä saatetaan käyttää pelaajien keskuudessa samalla tavoin, samanlaista pelaamistapaa ja käyttäytymismalleja hyödyntäen. Esimerkkinä esitetään kaksi pelaajaa, jotka molemmat pelaavat samalla tavoin ja saman verran, ja osallistuvat pelaamisen ulkopuolella esimerkiksi peliin liittyvään keskusteluun. Erona heidän välillään on vain nimitys, jota he haluavat itsestään ilmaista: toinen on pelaaja, toinen fani.

Editoijat Adrienne Shaw ja Bonnie Ruberg (2017) kokosivat kirjaan *Queer Game Studies* esseitä ja artikkeleita eri tutkijoilta, joissa kaikissa korostetaan ja keskitetään queer-identiteettiä. Niissä myös nostetaan esille HLBT+-yhteisön, HLBT+-pelaajien ja heihin liittyvien teemojen tärkeyttä pelikulttuurissa.

6.3 Naisfanit ja naispelaajat

Jason Rutter ja Jo Bryce (2005) kirjoittivat artikkelissaan *"Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility"* naisten asemasta peliyhteisöissä sekä yleisesti pelaamisen vaikutuksista henkilöön. Heidän mukaansa on todisteita jo 1990-luvulta, että naisia pelasi tietokonepelejä 1–2 tuntia viikossa. Ehdotukset, että pelaaminen lisää aggressiivisuutta, korostaa sukupuolistereotypioita ja vähentää sosiaalista kanssakäymistä, ovat vain ehdotuksia ja ne on myös sittemmin kumottu. Faniyhteisöissä toimiminen ja niihin kuuluminen, vaikka olisi vain sellainen fani ja pelaaja, joka kommentoi tai seuraa muiden tuotoksia, on sosiaalista. Usein harmillisena tietokonepelaamisena pidettävät pelit ovat myös moninpelejä, joita pelataan verkossa kavereiden tai tuntemattomien ihmisten kanssa, mikrofonin välityksellä.

Sofie van Bauwel (2020) tutkii artikkelissaan *Women Gamers* naispelaajien konseptia ja käy läpi sen muuttumista. Alusta alkaen, peleihin ja pelaajiin keskittynyt tutkimus on korostanut miespelaajia, sekä pelien väkivallan vaikutuksia. Ensimmäisen sukupolven pelitutkimuksissa naispelaaja on unohdettu lähes täysin. Vasta myöhemmässä vaiheessa mukaan on otettu sukupuolten väliset erot esimerkiksi pelin valinnassa ja pelaamisen säännöllisyydessä.

Shira Chess (2020) nostaa esiin kirjassaan *Play like a feminist* feminismin tärkeyden pelikulttuurissa: ja sen tärkeyden, että feministit, erityisesti naispuoliset feministit, pelaisivat enemmän pelejä. Videopeleillä on merkityksensä feministeille: monet naiset ja vähemmistöä edustavat pelinkehittäjät keskustelevat jatkuvasti siitä, miksi heidän työpaikkakokemuksensa merkitsevät, ja miksi ne viittaavat pelikulttuurin suurempiin ongelmiin.

Stephanie Orme (2016) keskittyy artikkelissaan *Feminity and fandom: the dual-stigmatisation of female comic book fans* naispuolisiin sarjakuvien faneihin, mutta löydän paljon yhtäläisyyksiä siihen, minkälainen asema naisilla on peliyhteisöissä.

Orme (2016) pohtii syitä muun muassa sille, miksi negatiiviset stereotypiat naisfaneista pysyvät yhä pinnalla, huolimatta siitä, että naisfanien määrä niin tekijöinä kuin faneina on kasvanut hyvin paljon.

6.4 Faniyhteisöjen tietokäytännöt

Lyn Robinson ja Ludovica Price (2016) kirjoittivat artikkelissaan" Being *in a Knowledge Space": Information behaviour of cult media fan communities"* fanien informaatiokäyttäytymistä kirjastotieteen näkökulmasta. Heidän mukaansa fanit ovat uniikki tutkimuksenkohde siksi, että heidän käyttäytymisensä syntyy leikin, intohimon ja fantasian kontekstista. Heidän käyttäytymisensä tutkiminen voi potentiaalisesti tuoda uutta näkemystä informaatiokäyttäytymisen malleihin.

Ludovica Price (2017) on tutkinut väitöskirjassaan "*Serious leisure in the digital world: exploring the information behaviour of fan communities"* faniyhteisöjen informaatiokäyttäytymistä digitaalisessa maailmassa. Hän käy läpi esimerkiksi sen, miksi informaatio on noussut tärkeäksi tietoväyläksi faniyhteisöille: aika, raha tai muut resurssit ovat aiemmin voineet estää faneja osallistumasta esimerkiksi fanitapahtumiin.

Rachel I. Clarke, Jin Ha Lee sekä Stephanie Rossi (2015) keskittyivät tutkimuksessaan A *"Qualitative Investigation of Users' Video Game Information Needs and Behaviors"* informaation löytämiseen, kun halutaan ostaa, pelata, keräillä ja suositella eri videopelejä. Tutkimus suoritettiin haastatteluina, joihin osallistui niin satunnaisia kuin omistautuneita pelaajiakin, vanhempia, keräilijöitä, peliteollisuuden ammattilaisia, tutkijoita sekä kirjastotyöntekijöitä.

Jin Ha Lee, Rachel Ivy Clarke ja Yea-Seul Kim (2015) keskustelevat artikkelissaan *Video game information needs and game organization: differences by sex and age* keskittyvät artikkelissaan käyttäjien, eli pelaajien, tiedontarpeisiin ja pelijärjestelykäyttäytymiseen. Artikkelissa tutkitaan myös sitä, miten pelien pelaajat sekä peleistä kiinnostuneet etsivät tietoa peleistä itsestään, ja löytävät esimerkiksi uusia pelejä. Näiden seikkojen ymmärtäminen edesauttaa sitä, että on helpompaa luoda käyttäjäkeskeisiä pelitiedon

keräys - ja suositussysteemeitä. Erityisenä tarkoituksena on pyrkiä ymmärtämään, tuovatko ikä ja sukupuoli erityisiä eroja.

7 TIETOKÄYTÄNNÖT FANIYHTEISÖISSÄ

Fanit luovat yhteisönsä, mutta kuten aiemmassa *Käsitteet*-luvussa jo kerroin, portinvartijat voivat olla myös tiedonvartijoita. Toiset fanit voivat olla tiedonhaun ja tiedontarpeiden löytämisen tukijoukkoja. He voivat olla myös tiedonlähteitä, ja fanit luottavat toisiltaan saamaansa tietoon enemmän kuin yhteisön ulkopuolisiin (Price 2017).

Fanit toimivat myös portinvartijoina ja omanlaisinaan tietoasiantuntijoina toisilleen. Fandomin voikin näin ollen sanoa olevan juurtunut informaatiokäytäntöihin ((Price & Robinson 2016).

Faneilla on uniikki suhde informaatioon: he luovat ja hallinnoivat printattuja ja elektronisia tietolähteitä, toimien ikäänkuin ammattimaisten kanavien ulkopuolella bibliograafisina ohjaajina (Price & Robinson 2016). Fanien informaatiokäyttäytyminen painottaa epämuodollisuutta, ja he saattavat jopa ohittaa viralliset lähteet täysin ja luottaa eniten muiden fanien sanaan (Price 2017).

Onkin syytä kiinnittää huomiota myös siihen, että pelaajat hyötykäyttävät omia yhteisöjään, eli fandomeitaan, omanlaiseensa arkistointiin (Clarke ym 2015b). Esimerkiksi tärkeää pelitietoutta ei pidetä vain omana tietona, vaan sitä jaetaan eteenpäin esimerkiksi läpipeluuoppaiden muodossa. Läpipeluuoppaat ovat joko kirjoitettuja, tai videoituja oppaita siihen, miten pelata jokin peli alusta loppuun. Faneja kiinnostaa omien tuotostensa arkistointi ja säilyttäminen, ja he perustavat esimerkiksi hienostuneita sivustoja, kuten fanifiktiosivusto *Archiveofourown,* tätä tehdäkseen (Price 2017).

7.1 Naispelaajan ja naisfanin tietokäytännöistä peliyhteisöissä

Puhuttaessa pelien faneista, pelaajista sekä pelikulttuurista yleisesti, on mahdotonta olla nostamatta esille naisen asemaa. Pelejä on pidetty jo vuosikymmeniä maskuliinisena leikkinä, ja se ajatus istuu tiukassa. Maskuliinisuus ei itsessään ole paha piirre (Chess 2020), mutta maskuliinisina pidettyjen luonteenpiirteiden, pelien ja

pelaamistyylin valta peliyhteisöissä sysää liikaa pelaajia ja faneja yhteen ja samaan muottiin, ottamatta huomioon lainkaan sitä, että pelaajia, faneja ja pelifaneja on monenlaisia. Maskuliinisuuden ylivalta myös ylläpitää vanhaa kaksijakoista sukupuolikäsitettä, eli sitä, että on pelkästään nais – ja miessukupuoli, sekä sukupuolirooleja. Esimerkiksi Shira Chess (2020) huomauttaa, että väkivaltaisten, kilpailullisten tai muuten vain maskuliinisille yleisöille tarkoitettujen pelien keskeinen rooli pelikulttuurissa vaatisi uudelleentarkastelua.

Pelaamisen on tulkittu olevan tila, jossa miehet, erityisesti valkoiset aikuiset miehet, ovat yliedustettuina ja kaikki muut ovat järjestelmällisen aliedustettuina. Tästä esimerkkinä on vuoden 2014 *#Gamergate*, joka alkoi systemaattisena vihakampanjana peliteollisuuden naispuolisia pelinkehittäjiä vastaan (Gray ym 2018). Suurin osa häirinnästä ja ahdistelusta kohdistui Zoë Quinniin ja Brianna Wuhun, sekä feministiseen mediakriitikko Anita Sarkeesianiin. Gamergate sai medianäkyvyyyyttä tehtyään misogynistisiä ja rasistisia hyökkäyksiä naispelaajia, naiskriitiikkoja ja naispelinkehittäjiä kohtaan. Gamergaten tukijat yrittivät oikeuttaa kampanjaansa sillä, että heidän tarkoituksensa olisi ollut palauttaa etiikkaa videopelijournalismiin, huolimatta siitä, että kampanja loi entistä vihamielisemmän ja väkivaltaisemman ympäristön niin naisille, kuin myös queer-henkilöille sekä eri etnisille ryhmille (Gray ym 2018).

Gamergaten tukijat eivät ottaneet huomioon esimerkiksi sitä, että peliyhteisöt sekä pelikulttuurin piirit ovat huomattavan pienet, sekä toisilleen läheiset. Gamergaten tukijat pyrkivät tekemään itsestään sosiaalisen oikeuden sotureita ja todistamaan, että peliyhteisöt olivat kääntyneet pelikulttuuria vastaan (Ruberg & Shaw 2017). Gamergaten huolestuttavin piirre olikin, että heidän hyökkäyksensä keskittyivät erityisesti naisiin, koska he näkivät, että naiset olivat tuhoamassa pelikulttuuria.

Yhä vieläkin naispelaaja saa kokea häirintää ja portinvartijointia, minkä vuoksi pitkin internetiä löytyy yhä vain naisia jäsenikseen ottavia pelipiirejä, peliyhteisöjä sekä foorumeita, jotka erikseen säännöissään kieltävät kaikenlaisen häiritsevän käytöksen. En itse pelaa pelejä, joissa tällaiseen käytökseen törmäisi, mutta esimerkiksi omaan

ystäväpiiriini kuuluu lukuisia naiseksi identifioituvia henkilöitä, jotka ovat törkeää käytöstä kohdanneet.
Naispuolisia faneja vähätellään helpommin, joten niin vähättelyn alle joutuvat myös heidän intressinsä, heidän tapansa olla fani kuin myös tilat, jotka he ottavat esimerkiksi fyysisissä con-tapahtumissa kuin internetissä (Busse 2013). Yhä tänäänkin voi löytää pelkästään naisille tai naisoletetuille suojaisan tilan tarjoavia sivustoja tai palvelimia. Esimerkkinä tästä yhteisö *r/GirlGamers,* jota käsittelen omassa luvussaan myöhemmin.

Jo aiemmin esiin tuomani Shira Chess (2020) on tuonut pelikulttuuriin tärkeän aiheen, nimittäin feminismin. Hänen mukaansa feministit voisivat pelata enemmän videopelejä, ja videopelit voisivat käsitellä feminismiä ja feministisiä aiheita paremmin. Onhan nykypäivänä lähes kaikkialla, missä pelataan pelejä, puolet pelaajista naisia. Koska vuosi 2020 on ollut omalaatuinen, *Pelaajabarometri 2020* kertookin, että naisten digipelaamisen määrä on hieman laskenut. Suomessa mies – ja naispelaajien luvut ovat aina olleet melko tasaisia: mutta pelaaminen on kuitenkin globaali harrastus. Joten on käsittämätöntä, että vanha ajatus siitä, etteivätkö naiset soveltuisi pelaamisen ympyröihin, istuu niin tiukassa.

Huomioitava on toki se, että kaikki naiset, jotka pelaavat, eivät välttämättä halua identifioitua pelaajiksi. Esimerkiksi Sofie Van Bauwel (2020) nostaa esille artikkelissaan tämän seikan. Vaikka naispelaajien määrä onkin nykypäivänä maailmanlaajuisesti suuri, niin pelaajaksi identifioiminen voi tarkoittaa itsensä asettamista maalitauluksi. Syitä voi olla monia: esimerkiksi se, että näkyväksi tullessaan peliyhteisöissä, nousee esille haittavaikutuksia, kuten seksualisointi. Pelaajan tunnustaessa itsensä naiseksi identifioituvaksi, voi saada osakseen nimittelyä, asiattomia ehdotuksia ja muuta asiatonta käytöstä.
Moni naisoletettu pelaaja ja pelifani kokeekin, että pelikulttuuri pitäisi tuhota kokonaan, jotta sen voisi alkaa rakentamaan uudeksi ja paremmaksi alusta alkaen (Chess 2020). Naisia syytetään pelikulttuurin tuhoamisesta pelkällä olemassaolollaan,

joten ei liene ihme, että me perustamme omia yhteisöjä sen sisälle, joissa on omat sääntönsä.

Naisten omaksi tiedonhallinnaksi lasken sen, että omissa yhteisöissä onkin helpompaa kontrolloida sitä, kuka sanoo ja miten sanoo. Kuten tulen myöhemmässä r/GirlGamers-luvussa käymään läpi, näillä yhteisöillä on usein myös omat sääntönsä, joissa voi olla erillinen sääntö sille, ettei naisten olemassaoloa peliyhteisössä saa aliarvioida tai vähätellä.

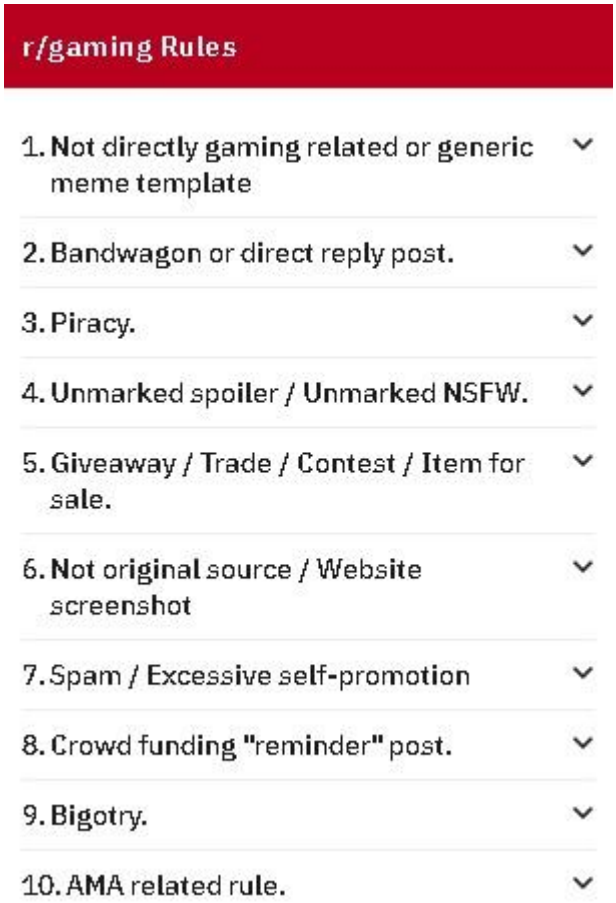
7.2 Fandomien tietokäytännöt Redditissä

Virginian yliopiston opiskelijat Steve Huffman, Alexis Ohanian ja Aaron Swartz perustivat Redditin vuonna 2005. Se on nykyisin suosittu sosiaalisen median alusta, jossa on runsaasti erilaisia yhteisöjä tai alafoorumeita, joiden aiheet voivat olla minkälaisia hyvänsä. Näitä yhteisöjä kutsutaan *subreddit*eiksi ja niillä on omat sääntönsä, moderaattorinsa ja käyttäjänsä.
Redditin sisällön päättävät sen käyttäjät, jotka voivat äänestää siitä, mikä on hyvää sisältöä ja mikä huonoa. Reddit on nopealiikkeisen Twitterin ja tavanomaisen tekstipohjaisen foorumin välimaastoa, joten sen toiminta ja sen yhteisöt ovat omalaatuisia. Subreddittien sisällä voi perustaa omia aiheitaan, joista voi keskustella ja näin luoda viestiketjuja. Viestiketjuja voi myös halutessaan seurata. Huomioitavaa on, että Redditin viestiketjuista voi löytyä kuvakaappauksia muilta internetin keskustelualustoilta, kuten mikrobloggaussivusto Twitteristä, foorumeilta tai kuvapalvelu Tumblrista.
Tähän tutkielmaan otan mukaan vain englanninkielisiä subreddittejä, mahdollisimman suuren otoksen saamiseksi.

7.2.1 R/gaming

Gaming-nimisen subredditin kuvauksessa kerrotaan sen olevan tarkoitettu kaikenlaiseen pelaamiseen ja peleihin liittyvään keskusteluun: peleiksi lasketaan tässä subredditissä niin videopelit, lautapelit kuin korttipelitkin. Fyysiset urheilulajit jätetään pois laskuista.

Tämä subreddit on perustettu 17 syyskuuta vuonna 2007, ja on siitä asti kerännyt 28,7 miljoonaa käyttäjää.



Kuva 4. R/gaming-subredditin sääntölista.

Kuten jokaisella tutkimallani subredditillä, myös tällä on omat sääntönsä. (Kuva 4) Erilaisen informaation jakamista ei suoranaisesti ole kielletty, kuten ei pidäkään: sosiaalisen median koko tarkoitus on jakaa tietoa, vitsejä, neuvoja ja kommentteja. Kuitenkin sitä on rajoitettu, mitä informaatiota voi jakaa: sen pitää olla suoraan peleihin ja pelaamiseen liittyvää, eikä se voi olla ”not safe for work” eli ”ei työpaikalle kelpaavaa”, mikä tässä tapauksessa tarkoittaa esimerkiksi alastomuutta, seksuaalista

sisältöä tai väkivaltaista sisältöä. Kaikella jaetulla sisällöllä pitää olla myös alkuperäinen lähde näkyvissä. Säännöt eivät myöskään hyväksy suvaitsemattomuutta.

Koska jäseniä seuraamassa tätä subreddittiä on 28,6 miljoonaa, on mahdotonta tietää esimerkiksi sukupuolijakaumaa, tai sitä, onko tarkemmille säännöille edes tarvetta. Etusivua selatessa pitkälle, vastaan tulee lähinnä memejä, eli huvittavia internetissä pyöriviä kuvia ja lausahduksia, sekä videopelien liittyvien oheistuotteiden ja konsoleiden esittelyä. Tietoa hakevat otsikot ovat vasta syvemmällä, tai kadonneet esimerkiksi kommenttien tulvaan.

7.2.1.1 R/gaming-subredditin viestiketjut

Päätin kuitenkin tutkia vain tiettyinä päivinä lähetettyjä viestejä, ja valitsin maanantain, keskiviikon ja perjantain, koska ne ovat erilaisten sivustojen aktiviteetteja tutkineiden välineiden mukaan vilkkaimpia päiviä. Keskustelujen seuraaminen edes näennäisesti reaaliaikaisesti antaa kuvan siitä, minkälaiset aiheet ovat pinnalla eri pelaaja ja pelifaniyhteisöissä ja mitkä aiheet pelaajia ja pelifaneja erityisesti askarruttavat.

Aloitin r/gaming-subredditin keskustelujen tutkimisen keskiviikkona 6.1.2021 aamusta alkaen, jotta saisin päivän mittaan nähtyä, minkälaisia viestejä tulee, ja kuinka moni niistä liittyy jollain tapaa graduni aiheeseen, eli tietokäytäntöihin. Pinnallinen tutkailu on kertonut minulle, että viestiketjujen aihepiiri vaihtelee runsaasti asiallisista kysymyksistä esimerkiksi oikean konsolivalinnan suhteen, siihen, että subredditin jäsenet laittavat huvittavia *meme*-kuvia.

Heti ensimmäiseksi silmään osuu tiedonhakukysymys: yhteisön jäsen kysyy, mihin voi sijoittaa pöytätietokoneensa. Huomioitavaa on, että vastaukset vaihtelevat asiallisesta asiattomaan. Vaikka keskustelu muissakin viestiketjuissa on pääasiallisesti asiallista, kummastuttavia viestiketjun aloituksia myös löytyy, jotka eivät liity pelaamiseen mitenkään. Esimerkiksi tänä samana päivänä aloitettu ketju alkaa kysymyksellä siitä, voiko henkilö käyttää tummaihoisten kavereidensa kanssa erästä loukkaavaa sanaa.

Omat ennakko-odotukseni olivat, että vastaukset olisivat vitsailevia, mutta sen sijaan ne olivat pääasiallisesti hyvin asiallisia ja jopa informatiivisia. Tokihan vastaajat eivät voi koskaan tietää, kuka nimimerkin takana on, mutta kohteliaat ja informatiiviset vastaukset yllättivät ja kenties edesauttavat tietämätöntä viestiketjun aloittajaa.

Päädyin valitsemaan otsikoiden perusteella eri viestiketjuja. Etsin esimerkiksi sellaisia, joissa avattiin jotakin pelikulttuuria koskevaa keskustelua, kuten vaikka kysyttiin jostakin pelistä tai pelikulttuurin liittyvästä asiasta mielipidettä, tai sellaisia, joissa esitettiin jokin kysymys jo otsikossa. Näitä kysymyksen sisältäviä otsikoita on runsaasti, ja pääasiallisesti niissä kysytään tämän subredditin jäsenten mielipiteitä. Jäänee pohdittavaksi, onko tarkoituksena avata rehellistä keskustelua, vai kysyä polttavia mielipiteitä. Myöskään tietoa, esimerkiksi erilaisista teknisistä ongelmista ja laitteista, etsivien viestienkirjoittajien tunteista on vaikea parin lauseen perusteella saada selkoa, joten syvemmät pohdinnat tiedonhaun tarkoituksista jäävät ymmärtämättä. Tämän havainnoinnin ja pohdinnan tarkoituksena on kuitenkin saada jonkinlaista yleiskuvaa siihen, miten, miksi ja minkälaista tietoa peleihin liittyvissä pelaaja – ja faniyhteisöissä on.

”Tyttöystäväni ja minun pelitatuoinnit, mitä ajattelette?” Viestiketjussa halutaan tietää muiden käyttäjien mielipiteitä miesoletetun käyttäjän, ja hänen tyttöystävänsä, peleihin liittyvistä tatuoinneista. Tatuointeihin suhtaudutaan näiden viestien perusteella pääasiallisesti positiivisesti.

”Auttakaa minua löytämään peli” Tämän viestiketjun kaltaisia ketjuja löytyy muutamia: joko käyttäjä haluaa löytää suosikkipelinsä kaltaisen pelin, tai sitten hän haluaa löytää pelin, jota joskus pelasi, mutta ei muista sen nimeä. Koska R/Gaming-yhteisö on hyvin suuri ja aktiivinen, vastaus voi myös tulla hyvin nopeasti.

”Miksei voi olla olemassa pelin fanikuntaa, joka ei olisi myrkyllinen?” Tämä otsikko herätti huomioni, erityisesti siksi, koska tässä tutkielmassa tulen väkisinkin sivuamaan

fandomien muutakin käyttäytymistä. Viestiketjun aloittava käyttäjä toteaa, että pelaa paljon pelejä, erityisesti online-pelejä – jolloin siis pelataan esimerkiksi mikrofonin välityksellä muiden pelaajien kanssa – ja on tullut huomanneeksi, miten myrkyllistä käytöstä esiintyy fanien keskuudessa. Viestiketjuun on tullut kymmenen vastausta, ja ne kaikki ovat informatiivisia, käyttäjää ei syytetä esimerkiksi siitä, että hän olisi omalla toiminnallaan aiheuttanut niin kutsuttua myrkyllistä käytöstä. Esimerkkejä tällaisesta ei anneta, mutta oletan, että sillä tarkoitetaan esimerkiksi toisten pelaajien nimittelyä, syyttelyä ja seksismiä, joka esiintyykin näissä viestiketjuissa useasti. Eräs viestiketjuun vastannut toteaakin, että kun kyseessä on fanikunta, jonka jäsenet suhtautuvat hyvin intohimoisesti fanittamaansa aiheeseen, niin tämä intohimo voi muotoutua myös vihamieliseksi ja reviiritietoiseksi, jos joku kritisoi tai vähättelee kyseistä fanituksen aihetta. Muut käyttäjät myös huomauttavat, että mitä isompi fanikunta, sitä enemmän äänekkäitä ikäviä ihmisiä löytyy: negatiiviset henkilöt ovat usein niitä äänekkäimpiä, johtuen moninaisista syistä, joita tässäkin ketjussa pohditaan.

”Kumman puolella olet” - otsikossa ei kerrota tarkemmin, että mistä puolista kyse, joten jo se herätti huomion. Viestiketjun avattuani, kyseessä oli vain mielipidekysely kahden eri pelin, molemmat suosittuja, välillä. Tällaisia mielipidekyselyitä esimerkiksi kahden samankaltaisen, tai vain samalla tavalla suositun, pelin välillä esiintyy tässä subredditissä vähän väliä. Kuten aiemmissa osioissa on tullut jo todettua aikaisemman kirjallisuuden pohjalta, fanit ja pelaajat - ja pelaavat fanit! - tukeutuvat toisiinsa, ja hakevat tietoa suuressa määrin toisiltaan.

Mielipiteeseen tukeutuvia keskusteluja on muitakin kuin vain sellaisia, joissa verrataan kahta eri peliä. Esimerkiksi pelikonsolien ja tietokonepelaamisen paremmuudesta näkyy siellä täällä viestiketjuja, kuin myös suosittelupyyntöjä niin pelien, kuin esimerkiksi pelinäyttöjen tai ohjaimien suhteen.
Tänä keskiviikkona on eräs käyttäjä avannut keskustelun pohtimalla sitä, onko pelaaminen enemmän harrastus vaiko addiktio. Käyttäjä avaa itse syytään tälle keskustelunavaukselle, ja kommentit viittaavatkin siihen, että addiktio vaatii

omanlaistaan syrjäytymistä muusta ja addiktion kohteen priorisointia muiden edelle. Käyttäjän viestistä ei tule ilmi, onko näin hänen elämässään.

Päädyin käymään läpi r/gaming-subredditin viestejä myös perjantaina 8.1. Jälleen kerran käyttäjät kysyvät paljon pelisuosituksia, jotkut hieman yksityiskohtaisemmin, antaen jopa esimerkkejä peleistä, joista ovat pitäneet. Jotkut viestiketjut ovat vain suosituksia käyttäjältä muille, jostakin pelistä, joka on erityisesti sykähdyttänyt. En koe itse lainkaan yllättävänä, että erilaiset pelisuositukset ovat näin suuressa suosiossa tällä sivustolla. Eiväthän erilaiset internetin hakukoneet osaa kertoa muuta kuin objektiivisesti eri pelien teknisistä ja narratiivisista puolista. Toinen pelaaja osaa kertoa paremmin mikä häntä itseään sykähdytti tietyssä pelissä: oli se joko itse pelattavuus, pelin tarina tai mahdollisuus ansaita pelissä erilaisia palkintoja.
Näiden suositusten yhteydessä esitetään usein myös peleihin liittyvää kritiikkiä. Myös pelkästään kritiikkiä sisältäviä viestiketjuja on muutama, joko kohdistuen yhteen tiettyyn peliin tai esimerkiksi nykypäivänä ilmestyviin peleihin ylipäätään.

Kritiikistä esimerkkinä viestiketju, jonka aiheena on pelien sisältämät kliseet, joita käyttäjät toivoisivat pelinkehittäjien jatkossa poistavan peleistään. *Klisee* on termi, joka esiintyy erityisesti viihdekirjallisuudessa, mutta myös elokuvien ja pelien parissa. Sillä yleensä tarkoitetaan esimerkiksi metaforaa tai muuta kielikuvaa, jota on käytetty niin usein, että se on jo ennalta-arvattava ja tavanomainen.
Tässä viestiketjussa sen aloittaja nostaa esille esimerkiksi viemäritasot, tarkoittaen peleissä olevia hetkiä, jolloin pelihahmo joutuu kulkemaan viemäristön läpi. Muut käyttäjät nostavat esille esimerkiksi tutoriaalitasoja, tarkoittaen pelin alkuun yleensä suunnattuja kohtauksia, jolloin pelaaja joutuu pakotetusti viemään pelihahmon läpi opastetun kentän, jotta oppii samalla, miten pelata kyseistä peliä. Turhauttavaksi kyseiset kentät käyvät, kun niitä ei voi esimerkiksi seuraavilla pelaamiskerroilla ollenkaan hypätä yli. Muita erityisiä kliseitä, tai yksinkertaisesti tavanomaisiksi käyneitä pelitapoja, käyttäjät esittävät useita. Osa liittyy itse pelinsisältöön, osa taas

julkaisuihin. Eräs käyttäjä kertoo turhautumisestaan siihen, miten joitakin pelejä julkaistaan jo ennen kuin ne ovat oikeasti valmiita.

Käyttäjät kysyvät tällä alustalla usein myös pelaamisen teknisiin puoliin liittyviä kysymyksiä, kuten erilaisten pelikonsolien hyvistä ja huonoista puolista, omaan käyttöön parhaiten soveltuvista kuulokemikrofoneista ja pelaamiseen soveltuvista hiiristä.

Omat intressini, erityisesti gradututkielmani suhteen, ovat pitkälti fandomissa, joten erityishuomion saavat sellaiset otsikot, jotka jossain määrin viittaavat fanittamiseen, faniuteen tai fandomeihin. Muutamia sellaisia nousi myös perjantaina 8.1. esiin.

”Hei tyyppi, pelaa vain toista peliä”, ei ole sopiva vastaus kritiikkiin.” Viestiketjun aloittava käyttäjä kertoo pelaavansa paljon pelejä ja huomanneensa sen, että pelejä kritisoidessa, fanikunnat käyvät kiinni kuin hän olisi tehnyt jonkinlaisen rikkeen. Huomattavaa on, että vaikka aloittajan moitteella olisikin perää, hänen ketjuunsa tulleet vastaajat eivät ole sitä mieltä. Vastauksista käy ilmi, että pelaajat ovat sitä mieltä, että jos pelaaja itse pettyy esimerkiksi pelin narratiiviin tai omiin odotuksiinsa, niin se on pelaajan oma vika. Toki, jos pelattavuudessa ilmenee ongelmia, esimerkiksi pelinsisäisiä virheitä, niin silloin lienee syytä lähestyä pelin kehittäjiä. Kaksi vastauksista ovat myöntyväisiä olemaan samaa mieltä ketjun aloittajan kanssa siitä, että peliyhteisöt: siis pelien kuluttajat, että pelien kehittäjät, voisivat olla vastaanottavaisempia kritiikin suhteen.

“Uudessa tutkimuksessa todetaan, että myrkyllinen käyttäytyminen selkeästi pahentaa sekä tiimi-, että yksilösuoritusta League of Legendsissä.” Tässä viestiketjussa aloittaja jakaa kyseisen tutkimuksen eikä lisää omaa kommenttiaan. League of Legends on suosittu taisteluareenamoninpeli, jossa pelataan eri tiimeissä toisia tiimejä vastaan. Sitä pelataan tavallisten pelaajien kesken, kuin myös *esports*-turnauksissa: esports tarkoittaa yksinkertaisimmillaan verkkopelaamista ammatillisessa ja kilpailullisessa

mielessä. Kuten viestiketjun muista viesteistä käy ilmi, tutkimuksen tulos ei tule yllätyksenä. Useille pelaajille League of Legendsin pelaajakunta on myrkyllinen: sen sisällä esiintyy esimerkiksi toisten pelaajien häirintää, huijaamista ja nettikiusaamista, joka esiintyy esimerkiksi perusteettomien henkilökohtaisuuksiin menevien loukkausten muodossa. Tällaista käyttäytymistä nousee esille myös muiden pelien muodossa, etenkin jos peliin kuuluu kuulokemikrofonilla muiden pelaajien kanssa toimiminen. Esimerkiksi Jonathan Chew (2020) nostaa esille artikkelissaan juuri tällaisen käyttäytymisen.

Huomioitavaa on se, että sanaa fandom ei juuri käytetä, vaan peliyhteisö, pelikulttuuri ja niin edelleen. Jos mainitaankin faniyhteisö tai fanikunta, silloin se on yhdistetty johonkin negatiiviseen, kuten kykenemättömyyteen ottaa vastaan kritiikkiä. Voinee pohtia, johtuuko tämä siitä, että sanalla fandom on negatiivinen konnotaatio, tai se yhdistyy hysteerisiin fanityttöihin, kuten aikaisemmissa tutkimuksissa on tullut esille.

Kolmanneksi päiväksi otin maanantain 18.1.2021, jolloin jatkoin viestiketjujen tutkimista.
”Tytär on kiinnostunut pelaamisesta, mutta turhautuu helposti. Apua!” Sympaattinen otsikko kiinnitti huomioni, joten otin sen tähän tutkielmaan mukaan.
Pelisuositteluketjuja esiintyy useita, mutta harvemmin suosittelujen kysyjä antaa itsestään runsaasti taustatietoa, jotta suosittelujen antaminen olisi sujuvampaa.
Tämän viestiketjun aloittaja esittelee itsensä isäksi, jolla on kaksi tytärtä. Hänen vanhempi tyttärensä, joka on ketjun kirjoittamisen aikaan ollut 6-vuotias, on ilmeisen kiinnostunut isänsä pelaamisesta, mutta turhautuu helposti esimerkiksi pelien ohjattavuuteen tai siihen, että ohjaimet ovat yksinkertaisesti hankalia oppia. Isän mielestä pelaaminen voisi kuitenkin tehdä tyttärelle hyvää, ja näkee siinä positiivisia puolia kuten sen, että tytär voisi oppia koordinaatiokykyä.
Koska viestiketjuun on tullut todella paljon vastauksia, pyrin katsomaan vain informatiivisimmat vastaukset. Eräs käyttäjä toteaa, että on hienoa nähdä mahdollista harrastusta tukeva pelaajaisä, ja huomauttaakin, että motivaation ylläpitäminen

maailmassa, jossa mielihyvän saanti on helppoa ja nopeaa, on vaikeaa. Usea viestiketjuun vastannut käyttäjä huomauttaa, että on tärkeää opettaa nuorelle tyttärelle ja isälle itselleen myös kärsivällisyyttä. Tyttärelle sopiva peli ei välttämättä löydy heti, vaikka ketjuun on tullutkin suuri määrä erilaisia pelisuosituksia.

”Mitä ajattelette henkilöstä, joka pelaa pelejä 12–14 tuntia päivässä, 7 päivää viikossa (ei työtä)” Otsikko on huolestuttava, eikä viestiketjun aloittaja ole laittanut selventävää kuvausta esimerkiksi siitä, kysyykö hän omasta puolestaan, vai yleisesti. Ketjuun on tullut paljon vastauksia, mutta suuri osa niistä on joko vitsejä, tai käyttäjät vain toteavat, että on pelaajan oma asia, jos haluaa kuluttaa elämänsä noin. Vain muutama käyttäjä huomauttaa, miten epäterveellistä on kuluttaa kaikki päivänsä yhden asian tekemiseen, mahdollisesti myös yhtäjaksoisesti. Otsikon kirjoittanut käyttäjä ei kuitenkaan kerro, onko kyseessä addiktion aiheuttama pelaamisjakso, pitääkö pelaaja muuten huolta itsestään: eli pitääkö tarpeeksi taukoja, venytteleekö, nukkuuko tarpeeksi, syökö hyvin ja niin edelleen. 12-14 tuntia päivässä minkään tekeminen on kuitenkin epäterveellistä, joten otsikon aiheuttama huoli käyttäjien keskuudessa on aiheellinen.

”Mitkä pelit ovat: ”Tule tarinan vuoksi, pysy pelaamisen vuoksi”. Omalaatuisesti muotoiltu otsikko ei sisällä muuta kuvausta, mutta paljon pelaavat ymmärtävät, mitä otsikolla tarkoitetaan. Osa ketjuun tulleista vastauksista on pelkkiä eri pelien nimiä, mutta muutama laajentaa vastaustaan myös kertomaan syitä.

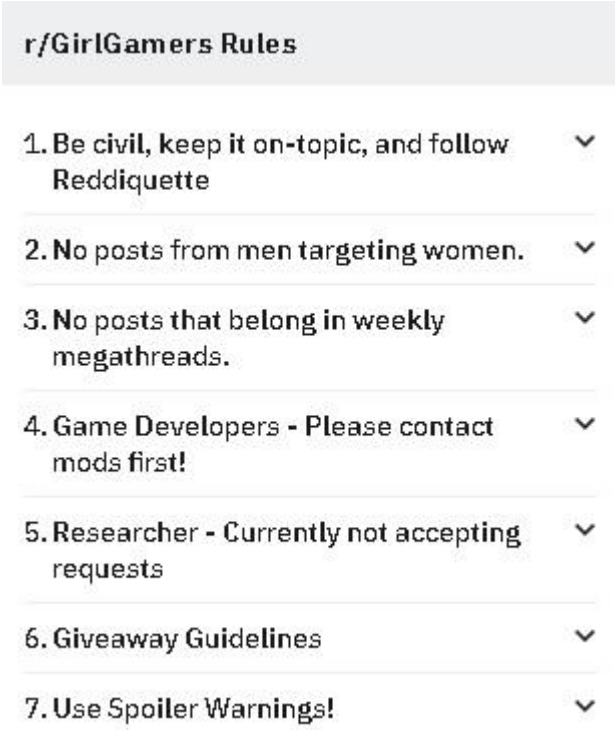
7.2.2 R/GirlGamers

” A place for gamers who happen to be women probably” eli “Paikka pelaajille, jotka sattuvat olemaan ehkä naisia” on tämän subredditin otsikkolause. Itseironinen otsikko on selkeä viittaus siihen, että naisten paikka peliyhteisöissä on edelleen väittelyn aihe. Kuten kävin luvussa 7.1 läpi, pelaamista on hyvin pitkään pidetty miehisenä harrastuksena, ja naisten pelaamista ja naisten fanittamista on vähätelty ja

stereotypisoitu. Esimerkiksi Lamerichs (2018) ja Busse (2013) ovat kirjoittaneet omilla tahoillaan siitä, miten naisia faneina stereotypisoidaan ja miten heidän faniuttaan vähätellään, sekä siitä, miten sanalla fani on usein edelleen negatiivinen stigma, koska fanien ajatellaan olevan ylitunteellisia fanityttöjä.

Koin siis tärkeäksi ottaa r/gaming-subredditin rinnalle myös erityisesti naisia jäsenekseen hyväksyvän alafoorumin. *R/GirlGamers* valikoitui siksi, koska se on globaali, joten potentiaalisesti löydän mahdollisimman laajan skaalan erilaisia fandomin naisten tietokäyttäytymistä koskevia viestiketjuja. Etenen sillä olettamuksella, että vaikka yhteisö hyväksyy keskusteluihin myös muiden sukupuolten edustajia, on helppoa havaita erityisesti naisoletettujen viestit, etenkin jos ne käsittelevät esimerkiksi heidän omia kokemuksiaan häirinnästä tai muusta ala-arvoisesta käyttäytymisestä.
Huomioitavaa on myös, että subredditin omassa kuvauksessa lukee, että *'girl gamer'* eli karkeasti suomennettuna tyttöpelaaja, on polarisoiva termi itsessään, koska tytöttely on väheksyvää nimittelyä, jota lähes jokainen nainen kokee elämänsä eri osapuolilla. "Pelaat kuin tyttö" tarkoittaa huonosti pelaamista, tyttönä pelaaminen on alempiarvoisempaa. Tytöttely onkin jotakin, mitä kulttuuri hyväksyy ja yhteiskunta tekee naiseksi identifioiville jatkuvasti (Chess 2020).

Yksi subredditin säännöistä onkin myös se, että se ei hyväksy viestiketjualoituksia, joissa mies hyökkää naista kohtaan.



Kuva 5. R/GirlGamers-yhteisön säännöt.

7.2.2.1 R/GirlGamers-subredditin viestiketjut

Redditin aktiviteetteja on mahdollista seurata usean erilaisen internet-toiminnan kautta. Sitä kautta sain pääteltyä, että R/GirlGamers-foorumin vilkkaimmat viestityspäivät ovat yleensä viikonloput. Joten päätin, että otan yhden viikonlopun asiaksi selata kyseisen foorumin viestejä, analysoida niitä ja tehdä esimerkiksi päätelmiä siitä, poikkeaako naisiksi itsensä identifioivien pelaajien ja pelifanien internet- ja informaatiokäyttäytyminen jollain tapaa yleisestä. Pyrin myös pohtimaan, onko naisoletettujen pelaajien ja fanien tietokäytännöissä erityispiirteitä: esimerkiksi sitä, että hakevatko naisoletetut pelaajat ja pelifanit tietoa toisiltaan samaan tapaan kuin muita keskustelufoorumeita seuratessa, vai onko heillä omia hakukokemuksiaan ja tarpeitaan.

Heti viestejä tutkaillessa voi huomata, että ensimmäinen ero r/gaming-yhteisöön verrattua on se, että otsikot on jaoteltu omiin kategorioihinsa. R/gaming-yhteisössä otsikoista joutuu itse päättelemään, mihin aihepiiriin ketju liittyy, kun taas R/GirlGamers-yhteisössä kategoriat on selkeästi ilmaistu ennen otsikkoa. Kuten esimerkiksi yhteisö, fluff, jonka voinee suomentaa helpoiten söpöilyksi, teknologia ja niin edelleen. Tällainen kategorisoiminen helpottaa omaa tehtävääni huomattavasti.

21 - 23.1.2021. Viikonloppuna ei tullutkaan kovin montaa viestiä, joten laajensin havainnointiaikaa parilla päivällä.

"Tämä on söpö sarjis, mutta usein olen väsynyt siihen, että oletus "oikea" pelaaja on aina esitetty miehenä. Hyperkeskittyminen ja pelaajien runsas peluu eivät katso sukupuolta!" Viestiketjun aloittaja on laittanut neljän ruudun sarjakuvan nimeltään "Kahdenlaisia pelaajia". Ensimmäisenä on naisena esitetty pelaaja, joka toteaa, että tämä peli on kiva, mutta olen väsynyt pelaamaan." Toisena on miehenä esitetty pelaaja, joka toteaa, että ei ole nukkunut kahteen päivään: oletettavasti siksi, että on pelannut niin innokkaasti. Sarjakuvan idea on toki varmasti ollut huvittava, mutta se, miksi satunnaisempi, ei niin intohimoinen pelaaja on esitetty naisena, tuntuu naisoletetuille pelaajille ikävältä. Viestiketjun muut viestit eivät myöskään pidä sarjakuvaa kovin asiallisena tai huvittavana, mutta myös kritisoijia vastaan esitetään eriäviä mielipiteitä. Sarjakuva on todennäköisesti piirretty harmittomana huvituksena, mutta kuten tästä ketjusta huomaan, se herättää keskustelua.

Eräs käyttäjä huomauttaa, että voi olla itse kummanlainen pelaaja tahansa: riippuen mielialasta, pelistä tai energiatasoista. Toinen käyttäjä huomauttaa, että ei pitäisi tällaisia sarjakuvia kovin harmillisena, ellei niin sanotusti *hardcore*, kova, pelaaja esitettäisi aina miehenä.
Eräs käyttäjä taasen huomauttaa, että sarjakuvan on piirtänyt nainen, ja se kuvaa häntä ja hänen poikaystävänsä pelaamista. Kuitenkaan muut käyttäjät eivät pidä tätä tekosyynä, koska tällaiset sarjakuvat kaikesta huolimatta voivat edelleen levittää

stereotypiaa siitä, että “todellinen” pelaaja on mies, joka uhraa kaiken muun pelaamisen eteen.

Kuva 6. Tales of Berserian Velvet.

”Tarvitsee hehkuttaa Tales of Berserian naispäähenkilöä just nyt” Tässä viestiketjussa naisoletettu käyttäjä korostaa intoaan pelaamansa pelin, Tales of Berserian, naispäähenkilö Velvetiä (kuva 6) kohtaan. Ensimmäiseksi hän muistaa kritisoida pelin heteronormatiivisuutta, sekä päähenkilön fanipalvelua korostavaa pukeutumista: tässä fanipalvelulla, *fan service,* tarkoitetaan usein seksualisoitunutta tapaa, jolla naishahmot esitetään, erityisesti animen ja mangan puolella. Käyttäjä huomauttaakin, että animetyyliset pelit, kuten Tales of Berseria, usein esittävät naishahmonsa hyvin tiukasti tietynlaisina: naiset peleissä ovat usein tukijoukkoja, parantajia, ja ovat voimakkaita tavalla, joka ei häiritse mahdollisia miespuolisia pelaajia.

Siksi käyttäjä kirjoittaakin ilahtuneensa Tales of Berseriasta, koska sen naispäähenkilö on aiemmista poikkeava: kyseinen hahmo on aggressiivinen ja edustaa voimakasta hahmoluokkaa, miekkailijaa, joka on lähes aina jäänyt mieshahmoille. Huomattavaa mielestäni onkin, että käyttäjä korostaa erityisesti sitä, että kyseisen naishahmon annetaan tuoda esille negatiivisia puolia. Käyttäjän mielestä on hienoa, että Velvetin, kyseisen naishahmon, annetaan olla julma, brutaali, hankala ja suorastaan ruma.

Hahmon annetaan täyttää kaikki tunteensa, myös ne, jotka eivät ole esteettisesti kauniita.

”Apua! Miten teen järjestelystäni nätimmän? Tarvitsen jotain söpöjä valoja, tietääkö kukaan hyviä, jotka sopisivat tänne?” Tämä viestiketju on yksi esimerkki siitä, miten teknisten, tietokoneiden rakentamiseen ja niin edelleen, liittyvien kysymysten joukossa, on myös estetiikkaan liittyviä kysymyksiä. Tällaisia en havainnut r/gaming-yhteisöissä laisinkaan. Viestiketjuun on tullut monta vastausta, joista lähes kaikki ovat informatiivisia ja ystävällisiä. Aloittajalle ehdotetaan tapoja tehdä tietokonepöydästään kauniimpaa, ja hän saa myös ehdotuksia lisättävien valojen suhteen. Tässä tapauksessa tarkoitetaan esimerkiksi pieniä led-lamppuja, jotka voivat luoda tunnelmaa käyttäjän tietokonepöydälle ja sen ympäristöön.

”Pelaamiseen kuulokemikrofoni naisille, joilla on korkea ääni”. Erikoinen kysymys liittyen naispelaajan omaan äänenkäyttöön: viestiketjun aloittajalla on ongelma sen suhteen, ettei hänen kuulokemikrofoninsa saa hänen äänestään kiinni. Aloittaja olettaa, että se johtuu siitä, että hänellä on korkea ääni. Koska naisoletettu aloittaja sanoo pitävänsä nykyisestä kokoonpanostaan, hänelle huomautetaankin, että hän voisi esimerkiksi katsoa käyttämänsä Discord-palvelimen asetuksia. Eräs vastaaja myöskin huomauttaa, että mikrofoni yleensä ottaa kiinni äänenvoimakkuudesta, eikä niinkään sävelkorkeudesta. Viestiketjun aloittaja ei ole vastannut ehdotuksiin, joten oletettavissa on, että asetukset auttoivat hänen ongelmaansa.

”Mitä leidipelaajat ajattelevat seksualisoiduista naispäähenkilöistä?” Tärkeä keskustelu seksualisoiduista naispäähenkilöistä peleissä. Seksualisointi, tarkoittaen yleensä siis yksinkertaisimmillaan yleensä naispuolisen hahmon vähäpukeisuutta ja seksikästä poseeraamista ja kuvakulmia, on ollut paljon keskustelunaiheena jo useiden vuosien ajan. Aina välillä se nousee esille peliyhteisöissä, niin hyvässä kuin pahassa. Aloittajan teksti on pitkä ja asiallinen: hän kertoo itse olevansa vanhempaa väkeä sekä uusi pelaamisen saralla, sekä ymmärtävänsä miksi naishahmoja usein esitetään

seksualisoituneessa valossa. Hän myös huomauttaa, että voi arvostaa myös seksualisoitua naishahmoa, jos se sopii hahmon luonteeseen ja pelin ympäristöön: hän myös esittää esimerkin naishahmossa, jossa seksualisointi on niin sanotusti onnistunut. Aloittajan mielestä voisikin olla parempi, jos seksualisoitu ulkomuoto olisi esimerkiksi vaihtoehto, eikä oletus: etenkin jos ei käy narratiivisesti eikä pelillisesti järkeen, että naishahmo on seksualisoitu.

Tässä viestiketjussa on käyty hyvin ahkeraa keskustelua, mikä osoittaa, että aihe puhututtaa. Kommentit vaihtelevat välinpitämättömyydestä suoranaiseen vihaan ja ärsytykseen. Huomattavaa onkin, että osa vastaajista kertoo myös ikänsä: esimerkiksi yksi vastaaja kertoo olevansa yli neljäkymmentävuotias, joka on pelannut suurimman osan elämästään. Hän nostaa esille sen seikan, että pelin mainokset ja trailerit kertovat jo paljon siitä, miten peli kohtelee naishahmoja: yliseksualisoitunut hahmodesign on vain yksi osa peleissä ja pelikulttuurissa piilevää misogyniaa. Etenkin jos mahdollisuutta pelata muulla kuin ”karskilla miespuolisella sotilashahmolla” ei ole.

Eräs vastaaja jopa kertoo olevansa täysin väsynyt kaikessa mediassa, ei vain video peleissä, esiintyvään naisten seksualisointiin. Hän myös nostaa esille sen seikan, että hyvin moni näistä seksualisoiduista naishahmoista on luotu miehiä varten, ei naisia varten, joten siksi niiden ulkomuoto on usein miesten mieltymyksiä palvelevaa. Kuten muut käyttäjät huomauttavatkin, naispelaajat haluavat naishahmoja, jotka ovat tasaveroisia mieshahmojen kanssa, ja joiden ulkomuoto palvelee kaikkia: ei vain oletettua kohdeyleisöä, eli heteroja miehiä.

Myös naishahmojen romanssit nousevat tässä keskustelussa esille: usein he ovat itse miespuolisen päähenkilön romanssinkohteita, eikä heillä ole omaa tarinaa tämän romanssin ulkopuolella. Jos onkin, niin romanssi on lähes poikkeuksetta heteroseksuaalinen. Muutama käyttäjä tässä ketjussa ilmaiseekin olevansa *queer,* ja haluavansa lisää queer-romansseja peleihin, tai ei romanssia laisinkaan. Lähivuosina onkin ilmestynyt joitakin pelejä, joissa naishahmo on eksplisiittisesti queer, kuten The

Last of Us 2 ja Bayonetta. Molemmat pelit myös nostetaan tässä ketjussa esille esimerkkeinä juuri tällaisesta romanssista.

”Sori Kassandra, mulla on uusi videopeli-ihastus! Kuka on sun videopeli-ihastuksesi?”
Otsikon mukaan on liitetty kuva Eivorista, Ubisoft-yhtiön Assassin’s Creed: Valhalla-pelin päähenkilöstä. Eivoria voi pelata naisena tai miehenä, tässä tapauksessa kuva on naispuolisesta Eivorista. Otsikossa viitattu Kassandra on Assassin’s Creed: Odyssey-pelin naispuolinen päähenkilö. Viestiketjuun tulleet vastaukset eivät vähättele koko videopelihahmoon ihastumisen konseptia, vaan vastaukset kertovat omista videopeli-ihastuksistaan.
Käyttäjien vastauksissa esiintyvät hahmot vaihtelevat karskeista miehistä avaruusolentoihin, mutta kukaan ei juurikaan syvennä vastaustaan, että miksi kyseinen hahmo viehättää erityisesti. Useimmiten mukana on muutakin kuin vain hahmon ulkomuoto: esimerkiksi ääninäyttelijät ovat luonnollisesti suuressa roolissa tuomassa hahmoa eloon, joten he ovat myös tärkeässä roolissa luomassa ”ihastusta” hahmoon.

Syvempää keskustelua ketjussa ei käydä, joten jää pohdittavaksi, onko kyseessä vain omanlaisensa tapa kutsua jotakin hahmoa lempihahmokseen: toki, pelistä ja pelinkehittäjästä riippuen, hahmot tehdään tarkoituksella viehättäviksi ulkomuodoltaan, jotta houkuteltaisiin lisää pelaajia pelin pariin. Ihastumista pelihahmoon voikin pitää esimerkkinä vuotamisesta (englanniksi *bleed*), jossa pelaaja, joka pelissä aktiivisesti osallistuu romanssiin, saattaa päätyä jakamaan tunteita pelihahmonsa kanssa (Waern 2010). Kuten muukin viihdyttämiseen tarkoitettu media, myös videopelit herättävät monenlaisia tunteita: turhautumista, vihaa, ihastusta, iloa. Ihastumisen kaltaiset tunteet ovat siis vain osa tunneskaalaa, jota pelit voivat parhaimmillaan aiheuttaa. Annika Waern (2010) tutki vuotoa pelistä pelaajaan itseensä, ja hänen esimerkkinään oli Dragon Age Origins-peli ja sen romanssimahdollisuudet. Kuten tässä mainitussa Redditin ketjussa, myös Waernin (2010) tutkimuksessa nousi samoja asioita esille: hahmoa pidettiin erityisen

viehättävänä, jos se viehätti ulkomuodoltaan, ääninäyttelyltään ja myös seksuaaliselta suuntautumiseltaan pelaajaa, ei niinkään pelihahmoa.

”Muita tyttöpelaajia jotka pitävät tieteestä??” Viestiketjun aloittaja pohtii, löytyykö GirlGamersin käyttäjistä naispuolisia tieteellisiä opiskelijoita tai tutkijoita, sekä kysyy siitä, puhuvatko kyseiset käyttäjät koskaan tieteestä pelatessaan suorassa lähetyksessä pelejä. Viestejä onkin tullut 36 kappaletta, joten tieteenalojen ihmisiä naispelaajien joukosta löytyy. Naispelaajien joukosta löytyy esimerkiksi ympäristötieteilijä, insinööri, lääketieteen opiskelijoita, meribiologian tutkija, joka myös mainitsee puhuvansa alastaan mielellään omalla kanavallaan. Eräs käyttäjä mainitsee, että ei suoratoista pelaamistaan, mutta työskentelee kemian alalla analyyttisena insinöörinä. Kaksi käyttäjää mainitsee jopa pyrkivänsä suorittamaan tohtorintutkinnon omilla aloillaan.

”Onko kukaan muu kateellinen Aloyn kulmakarvoille?” Tämänkaltaisia vitsikkäitä otsikoita nousee esille muutama: sekä otsikosta, että kommenteista voi myös päätellä, että osa r/girlGamersin käyttäjistä edustaa muuta seksuaalista suuntautumista kuin vain heteroseksualisuutta. Erityisenä huomiona mainitaan Aloyn viehättävänä pidetty lihaksikas keho. Otsikossa mainittu Aloy on Horizon Zero Dawn-pelin naispuolinen päähenkilö.

”Miksi miehet…” Viestiketjun aloittaja purkaa tunteitaan oman Discord-palvelimensa suojapaikkaa, taikapiiriä (Chess 2020), häiritsevistä nuorista miehistä. Käyttäjä kertoo, miten bannasi, eli esti, kyseiset käyttäjät palvelimeltaan, mutta nyt he jatkavat häiritsevää käyttäytymistään ja anelevat takaisinpääsyä.

”Tänään opin, että miehet ovat parempia vitsailussa kuin naiset”. Viestiketjun aloittajan tekstistä käy nopeasti ilmi, että otsikon on tarkoitus olla ivallinen. Viestiketju on myös luokiteltu tunteen purkausten kategoriaan, joten on odotettavissa, että hänen tekstissään tulee ilmi katkeruutta. Käyttäjä kertoo, miten hän on ollut videopuhelussa pelatessaan, oletettavasti Discord-palvelussa, ja on tullut vitsin kertoessaan tulleensa

ivatuksi ja pilkatuksi. Naispuolinen käyttäjä – hän sanoo suoraan viestissään olevansa nainen – purkaa tunteitaan siitä, että haluaa vain pelata ystävällisten ihmisten kanssa ja vitsailla, eikä tulla pilkatuksi. Käyttäjä on saanut tunteenpurkaukselleen kaksi vastausta, toinen haluaa tietää hänen vitsinsä, toinen kertoo ymmärtäväisesti, että viestiketjun aloittajan vain täytyy löytää peliryhmä, joka on hänen kanssaan samalla aaltopituudella. Sekä vastaaja, että viestiketjun aloittaja pohtivat, onko ivailun taustalla epävarmuus siitä, että pelaava nainen ei olekaan taipuvainen miehen tahtoon.

Otsikon tilalla on termi *trigger warning,* joka lyhykäisyydessään tarkoittaa sitä, että käyttäjä haluaa varoittaa mahdollisista triggereistä, eli termeistä tai sanoista, jotka voivat laukaista esimerkiksi ahdistuksen tai paniikkikohtauksen. Viestiketjun aloittanut naisoletettu käyttäjä kertoo kohtaamisestaan kahden miesoletetun pelaajan kanssa, jotka kävivät verbaalisesti hänen kimppuunsa, sen jälkeen, kun hän puolusti pelissä ahdisteltua pelaajaa. Miesoletetut pelaajat huusivat tämän jälkeen viestiketjun aloittajalle törkeyksiä ja tappoivat hänen pelihahmonsa. Myöskään pelissä mukana olleet ystävät eivät puolustaneet häntä lainkaan. Käyttäjä kysyykin, että mitä hän voi tehdä päästääkseen ahdistuksesta irti, ja haluavansa tuntea olonsa jälleen voimakkaaksi. Kaikki ketjuun tulleet vastaukset ovat ymmärtäväisiä ja lohduttavat selkeästi ahdistunutta aloittajaa. Muutama heistä myös jakaa samankaltaisia kokemuksia miesoletettujen pelaajien kanssa, sekä huomauttavat, että aloittajan ystävät tekivät ehdottomasti väärin, kun eivät puolustaneet häntä. Ketjuun vastanneet myös jakavat muutamia pelisuosituksia, joissa on joko yksinomaa voimakas naispäähenkilö, tai mahdollisuus sellaiseen.

”En taida edes palata kyseiselle palvelimelle. Joka kerta kun hän näkee, että olen aktiivinen, hän viestittää minulle fanifiktiostaan.” Pitkän otsikon takana on naisoletettu käyttäjä, joka purkaa tunteitaan miespuolisesta häiritsijästä meme-kuvan avulla. Käyttäjä avautuu olleensa ystävällinen suosikkipelinsä Discord-palvelimella - Discord on

fandom-keskeinen erilaisten yhteisöjen sovellus- miespuoliselle käyttäjälle, ja nyt kyseinen käyttäjä ei jätä häntä rauhaan.
Kommentteja ketjuun on tullut vain vähän, mutta niistä nousee esille se, että miesoletettujen kanssa pelätään pelata, juuri siksi, että he kävisivät häiritseviksi. Ketjun aloittaneen käyttäjän häiritsijän fanifiktio ei ole myöskään syypää häiritsevään käytökseen, vaan kaikki muu. Toinen käyttäjä on kommentoinut, että jos suora kielto yhteydenpidosta ei käy päinsä, niin olisi suotavaa ilmiantaa kyseinen häiritsijä palvelimen mahdollisille moderaattoreille. Myös itse käytän Discordia, joten tiedän, että suurimmalla osalla sen palvelimista on omat moderaattorinsa, joiden tehtäviin nimenomaan kuuluu kitkeä pois häirintää.

24.1.2021 Tänä päivänä oli vain muutama otsikko, mutta halusin ottaa ne joka tapauksessa mukaan.

"RIOTin täytyy olla parempi puhuessaan seksismistä ja meidän täytyy puhua siitä": viestiketjussa on kyseessä naisoletetun henkilön tunteenpurkaus siitä, miten väsynyt hän on kuulemaan samoja seksistisiä vitsejä 16-vuotiailta pojilta. Hän on myös väsynyt siihen, miten häiritsevät puhujat esimerkkipelin Valorantin peliyhteisöissä eivät saa käytöksestään mitään seurauksia. Käyttäjä myös mainitsee, että tämän takia naiset tarvitsevat turvallisia paikkoja. Otsikossa mainittu RIOT Games on peliyhtiö, joka on mainitun Valorantin tehnyt.
Viestiketjun aloittaja saa myöntyväisiä, sekä yhtä lailla turhautuneita vastauksia aloitukseensa: RIOT Games on heidän mukaansa aiemminkin epäonnistunut ottamaan huomioon häiritsevää käytöstä, jota naispelaajat kokevat heidän peleissään. Muut käyttäjät kritisoivat Riot Gamesia kovin sanoin kyvyttömyydestä ottaa huomioon seksismiä, joka heidän mukaansa jyllää jopa yhtiön itsensä sisällä.

"Hyviä pelejä 9-vuotiaalle joka pitää yksisarvisista ja väkivallasta?" Tässä viestiketjussa vanhempi naisoletettu - nimimerkki on LadyGrey12 - etsii 9-vuotiaalle tyttärelleen sopivaa peliä. Hän kertoo kokeilleensa Dragon Age Originsia hänen kanssaan, mutta

koska Origins on kielletty alle 18-vuotiailta, ja vaatii kypsyyttä monimutkaisen pelattavuudensa ja tarinansan vuoksi, he kokivat sen olevan liikaa tyttärelle. Vanhempi myös kertoo ketjussa, että tytärtä innostavat yksisarviset.
Vastaukset ovat erittäin informatiivisia ja ystävällisiä. Lähes jokaisessa on vähintään yksi ehdotus sopivaksi peliksi, ja vanhemman vastauksista päätellen, ne kuulostavat hänen tyttärelleen sopivilta.

"PC ohjaimia pienille käsille - suositus:" kyseisessä ketjussa mieshenkilö - hän esittelee suoraan itsensä miehenä - etsii tyttöystävälleen sopivaa ohjainta, koska he ovat kokeneet, että tavanomaisemmat ohjaimet ovat tyttöystävän pienille käsille liian suuria. Vastaukset ovat asiallisia ja informatiivisia.

7.3 Tietokäytännöt KonsoliFIN-foorumilla

Koska Reddit on monikielinen ja globaali, päätin vastapainoksi ottaa vain suomenkielisen ja suomalaisen keskustelufoorumin. KonsoliFIN.net on perustettu vuonna 2000 KonsoliFIN ry:n toimesta. Se on videopeleihin keskittyvä ajankohtainen uutissivusto, ja sen yhteydessä toimii keskustelufoorumi. KonsoliFINin toiminta on vapaaehtoista. Omalla informaatiosivullaan KonsoliFIN-foorumin kehutaan olevan Suomen aktiivisin ja energisin videopeleihin keskittyvä keskustelupalsta.

Verrattuna Redditiin, KonsoliFIN on perinteisempi tekstimuotoinen keskustelufoorumi, jossa keskustelut löytyvät omina ketjuinaan erillisten otsikoiden alta. Viestiketjut on aloitettu eri aikoina, osa jo 2000-luvun alkupuolella. Sivustolle eikä foorumille tarvitse erikseen kirjautua, jotta pääsee lukemaan viestejä. Keskustelufoorumilla on jäseniä tällä hetkellä 33692, ja viestiketjuja on kirjoittamisen hetkellä 40350. Päätellen uusimmista viesteistä, foorumi on aktiivisessa käytössä, joten se tarjoaa mahdollisuuden tutkia suomalaisten pelifanien ja pelaajien käyttäytymistä lähes reaaliajassa.

Koska foorumilla ei ole erityistä osiota, josta esimerkiksi keskustelijoiden oletetut sukupuolet kävisivät ilmi, keskityn tässä osiossa yleisesti pelaajien ja pelifanien tietokäytäntöihin, pohtimatta sukupuoleen liittyviä asioita – elleivät ne tule ilmi keskusteluissa itsessään.

Erilaisten otsikoiden, kuten *Pelit* ja *Pelaaminen,* alla on runsaasti selkeästi nimettyjä viestiketjuja, joissa voi viestejä olla tuhansia. Siksi tein päätöksen ottaa havainnoitavaksi vain muutaman, mahdollisimman erilaisen viestiketjun, joista tutkailen uusimpia viestejä. Otsikoiden perusteella voikin jo päätellä, että myös tällä foorumilla käsitellään esimerkiksi erilaisten pelilaitteiden hyötyjä ja harmeja, sekä vaihdetaan mielipiteitä uusimmista tai vanhemmista suosikki tai inhokkipeleistä.

7.3.1 Pelaaminen

Pelaaminen-otsikon alta viestiketjuja löytyy yli 3000, viestejä 30700. Päätin ottaa erityisen havainnoinnin kohteiksi ketjun pelaamisesta otsikoissa, sekä viestiketjun, jossa aiheena on pelien ennakko-ostaminen. Näissä viestiketjuissa mahdollisesti nousee esille myös tietokäytäntöjen eri puolia, kuten tiedontorjuntaa, jos jonkun mielipide ei miellytä itseä sekä tiedonjakamista, esimerkiksi neuvojen suhteen.

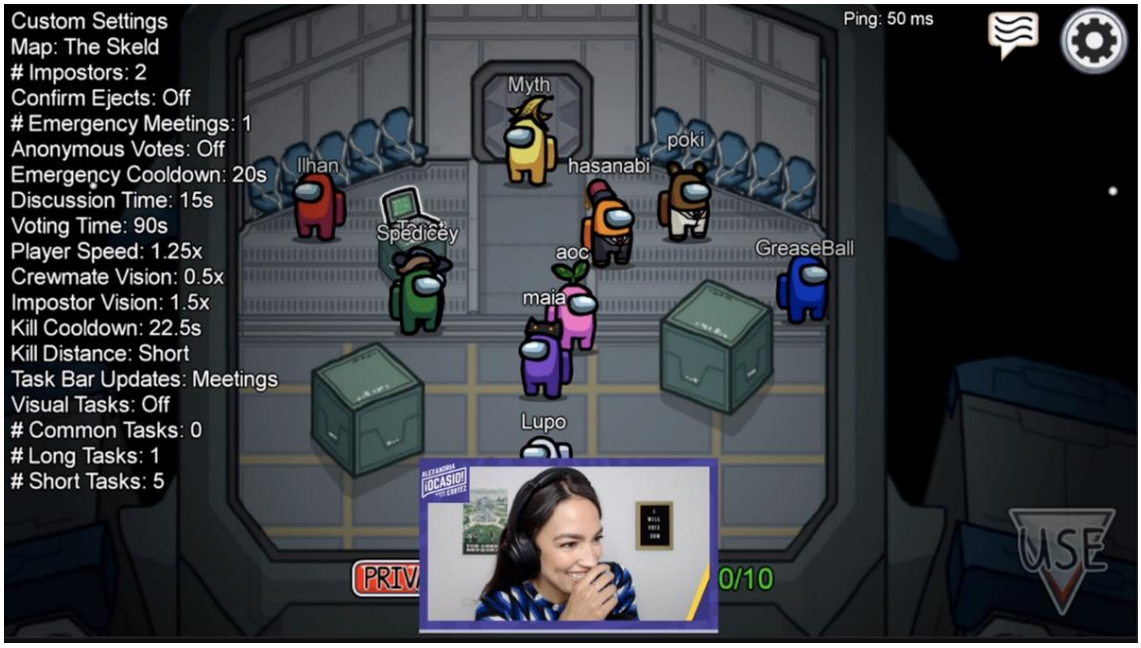
Myös tämän kategorian alaisia viestiketjuja päätin havainnoida samalla tavoin kuin aikaisemmin läpikäytyjä subredditejä. Muuten viestien suuri määrä hämmentäisi liikaa. Suureksi paisuneita viestiketjuja ei ole myöskään järkevää seurata alusta alkaen, koska niiden aloitusviestit on voitu kirjoittaa jo useita vuosia sitten. Joten pyrin käymään läpi ketjun viestejä uusimmasta päästä, saadakseni käsityksen suomalaisten pelaajien ja pelifanien nykyisistä keskusteluista. Kuitenkin verrattaessa Redditiin, KonsoliFIN-foorumin keskustelutkin ovat hyvin erilaisia koska kyseessä on tarkemmin moderoitu keskustelufoorumi. Joten vertailu jää vähäiseksi Redditin ja KonsoliFIN-foorumin välillä.

Ensimmäiseksi otin havainnoitavaksi Pelaaminen otsikoissa-ketjun, joka on aloitettu jo vuonna 2006. Joten selasin uusimpien viestien joukkoon, nähdäkseni mikä on ajankohtainen keskustelunaihe suomalaisten pelaajien ja fanien keskuudessa. Päätin keskittyä vuosien 2020 ja 2021 viesteihin. Esimerkiksi vuoden 2020 syksyllä on jaettu

erilaisia pelaajatilastoja: ei vain Suomen pelaajien määrästä ja kattauksesta, vaan myös kiinalaisista pelaajista.

Eräs aktiivinen jäsen, joka esiintyy nimimerkillä Nisupulla, esiintyy erityisesti edukseen, koska jakaa esimerkiksi erilaisia pelaamiseen liittyviä uutisia ja myös kommentoi niitä. Koska kyseessä on kuitenkin uutisiin keskittyvä keskusteluketju, pysyvät kommentit asiallisina ja pitkälti persoonattomina. Pelaamiseen ja peleihin liittyvät uutiset vaihtelevat aikaisemmin mainituista tilastoluvuista esimerkiksi jatkuviin kommentteihin siitä, mitä vaikutuksia pelaamisella on lapseen, sekä uutisiin siitä, että Playstation on kunnostautunut saavutettavuudellaan. Tarkoittaen sitä, että näkövammaiset esimerkiksi voivat pelata helpommin, koska pelin asetuksista voi säätää tekstin ja hahmon värejä helpommin erotettaviksi.

Kaikki uutiset eivät ole kuitenkaan positiivisia: aiemmin mainittu käyttäjä Nisupulla nostaa esille uutisen, joka valaisee pelialan huonoa työilmapiiriä ja epämääräisiä irtisanomisia. Kyseisessä uutisessa kerrotaan siitä, että ongelmista vaietaan, koska kukaan ei halua saada hankalan työntekijän mainetta. Pelialaa myös vaivaa tukiverkoston puute, kuten esimerkiksi työehtosopimusten ja kunnon ammattiliiton puute (Muilu 2020).



Kuva 7. Alexandria Ocasio-Cortez Among Us-pelissä.

Vuoden 2020 lokakuussa jaettu uutinen siitä, että yhdysvaltalainen poliitikko Alexandria Ocasio-Cortez pelaisi erityisesti nuorten keskuudessa suosittua Among Us-peliä suorassa lähetyksessä, aiheutti tuolloin keskustelua KonsoliFIN-käyttäjien keskuudessa. Erään käyttäjän mielestä politiikkaa ei pitäisi sotkea videopeleihin ja pelaamiseen: erityisesti huolta osoitettiin siitä, että tällä olisi pyritty vaikuttamaan alaikäisiin, tuleviin äänestäjiin. Toinen käyttäjä taasen koki Ocasio-Cortezin kiinnostuksen peliä kohtaan hienona, koska näki, että se toisi poliitikan ja poliitikot hieman lähemmäksi tavallista kansaa. Tähän väliin myös huomautetaan, että kohdeyleisö Ocasio-Cortezin pelitempaukselle olivat täysi-ikäiset äänestäjät, joita pyrittiin motivoimaan kiinnostumaan äänestämisestä. Suoratoistopalvelu Twitchissä kyseistä pelitempausta kuitenkin seurasi parhaimmillaan 439,000 katsojaa (Andrews 2020).

Muissa uutisissa, joita jaettiin erityisesti vuoden 2020 lopulla, puhuttiin naisten asemasta pelikulttuurissa. Marraskuun neljänneltätoista päivältä jaettiin Twitter-ketju, jossa sisäministeri ja itsekin aktiivinen pelaaja Maria Ohisalo pohti naispelaajien kohtaamaa vähättelyä ja syrjintää. Ketjun jakaminen synnytti KonsoliFIN-käyttäjiltä muutamia kommentteja, joista osa oli vähätteleviä, osa myötätuntoisia. Valitettavasti

on mahdotonta tietää käyttäjien sukupuolta näistä kommenteista, joten ei ole mahdollista pohtia, johtuuko myötätunto omista vähättelyn kokemuksista vaiko empatiasta.

Ketjuun myös jaettiin uutisia Playstation 5-konsolista, uusimmasta versiosta Playstation-pelikonsoleista. Sen myynti on ollut heti julkaisustaan asti niin kovaa, että se on edelleen loppu monesta paikasta. Kiinni tähän tilanteeseen ovat muutamien otsikoiden mukaan käyneet myös trokarit, eli henkilöt, jotka myyvät kyseistä konsolia ylihintaan vastatakseen tarjonnan ylittävään kysyntään.

Uutinen siitä, että pelaajien keski-ikä on noussut kahdestakymmenestä neljäänkymmeneen, ja että työelämään tulisi entistä enemmän pelillisiä vaikutteita (Heimolehto 2021), herätti pientä keskustelua käyttäjien kesken. Eräs huomauttaa, että pelaamisen käsite on häilyväinen, eikä itse pidä esimerkiksi mobiilipelejä konsolipelien tasoisena pelaamisena. Portinvartijointi siitä, mikä on niin sanotusti oikeaa pelaamista, ei kuitenkaan edesauta asiallisen keskustelun käymistä. Toinen käyttäjä huomauttaakin, että kyseisessä uutisessa keskitytään videopeleihin, eli digitaaliseen pelaamiseen, jättäen näin ollen esimerkiksi kortti – ja lautapelit uutisen ulkopuolelle.

Käyttäjä *Nisupulla* jakaa myös uutisen siitä, että Aalto-yliopistossa on vuoden 2021 alussa kehitetty videopeliä, joka toimisi masennuksen hoitona. Koska masentuneen ihmisen aivoverkostojen toiminta on häiriintynyt, pelaaminen voi mahdollisesti aktivoida henkilön aivoja, että hänen aktiivisuutensa ja aloitekykynsä paranisi. Peli toimii esimerkiksi masennusoireiden helpottajana ja kognitiivisen toimintakyvyn parantajana (Valtavaara 2021).

Toinen Pelaaminen-otsikon alla oleva viestiketju, jonka viestejä otin mukaan, on otsikoitu nimellä ”Älä osta pelejä ennakkoon.” Redditin viesteissä on noussut nimittäin muutamaan otteeseen se, että pelejä julkaistaan ikäänkuin puolivalmiina. Tämä kyseinen ketju on perustettu jo vuonna 2015, mutta koska näistä keskustellaan peliyhteisöissä yhä edelleen, en näe syytä jättää ihan ensimmäisiä viestejä käymättä

läpi. Viestiketjun aloittanut käyttäjä kävi läpi tarkasti sen, miksi pelejä julkaistaan jo valmiiksi rikkinäisinä. Käyttäjä ottaa huomioon sen, että firmat luonnollisesti pyrkivät tekemään rahaa. Pelien budjetit voivat olla miljoonia dollareita, ja pääoma on peliprojektissa usein kiinni hyvinkin pitkään. Näin ollen ennakkoon myytävät pelit ovatkin yksi mahdollisuus saada tätä pelin budjettiin mennyttä rahaa takaisin.

Käyttäjä jatkaa vielä sanomalla, että kuluttajat, eli tässä tapauksessa pelaajat ja pelaavat fanit, aiheuttavat ennakkomyyntiongelman itse. Koska jo ennen pelin julkaisua sitä kohtaan nostetaan suunnattomia odotuksia, pelaajat tarttuvat tähän innokkaasti ja näin ollen jatkavat rikkinäisten pelien julkaisun kehää. Myös aloitusviestiin vastaajat nostavat esille sen, että pelejä markkinoidaan hyvinkin aggressiivisesti, ja tyrkytetään ostajille. Ennakko-ostamista pyritään motivoimaan esimerkiksi sillä, että peliin saa ainutlaatuista lisäsisältöä, kuten uusia asuja pelihahmolle, fyysisiä oheistuotteita tai esimerkiksi ainutlaatuisia aseita.

Muutama nostaa esille myös sen, että markkinointi voi olla myös valheellista. Esimerkiksi sittemmin julkaistussa pelissä ei olekaan esineitä tai tehtäviä, joita etukäteismateriaalissa, kuten mainostrailereissa, on lupailtu. Tähän käyttäjät nostavat esimerkeiksi Ubisoft-peliyhteisön Assassin’s Creed: Unity-pelin, joka julkaistiin vuonna 2015 lähes pelaamiskelvottomana. Esimerkiksi Blake Hawthorn (2017) muistuttaa kuitenkin, että peli on sittemmin korjailtu ja sen suurimmat virheet poistettu.

Vuoden 2015 ja vuoden 2020 välillä ei ole ketjuun tullut uusia viestejä, ja vuoden 2020 ensimmäinen kommentoija huomauttaakin, että aihe on siitä huolimatta edelleen ajankohtainen. Kommentin takana on vuonna julkaistu Cyberpunk 2077, jota on moni odottanut peräti kahdeksan vuotta sen ensimmäisestä trailerista alkaen, ja josta olivat odotukset tähtitieteellisen korkealla. Peli ei lunastanut kuitenkaan odotuksiaan, osoittautuen korjausta vaativaksi, ohjelmointivirheitä täynnä olevaksi sekamelskaksi.

Pelin budjetti on 300 miljoonaa dollaria, ja se on näin ollen yksi kaikkien aikojen kalleimmista peleistä. Näin ollen pelin tilasi maailmanlaajuisesti yli 8 miljoonaa ihmistä: ja nyt iso osa näistä ennakkotilaajista vaativat rahojaan takaisin. Olli Laitinen (2020)

huomauttaakin, että pelin keskeneräisyys tuli silti ihmisille yllätyksenä, huolimatta siitä, että pelin julkaisua oli viivytetty peräti kolme kertaa yhden vuoden aikana.

Cyberpunk 2077-pelin esiintuovan kommentin jälkeenkin on tullut muutama kommentti, joissa huomautetaan, että luottaminen peliyhtiöiden lupauksiin ei kannata. Kuitenkin käyttäjät kommentoivat sitä, että etukäteisostaminen ja tunteiden ja odotusten nostattaminen ennen pelin julkaisua tuskin tulee koskaan loppumaan. Eräskin käyttäjä huomauttaa, että sosiaalinen media tekee tässä oman osansa, koska ihmiset kokevat, että reaktioita pitää antaa heti ja kaikesta.

7.3.2 Pelit

Pelit-otsikon alta löytyy viestiketjuja 4200, viestejä 462,000. Pääasiallisesti keskusteluketjut on nimetty eri pelien tai pelialustojen mukaan, mutta myös muista peleihin liittyvistä asioista löytyy keskustelua. Päätin ottaa havainnoitavaksi kahden erilaisen pelin keskusteluketjut, sekä kaksi muuta peleihin liittyvää ketjua. Otin esimerkkikeskusteluiksi Cyberpunk 2077-pelin ketjun sekä Assassin's Creed: Valhalla-pelin ketjun, koska molemmat pelit ovat vasta ilmestyneitä, sekä ovat aiheuttaneet runsaasti keskustelua jo ennen ilmestymistään eri syistä. Nämä viestiketjut ovat kiinnitettyjä heti otsikon alle, joten niitä ei tarvitse erikseen lähteä etsimään.

Ensimmäiseksi keskityin tutkimaan keskustelua Assassin's Creed: Valhalla-pelistä. Se on 22. osa suositusta Assassin's Creed-pelisarjasta, jonka ensimmäinen osa julkaistiin jo vuonna 2007. Pelisarja alkoi keskittymällä assassiinien, eli salamurhaajien joukon ja heidän ikiaikaisen vihollisensa, temppeliritarien, vuosisatojen mittaiseen sotaan. Sittemmin niistä on tullut toiminnallisia roolipelejä, joilla ei ole enää yhteistä tarinallista punaista lankaa. Tämän seikan muutama käyttäjä nostaakin esille ja ihmettelee, miksi Valhalla jatkaa Assassin's Creed-nimen alla.

Valhalla-osa sijoittuu vuoteen 873 Viikinkien Englannin hyökkäysten aikakaudelle. Assassin's Creed-pelejä on julkaistu tiiviissä tahdissa, ja ne aiheuttavatkin runsaasti keskustelua ja ennakko-odotuksia. Ennen pelin julkaisua, ketjussa käydään omia odotuksia läpi. Suurin osa käyttäjistä on varovaisen kiinnostunut, osa taas kaipaa

pelisarjan aikaisempia osia, joissa assassiinien toimet olivat heidän mielestään kiinnostavampia. Osa nostaa esille sen, että viikinkeihin ja pohjoiseen mytologiaan keskittyviä pelejä ei ole tarpeeksi, joten kiinnostusta on onnistuttu löytämään.

Erityisenä huomiona käyttäjä nostaa tähän väliin sen, että pelistä olisi ennakkotilattavissa neljä eri versiota. Yhdessä ei ole lisäbonuksia, yksi sisältää niin sanotun kausikortin, eli digitaalisesti käytettävän lahjakortin, jolla saisi hankittua peliin mahdollisesti tulevat lisäosat. Muissa tulee myös keräilijöiden suosimat paketit, patsas pelin päähenkilöstä Eivorista, sekä erityinen metallinen kotelo pelille.

Ketjussa nostetaan esille myös peliyhtiö Ubisoftin tapoja rahastaa esimerkiksi peliin tulevalla lisäsisällöllä: osa käyttäjistä ei ilmeisesti näe tässä ongelmaa, koska maksullista lisäsisältöä ei kuitenkaan ole pakko ostaa. Kuitenkin käyttäjät huomauttavat, että Ubisoft on miljoonien arvoinen, suosittu peliyhtiö, jonka aikaisemmatkin pelitkin on saatu täysin ilman lisämaksuja. Käyttäjät muistuttavat toisiaan myös siitä, että uutena Valhallan kaltaiset massiiviset pelit voivat maksaa kuudestakymmenestä eurosta kahdeksaankymmeneen.

Valhallan viestiketjussa tuodaan esille myös viikinkiaiheisia televisiosarjoja, kuten joulukuussa 2020 päättynyt amerikkalainen Vikings, sekä englantilainen The Last Kingdom, joka alkoi vuonna 2015. Ne tuovatkin esille käyttäjien kiinnostusta myös Valhallaa kohtaan: viikinkimytologiaa pidetään kiinnostavana aiheena pelille. Muutama käyttäjä muistaa myös huomauttaa, että myös Suomessa on aikoinaan käynyt viikinkejä.

Käyttäjät keskustelevat tiiviisti myös pelin teknisistä puolista, koska osa käyttäjistä odottaa mahdollisuutta pelata kyseistä peliä tietokoneellaan. Valhalla on edellisten Assassin’s Creed-pelien tapaan massiivinen, joten toimiakseen, se vaatii joko erittäin tehokkaan kannettavan tietokoneen, tai erityisesti pelaamiseen tarkoitetun pöytäkoneen. He jakavat myös trailereita pelistä, sekä videoita, joissa nähdään, millainen Valhallan pelattavuus on: liikkuuko hahmo sulavasti ja millainen on pelin taistelujärjestelmä.

Kuva 8. Naispuolinen Eivor vai miespuolinen Eivor?

Huomio siitä, että päähenkilöksi voi valita miehen tai naisen (kuva 8), edellisen Assassin's Creed-osan, Odysseyn, tavoin, ei kirvoita niin paljon keskustelua kuin odottaisi. Muutama käyttäjä jopa toteaa, että Odysseyn naispäähenkilö Kassandra oli paljon persoonallisempi ja luontevampi pelattava kuin miesversio Alexios. Vasta myöhemmissä viesteissä, pelin julkaisun jälkeen, huomautetaan, että miespuolinen Eivor sopii käyttäjän mielestä teemaan paremmin kuin naispuolinen Eivor. Myös se, että Eivorin sukupuolen voi vaihtaa myös kesken pelin, koetaan erikoiseksi. Esimerkiksi edellisessä osassa, Odysseyksessä, hahmon valinta Alexioksen ja Kassandran välillä oli pysyvä.

KonsoliFIN-viestiketjussa ei kukaan kuitenkaan huomioi muistuttaa siitä, että Ubisoftin historia sukupuolen, erityisesti naisten representaation kanssa on ongelmallinen. Esimerkiksi vuonna 2014 julkaistun Assassin's Creed Unityn yhteydessä paljastui pelinkehittäjien kommentteja, joiden mielestä naisoletetun pelattavan hahmon luonti pelin moninpeluuta varten oli liian iso urakka ja olisi ollut tuplasti enemmän työtä kuin miesoletetun pelattavan hahmon teko. Kyseiset kommentit saivat osakseen kritiikkiä ja palautetta Ubisoft-yhtiölle (Gray ym 2018).

Paul Tassi (2020) pohtii artikkelissaan Valhallan sukupuolikysymystä ja muistuttaa myös siitä, että Ubisoftin aikaisemmat yritykset pelattavan hahmon sukupuolen vaihtamisesta olivat kirvoittaneet kritiikkiä. Huomio siitä, että onko Valhallan tapa antaa pelaajan vaihtaa pelihahmon sukupuolta kesken pelin jotakin, joka tulee pysymään, vai pelkkä koe, on mieleenpainuva. Assassin's Creed-peleihin ei todennäköisesti koskaan tule tulemaan osaa, jossa olisi sataprosenttisesti naispäähenkilö (Tassi 2020).

Aktiivinen käyttäjä *ippanis* pohtii omassa kommentissaan pelisarjojen dubbauksia ja erityisesti sitä, että Assassin's Creed-pelit puhutaan poikkeuksetta englannin kielellä. Ubisoft on juuriltaan ranskalainen peliyhtiö, jonka työntekijöissä on useita eri kansallisuuksia, joten kommentoijan mielestä on erikoista, että englannin kielen ylivoimaa pidetään heidänkin suunnaltaan yllä. Käyttäjälle vastataan, että englanti on kuitenkin maailmankieli, ja sitä puhutaan lähes kaikkialla, joten lienee jo käyttäjäkunnan vuoksi peliyhtiön oma etu, että peleissä puhutaan englantia. Lisäksi Yhdysvallat on suuri kohdeyleisö, eivätkä amerikkalaiset pidä tekstitysten lukemisesta, kuten käy ilmi esimerkiksi viime vuoden keskustelusta korealaisen Parasite-trillerin ympärillä (Adams 2020, Chang 2020). Pelit sekä elokuvat ovat kuitenkin visuaalisuuteen pitkälti nojaava medianmuoto, joten tekstityksiin keskittymistä pidetään häiritsevänä.

Valhallaan liittyvään keskusteluun palatakseni, myöhemmin ketjuun tulee esiin arvosteluita, kun peli on julkaistu. Positiivisia kommentteja nouseekin esille, kun peliin on päässyt kunnolla tutustumaan. Muutama peliä jo aloitellut käyttäjä huomauttaa, että pelialustan mukaan pelissä saattaa ilmestyä ohjelmointivirheitä, kuten sitä, että pelihahmo jää esimerkiksi jumiin. Pelin pituudesta myös huomautetaan: loppu ei ole lähelläkään 70–80 tunninkaan pelaamisen jälkeen, etenkin jos pelaaja on sitä luokkaa, joka haluaa tehdä pelin sivutehtäviä ja tutkia pelimaailmaa.

Toiseksi tutkittavaksi viestiketjuksi otin Cyberpunk 2077-aiheisen ketjun. Se on jo vuonna 2012 julkistettu Cyberpunk 2020-pöytäroolipeliin perustuva videopeli, jossa kehonmuokkaus on nykypäivää. Pelin kehittäjä CD Projekt kuitenkin julkaisi vasta

vuonna 2018 trailerin, jonka kirvoittamana tämä viestiketju on perustettu. Koska peli julkaistiin virallisesti vasta joulukuussa 2020, tämän viestiketjun alkupään viestit ovat vain ennakko-odotusten jakamista.

Nimessä oleva cyberpunk, eli kyberpunk, viittaa 1980-luvulla syntyneeseen tieteiskirjallisuuden genreen, jonka keskiössä on lähitulevaisuus, yhteiskunnan rikkinäisyys ja jossa raja ihmisen ja koneen välillä on hämärä. Tässäkin viestiketjussa käyttävät löytävät pelin trailereista viittauksia ja yhtymäkohtia esimerkiksi vuoden 1982 Bladerunner-elokuvaan, joka toi kyberpunk-genren suuren yleisön tietoisuuteen. Pelin trailereita verrataan myös toiseen kyberpunk-aiheiseen pelisarjaan, Deus Exiin, jonka ensimmäinen osa julkaistiin Ion Stormin toimesta jo vuonna 2000.

Viestiketjussa käyttäjät muistuttavat toisiaan esimerkiksi siitä, miksi he luottavat CD Projektin luomaan peliin ja siihen, että odotukset lunastetaan: kyseisen kehittäjäfirman edellinen peli, Witcher 3, on myynyt maailmanlaajuisesti 28,3 kopiota. Muut käyttäjät myös muistuttavat, että Witcherin ja Cyberpunkin maailmat ovat kuitenkin täysin erilaiset, joten varovaisuus odotusten nostamisessa on hyväksi. Varoituksista huolimatta, uusien trailereiden myötä ja julkaisupäivän lähestyessä, käyttäjät näyttävät yksinomaa kehuvan pelin ulkoasua ja tunnelmaa. Osa käyttäjistä kuitenkin suosii sitä lähestymistapaa, että odottaa vasta julkaisun jälkeen, seuraa muutamia arvosteluita ja tekee vasta sitten ostopäätöksen.

Ilmoitus siitä, että Hollywood-näyttelijä Keanu Reeves tulee näyttelemään pelissä hahmoa, nostaa käyttäjien odotuksia entisestään. Innostusta kohotetaan myös sillä, että pelattava hahmo on itsessään täysin pelaajan kustomoitavissa, ei pelkästään sukupuolta myöten, vaan myös ulkomuotoa ja henkilöpronomineja myöten.

Tästä kehittäjien päätöksestä syntyykin keskustelua tässä viestiketjussa: osa pitää hyvänä ideana, että lähitulevaisuuteen sijoittuvassa pelissä voi olla mikä vain, osa pitää turhana. Esimerkiksi käyttäjä *karpaasi* kommentoi näin:

”Jos välttämättä piti lähteä tähän identiteettipolitiikkaan mukaan, niin sitten olisi vaihtoehtojen oltava mies, nainen ja muu, jolle pelaaja voi sitten itse valita sukupuolipronomininsa niistä yli 80 eri sukupuolesta. Nythän tässä syrjitään selkeästi valtaosaa kuluttajista. Ymmärrän hyvin, etteivät kaikki halua tätä äärivasemmiston ajamaa agendaa tukea.”

Koska tekstin kautta on mahdotonta tulkita tuntemattoman henkilön äänensävyä, jää olettamiseksi, että käyttäjä tarkoittaa sanojaan sarkastisesti. Kuitenkin on huomautettavissa, että identiteettipolitiikka on termi, jota yleensä käytetään vähättelevässä mielessä (Krasniqi & Pasanen 2021), etenkin kun puheenaiheena on sukupuolen moninaisuus ja ihmisoikeudet. Sillä pyritään luomaan kahtiajakoisuutta, jossa toisella puolen on rationaalinen, järkeen ja logiikkaan perustuva politiikka ja toisella puolen tunteisiin ja identiteettiin perustuva politiikka.

Pitkälle ei tässä viestiketjussa ainakaan alkuvaiheessa mennä sukupuolikeskustelussa, vaan siirrytään takaisin odotusten kohottamiseen. Pelin alkuperäisen julkaisupäivän siirtyminen pidemmälle tulevaisuuteen otettiin vastaan turhautumisen, mutta toisaalta myös odotusten kohoamisen kera. Mielellään pelaajat ottaisivat vastaan loppuun hiotun pelin, eikä keskeneräistä, kiireessä viimeisteltyä teosta.

Ketjussa keskustellaan paljon myös eri pelikonsoleiden hyödyistä ja haitoista, sekä odotetaan tulevia Playstation 5 ja Xbox Series X-konsoleita. Käyttäjien toive siitä, että Cyberpunk 2077 julkaistaisiin myös näille seuraavan sukupolven konsoleille, toteutuu, sillä näin on odotettavissa.

Julkaisupäivän lykkääminen kirvoittaa turhautuneiden kommenttienkin lisäksi myös keskustelua työntekijöiden oloista: esimerkiksi peliyhtiö Naughty Dog on saanut erityistä negatiivista julkisuutta vuonna 2020, The Last of Us II-pelin julkaisun myötä, kun tuli ilmi, että työntekijöiden hyväksikäyttö on arkipäivää (Yin-Poole 2020). Osa käyttäjistä ilmaisee huolensa, onko julkaisupäivän lykkäämisessä Cyberpunk 2077-pelinkin suhteen kyseessä samanlaista työntekijöiden ylityöllistämistä. CD Projektilla ja

CD Projekt REDillä kuitenkin on oma historiansa *crunchin*, eli ylityöllistämisen, kanssa (Jackson 2019).

Osa käyttäjistä pohtii, lieneekö huoli työntekijöiden hyvinvoinnista turhaa, mutta on kuitenkin totuus, että pelialalla työntekijöillä ei ole samanlaista turvaverkkoa kuin melkein missä tahansa muualla, eikä esimerkiksi markkinoinnissa annettu kuva useinkaan vastaa todellisuutta. Esimerkiksi peliyrityksiä markkinoidaan hauskoina työpaikkoina, joissa leikki on työtä ja työ leikki. Kuitenkin pelitestaus voi olla monotonista ja yksitoikkoista sekä huonosti palkattua (Condis & Stanfill 2014).

8 HAVAINNOINNIN TULOKSET

Koska KonsoliFIN-foorumi ja Reddit ovat hyvin erilaisia keskustelualustoja, niiden viestiketjujen vertailu jää lyhyesti. Käyn kuitenkin tässä läpi pääasialliset johtopäätökseni ja ajatukseni, joita kokosin viestiketjuja läpikäydessäni. Ensin keskityn R/Gamers ja R/GirlGamers-palstojen viestiketjuihin, koska kävin ne myös kirjoittaessa läpi ensimmäisenä. Sen jälkeen jaan ajatuksiani ja pohdintojani KonsoliFIN-foorumin viestiketjuista.

R/Gamers-subreddittissä puhuttiin monenlaisista peliaiheista. Käyttäjät esimerkiksi kysyvät paljon pelisuosituksia toisiltaan, koska toinen pelaaja osaa kertoa tarkan mielipiteensä pelistä joutumatta sitä suodattamaan, toisin kuin pelilehtien arvostelijat. Aiheita ei myöskään ole kategorisoitu, vaan otsikoiden perusteella pitää päätellä, mistä on kyse. Usein otsikot olivat epämääräisiä, joten viestiketju täytyi erikseen napauttaa auki, jotta selviää se, mistä on kyse.

Muutamissa otsikoissa nostettiin esille myös pelikulttuurin ja peliyhteisöjen myrkyllisyyttä. Niissä puhuttiin esimerkiksi esports-turnauksissa tapahtuvasta häirinnästä, sekä lähes yksinomaa tuomittiin se. Kuitenkin se asenne, että häirintää ja nimittelyä täytyy vain kestää, nousee joissakin keskusteluissa esille. Tämä osoittaa, että tasa-arvosta peliyhteisöissä täytyy yhä puhua ja muistuttaa, että kenenkään ei kuuluisi harrastuksensa, jopa elinkeinonsa parissa, tuntea oloaan turvattomaksi.

R/GirlGamersin otsikoissa nousi esille myös mielipidekyselyitä, sekä kysyttiin suositteluita esimerkiksi hyvistä peleistä, joiden avulla saisi uusia ystäviä. Ensimmäinen naisiin ja naishahmoihin liittyvä otsikko tuli esille nopeasti, eikä se jäänyt ainoaksi, mikä osoittaa, että naisoletettuja pelaajia ja pelien faneja kiinnostavat kyseiset aiheet. Naisten asema peliyhteisöissä puhututtaa edelleen: yhtenä osana siinä on se, miten naishahmot on esitetty, eli *representoitu,* eri peleissä. Huomioitavaa mielestäni on, miten lempeämpi ilmapiiri on tässä yhteisössä: vastauksia on eri viestiketjujen aloituksiin runsaasti ja ne ovat pääasiallisesti ystävällisiä, kohteliaita sekä ennen kaikkea informatiivisia.

Erinäisissä viestiketjuissa, jotka on erikseen merkitty sanalla *Venting,* eli *Purkautuminen,* tässä tapauksessa siis tunteiden purkaminen, nostettiin esille naisoletettujen pelaajien ja fanien kokema häirintä, usein miesoletettujen pelaajien suunnalta. Yleensä näiden otsikoiden alta löytyi turhautunut naishenkilö, joka oli kokenut verbaalista häirintää ja ivaamista joko kesken pelin tai internetin selailun. Discord-palvelun äänipuhelu-toiminto nousi esille häirinnän välineenä, vaikka sen alkuperäinen tarkoitus onkin vain yhdistää pelaajia, jotta kommunikointi muiden kanssa olisi helpompaa.

Siinä missä r/gaming-yhteisön keskustelunaiheet liikkuivat tarkasti rajattuina vain peliaiheissa, on huomattavaa, että r/girlgamers-yhteisön keskustelunaiheet olivat paljon laaja-alaisempia eivätkä keskittyneet pelkästään peliaiheisiin. Toisilta naisoletetuilta pelaajilta ja pelifaneilta haettiin peleihin ja peleihin liittyvän teknologisen informaation lisäksi myös samoja - ja eriäviä - mielipiteitä, lohtua, ystävyyttä ja oman mielipiteen jakavia ajattelijoita.

R/GirlGamers-yhteisössä keskusteltiin ja jaettiin tietoa myös pelaamisen teknologisista osapuolista: käyttäjät esimerkiksi jakoivat kuvia omista tietokoneistaan ja tietokonenurkkauksistaan, sekä kyselivät suosituksia erityisiin tarpeisiin sopivista hiiristä ja muista pelaamiseen liittyvistä laitteista. Osassa kysymyksistä nousi esille myös se, että ovatko erilaiset tekniset laitteet sopivassa määrin optimoitu esimerkiksi pienille käsille tai korkealle äänelle. Tällaisista aiheista on helpompaa kysyä muilta faneilta ja pelaajilta, koska esimerkiksi virallisemmat tahot, kuten laitteiden valmistajat, eivät ole välttämättä ottaneet tällaisia seikkoja lainkaan huomioon. Virallisten tahojen lähestyminen voi olla myös uhkaavaa tai pelottavaa, ja muut fanit voivat tuntua turvallisilta ja luotettavilta.
Osassa teknologiaan liittyvistä viestiketjuista nousi esille myös estetiikan kysymys: oma tietokone tai sen ympäristö haluttiin tehdä silmää ja mieltä miellyttäväksi. Estetiikan kysymyksissä onkin ymmärrettävää, että mielipiteitä ja ajatuksia haluttiin vaihtaa

muiden fanien ja pelaajien kanssa, koska esteettisyys on subjektiivinen käsite ja muut henkilöt ilman välikäsiä pystyivät kertomaan mielipiteensä suoraan.

KonsoliFIN-foorumista otin neljä suurta viestiketjua, joista kaikki ovat aloitettu eri aikoina ja keskittyvät eri aiheisiin. KonsoliFIN-foorumin viestiketjut eivät erotelleet käyttäjiä sukupuolten perusteella, joten sukupuolikysymys, feminismi ja naisten asema pelikulttuurissa jäivät vaille keskustelua, muutamaa hajanaista kommenttia lukuun ottamatta.

Kaikissa neljässä viestiketjussa oli tiettyjä aktiivisia käyttäjiä, jotka joko olivat aloittaneet ketjut, tai pelkästään jakoivat aktiivisesti erilaisia uutisia. ”Älä osta pelejä ennakkoon” ja ”Pelaaminen otsikoissa”-ketjut olivat molemmat yleismaailmallisempia, joten niissä jaetut uutiset vaihtelivat aihepiiriltään runsaastikin, toki pysytellen pelien yhteydessä.

Havainnoiduissa Assassin’s Creed Valhalla ja Cyberpunk 2077-viestiketjuissa, jotka molemmat olivat perustettu ennen kuin pelit oli julkaistu, keskityttiin aluksi pitkälti ennakko-odotuksiin, trailereiden jakamiseen ja niistä puhumiseen, sekä teknisen puolen pohtimiseen. Sukupuolikysymykset ja naiskysymys nousi esille vain harvoin: se ei osoita sitä, etteikö se kiinnostaisi, vaan sitä, että se koetaan toissijaisena itse pelistä puhumiseen. Vain silloin, kun puheeksi nostetaan molempien pelien mahdollisuudet pelata naishahmoilla, siitä kommentoidaan lyhyesti. Molemmissa viestiketjuissa, erityisesti Cyberpunk 2077-ketjun kohdalla, nostettiin esille myös jo aiemmin mainittua pelikulttuurin myrkyllisyyttä. Ei pelkästään pelaajien itsensä keskuudessa, vaan pelialan työpaikkojen kohdalla.

Kaiken kaikkiaan, niin globaalien kuin suomalaistenkin peliyhteisöjen keskuudessa, keskustelunaiheet vaihtelevat runsain mitoin. Toisiin faneihin ja pelaajiin luotetaan informaationlähteinä paljon, etenkin kun informaatio, mitä haetaan, on subjektiivista.

9 YHTEENVETO

Kuten aikaisemmissa luvuissa olen jo todennut, fanien ja pelaajien informaatiokäyttäytyminen on uniikkia. Sitä on tutkittu ja siitä on kirjoitettu erityisesti Yhdysvalloissa runsaastikin, mutta eurooppalainen tutkimus on vielä vähäistä. Nykypäivän hektisessä digitalisoituneessa maailmassa kuitenkin erilaiset internetissä toimivat yhteisöt ovat nousseet tärkeiksi: yhteisöön kuuluminen tuo turvaa, ystäviä, tukea sekä esimerkiksi neuvoja. Informaatiokäyttäytyminen on laaja aihe ja siihen sisältyy monia osa-alueita: aivan kaikkea ei sisältynyt tähän pro gradututkielmaan, mutta pyrin kuitenkin käymään läpi mahdollisimman monta. Tiedonhaku erityisesti nousi isona kysymyksenä esiin, koska muilta fandomissa olevilta henkilöitä kysyttiin monenlaisia kysymyksiä pelisuosituksista siihen, mitä tehdä häiritsevän miespelaajan kanssa.

Informaatio, mitä fanit ja pelaajat jakavat yhteisöissään, on ainutlaatuista ja koskee esimerkiksi erityisiä pelijulkaisuja tai pelialustoja. Yhteisöissä keskustellaan myös yleismaailmallisista asioista, sekä puretaan tunteita. Muilta faneilta ja pelaajilta haetaan vastauksia laajaan skaalaan kysymyksiä. Naisoletetut pelaajat ja fanit erityisesti hakevat turvaa ja tukea toisistaan, sekä luovat omat turvalliset paikkansa internetissä. Heitä kiinnostaa erityisesti pelikulttuurin sukupuolittuneisuus sekä oma asemansa peliyhteisöissä.
Kuten olen aikaisemmissa luvuissa jo käynyt läpi, on tutkittua, että fanit luovat pitkälti omat sisältönsä, omat kategoriansa ja oman informaationsa. Fanit luovat myös omat arkistonsa sisällölleen ja keskusteluilleen: Reddit ja KonsoliFIN ovat molemmat omanlaisiaan arkistoja, ja niitä ylläpidetään vapaaehtoisvoimin.

Loppujen lopuksi, fandomit ovat erityinen yhteisönmuoto, joka on tullut jäädäkseen. Ne elävät ja olevat niin internetissä kuin internetin ulkopuolellakin, ja niihin kuuluvat fanit ja pelaajat jakavat elämäänsä toistensa kanssa. Kaikkia fandomeihin kuuluvia yhdistää kuitenkin sama intohimo ja mielenkiinto samaa aihetta kohtaan: oli aihe

sitten yksittäinen henkilö, peli tai identiteetti. Tutkielmani osoittaa, että peliyhteisöissä riittää puhuttavaa ja tutkittavaa.

LÄHTEET

Kuvalähteet

Kuva 1. Reijo Savolaisen ELIS-malli elämäntavan kontekstissa. Kuvakaappaus artikkelista.

Kuva 2. Reijo Savolaisen (2008) jokapäiväisen tiedonhankinnan malli. Skannattu Reijo Savolaisen kirjasta Everyday Information Practices.

Kuva 3. T.D.Wilsonin (1995) tietokäyttäytymisen malli. Kuvakaappaus artikkelista.

Kuva 4. R/Gaming-yhteisön säännöt. Kuvakaappaus r/gaming-sivustolta.

Kuva 5. R/GirlGamers-yhteisön säännöt. Kuvakaappaus r/girlgamers-sivustolta.

Kuva 6. Tales of Berseria-pelin päähenkilö Velvet. Virallinen hahmokuva pelin wiki-sivustolta.

Kuva 7. Kuvakaappaus Alexandria Ocasio-Cortezin Among Us-pelistä suoratoistopalvelu Twitchistä.

Kuva 8. Naispuolinen Eivor ja miespuolinen Eivor. Virallinen hahmokuva pelin wiki-sivustolta.

Teokset

Adams, T. (2020). South Korea's "Parasite" Crashes the Subtitles Barrier. Variety. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://variety.com/2020/film/awards/south-koreas-parasite-crashes-the-subtitles-barrier-1203488979/

Andrews, F. (2020). Alexandria Ocasio-Cortez plays 'Among Us' in a bid to encourage people to vote. The National News. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://www.thenationalnews.com/arts-culture/alexandria-ocasio-cortez-played-among-us-in-a-bid-to-encourage-people-to-vote-1.1097186

Bauwel, S. (2020). Women Gamers. DOI: **https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc046**

Bryce, J. & Rutter, J. (2005) Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. Handbook of Computer Game Studies, MIT Press, pp.301-310. Haettu 18.1.2021 osoitteesta: https://www.researchgate.net/profile/Jason_Rutter2/publication/200795941_Gendered_Gaming_in_Gendered_Spaces/links/57bae94008ae202e6a56e302/Gendered-Gaming-in-Gendered-Spaces.pdf

Busse, K. (2013). Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. Journal of Audience & Reception Studies, volume 10, issue 1. Haettu 30.12.2020 osoitteesta https://participations.org/Volume%2010/Issue%201/6%20Busse%2010.1.pdf

Cara. (2013). *More Than Words: Queer, Part 1 (The Early Years).* Autostraddle. Haettu 05.10.2020 osoitteesta: https://www.autostraddle.com/more-than-words-queer-part-1-the-early-years-153356/

Chang, J. (2020). Commentary:" The 1-inch-tall barrier of subtitles": Bong Joon Ho rightly calls out Hollywood myopia. Los Angeles Times. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/ct-ent-subtitles-parasite-0109-20200107-dchcnhgj7nhl5fp4qlcnqgv6uy-story.html

Chauvel A, Lamerichs N., Seymour J. 2014. Fan Studies: Researching popular audiences. Avattu 14.10.2020: https://nicollelamerichs.files.wordpress.com/2018/09/fandom-idnet.pdf

Chess S. (2020). *Play like a feminist.* Massachusetts: MIT Press.

Chew, J. (2020). Flaming, sexism and trolls: the toxic side of online gaming. CNA Lifestyle. Noudettu 8.2.2021 osoitteesta https://cnalifestyle.channelnewsasia.com/trending/online-gaming-flaming-sexism-trolls-12782526

Clarke, R. I., Lee J.H. & Rossi, S. (2015a). A Qualitative Investigation of Users' Video Game Information Needs and Behaviors. School of Information Studies. Haettu 02.04.2021 osoitteesta https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1166&context=istpub

Clarke R. I., Kim Y-S. & Lee J. H. (2015b). Video game information needs and game organization: differences by sex and age. Information Research volume 20, issue 3. Haettu 30.12.2020 osoitteesta http://informationr.net/ir/20-3/paper683

Condis, M. & Stanfill, M. (2014). Fandom and/as Labor. In "Fandom and/as Labor," edited by Mel Stanfill and Megan Condis, special issue, *Transformative Works and Cultures,* no. 15. https://doi.org/10.3983/twc.2014.0593.

Convay, J. (1989). *Online information retrieval. An introductory manual to principles and practice.* 3. korjattu painos. London: Clive Bingley.

Cyberpunk. Science Fiction Encyclopedia. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk

Freund, L., & Berzowska, J. (2010). The goldilocks effect: Task-centred assessments of e-government information. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology, 47*(1), 1–10. Haettu 01.10.2020 osoitteesta https://doi.org/10.1002/meet.14504701261

Gray, K. L., Voorhees, G., Vossen, E. (2018) Feminism in Play. Palgrave Macmillan.

Hawthorn, B. (2017). In Retrospect… Assassin's Creed Unity. GameGrin. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://www.gamegrin.com/articles/in-retrospect-assassins-creed-unity/

Heimolehto, K. (2021). Keskivertopelaaja ei ole enää parikymppinen vaan yli 40-vuotias – videopelaajien keski-ikä jatkaa nousuaan myös tulevaisuudessa. Yle. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://yle.fi/uutiset/3-11710151

Huizinga, J. (1998) *Homo Ludens Ils 86*: Vol. Reprint of the edition 1949. Routledge. Haettu 30.12.2020 osoitteesta https://web-a-ebscohost-com.libproxy.tuni.fi/ehost/detail/detail?vid=0&sid=3e1220c0-ff95-4edf-be3f-b978c0776dce%40sessionmgr4008&bdata=JkF1dGhUeXBlPWNvb2tpZSxpcCx1aWQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZlJnNjb3BlPXNpdGU%3d#AN=707751&db=e000xww

Jackson, L. (2019). CD Projekt RED admits crunch period for the Witcher 3 was not 'humane'. Gamebyte. https://www.gamebyte.com/cd-projekt-red-admits-crunch-period-for-the-witcher-3-was-not-humane/

Keall, K. (2017). *Fandom gatekeeping needs to stop.* Muggle-net. Haettu 24.10.2020 osoitteesta https://www.mugglenet.com/2017/03/fandom-gatekeeping-needs-stop/

Kinnunen, J., Mäyrä, F. & Taskinen, K. (2020) Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. Haettu 30.12.2020 osoitteesta https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831

Krasniqi, B. & Pasanen, A. (2021). Miksi meidän ei pitäisi puhua identiteettipolitiikasta. Verde. https://verdelehti.fi/2021/01/12/miksi-meidan-ei-pitaisi-puhua-identiteettipolitiikasta/

Laitinen, O. (2020). Miksi me onnistuimme jälleen yllättymään siitä, että valtavasti hypetetty Cyberpunk 2077 olikin vain keskeneräinen pökäle? Tekniikan Maailma. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://tekniikanmaailma.fi/miksi-me-onnistuimme-jalleen-yllattymaan-siita-etta-valtavasti-hypetetty-cyberpunk-2077-olikin-vain-keskenerainen-pokale/?shared=1125835-65d3f3ad-500

Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom: Intermediality And Affective Reception In Fan Cultures*. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789089649386. Haettu 02.04.2021 osoitteesta: https://www.jstor.org/stable/j.ctv65svxz

McKibben, S. (2013). Queering Early Modern Ireland. Haettu 24.02.2021 osoitteesta https://www.jstor.org/stable/24576819?seq=1

Merriam-Webster Dictionary. https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan

Muilu, H. (2020). Tero lähti lomalle ja sai palatessaan heti potkut: Kohta samaa työtä tekemään oli otettu toinen – Pelialaa riivaavat epämääräinen työehtojen kulttuuri ja hämärät irtisanomiset. Yle. ´Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://yle.fi/uutiset/3-11592858?fbclid=IwAR2h6NH_EN-fh25FBml-60sYLqCYYRoqXTxmCsnAEBfvq4h3JYv716CRQxo

Ohisalo, M. (2020). Twitter-viestiketju. https://twitter.com/MariaOhisalo/status/1327676430050881537

Orme, S. (2016). Femininity and fandom: the dual stigmatisation of female comic book fans, Journal of Graphic Novels and Comics, 7:4, 403-416, DOI: 10.1080/21504857.2016.1219958

Perlman, M. (2019). How the word ‘queer’ was adopted by the LGBTQ community. Columbia Journalism Review. Haettu 24.2.2021 osoitteesta https://www.cjr.org/language_corner/queer.php

Price, L. (2017). *Serious Leisure In The Digital World: Exploring The Information Behaviour Of Fan Communities*. University of London. Haettu 25.11.2020 osoitteesta https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/19090/

Price, L. & Robinson, L. (2016). "Being in a Knowledge Space": information behaviour of cult media fan communities. *Journal of Information Science*, 43(5), pp. 649-664. DOI: https://doi.org/10.1177/0165551516658821

Qualitative Observation – Definition with Examples. https://www.questionpro.com/blog/qualitative-observation/

Ruberg, B. & Shaw, A. (Eds.) (2017). *Queer Game Studies.* University of Minnesota Press.

Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of “way of life”. Library & Information Science Research, volume 17, issue 3, Pages 259-294. DOI: https://doi.org/10.1016/0740-8188(95)90048-9

Savolainen, R. (2008). ” Everyday Information Practices”. Scarecrow Press.

Scholz, T. (edit.) (2012). Digital Labor: The Internet as Playground and Factory. Haettu osoitteesta: https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=-6ec1yPK_KAC&oi=fnd&pg=PP2&dq=Trebor+Scholz+digital+labor&ots=e47w9FwxvN&sig=3fbAWdgbx8gja5JrkiWpmZiNfK0&redir_esc=y#v=onepage&q=Trebor%20Scholz%20digital%20labor&f=false

Tassi, P. (2020). “Assassin’s Creed Valhalla” Attempts To Solve The Gender Choice Issue With Eivor Once And For All.” Forbes. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/13/assassins-creed-valhalla-attempts-to-solve-the-gender-choice-issue-with-eivor-once-and-for-all/?sh=7a00e70f6daa

Tieteen termipankki. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:klisee

Waern, A. (2010). “I’m in love with someone that doesn’t exist!!” Bleed in the context of a computer game. DiGra Nordic ‘10: Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players. Haettu 21.03.2021 osoitteesta http://www.digra.org/digital-library/publications/im-in-love-with-someone-that-doesnt-exist-bleed-in-the-context-of-a-computer-game/

What is the purpose of fandom gatekeeping? Haettu 18.1.2021 osoitteesta https://www.reddit.com/r/explainlikeimfive/comments/5rvcos/eli5_what_is_the_purpose_of_fandom_gatekeeping/

What is Reddit? Haettu 18.1.2021 osoitteesta https://www.reddithelp.com/hc/en-us/articles/204511479-What-is-Reddit-

Wilson, T.D. (1999). "Models in information behaviour research" *Journal of Documentation*, **55**(3) 249-270 Haettu 24.10.2020 osoitteesta http://informationr.net/tdw/publ/papers/1999JDoc.html

Zhao, J. J. (2014). Fandom as a Middle Ground: Fictive Queer Fantasies and Real-World Lesbianism in FSCN. *Media Fields Journal: Critical Explorations in Media and Space.* Haettu 25.11.2020 osoitteesta http://mediafieldsjournal.squarespace.com/fandom-as-a-middle-ground/

Valtavaara, M. (2021) Masennuksen hoitoon Aalto-yliopistossa kehitetty videopeli toi lupaavia tuloksia: ”Kokeissa saatiin hyviä tuloksia myös niiltä, joille peli oli ainoa hoitokeino”. Helsingin sanomat. Haettu 21.03.2021 osoitteesta https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000007745585.html

Wikisanakirja: peli. https://fi.wiktionary.org/wiki/peli

Wikisanakirja: naisoletettu. https://fi.wiktionary.org/wiki/naisoletettu

Wirman, H. (2007). “I am not a fan, I just play a lot” – If Power Gamers Aren’t Fans, Who Are? DiGRA ’07 – Proceedings of the 2008 DiGRA International Conference: Situated Play. The University of Tokyo. Haettu 18.1.2021 osoitteesta http://www.digra.org/digital-library/publications/i-am-not-a-fan-i-just-play-a-lot-if-power-gamers-arent-fans-who-are/

Yin-Poole, W. (2020). Crunch once again in the spotlight after damning report on the Last Of Us 2 Developer Naughty Dog. Eurogamer. https://www.eurogamer.net/articles/2020-03-14-crunch-once-again-in-the-spotlight-after-damning-report-on-the-last-of-us-2-developer-naughty-dog