

”EIKÄ HÄN EDES OMISTA VALOMIEKKAA”  
Nörrtityttöydestä identiteettinä 2010-luvulla

Ulla Siltanen  
Pro gradu -tutkielma  
Turun yliopisto  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Kansatiede  
Maaliskuu 2019

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/  
Humanistinen tiedekunta

SILTANEN, ULLA: ”EIKÄ HÄN EDES OMISTA VALOMIEKKAA”  
Nörttityttyydestä identiteettinä 2010-luvulla

Pro gradu -tutkielma, 68 s., 16 liites.

Kansatiede

Maaliskuu 2019

-----

Tässä pro gradu -tutkielmassa perehdyn nörttityttyyteen identiteettinä 2010-luvulla suomalaisten tyttöjen ja naisten keskuudessa. Määritän nörttikulttuurin käytäntöjä, ajatusmaailmoja ja prosesseja. Yhtenä kiinnostuksenkohteenani on nörttiys elämäntapana ja miten sitä toteutetaan toisaalta kuluttamalla, toisaalta tekemällä. Nörttiys voi olla läsnä arjessa esimerkiksi vaatteina, sisustuksen osana tai aikana, joka nörttiharrastusten parissa on kulunut. Toiseksi tutkin, miten nörttiys muodostaa ympärilleen sekä virtuaalisia että todellisia yhteisöjä ja tapahtumia, millaisia negatiivisia kokemuksia nörttityttyyteen voi kuulua ja millainen voimavara nörttityttö-identiteetti on.

Tämän gradun puitteissa nörttityttöys tarkoittaa identiteettiä, joka rakentuu harrastamalla nörttikulttuurin puitteisiin lukeutuvia ilmiöitä ja tuntemalla, että ne ovat mielekäs ja jollain tapaa olennainen osa omaa elämäntapaa. Nämä harrastukset voivat ilmetä moninaisilla eri tavoilla.

Tutkimusta varten toteutin Webropol-kyselyn internetissä 3.12.2014 – 18.1.2015 ja keräsin teemakirjoituksia 29.1.2015 – 15.3.2015. Kyselyvastauksia kertyi 886 ja teemakirjoituksia 5. Hain vastaajia sosiaalisesta mediasta, joten vastaajajoukko on itsevalikoinut näyte suomea osaavista, nörtiksi itsensä mieltävistä tytöistä ja naisista. Suhtaudun nörttityttyyteen terminä, jolla ei ole ikärajaa.

Asiasanat: elämäntapa, identiteetti, nettikyselyt, nörttikulttuuri, nörttiys, nörttityttöys, teemakirjoitukset, tyttötutkimus

## Sisällysluettelo

1. Johdanto .....	2
1.1. Tutkimuskysymykseni .....	3
1.2. Aineistot ja tutkimusmenetelmät .....	5
1.3. Tutkijapositio, tutkimusetiikka ja kritiikki.....	11
1.4. Teoriat tutkimuksen taustalla.....	14
1.5. Terminologia.....	17
1.6. Aiempaa tutkimusta tyttöydestä ja ”nörttikulttuurista”.....	20
1.6.1. Tyttö tutkimus.....	20
1.6.2. Nörtti-, fani- ja pelaajatutkimus.....	21
2. Nörttiyden ja nörttikulttuurin määritelmiä.....	23
3. Toiminnallinen, visuaalinen, aineellinen nörttikulttuuri.....	28
3.1. Animemaratoni, fanityöt ja larppaus – mitä nörtit tekevät?.....	28
3.2. Pinkistä tukasta pinsseihin – miten nörttiys näkyy?.....	31
3.3. Pehmolelut, julisteet, figuurit ja kirjakasat – millaisia esineitä nörttikulttuuriin liittyy?.....	35
4. Nörttikulttuurin yhteisöllisyys, ideaalit, ”pimeä puoli” ja alakulttuuripääoma .....	38
4.1. Conit, foorumit ja yhdistykset – miten nörttiys on sosiaalista? .....	38
4.1.1. Ja nörtit kybertiloissaan – internetin mahdollistamista yhteisöistä... ..	40
4.1.2. Kotisohvilta konserttitaloihin - Conit, miitit, yhdistykset ja ystävät. ....	43
4.2. Nörttiyden pimeä puoli – negatiivisia kokemuksia nörttiydestä.....	47
4.2.1. Minun elämäni nörttinä (friikkinä) – vierauden ja ulkopuolisuuden tunteita nörttiyhteisön ulkopuolella ja sen sisällä.....	48
4.2.2. Tyttöpöpöjä ja milloin kasvat aikuiseksi – kokemuksia nörttinaisuuden ja aikuisuuden ongelmista.....	51
4.3. Nörttiys voimavarana – millaisia ihanteita ja merkityksiä nörttikulttuurilla on? .....	53
5. Kuinkas sitten kävikään?.....	59
LÄHTEET.....	64
LIITE 1: Kyselyn alustus.....	69
LIITTEET 2: Kyselyn kysymykset ja tilastot.....	70
LIITTEET 3: Teemakirjoituskutsu.....	81
LIITTEET 4: Sanastoa.....	83

## 1. Johdanto

”Kaikkihan me olemme lukeneet Harry Potterit.” Ajattelin niin lukemattomia kertoja hahmotellessani tämän tutkimuksen suuntaviivoja, laatiessani tutkimussuunnitelmaani, kerätessäni aineistoani, analysoidessani sitä ja vielä kirjoittaessanikin. ”Kaikilla” tarkoitan noin suurin piirtein omaa ikäluokkaani, viiden vuoden marginaalilla molempiin suuntiin, ja lisäksi suurta joukkoa niin vanhempia kuin nuorempiakin ihmisiä. Jo vuonna 2008 kirjasarja oli myynyt yli 400 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. (www1.) Se oli yksi suurimpia lasten- ja nuorisokulttuurin ilmiöitä yli vuosikymmenen ajan. Olen kasvanut aikuiseksi, tai ainakin teini-ikäiseksi, Harry Potterin kanssa, niin kuin on suurin osa ikäisistäni. Silti palasin aina uudelleen ajatuksissani tuon kirjasarjan pariin, kun mietin nörttiyttä.

Kirjahyllyyni vilkaiseminen kertoo lopulta, miksi poika joka elää tuli aina vain mieleeni. Kaikkihan me olemme lukeneet ne kirjat, mutta moniko on lukenut ne niin monta kertaa, että selkämys on irronnut? Omista kirjoistani ensimmäinen pysyy juuri ja juuri koossa läpinäkyvällä teipillä. Kolmas ja neljäs ovat vain vähän paremmassa kunnossa. Olen kirjaimellisesti lukenut ne puhki. Enkä edes muistele vain kaukaista nuoruuttani, kun mietin sarjaa. Alkuperäisten kirjojen seuraksi hyllyyni on yliopistovuosieni aikana kertynyt useita Harry Potter -elokuvien tekemisestä kertovia kirjoja. Omistan Harry Potter -teemalla koruja, huiveja, sateenvarjon ja muistikirjan, joita käytän aktiivisesti. Kuulun netissä yhteisöön, jossa Harry Potter on päivittäinen puheenaihe. Olen kirjoittanut Harry Potter -fanifiktiota. Tuota en voi sanoa ”kaikista” Harry Potter -kirjat joskus lukeneista. Voisin sanoa niin Harry Potter -faneista, tietysti, mutta asetan nyt intohimoisen Harry Potter -harrastukseni laajempaan kontekstiin. Kutsun tätä kontekstia nörttikulttuuriksi. Minä olen nörttityttö, ja niin on moni muukin. Mutta mitä se käytännössä tarkoittaa?

## 1.1. Tutkimuskysymykseni

Ja tässä vähän aikaa sitten tapasin entisen oppiaineen porukoissa juuri 18 vuotta täyttäneen tytön, joka oli kovasti innoissaan mangasta ja animeesta. Totesin, että Turun seudulla on muuten nörttityttökokoontumisia, jos vaan kiinnostaa. Hämmästyin, kun hän saman tien jyrkästi kielsi olevansa minkäänlainen nörtti, koska ei ole kiinnostunut tekniikasta tai matematiikasta eikä hän ”edes omista valomiekkää”. Hän oli joskus kysynyt sci-fistä pitävältä ja fysiikkaa opiskelevalta ystävältään, oliko tämä nörtti. Vastaus oli kuulemma ollut ei. ”Ei me olla sellaisia, ei me olla niin hurahaneita friikkejä.” Ilmeisesti sana nörtti oli hänestä myös ensisijaisesti haukkumasana. Minusta se oli outoa, varsinkin nörtin käyttö haukkumasana. Luulin että nuorison keskuudessa nörtteily on ihan yleistä? Ehkä sitten ei. (TYKL/spa/1198: Aino.)

Tässä aineistostani löytyvä kertomus, josta gradun nimen alkuosa juontuu. Pidin siitä, koska siinä kohtaavat erilaiset oletukset nörttiydestä. Onko nörttityttö ihminen, joka omistaa valomiekan? Pitääkö tämä mangasta ja animeesta? Opiskeleeko hän fysiikkaa? Pitääkö hän tieteisfiktiosta? Onko hän hurahanut friikki? Onko nörtti haukkumasana, vai onko nörtteily yleistä nuorison keskuudessa?

Määritän tässä tutkimuksessani nörttikulttuurin käytäntöjä, ajatusmaailmoja ja prosesseja sellaisina kuin ne ovat 2010-luvulla. Millainen ilmiö nörttikulttuuri on ja miten se konkreettisesti ilmenee? Mitä nörtit tekevät, miltä he näyttävät? Millaisia esineitä ja paikkoja nörttiyteen liittyy? Millaisia yhteisöjä, sosiaalisia tilanteita ja ihmissuhteita nörttikulttuurin sisälle muodostuu? Nörttikulttuurin hahmottamisen rinnalla toinen tehtäväni on määrittää, millainen identiteetti nörttiys oikeastaan on. Miksi joku on ja haluaa olla nörtti? Miten nörttiys koetaan? Millaisia positiivisia kokemuksia nörttiys tuo? Entä negatiivisia? Toisaalta olen kiinnostunut erityisesti tyttöjen ja naisten kokemuksista liittyen nörttiyteen, koska vaikka nörttikulttuurin ilmiöissä ei ehkä ole selkeää sukupuolijakoa, monia näistä ilmiöistä, vaikkapa videopelejä ja sarjakuvia, ollaan pidetty osana lasten ja miesten kulttuuria. Miten aikuistuminen ja naiseus sovitetaan yhteen yhteiskunnan silmissä kenties lapsellisten harrastusten ja mielenkiinnon kohteiden kanssa? Ydinkysymykseni on ”mitä tarkoittaa olla nörttityttö?” Hain vastauksia tähän kysymykseen Webropolin kautta toteutetulla kvantitatiivisella nettikyselyllä ja kvalitatiivisella teemakirjoituskutsulla, minkä lisäksi tietysti käytän omia henkilökohtaisia kokemuksiani ja havaintojani vuosien varrelta. Kyselyyn vastasi 886 vastaajaa ja teemakirjoituskutsuun 5.

Nörttiys on kiehtova, ajankohtainen aihe maailmassa, jossa teknologia kehittyy jatkuvasti, fanius on koko ajan sallitumpaa ja faniyhteisöjen muodostaminen helpompaa. Nörtti itsessään on moniulotteinen sana – voi olla, että jo sen liittäminen ”fanin” yhteyteen oudoksuttaa niitä, jotka mieltävät nörtin teknologian intohimoiseksi harrastajaksi, matemaatikoksi tai jonkinlaiseksi luonnontieteilijäksi. Esimerkiksi kun Turun Sanomat otsikoi 18.10.2014, että ”Nörttitytöt ovat koulujen kummajaisia”, puhutaan uutisessa nimenomaan siitä, että tietotekniikan koulutusala ei vedä tyttöjä puoleensa. En yritäkään kieltää, etteikö nörttiydellä olisi näitä ulottuvuuksia. Väitän kuitenkin, että todellisuudessa nörttiys ja fanius ovat hyvin lähekkäiset termit. Mediatutkija Katja Valaskivi (2009, 29) viittaa julkaisussaan Pokemonin perilliset toisen mediatutkija Irma Hirsjärven Faniuden siirtymiä -teoksen kuvailuihin siitä, miten animeharrastajat ja science fiction -fanit ovat toimineet rinnakkain. En itse näe näissä kahta irrallista, vain osin rinnakkaista fandomia, vaan näen kaksi osaa laajempaa nörttikulttuuria. Nörttikulttuuri on minun käytössäni, ja ilmeisesti monien muidenkin käytössä, kattotermi erilaisille, toisiinsa monin tavoin limittyville ilmiöille, joista nörtit voivat valikoida oman mielenkiintonsa kohteet. Science fiction, anime, Harry Potter, luonnontieteet ja tietokoneet ovat osa näistä asioista.

Toisaalta ehkä jo sanavalinta ”nörtti” voi hämmentää lukijaa: kuka myöntää olevansa nörtti? Nörtti on aikoinaan syntynyt haukkumasanaksi ja siihen liittyy vielä nytkin paljon negatiivisia mielikuvia. Edelleen on epäkohteliasta sanoa jotakuta muuta nörtiksi, ja teenkin selväksi, että vaikka puhun ilmiöistä osana nörttikulttuuria, en koskaan tarkoita, että niistä asioista kiinnostunut ihminen olisi automaattisesti nörtti. ”Nörtti”, sellaisena kuin käytän sitä tekstissäni, on omaa identiteettiä koskeva sana. Käsittelen nimenomaan nörttiyden kokemusta, ja asioita, joita itsensä nörtiksi mieltävät liittävät tähän kokemukseen. En myöskään määrittele oikeaoppista nörttiyttä, joten jos joku kokee olevansa nörtti, muttei ole kiinnostunut mainitsemistani ilmiöistä, se ei tarkoita, että hän ei olisi nörtti.

Tässä kappaleessa esittelen aineistoni, metodini ja käyttämiäni termejä, kuten *identiteetti*, *tyttöys*, *fanius* ja *nörttiys*. Tuon myös esiin samankaltaisista aiheista aiemmin tehtyä tutkimusta ja pohdin omaa asemaani tutkijana. Syvennyn aineistoihin ja

tutkimuskysymykseeni kappaleissa 2, 3 ja 4. Kappaleessa 2 määrittelen ensin nörttikulttuuria yleisemmin, kappaleessa 3 esittelen nörttityttöyttä konkreettisella tasolla ja syvennyn nörttityttöyteen liittyviin kokemuksiin kappaleessa 4. Konkreettinen taso koostuu toiminnallisista, esineellisistä ja visuaalisista elementeistä, joita esittelen sekä puhtaasti etnografisesti että näille annettujen merkitysten kautta. Kokemustasolla taas eksistivät ilmiöt kuten sosiaalisuus, arvot, ideaalit, positiiviset ja negatiiviset kokemukset. Molemmat tasot kuuluvat nörtti-identiteettiin ja luovat sitä. Viimeisessä kappaleessa teen kevyttä yhteenvetoa siitä, mitä nörtti-identiteetti käytännössä tarkoittaa. Pohdin erinäisiä aineiston keräämisen ja analysoinnin aikana nousseita kysymyksiä, kuten onko nörttiydessä tapahtunut sukupolvenvaihdos ja tarvitseeko suomen kieli sanaa ”giikki”, ja toisaalta esittelen tutkimuksen jatkumahdollisuuksia.

## 1.2. Aineistot ja tutkimusmenetelmät

Keräsin aineistoni webropol-kyselyllä ja teemakirjoituksella. Levitin kutsuja molempiin netin välityksellä: blogini, oman Facebook-seinäni ja Twitterini lisäksi jaoin linkkejä kyselyyn ja teemakirjoituskutsuun Facebook-ryhmissä kuten Doctor Who Finland tai Geek Women Unite! (Finland). Muut ovat voineet jakaa niitä vielä eteenpäin, koska en missään vaiheessa yrittänyt kontrolloida varsinkin kyselylinkin jakamista. Lopputuloksena oli 886 kyselyvastaajaa. Kaikki näistä eivät kuitenkaan vastanneet kaikkiin kysymyksiin. Liitteistä löytyvätkin kyselyni tilastot, joista näkee myös, kuinka moni vastaajistani on vastannut kuhunkin kysymykseen. Kyselyn tarkoituksena oli kerätä lähinnä tilastotietoa. Avokysymyksiä oli vain kaksi ja ne tuottivat noin 60 sivun edestä materiaalia. Perinteisempi laadullisen tiedon keräys tapahtuikin teemakirjoituksilla, joihin sain viisi vastausta. Liitteistä löytyy myös teemakirjoituskutsuni. Arvoin molempiin vastaajien kesken 25€ arvoisen lahjakortin. Kyselykutsussani lupasin sen AlphaGeekiin, mutta käytännön ongelmien vuoksi vaihdoin sen arvonnän voittajan luvalla Finnkinon lahjalippuihin.

Rajasin aineistonkeruutani kolmella seikalla: sukupuoli, suomen kielellä ja itsemielletyillä nörttiydellä ja tyttöydellä. En halunnut asettaa keinotekoisia ikä- tai aluerajoja, eikä minulla ollut käytössäni valmista nörtin määritelmää, jolla rajata pois ihmisiä, enkä toisaalta sellaista kaivannutkaan. Hain molemmilla metodeillani kahdenlaista tietoa. Ensinnäkin tarvitsin etnografista, kuvailevaa tietoa siitä, millaisia

esineitä nörttikulttuuriin liittyy, millainen on nörttiyden ja ulkonäön suhde ja millaisia käytännön toimia nörtit harrastavat. Toiseksi etsin merkitystasoja, ideaaleja ja sosiaalisia suhteita, jotka aiheutuvat edellisistä käytännön seikoista ja jotka jälleen johtavat niihin. Näitä tasoja ei ole mielekästä erottaa toisistaan. Olisi vaikeaa tutkia nörttiyden merkitystasoja, kun ei ole selvää, mitä nörttiys käytännössä on, ja toisaalta vailla merkityksiä pelkkä käytäntö olisi onttoa.

Ensimmäisenä, aikavälillä 3.12.2014 – 18.1.2015., toteutin kyselyni, jolla pyrin saamaan kvantitatiivisen pohjan nörttikulttuurin määrittelyille. Sosiologi Pertti Töttö on kirjoittanut siitä, miten yhteiskuntatieteissä määrällisiä metodeja usein kartetaan, vaikka puhutaankin niiden käyttämisestä yhteistyössä täydentämässä toisiaan. (Töttö 2000, 10–12) Olen huomannut samaa vikaa myös kulttuurintutkimuksessa. Itse halusin kuitenkin mennä sanoista tekoihin, erityisesti kun suomalaista nörttikulttuuria ei ole juuri määritelty. En halunnut rakentaa määritelmääni viiden tai kuuden ihmisen käsityksille. Tarvitsin tietoa siitä, millaiset käytännöt ovat yleisiä ja mitkä harvinaisia, ja miten nörtit itse rajaavat kulttuuripiiriään ja esimerkiksi sitä populaarikulttuuria, joka kuuluu nörttikulttuurin piiriin.

Kyselyni vastaajien ikäjakauma oli suhteellisen laaja. 91 vastaajaa (n. 10,2% kaikista vastaajista) oli alle 18-vuotiaita, 568 (n. 64,1%) 19-30-vuotiaita ja 223 (n. 25,1%) yli 30-vuotiaita. 3 jätti vastaamatta. Kaikki maakunnat olivat myös edustettuina. Luonnollisesti parhaiten edustettuina olivat suurimmat maakunnat eli Uusimaa (336), Varsinais-Suomi (140) ja Pirkanmaa (99), joilla on myös eniten väestöä ja joiden alueella sijaitsee eniten korkeakouluja. Vähiten vastauksia tuli Keski-Pohjanmaalta (5), Pohjanmaalta (6) ja Kainuusta (7). Myös kotipaikat vaihtelivat: vastaajia löytyi niin alle 2000 asukkaan pikkukunnista kuin pääkaupunkiseudultakin, ja kaiken kokoisista kaupungeista ja kunnista siitä väliltä. Sain vastauksia myös ulkomailta, ainakin Yhdysvalloista ja Japanista. Kaksi kyselyvastaajaa myönsi avoimesti olevansa miehiä, mutta en karsinut näitä vastauksia näiden marginaalisen määrän vuoksi. Vastaajista suurin osa oli korkeakoulussa tai työelämässä. (TYKL/spa/1197, kysymykset 1-4.)

Toisena keräsin teemakirjoituksia, minkä tein samoin jakamalla kutsua sosiaalisessa mediassa ja blogissani. Tavoitteena oli kuulla nörttityttöjen omia kokemuksia ja henkilökohtaisia ajatuksia liittyen tutkimuksen teemoihin. Aikavälillä 29.1.2015 –

15.3.2015. sain viisi vastausta nörttityöiltä. Vastaajani saivat valita itse kutsumanimensä tai pyytää minua vaihtamaan oman nimensä. Sen lisäksi keräsin vastaajiltani tiedot vastausajankohdan olinpaikasta ja syntymävuodesta. Esittelen heidät tässä lyhyesti.

- Aino ilmoitti ikänsä, ei syntymäpäiväänsä, mutta oletettavasti hän on syntynyt joko 1981 tai 1982. Hän asui Turussa ja kävi töissä. Ainon teemakirjoitus on joukon pisin, yli 6 sivua. Kappalejaon perusteella oletan, että hän on käynyt läpi teemakirjoituskutsun kysymyksiä ja vastailut niihin järjestelmällisesti. Tekstin sävy on jutteleva ja Aino keskittyy paljon omiin kokemuksiinsa nörttinä.
- Max on syntynyt 1986 ja opiskeli Walesissa sarjakuva-alaa. Teemakirjoitus on 3 sivua pitkä ja vastailee myös kirjoituskutsun kysymyksiin. Maxin kieli on hyvin värikästä. Kenties opiskelualan vuoksi sarjakuviin liittyvät kokemukset korostuvat.
- Jyväskyläläinen Mirka on syntynyt 1992. Hänen kirjoituksensa on vain sivun, eikä hän käsittele kaikkia kirjoituskutsun teemoja. Kirjoitus on lyhyt, mutta ytimekäs. Mirka pakkaa pieneen tilaan isoja ajatuksia ja mielipiteitä.
- Taru, joka on syntynyt 1988, asui Helsingissä ja toimi kääntäjänä. Taru on nimi, jolla korvasin kirjoittajan nimen tämän omasta pyynnöstä. Tarun vastaus on samaa pituusluokkaa kuin Maxin, ja siinä näkyvät selkeimmin teemakirjoituskutsun kysymykset, sillä Taru on liittänyt ne tekstiinsä ja vastaa niihin teema kerrallaan. Tämä tekee tekstin analysoinnista ja teemoittelusta todella helppoa.
- Tuikku, 1986, toimi lähihoitajana ja asui myös Helsingissä. Tuikku otti minuun yhteyttä jo kyselyn jälkeen kiittääkseen, että tutkin aihetta, ja kehotin häntä myös kirjoittamaan teemakirjoituksen. Hänen tekstinsä on pituudeltaan noin kolme sivua ja hän on ainoana otsikoinut sen: ”Minun elämäni nörttinä (friikkinä)”. Se on sisällöltään tajunnanvirtaisempi, vähän elämänkerrallinen, ja keskittyy Tuikun itsensä kannalta tärkeisiin aiheisiin, joten tekstiä leimaa syvä omakohtaisuuden tunne.

Kotipaikan ja iän diversiteetti ei ole yhtä laaja kuin kyselyvastauksissani, mutta tutkimuksen mittakaavan huomioon ottaen teemakirjoitukset, yhdessä kyselyn kanssa, muodostavat vähintäänkin riittävän laajan aineiston.

Jaakko Suominen käsittelee artikkelissaan *Helposti ja halvalla? Nettikyselyt tutkimusaineiston kokoamisessa* nettikyselyä aineistonkeruumenetelmänä. Artikkelissa Suominen nostaa esille monia valintoja, joita myös minun oli tehtävä, kun valitsin Webropol-kyselyn aineistonkeruutavaksi tätä tutkimusta varten, ja yleisiä etuja ja haittapuolia, joita tämä metodi tuo mukanaan. Suominen mukaan nettikyselyä voi käyttää omien hypoteesien yleistettävyyttä ja ilmiöiden levinneisyyden tutkimiseen. (Suominen 2016, 123.) Tämä oli oma ajatukseni kun päätin tehdä kyselyn, sillä halusin jossain määrin määrällistä tietoa asettaakseni omia kokemuksiani ja huomioitani laajempaan kontekstiin. Siksi kysely on pääasiassa stukturoitu eli olen antanut vastaajille valmiit vaihtoehdot: ajatukseni oli, että keräisin syvemmät, laadulliseen tietoon keskittyvät teemakirjoitukset erikseen. Suominen huomioi, että paljon avoimia kysymyksiä sisältävä aineisto voi olla rikas ja monipuolinen, mutta sen analysointi on työlästä. (Suominen 2016, 135.) Huomasin tämän itsekin, sillä jo kahdella avoimella kysymyksellä kertyi yli 80 sivua kirjoitettuja vastauksia. En rehellisesti sanoen osannut odottaa, että saisin lähes 800 vastaajaa. Toiveenani oli, että keräisin yli 100 vastausta. Mutta kuten Suominen artikkelissaan toteaa, harrastusyhteisöjen jäsenet voivat olla hyvinkin innokkaita vastaamaan, erityisesti jos kyselyn laatija on yhteisön jäsen eikä kyselyitä ole tehty paljon. (Suominen 2016, 120.) Satuin olemaan oikea tutkija oikeassa paikassa.

Suuri vastaajamäärä ei kuitenkaan tee automaattisesti aineistosta parempaa tai edustavampaa. Tärkeää on, miten vastaajat on valikoitu. Koska netissä vastaajajoukko itsevalikoituu eli vastaajat ovat niitä, jotka ovat nähneet kyselyn ja päättäneet omista tuntemattomista syistään vastata siihen, kyselyn tuloksista muodostuu ei-edustava näyte. Tärkeäksi harkinnanvaraiseksi valinnaksi tutkijalle muodostuukin, mistä tämä tavoittelee vastaajian. Pyrkimyksenä on, että kyselyn voi löytää mahdollisimman kattava ja monipuolinen vastaajajoukko. Tutkijan tehtävä on perustella, miksi ja mistä vastaajia on haettu ja miten se vaikuttaa tuloksiin. (Suominen 2016, 125–126.)

Itse päädyin jakamaan kyselylinkkiä omien sosiaalisen median tilieni (eli Twitter ja Facebook) lisäksi monenlaisissa erilaisissa Facebook-ryhmissä. Sen perusteella, milloin linkkasin kyselyn eri ryhmiin, sanoisin että suurin osa vastaajistani löysi kyselyn Geek Women Unite (Finland) -ryhmästä, mikä on tutkimustulosten kannalta positiivista, koska ryhmä ei painotu erityisesti mihinkään genreen tai harrastusmuotoon, vaan

muodostuu nimenomaan itseidentifioituista nörttinäisistä. Toinen iso ryhmä, joka tavoitti hyvin vastaajia, oli Doctor Who Finland, mikä tarkoittaa että suhteessa iso osa vastaajista on kyseisen sarjan faneja. Pienempiä ryhmiä, joihin linkkasin kyselyn jos joku sitä ehdotti, olivat Jyväskylän Science Fiction Seura 42, Senpai ry - Turun Anime- ja Mangaseura ja Suomen Tolkien-seura Kontu ry. Annoin muutenkin kyselyn levitä vapaasti ja jos joku kysyi lupaa jakaa sen tutuilleen, myönnyin aina. En kuitenkaan kehottanut jakamiseen, vaan linkin saatteena toimi eri ryhmissä tämä sama viesti: ”Kiitän mielettömästi kaikkia, jotka ehtivät auttaa: kirjoitan graduani nörttityöistä ja tein kyselyn, johon kaipaam vastauksia. Vastaajiksi siis kelpaavat kaikenikäiset tytöt ja naiset, ja vastanneiden kesken arvon lahjakortin Alpha Geekiin.” Lisäksi pian kyselyn julkaisun jälkeen minuun otti yhteyttä Mari Säisä, joka haastatteli minua ja kirjoitti graduaiheestani ja kyselystäni Nörttityöt-verkkosivustolle ja jakoi linkin vielä käynnissä olleeseen kyselyyni. (www2.) Koska artikkeli ilmestyi 16.1.2015 ja kysely päättyi 18.1.2015, on mahdollista, että myös se toi vastaajia kyselyyn. Geek Women Unite -ryhmää lukuunottamatta muut ryhmät olivat fani-ryhmiä, enkä jäkikäteen ajatellen pyrkinyt etsimään vastaajiksi luonnontieteellis-matemaattisia nörttejä. On mahdollista, että kyselyn nörttikuva olisi jossain määrin toisenlainen, mikäli olisin tarkoituksellisesti tavoitellut myös tämän tyyppisiä nörttejä, mutta tätä on vaikea varmistaa. Kysely tavoitti kuitenkin tarpeisiini riittävän monipuolisen vastaajajoukon.

Vastaajani ovat näyte, eivät otos, suomalaisista nörttinäisistä. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa satunnainen otos on tapa saavuttaa edustavaa tietoa, eli tietoa, joka tilastollisesti kuvaa perusjoukon ominaisuuksia mahdollisimman tarkasti. Kun perusjoukosta ei voi tehdä otosta, esimerkiksi koska tutkijalla ei ole täydellistä tietoa perusjoukosta, tutkija voi kerätä näytteen, jossa vastaajien valinta perustuu tutkijan harkintaan. (www3.) Suomisen mukaan kulttuurintutkimuksessa edustavuus ei välttämättä ole olennaista, esimerkiksi kun kartoitetaan ilmiöitä. Tällöin ei kuitenkaan saa näennäiskvantifoida aineistoa, sillä tavoitteena ei ole että laadullinen tutkimus on huonoa määrällistä tutkimusta. Päätelmien suhteen on oltava varovainen. (Suominen 2016, 127–128.) En siis voi kyselyn perusteella sanoa, että jokin tietty prosenttimäärä Suomen nörttinäisistä- ja tytöistä tekee jotakin, vaan vastaajani antavat vain suuntaa mahdollisista yhteisön sisäisistä trendeistä.

Ennen kyselyn julkaisua jouduin kuitenkin tekemään muutamia päätöksiä, joihin haluan tässä kohtaa palata. Suominen pohtii artikkelissaan, mitä taustatietoja tutkija kerää. Mitä

tietoja tutkija oikeasti tarvitsee? Kysymykset eivät ole vain neutraaleja taustoja, joita ”aina ja luonnollisesti kuuluu kysyä.” Yhtäältä taustatietojen keruuseen vaikuttaa aineiston mahdollinen arkistointi ja jatkokäyttö, toisaalta se miten vastaaja reagoi kysymyksiin. (Suominen 2016, 137–238.) Itse halusin tehdä kyselystä lähestyttävän vastaajilleni, minkä vuoksi jätin pois taustoittavan kysymyksen vastaajien seksuaalisuudesta. Vaikka se vaikutti kiinnostavalta tiedolta, en osannut lopulta perustella itselleni, miksi kysyisin jotakin näinkin henkilökohtaista. Toisaalta pois jäivät myös perinteiset nimet ja yhteystiedot. Kysyin vastaajilta vain sähköpostiosoitteet, ja niistäkin lupasin, ettei niitä arkistoida. En itse käyttänyt niitä kuin arpoakseni lahjakortin vastaanottajan ja ottaakseni tähän yhteyttä. Tämän jälkeen poistin listan. Pyrin siihen, että vastaajille jää tunne anonymiydestä. Tämä saattaa vaikeuttaa aineiston jatkokäyttöä ainakin lisäkysymysten esittämisen suhteen. Anonymiys itsessään on kaksipiippuista: toisaalta se voi lisätä tutkittavan halua kertoa arkaluontoisia asioita, toisaalta väärintulkinnan riski kasvaa, kun tutkija ei ole läsnä selventämässä, mitä kysymys tai vastaus tarkoittavat. (Suominen 2016, 118.) Palaan myöhemmin kysymyksiin, joita olisi ehkä ollut hyvä selventää. Uskon kuitenkin tehneeni kyselyn, johon vastaaminen ei tuntunut liian tungettelevalta, mikä oli tavoitteeni. Toinen jatkokäyttöä vaikeuttava tekijä on se, että teknisten rajoitteiden vuoksi avokysymysten (kysymykset 20 ja 21) vastauksia ei voi yhdistää yksittäisiin vastaajiin, eikä siis myöskään toisiinsa. Enimmäkseen tämä ei ole ongelma, koska kysymyksillä ei ole tekemistä keskenään (toinen kysyy nörttikulttuurin ilmiöistä, toinen pyytää palautetta kyselystä), mutta muutamat vastaajat viittaajat kohdassa 21 edelliseen vastaukseensa.

Teemakirjoituskutsussa tein osan valinnoista toisin. Päätin kerätä enemmän henkilötietoja, koska myös muodostuva aineisto oli henkilökohtaisempi, ja tein myös tietoisien valinnan puhua kirjoittajista nimillä, vaikka sitten lempi- tai salanimillä. Numeroidut informantit tuntuvat minusta lukijana kasvottomilta, eikä tunnu myöskään mielekkäältä viitata heihin kuvaajilla kuten ”nainen, s. 1989”, sillä kaikki ovat naisia ja kahdella on sama syntymävuosi. Kun tutkimuskohteena ovat identiteetit, vastaajien identiteetin häivyttäminen tuntui pöhköltä ajatukselta. Hilikka Helsti käsittelee teemakirjoitusaineistojen käyttöä artikkelissaan *Hedelmällisen tiedon jäljillä – teemakirjoitukset tutkimuksen lähteinä*. Artikkelin käsittelee lähinnä perinteisiä, esimerkiksi arkiston kanssa yhdessä toteutettuja, teemakirjoituskutsuja, mutta sen ajatukset soveltuvat myös minun aineistoni tarkasteluun. Edustavuutta pitää pohtia myös teemakirjoitusten kohdalla. Kyselytulokset eivät olleet satunnaisotos. Sitä eivät

ole myöskään teemakirjoitusaineistot, eikä niistäkään voi tehdä määrällisiä yleistyksiä. Ei kuitenkaan ole tärkeää, löytyvätkö aineistosta kaikki mahdolliset aiheeseen liittyvät kokemukset ja erilaiset ihmistyypit. (Helsti 2005, 152.) Teemakirjoitusaineistoksi viisi vastaajaa on vähän, mutta pro gradu -tyyppiseen työhön se riittänee, kun se yhdistetään kyselyn kanssa. Helsti kehottaa ottamaan huomioon, onko tutkimuksen kohteena oleva ihmisryhmä tottunut kommunikoimaan kirjoittamalla, voiko aiheesta edes saada tietoa kirjoittaen ja voisiko parempia tuloksia tuottaa esimerkiksi toteuttamalla haastattelun tai havainnointia. (Helsti 2005, 151–152). Itse arvioisin, että nörteille on enimmäkseen luontevaa kirjoittaa, ja aineisto antaa kuvaa aiheesta. Aineistosta olisi varmaankin muilla menetelmillä tullut erilainen mutta samansuuntainen, ja yhtä kiinnostava.

### 1.3. Tutkijapositio, tutkimusetiikka ja kritiikki

Tutkijapositiotani ymmärtääkseen lukijan on hyvä tietää, että identifioin itseni nörtiksi. Kuten tässä gradussa tulen toteamaan, nörttiydellä on tapa kaihtaa tarkkoja määritelmiä, enkä siksi voi nimetä tiettyä ikää, tapahtumaa tai aikakautta, joka olisi tehnyt minusta nörtin. Pystyn kyllä johtamaan ala-astevuosistani alkavan tapahtumaketjun, jonka aikana erilaiset harrastukset ja kiinnostuksen kohteet ovat vähitellen ohjanneet minut fantasiakirjojen, japanilaisten sarjakuvien ja tieteissarjojen kautta nykyiseen nörtti-identiteettiini. Henkilöhistoriani yksityiskohtia tärkeämpää on kuitenkin hahmottaa, että nörttiytteni ovat elimellinen osa minun tapani ajatella ja ymmärtää maailmaa. Harrastukseni ja mielenkiintoni kohteet ovat vaikuttaneet esimerkiksi siihen, millaisten ihmisten kanssa haluan olla tekemisissä, millainen ihminen olen ja haluan olla, millaisia arvoja ja ihanteita minulla on ja millaisiin tilanteisiin olen hakeutunut. Tämä kehä on ruokkinut itseään: ihmiset ja tilanteet ovat vaikuttaneet siihen, mistä kiinnostun, mikä taas on ohjannut minut erilaisten ihmisten ja tilanteiden pariin. Nörttikulttuuri on minulle arkipäivää, minkä vuoksi siihen liittyvät mielikuvani ovat myös arkipäiväisiä ja sellaisina ehkä liian harvoin kyseenalaistettuja.

Nämä vuosien aikana muodostuneet, osittain itselleni näkymättömät ajattelutavat ovat ohjanneet tätä tutkimusta alusta asti: ne ovat auttaneet minua valitsemaan aiheeni ja muotoilemaan tutkimuskysymykseni ja vaikuttaneet aineistoa kerätessäni esittämiini kysymyksiin. Niillä on sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Toisaalta minulla on hyvin syvälinen, henkilökohtainen ymmärrys kentästani. Voi olla, että aiheen valitseminen ja hahmottaminen olisi voinut olla paljon vaikeampaa ihmiselle, jolla näitä

kokemuksia ei ole. Toisaalta omat kokemukseni ja mieltymykseni sokaisevat minut joskus muiden tavoille mieltää nörttiys eri tavalla kuin minä.

Välttelin tietoisesti metodeja, joihin liittyi läheinen yhteys vastaajiini. Helena Ruotsala huomauttaa kenttätyötä koskevassa artikkelissaan, että hyväksi haastattelijaksi opitaan, ei synnytä. Tärkeää on muistaa, että haastateltavan pitää olla haastattelun päähenkilö, vaikka joskus haastattelut ovat tasavertaisia keskustelutilanteita. (Ruotsala 2005, 67.) Minulla tämä oppimisprosessi on vielä kesken, ja tutusta aiheesta puhuminen informatin kanssa vaikutti idealta, joka tuottaisi vain pitkiä, rönsyileviä keskusteluja, joissa omat kokemukseni nousisivat tarpeettoman paljon esille ja vaikuttaisivat siihen, millaisista aiheista vastaaja puhuu ja miten. Helmi Järviluoma käsittelee kirjassa *Vaeltavat metodit ystäväystymistä etnografian ja tutkittavan välillä*. Hänen mukaansa se on ihmillistä ja sitä esiintyy runsaasti etnografien tuotannossa. (Järviluoma 2010, 237.) Minun tapauksessani se tuntui kuitenkin huonolta idealta. En halunnut tehdä tutkimusta, jossa kiinnyn tutkittaviina ja annan sen vaikuttaa tulkintaani, joka on jo valmiiksi omien kokemusteni sävyttämä. Sinikka Vakimo, jonka kulttuurintutkimuksen tutkimusetiikkaa koskeva artikkeli löytyy niin ikään *Vaeltavista metodeista*, toteaa, että internet-ympäristössä kootun aineiston tulkitseminen ja kontekstiin asettaminen tietysti on jossain määrin haastavaa, ehkä jopa ongelmallista, koska en ole kohdannut informanttejani kasvokkain. En voi tietää varmaksi, ovatko heidän identiteettinsä aitoja vai keksittyjä. (Vakimo 2010, 104.) Vakimo ei tarkoita identiteettiä kuten käytän termiä tässä tutkimuksessa, vaan arkikäytöstä tuttua merkitystä eli henkilöllisyyttä. On totta, että en voi olla täysin varma, kuka minulle on vastannut. Tämä koskee molempia aineistojani, joskin pidän epätodennäköisempänä, että joku olisi kirjoittanut täysin keksityn teemakirjoituksen. Kyselyssä taas vastaajien määrä oli niin suuri, että vaikka marginaalinen osa olisi valheellisia, pääpiirteet säilyisivät toivottavasti lähes yhtä suuntaa-antavina kuin ne olisivat, mikäli vastaajat olisivat kaikki täysin rehellisiä.

Siinä missä minun ja lukijan on hyvä säilyttää kriittisyys aineistojani kohtaan, on myös huomioitava, että kyselyvastaukset sisälsivät kyselyä koskevaa kritiikkiä, koska pyysin sitä. Aineistoni yleiseksi teemaksi muodostui se, että useimmista asioista tuntuu löytyvän kaksi täysin päinvastaista mielipidettä, koskivat ne lähes mitä tahansa nörttien ominaisuuksista ja harrastuksista kyselyyn itseensä. Tämä tekee aineistoista antoisan tutkittavan. Yksi erittäin oleellinen huomioitava on kyselyn palauteosion kritiikki kysymyksistä muodostuvaa nörttikuvaa kohtaan. Se esittelee tutkijapositioni tuottamia

ongelmia hyvin konkreettisesti.

Edelliset kysymykset johdattelivat hyvin tietyyppiseen nörttimalliin, jossa tärkeää on conit, japani, anime, tietyt pelit jne. – – Joihinkin kysymyksiin tuntui hyvin kummalliselta vastata, koska nörttiys oli rajattu hyvin kapeaksi! (TYKL/spa/1197.)

Kehut ei ehkä ihan kuulu tänne, mutta en nyt keksi mihinkä muuhunkaan tätä laittaisin, anteeksi...Oot tosi hyvin ottanut kaikki erilaiset 'nörttiyden' lajit huomioon, onhan meitä vaikka minkälaisia! Nörtti on vaikea määritellä täydentävästi. (TYKL/spa/1197.)

Heh. Tuossa äsken edellistä sivua täyttäessä pysähdyin mainitsemaan muille huoneessaolijoille, että kyllä huomaa, että tutkimuksen tekijä on itsekin nörtti. :-)

(TYKL/spa/1197.)

Kun tutkijalla on selkeät lähtöodotukset ja omia, tarkkoja mielikuvia, ne rajaavat helposti ajattelutapaa. Keskustelin kysymyksistä useiden eri ihmisten kanssa ennen kyselyn julkaisua, mutta täydellisen kattavaa kysymyslistaa en siltikään onnistunut muodostamaan. Esimerkiksi tieteeseen keskittyvät nörtit kokivat oman osa-alueensa kyselyssä aliedustetuksi ja populaarikulttuurin yliedustetuksi. Välillä käytin vääriä termejä asioista, joista ymmärryksenä ei ole läheinen – puhuin nettisivujen ohjelmoinnista, kun tarkoitin koodaamista. (TYKL/spa/1197.) Ne, joiden kokemukset nörttikulttuurista olivat samankaltaisia kuin omani, hyväksyivät kyselyn ja kehuivatkin sitä. En onnistunut täydellisesti kyselyä laatiessani, mutta tämä palaute sai minut analysoimaan nörttikulttuurin määritelmää ja sisältöjä tarkemmin.

Yleisesti eniten negatiivisia tunteita kyselyvastaajissani herätti kysymys 9, joka käsittelee nörtteihin, tyttöihin ja itseen kohdistuvia ”tyypillisiä” piirteitä. Halusin tällä tavalla toisaalta jäljittää stereotypioita nörttiydestä ja tyttöydestä, toisaalta sitä, miten ”nörttityöiksi” itsensä kokevat vastaajat omasta mielestään ilmentävät näitä tyttöyteen ja nörttiyteen liittämiään stereotyyppisiä piirteitä. Kyselyvastaajani kokivat, että ohjasin vastaamaan stereotyyppisesti ja tällä tavalla pyrin vahvistamaan ajatusta siitä, että tyttöjen ja nörttien pitää olla tietynlaisia ollakseen ”oikeita” tyttöjä ja tai nörttejä. Osa kertoi vastanneensa varsinkin tyttöjen kohdalla joko kaikki vaihtoehdot tai ei mitään, koska ei halunnut tukea ajatusta siitä, että tyttöjä olisi vain yhdenlaisia. Kritiikki on täysin asiallista ja mikäli toteuttaisin kyselyn uudelleen, muotoilisin kysymyksen paremmin. Viittaan silti kysymyksen tuottamiin vastauksiin.

Palautetta keräsi myös kyselyn ikähaarukka, jota päädyin lopulta kesken kyselyn laajentamaan ottaakseni vanhemmat harrastajat huomioon. Myös tästä sain kritiikkiä molempiin suuntiin:

En pitänyt siitä, että taustakyselyn ikäluokat loppuivat 30 vuoteen. Taidat ottaa sanan tyttö vähän liian kirjaimellisesti. (TYKL/spa/1197.)

Aiheena toki on "nörttitytöt", mutta ihmettelin oman ikäluokkani sisällyttämistä tämän termin alle. Olen mielestäni nainen, ja tyttö tarkoittaa naispuolista lasta. Eikö voi olla nörttinaisia? Tyttäreni on nörttityttö, ja tykkäämme paljon samoista asioista :) (TYKL/spa/1197.)

Onkin kiinnostavaa tutkia tätä tyttöyden ja naiseuden suhdetta – itse ajattelin, että kyselyn nimessä esiintyvä sana ”tyttö” rajaisi pois vanhempia vastaajia, mutta toisaalta ”nörttityttö” toimii arkiterminä naispuoleiselle nörtille iästä riippumatta. Tekeekö nörttiys tytön jopa aikuisesta naisesta? Palaan kysymykseen kappaleessa 4.

Nostan esille vielä tämän kyselypalautteen: ”Kysely tuntuu rakennetun lähtöolettamukselle, että nörttitytöt ovat naispuolisia.” Miespuoliseksi itsensä paljastavan vastaajan mielestä nörttityttöys oli feminististä eli ”vallitsevia sukupuolijaottelun rakenteita kyseenalaistavaa toimintaa.” Kyselyni, kuten myös tutkimukseni, perustuu siihen, että vastaajalla on nimenomaan tyttönä tai naisena elettyjä sukupuolittuneita kokemuksia nörttiydestä. En ole esittänyt vastaajien lääketieteellistä historiaa koskevia kysymyksiä eikä kukaan ole vapaaehtoisesti tuonut sitä esille vastauksissaan, joskin kaksi vastaajaa mainitsi olevansa miehiä. Mahdolliset trans- ja ei-binääriset vastaajat eivät siis nouse erityisesti esiin kyselyvastaajien joukossa, enkä voi syventyä heidän kokemuksiinsa tässä tutkimuksessa, vaikka heitä voikin olla vastaajien joukossa.

#### 1.4. Teoriat tutkimuksen taustalla

Tämän tutkimuksen keskeinen teoreettinen lähtökohta on identiteetti. Tarkoitan sillä yhtä kerrosta minäkuvassamme: jotain yksittäistä tekijää, joka määritellään keskeiseksi osaksi omaa olemistamme ainakin osassa jokapäiväisiä tilanteita. Tällaisia identiteettejä voisivat yhdellä ihmisellä olla vaikkapa että hän on suomalainen, tytär, sisko, jonkin

ammattin tai uskonnon edustaja tai, kuten tässä tutkimuksessa, nörtti ja tyttö. Identiteetti on rooli, jonka otamme (tai mahdollisesti torjumme), jota rakennamme ja jolle annamme merkityksiä. Minua kiinnostavat identiteetin muodostumisen, muutoksen ja merkityksellistämisen prosessit. Kulttuurintutkimuksessa ehkä käytetyimmän määritelmän identiteetille tarjoaa Stuart Hall. Kirjassaan Identiteetti hän esittelee postmodernin subjektin, joka ottaa erilaisen identiteetin tilanteesta riippuen ja on siten vailla kiinteää, olemuksellista identiteettiä. Tämä ilmiö on postmoderni, koska historiallisesti subjektin identiteetti on ollut paljon vähemmän tämän itsensä hallittavissa. Se on ollut sidoksissa tämän kotipaikkaan, kotimaahan, kansallisuuteen, luokkaan ja ammattiin. Modernisaatio on vapauttanut nämä identiteetit, tai mahdollisesti siirtänyt ne pois paikoiltaan: globaali, jatkuvasti muuttuva ja nopeasti liikkuva yhteiskunta mahdollistaa omien identiteettien muodostamisen, mutta myös pakottaa siihen. (Hall 1999, 22–23.)

Tämä on hyvä lähtökohta identiteetin ymmärtämiselle. Hall on kuitenkin erityisen kiinnostunut kulttuurisista identiteeteistä, jotka liittyvät selvärajaisiin etnisiin, rodullisiin, kielellisiin, uskonnollisiin ja kansallisiin kulttuureihin. (Hall 1999, 19) Nörttikulttuuri ei ole selvärajainen kulttuuri (kts. Nörttikulttuurin määritelmä), eikä myöskään sukupuoli muodosta tällaista yhtenäistä kulttuuria. Silti sekä nörttiys että sukupuoli ovat kulttuurisessa kontekstissa muodostuvia identiteettejä, jotka rakentuvat jatkuvasti uudelleen ihmisten välisessä, niin suorassa kuin välillisessäkin, vuorovaikutuksessa. Toinen Hallin ja oman identiteetikäsitteeni välinen yhteensopimattomuus on, että hän on erittäin kiinnostunut identiteettipolitiikasta eli siitä, miten identiteetit toimivat vallan diskursseissa. Hall on hyvin yhteiskunnallisesti suuntautunut ja kiinnostunut siitä, mitä mahdollisuuksia identiteetit luovat politiikassa. Minun lähtökohtani on henkilökohtaisempi: haluan ymmärtää, mitä identiteetti antaa ihmiselle itselleen. Kolmas särö, joka minun ja Hallin identiteetin määritelmien välille muodostuu, on se, että nörttiys on identiteetti, jonka ihminen jossain määrin valitsee, samaan tapaan kuin ammattikin. Sanon ”jossain määrin”, koska molempiin vaikuttavat myös tekijät, joihin ihminen itse ei voi vaikuttaa, kuten olosuhteet, joihin ihminen syntyy ja joissa hän kasvaa, tai ihmisen omat luontaiset taipumukset. Joka tapauksessa nörttiys on harrastuksiin ja vapaa-aikaan liittyvä identiteetti, jonka ihminen itse vapaaehtoisesti muodostaa. Sen varaan ei voi rakentaa politiikkaa, mutta sen varaan rakentuu yhteisöjä, kulttuuria ja henkilökohtaisia kokemuksia. Hallin kulttuuriset identiteetit ovat tutkimukseni kannalta hieman liian jähmeitä ja poliittisesti latautuneita.

Täydennän siis Hallin kulttuurisen identiteetin määritelmää sosiologi Anthony Giddensin itse-identiteetin (self-identity) käsitteellä. Tämä itse-identiteetti rakentuu jatkuvan reflektion kautta, ja se on projekti, josta ihminen itse on vastuussa. Giddensin mukaan ”me olemme emme sitä mitä olemme, vaan sitä, miksi teemme itsemme.” Giddensin identiteetti rakentuu henkilön oman elinkaaren sisällä, kehityksenä menneisyydestä kohti oletettua tulevaisuutta, kuitenkin suhteessa ympäröivään maailmaan. Ihminen siis muodostaa narratiivin siitä, kuka on. (Hallkin viittaa tähän tapaan ajatella identiteettiä kertomuksena, joskin hän pitää sitä ihmisten tapana lohduttaa itseään pirstaloituneiden, ristiriitaisten identiteettiensä tempoillessa. (Hall 1999, 23.) Giddensin mukaan me kaikki vastaamme jatkuvasti keskeisiin eksistentiaalisiin kysymyksiin – kuten keitä olemme, mitä pitäisi tehdä ja miten pitäisi toimia – joko diskursseissa tai arkisessa sosiaalisessa kanssakäymisessämme. (Giddens 1991, 75–76) Ehkä suurin etu Giddensin tavassa ajatella identiteettiä on, että se ottaa huomioon elämäntavan käsitteen identiteetin muodostamisessa. Elämäntapa on enemmän tai vähemmän yhtenäinen kokonaisuus käytäntöjä, jotka yksilö tekee osaksi elämäänsä koska ne tukevat omaa identiteettiä ja sen narratiivia. Se valitaan valikoimasta erilaisia elämäntapoja, jotka mielikuvamarkkinoidaan ihmisille. Kuten Giddenskin toteaa, se on helppo ohittaa pelkkänä kuluttamisena, mutta todellisuudessa me emme vain valitse elämäntapoja, meidän on *pakko* valita niitä. Perinteisemmissä yhteiskunnissa elämäntavan käsite ei ollut olennainen, koska valinnanvaraa ei ollut. Modernius on tuonut mukanaan elämäntavan, joka vaikuttaa ihmisen identiteettiin. (Giddens 1991, 80–81)

Tämän tutkimuksen puitteissa tarkoitan identiteetillä sekä jotain, mikä rakentuu suhteessa muuhun yhteiskuntaan että oman henkilökohtaisen narratiivimme osana. Lähtökohtaisesti pidän nörttikulttuuria elämäntapana ja tämän tutkimuksen puitteissa käsittelen nörttiyttä siihen liittyvänä identiteetin osana. (Vrt. nörttiys puhtaasti tietynlaisina ominaisuuksina kuten ”normaalia intensiivisempi innostuminen mielenkiinnon kohteesta”, joka on toisenlaisissa konteksteissa täysin mahdollinen ja sopiva tapa ymmärtää käsitettä. Kts. Nörttikulttuurin määritelmä.) Tämän lisäksi suhtaudun tyttöyteen, naiseuteen ja sukupuoleen yleensäkin omina identiteetteinään, ja pidän nörttityttöyttä näiden limittymisenä. Tyttöyteen liittyy myös naiseuden identiteetti – niiden ero on häilyvä ja sidottu moniin tekijöihin, kuten tilanteeseen, yksilön ikään ja aiempiin kokemuksiin. Tutkimukseni naiseus, ja sitä myöten tyttöys, on jokaiselle eri

tavalla olemassa olevien ja jatkuvasti muuttuvien kulttuuristen viitekehysten sisällä rakentunut ja rakentuva identiteetti, joka ei ole sidoksissa biologiaan. Se on yksilön henkilökohtainen kokemus, jota en halua haastaa, vaan lähinnä ymmärtää ja määrittää suhteessa nörttiyteen. Kaikki ihmisen identiteetit voivat nousta esiin eri tilanteissa ja mahdollisesti olla ristiriidassa keskenään. Pyrin löytämään näitä identiteetin ilmentymiä ja muodostumishetkiä kokemusten kautta: mitä tehdään, miksi, miltä se tuntuu? Teemakirjoitusten ja kyselyn vastauksista etsin sitä, miten nörttiyden elämäntapa ja sitä myöten identiteetti rakentuvat ja suhteutan niitä tyytöyden ja naiseuden kokonaisvaltaisempiin identiteetteihin.

### 1.5. Terminologia

Nörtti-termiä ymmärtääkseen on hyödyllistä tuntee sen historiaa ja konnotaatioita englanninkielisessä maailmassa, varsinkin kun vastaajani viittasivat usein nerd/geek-jakoon ja yrittivät selittää sitä suomeksi. Asiaa tietysti vaikeuttaa se, että näitä sanoja on englanniksi enemmän kuin suomeksi. Rinnakkaisia, osittain lomittaisia termejä on vaikka kuinka. Toinen vaikeuttava tekijä, myös suomeksi, on nörtti-sanojen lähtökohtainen negatiivisuus. Monella termillä on historia haukkumanimenä ja niiden etymologiat ovat kyseenalaisia.

*Nerd*, se suomen kielestä tuttu nörtti, on Merriam-Websterin sanakirjan mukaan tyyliä joutunut henkilö, jolla on vaikeuksia sosiaalisissa suhteissa, tai sitten henkilö, joka on hyvin kiinnostunut teknologiasta, tietokoneista tai älyllisistä pyrkimyksistä. Sana juontaa juurensa 1950-luvun Amerikkaan. Sen ensiesiintyminen tapahtui Dr. Seussin lastenkirjassa *If I Ran The Zoo* vuonna 1950, mutta suurin piirtein nykyisenkaltaisessa merkityksessä se esiintyi todistetusti ensimmäisen kerran 1951 *Newsweek*-lehden artikkelissa, missä se tarkoitti tylsimystä. (www4, www5.)

*Geek*, *giikki*, taas on sosiaalisesti sopeutumaton, mahdollisesti hyvin älykäs henkilö, tai sitten joku, joka tietää paljon jostain määrätystä aihealueesta, esimerkiksi elokuvista tai tietokoneista. Geekin eteen voi lisätä määritteitä, jotka kertovat kyseisen aihealueen (video game geek, computer geek, movie geek). Adjektiivi *geeked* tarkoittaa innostunutta ja positiivisesti jännittyneitä. Geek tarkoitti kuitenkin alunperin, vuonna 1916, sirkusesiintyjää, joka puri päitä irti pieniltä eläimiltä. Sen kantasana on alasaksan *geck*, joka tarkoittaa friikkiä. (www6, www7.)

Englanninkielisessä internetissä nerdillä ja geekillä on vivahde-ero, ainakin joidenkin ihmisten käyttämänä, ja tämän jaottelun huomaa myös aineistostani. Nerdillä on enemmän tietokoneisiin, matematiikkaan ja luonnontieteisiin liittyviä piirteitä, geekillä taas faniutueen ja populaarikulttuurintuntemukseen. Tämä on kuitenkin pitkälti subjektiivista. Osalle nöртеistä tällä jaottelulla ei ole merkitystä, osalle se on osa identiteettiä, joka erottaa oman nörttiyden toisenlaisesta. Moni ihminen on suuntautunut vähän molempiin. Tämän tutkimuksen osalta lähestyn kuitenkin asiaa näin: koska suomenkielessä termejä on todellisuudessa vain yksi ja siihen liitetään sekä nerdin että geekin piirteitä (joihin jo lähtökohtaisesti liitetään toistensa piirteitä), minulla ei ole mitään pakottavaa syytä ottaa vahvasti kantaa tähän kysymykseen tässä vaiheessa. Käytän pelkästään sanaa nörtti tapauksissa, joissa aineistoni ei erikseen huomautta tästä jaosta. Pohdin loppukappaleessani, tarvitseeko suomen kieli sanaa giikki, mutta tutkimuksessani käytän termiä nörtti.

Nörtin kanssa merkityksiä osittain jakavia sanoja on kuitenkin englanniksi vielä lisääkin. Ihminen, joka on vain yleisesti sosiaalisesti kyvytön, vailla nörtin ja giikin älyllisiä piirteitä, on *dork*, dorka. Merriam-Webster tarjoaa synonyymina jopa *bookwormia*, lukutoukkaa, sekä haukkumasanoja (*weenie*: pelkuri; *swot*, *grind*: hikipinko, liian innokas opiskelija tai työntekijä). Itselleni vierain oli *wonk*, ihminen, joka tuntee hyvin tarkasti jonkin aiheen yksityiskohdat ja puhuu niistä mielellään. Toisaalta kiehtovia olivat myös Merriam-Websterin ehdottamat vastakohtat nerdille, joka ovat yhtäläillä negatiivisia: *philistine*, *lowbrow*, *anti-intellectual*. Kaikki viittaavat ihmiseen, jolla ei ole mielenkiintoa älyllisiä pyrkimyksiä kohtaan tai joka suhtautuu niihin jopa vihamielisesti. (www4, www8, www9.)

Jos lainataan vielä yksi termi japanista, *otaku* on ihminen, yleensä mies, joka on pakkomielteisen kiinnostunut jostain aiheesta, usein animesta tai mangasta eli piirretyistä tai sarjakuvista. Termi on kulkeutunut Japanista kaikkialle maailmaan, missä se menettää suuren osan alkuperäisistä negatiivisista mielleyhtymistään, koska se on yleensä itsestä käytetty termi, animefanin tai japanilaisen populaarikulttuurin harrastajan synonyymi. On kuitenkin mainittava, että *otaku* on nykyään myös Japanissa muuttunut merkitykseltään positiivisemmaksi ja on entistä yleisempää, että termillä kuvataan itseä myös siellä. Naispuolisia nörttejä kutsutaan Japanissa fujosheiksi, mutta tämä sana ei ole levinnyt (Valaskivi 2009, 25–26.) Samankaltainen kehitys on

tapahtunut myös nörtille ja giikille, jotka ovat yhä useammin omaksuttuja ja avoimesti puhuttuja identiteettejä (www5).

Fanius on nörttiyden tärkeä tekijä. Giikin erikoispiirteeksi Merriam-Webster esitti rajattuihin aihealueisiin keskittymisen, ja populaarikulttuurista puhuttaessa sillä tarkoitetaan usein fania, koska kukapa tietää sarjoista, elokuvista, videopeleistä tai sarjakuvista enemmän kuin niiden fani? Nyt päästään suomeksikin ongelmalliselle alueelle: usein fanit ovat ”hulluja” tai ”friikkejä”, esimerkiksi elokuvahullut tai sarjakuvafriikit. Tietysti nämä termit ovat usein itsestä käytettyjä, mutta silti niissä on negatiivinen sävy, aivan kuin ihailu olisi mielipuolista tai epäluonnollista. Sanoilla korostetaan normaalista poikkeavaa intoa ja kiinnostusta, mutta on silti vähintäänkin epäkohteliasta kutsua jotakuta friikiksi tai hulluksi. Sama pätee dorkaan. Nörtti on käyttökelpoinen sana, kuten myös giikki, mutta niidenkin kanssa on oltava varovainen. Varsinkin nörttiä voi käyttää edelleen haukkumasanana. Kun alunperin keskustelin aiheesta opiskelijatoverini kanssa, hän kehotti keksimään toisen termin. En kuitenkaan löytänyt sellaista: vain fani oli lähellä, mutta nörttiys on faniutta laajempi ilmiö. Nörtti-identiteetti voi kattaa useita erilaisia fani-identiteettejä, ja hyvin paljon muuta. Eri faniuksissa on erilaisia toimintamuotoja, jotka kaikki voivat kuulua yhden nörtin harrastuspiiriin, minkä lisäksi on vielä toimintamuotoja, jotka ovat osa nörttikulttuuria, mutta eivät välttämättä fanikulttuuria, esimerkiksi rooli- ja keräilykorttipelit. Nörtti sisältää myös positiivisia miellelyhtymiä teknologiseen osaamiseen, innostukseen, älykkyyteen ja tietoon, jotka ovat korostuneet viime aikoina. Minusta tämä alakulttuuri ansaitsee tulla tutkituksi kokonaisuutena, jota faniuden, pelaamisen tai muiden yksittäisten osien tutkiminen yksinään ei mahdollistaisi.

Kuvittelin aiheen keksissäni, että nörttityössä termin alkuosa on vaikea ja loppuosa helppo. Ajattelin niin siihen asti, että tajusin ”tytön” olevan epämääräinen, hankala sana. ”Nörttityttö” on termi itsessään, syntynyt jo ennen kuin päätin ottaa sen tutkimuskohteeksi, mutta tyttöys on ikäsidonnaista, nörttityttöys ei niinkään. Merriam-Websterin mukaan tyttö on tyttö joko aikuisuuteen asti, tai nuori nainen avioliittoon asti, minkä jälkeen hän muuttuu aikuiseksi naiseksi eikä termiä ”tyttö” voi enää käyttää (www10). Kuten jo kerroin, kyselyvastaajani kokivat tytön olevan sekä yleisesti kaikkien naisten käytössä oleva sana, joka ei ole riipuvainen pelkästään iästä, tai sitten nimenomaan iän määrittämä tekijä, josta kasvetaan yli. Tytön rinnalla on siis oltava termi ”nainen”, koska samoissa ikäryhmissä on ihmisiä, joista osa mieltää itsensä

tytöksi ja osa naiseksi. ”Nörttinainen” ei ole samalla tavalla yleisessä tajunnassa oleva termi kuin ”nörttityttö”, eikä se sisällä samaa mielikuvaa nuoruudesta. Sukupuoli on siis yksi tekijä tytön määrittelyssä, ikähaarukka toinen. Ilmiönä nuoruuden piteneminen on kuitenkin alkanut jo 1800-luvun teollistuvissa yhteiskunnissa. (Puuronen 1997, 39).

## 1.6. Aiempaa tutkimusta tyttöydestä ja ”nörttikulttuurista”

### 1.6.1. Tyttö tutkimus

Tutkimukseni asettuu luonnollisesti erilaisiin jo olemassa oleviin kulttuuritutkimuksen kenttiin, joista tyttö tutkimus on helpoin huomata ja nimetä. Nuorisoa ja nuorisokulttuurin ilmiöitä on tutkittu laajasti kansatieteessä aikojen saatossa, samoin naisia. Nuorisotutkimuksen alalajeihin lukeutuvalla tyttö tutkimuksella on pitkä ja vahva perinne kotimaisessa kulttuuritutkimuksessa. Oman tutkimukseni kannalta keskeisimpiä ovat tietysti tyttöjen median ja teknologian käyttöä koskevat artikkelit ja kirjat, vaikka ne eivät varsinaista nörttitutkimusta edustaisikaan. Vertailukohtina ovat toimineet myös erilaiset tyttöjen harrastajaryhmiä ja identiteettejä koskevat tutkimukset. Tyttökulttuurista on vuosien varrella julkaistu monia artikkelikokoelmia, joissa on usein sivuttu näitä aiheita: jo 1992 ilmestynyt *Letit liehumaan* (toim. Näre ja Lähteenmaa) käsittelee tyttökulttuurin murrosta ja sisältää monia artikkeleita tyttöjen suhteesta mediaan. 10 vuotta tuorempi eli 2002 ilmestynyt *Tulkintoja tytöistä* (toim. Aaltonen ja Honkatukia) alkaa artikkelilla tyttöjen teknologian käytöstä. Merkittävä viimeaikoina toiminut tyttö tutkija on Helena Saarikoski, joka on käsitellyt Spice Girls -faneja tyttöyden tekijöinä teoksessaan *Nuoren naisellisuuden koreografioita* (2009) ja huorasanan käyttöä ja tyttöjen kokemuksia kiusaamisesta teoksessa *Mistä on huonot tytöt tehty?*, joka julkaistiin alunperin 2001 ja uudelleen korjattuna 2012. Karoliina Ojasen *Tyttöjen toinen koti* ilmestyi 2011 ja käsittelee tyttökulttuuria ratsastustalleilla. Tyttöjen yhteisöjä, identiteettejä ja maailmakuvia on siis tutkittu hyvin ja paljon. Pääsen tältä osin rakentamaan vankalle pohjalle.

Tyttöjen ”nörttikulttuuria” sivuavia artikkeleita löytyy tietysti myös kokoelmista, jotka itsessään eivät ole tyttö tutkimusta. Esimerkiksi elektronisten pelien kulttuuria käsittelevä *Marisofia* (2002, toim. Huhtamo ja Kangas) sisältää Sonja Kankaan artikkelin tyttöjen pelaamisesta. Ulkomaalaisista tutkimuksia esimerkiksi T. L. Taylorin *Play Between Worlds* (2006) käsittelee naisia online-pelaajayhteisöissä. Moni tyttö- ja

naistutkimuksen teksti käsittelee tyttöjen suhdetta esimerkiksi teknologiaan tai faniuteen. Tyttöyden ja nörttikulttuurin ilmiöiden kohtaamisia on siis tutkittu huomattavan paljon, mutta tämä tutkimus on irrallaan nörttikulttuurin kokonaisvaltaisesta kontekstista.

### 1.6.2. Nörtti-, fani- ja pelaajatutkimus

Nörtti ei ole ollut tieteellisen tutkimuksen kohteena kovinkaan kauan, joten erityisesti kotimaista tutkimusta sen tiimoilta on tehty vähän. Keskeisin näistä lienee Vilja Rydmanin Helsingin yliopiston viestinnän oppiaineeseen kirjoittama pro gradu *Nörtin tarina* (2011), jossa hän käsittelee nörtti-stereotypian muutosta amerikkalaisessa popkulttuurissa ja kotimaisten ”nörttitapahtumien” medianäkyvyydessä. Oman graduni kannalta merkittävin edeltävä tutkimus on kuitenkin amerikkalaisen Jason Toccin *Geek Cultures* -väitöskirja vuodelta 2009, joka muodostaa merkittävän viitekehyksen sille, miten lähestyn omaa aineistoani. Tocci tarjoaa osallistuvaan havainnointtiin ja haastatteluihin perustuvassa väitöskirjassaan neljä erilaista näkökulmaa nörttikulttuuriin: nörtti hylkiönä (geek as misfit), nörtti nerona (geek as genius), nörtti fanina (geek as fan) ja nörtti tyylinä (geek as chic). En itse noudata samaa kategoriajakoa, mutta nörttiyden identiteeteistä puhuttaessa nämä näkökulmat ovat loistavia heijastuspisteitä omille tulkinnoilleni aineistostani.

Vaikka nörttikulttuuria laajana kokonaisuutena ei ole vielä liiemmin tutkittu, sen erilaiset ilmiöt ovat olleet hyvin esillä myös kotimaisessa tutkimuksessa: fani-, populaarikulttuuri- ja pelaajatutkimusta on tehty halki kulttuurintutkimuksen kentän runsaasti. Esimerkiksi folkloristi Kaarina Nikusen vuonna 2005 ilmestynyt väitöskirja *Faniuden aika* käsittelee erityisesti Xena-faniudesta puhuttaessa monia ilmiöitä, joiden itse uskon olevan osa laajempaa nörttikulttuuria. Nikunen on toimittanut myös 2008 ilmestyneen *Fanikirjan*, joka sisältää artikkeleita esimerkiksi science fiction -fanien maailmankuvasta, televisiofaniuden suhteesta internettiin ja tieteiskirjallisuuden faniuden organisoitumisesta. 2003 ilmestyi Urpo Kovalan ja Tuija Saaresman toimittama *Kulttikirja*, käsittelee roolipelikulttuuria ja Star Trek -ilmiötä. Jo aiemmin mainitsemani Mariosofia taas on kattava katsaus elektronisten pelien kulttuuriin ennen vuotta 2002. Animefaniin voi taas tutustua Katja Valaskiven *Pokemonin perilliset* -tutkimuksessa (2009) ja hänen toimittamassaan *Vaurauden lapset* (2006) kirjassa, johon jo aiemmin

mainittu Kaarina Nikunen on kirjoittanut aiheesta. Vaurauden lapset vertailee toisiinsa suomalaisen ja japanilaisen kulttuurin kehitystä. Pääpiirteittäin kyselyvastauksissa nimetyt nörttikulttuurin ilmiöt ovat kotoisin Isosta-Britanniasta, Pohjois-Amerikasta ja Japanista, joten japanilainen populaarikulttuuri on vahvasti läsnä nörttiydessä. Oli nörttikulttuurin ilmiö siis mikä tahansa, siitä ja sen harrastajaryhmistä on todennäköisesti tehty myös kotimaista tutkimusta. Omaksi roolikseni jää sitoa näitä tutkimuksia siinä määrin nörttikulttuurin tutkimukseen kuin vaikuttaa tarpeelliselta ja mittakaavan puitteissa mahdolliselta.

## 2. Nörttiyden ja nörttikulttuurin määritelmiä

Nörttikulttuuri on laaja ja vaikeasti hahmotettava ilmiö. Miten minä siis määrittelen nörttikulttuurin näin rajallisen mittaisen tutkimuksen puitteissa? Kuka on nörtti, kuka ei? Nörttiyden muuttuvaa olemusta käsitteli esimerkiksi koomikko Patton Oswalt Wired-lehden artikkelissa *Wake Up, Geek Culture. Time to Die* vuonna 2010. Hän esitti tuolloin, että internetin luomien mahdollisuuksien ansiosta kuka vain voi olla nörtti liian helposti. Hänen mielestään sanan ennen sisältämät merkitykset omistautuneisuudesta ovat kadonneet, kun enää ei tarvitse odottaa mitään tai nähdä vaivaa tavoittaakseen jotain. Kaikki popkulttuuri on nörttikulttuuria ja toisinpäin. (www11.) Mietin, onko Oswalt oikeassa. Mitä jos sitä nörttikulttuuri on niin sulautunut yleiseen kulttuuriin, että käsitteen määrittelyminen osoittautuu mahdottomaksi? Tulin kuitenkin tulokseen, etten voi yhtyä Oswaltin mielipiteeseen. Omistautuminen ei ole kadonnut minnekään. Nörttikulttuuri on määriteltävissä, mutta määritelmän laatiminen vaati enemmän kuin oman mielipiteeni, tai kenenkään yksittäisen ihmisen mielipidettä ylipäätään. Määrittelin siis tutkimusaiheeni tarkemmin, kun olin saanut kyselyaineistoni kokoon ja analysoinut avovastaukset. Vastaajat jakoutuivat enimmäkseen kahteen selkeään tyyppiin, tosin välimaastossa oli myös niitä, jotka alustivat toisen tyyppisellä vastauksella ja loppukaneettina lisäsivät myös toisen, molempiin suuntiin. Esittelen ensin tyypit, ja selitän sitten, millaisen teorian lopulta kehitin nörttikulttuurin luonteesta näiden tyyppien perusteella.

### **Tyyppi 1: Nörttikulttuuri ilmiöinä**

J.R.R. Tolkien, George R.R. Martin, David Eddings, Terry Pratchett, Robert Jordan, Robin Hobb, Anne McCaffrey, Dragonlance, Anne Rice; Supernatural, True Blood, Babylon 5, Buffy the Vampire Slayer, Star Trek, Star Wars, Stargate SG-1, Battlestar Galactica, Doctor Who, Firefly, Avatar: The Last Airbender, The Guild, Game of Thrones, The Big Bang Theory; koodaaminen, videopelaaminen, larppaaminen, ropettaminen, figupelaaminen, lautapelit, korttipelit, anime, manga, boffaaminen, fantasiakirjallisuus, scifi-kirjallisuus, cosplay, sarjakuvat, supersankarit; Ghibli, Naruto, Fullmetal Alchemist, Bleach, Pokemon, Digimon, Dragon Ball Z, Sailor Moon, Neon Genesis Evangelion, Cowboy Bebop, Death Note, Hetalia, Inuyasha; Taru Sormusten Herrasta, Ajan pyörä, Totoro, Belgarionin Taru, Näkijän taru (TYKL/spa/1197.)

Tyyppi 1:n mukaan nörttiys on tiettyjen ilmiöiden ymmärtämistä. Tällaisia ilmiöitä

listaa yllä esittämässäni lainauksessa satunnainen kyselyvastaaja. Avovastauksissa nimettiin valtava määrä erilaisia ilmiöitä kuten kirjoja, tv-sarjoja, elokuvia, videopelejä ja harrastuksia – tämä nimenomainen vastaaja nimeää erityisen useita. Nämä erilaiset ilmiöt luovat yhteisöjä ja sosiaalisia suhteita. Ne ovat kieli, jolla luodaan yhteenkuuluvuutta. Tämän tyyppin vastausten perusteella nörttikulttuuri perustuu jaetulle tiedolle. Tämä yhteinen kieli on portinvartija, joka erottaa nörtit ei-nörteistä: kaikki eivät kuulu yhteisöön. Yhteisön muodostavat vain ne, jotka ymmärtävät sen kieltä. Se, kuinka paljon tällainen portinvartija vaikeuttaa nörttikulttuurin ”liittymistä”, on yksilöllistä. Joku opettelee kielen kuuluakseen joukkoon ja vain innostuu sen olemassaolosta, joku pitää sitä ikävänä, nörttipiireistä karkottavana tekijänä. Harva, jos kukaan, nörtti kuitenkaan tuntee kaikkia ilmiöitä nörttikulttuurin liittyviä ilmiöitä. Toisaalta tietämättömyys ei tunnu kovin merkittävältä, koska yleisesti yhteisön sisällä valitsee ymmärrys siitä, ettei kukaan luonnollisestikaan voi tietää kaikkea mahdollista. Yleensä tiedon puute tunnutaan joko ohittavan, tai sitten aiheeseen vaihtoehtoisesti perehdytetään tai kehoitetaan ystävällisesti perehtymään.

Kyselyn vastaajat kuitenkin myös kritisoivat tällaista tapaa määritellä nörttikulttuuri. Useampi vastaaja totesi, että on ikävää vaatia nörttiltä kaikenlaisen harrastuksen kohteisiin liittyvän triviaan tuntemista, eikä tällainen tiedon vaatimus oikeasti kuulu nörttikulttuuriin. Toiset taas kommentoivat, että esimerkiksi Taru sormusten herrasta -kirjat ja Harry Potterin tuntevat kaikki, eli ne ovat osa yleissivistystä, eivät nörttikulttuuria. Kolmas kritiikki oli, että esimerkiksi scifi-fanille tärkeät ja tutut ilmiöt ovat toisenlaisia kuin anime-fanille, tai vanhan polven nörtillä on eri ilmiöt kuin 2000-luvulla aloittaneella. Nämän huomioiden ovat aiheellisia. Se ei kuitenkaan täysin kumoa teoriaa ilmiöistä ”nörttikielenä”, se vain tarkoittaa, että kielellä on murteita, joita kaikki eivät puhu yhtä sujuvasti. Useimmat osaavat paria, harva osaa kaikkia, jotkut osaavat vain yhtä mutta aivan uskomattoman laajasti. Nämä ovat kaikki erilaisia, yhtäläillä valideja tapoja käyttää nörttikieltä. Tämän tyyppisessä nörttikäsityksessä korostuvat ova yhteisö, ilmiöt ja tiedon merkitys.

## **Tyyppi 2: Nörttiys itseidentifikaationa**

En rajoita nörtteyttä populaarikulttuurin ilmiöiden tuntemiseen. Kuka hyvänsä voi nörtähtää mihin hyvänsä, vaikka ompelemiseen tai politiikan tutkimukseen. Nörttikulttuuri on jokaiselle itse määriteltävä alakulttuuri, jonkun itsensä nörtiksi identifioivan poisrajaaminen nörttikulttuurista kiinnostuksen kohteiden ja niiden tuntemuksen perusteella on kuin sanoisi, ettei rock-musiikkia voi harrastaa jos ei

Tämän tyyppin mukaan nörttiys on innostuneisuutta ja itseidentifikaatiota. Monien vastaajien määritelmä nörttiydelle oli hengeltään samanlainen kuin tämän esimerkiksi valitsemani. Lajeja ja tapoja harrastaa on niin paljon, että ei ole kenenkään ulkopuolisen asia määritellä, kuuluuko joku nörttikulttuuriin joidenkin pohjimmiltaan mielivaltaisten kriteerien mukaan. Nörtit ovat nörttejä, koska kokevat olevansa nörttejä.

Tämä tapa ajatella on paljon sisällyttävämpi kuin tyyppi 1, ja siksi se muodostaa vähemmän yhteisöjä ja enemmän henkilökohtaisia identiteettejä. Yhteisö vaatii ulkopuolisia ollakseen olemassa, ja tyyppi 2 sisällyttää jokaisen halukkaan sisäänsä. Tällainen höllä, tunnepohjainen määritelmä on tieteellisessä tekstissä haastava. Miten selitän työn ja harrastuksen rajan, jos joku on niin innoissaan työstään ja niin suuressa määrin alansa asiantuntija, ettei hän oikeastaan mahdu nörtti-käsitteen *ulkopuolelle*? Onko nörtti vapaa-ajan omavalintainen identiteetti, vai onko se kaiken kattava termi intohimoisesti johonkin suhtautuvalle ihmiselle? Ovatko talleilla kuvaannollisesti katsoen asuvat hevosharrastajat hevosen nörttejä? Ovatko kulttuurintutkijat kulttuurin nörttejä?

Hevosharrastajalle on kuitenkin oma nimikkeensä, *hevosharrastaja*. Akateemiset tutkijat on asiantuntijoita, eivät nörttejä. Pelkkä innostuksen ja intohimon tunteminen jotain aihetta kohtaa ei riitä, vaan ihmisen pitää kokea olevansa nörtti. Toisaalta tämän määrittelyn jälkeen en tiedä edelleenkään, millaiset erilaiset kiinnostuksen kohteet minun pitäisi ottaa huomioon tutkimuksessani, jotta saan jollain tavalla rajattua aiheeni käsittelykelpoiseksi. Joku kyselyyni vastanneista kysyi, miksen ole ottanut huomioon esimerkiksi chili-nörttejä. Pyrin kuitenkin tutkimaan identiteettiä, jolloin on aiheellista kysyä, kuinka merkittävä osa ihmisistä lopulta rakentaa identiteettiään tai elämäntapaansa edes osittain chilin varaan. Tämän tyyppisen nörttikäsityksessä keskeisiä ovat identiteetti, kokemus ja tunteiden merkitys.

## Synteesi

Tyyppi 1 siis sulkee liikaa ulkopuolelleen antaakseen kattavaa kuvaa erilaisista nörttiyden muodoista, tyyppi 2 taas on liian ympäröivä ja kaikenkattava ollakseen mielekäs. Todellisuudessa ne ovat kuitenkin olemassa päällekkäin ja limittäin, eivät selkeästi vastakkain. Identiteettiä korostava tapa ajatella mahdollistaa sen, että jokainen

voi halutessaan hakeutua yhteisöihin, joissa voi käyttää itselleen mieluisinta nörttikieltä, koska kukaan ei voi sanoa, etteikö hänen tapansa olla nörtti olisi ihan yhtä oikea kuin kaikkien muidenkin. Jokainen saa perehtyä juuri niihin ilmiöihin joihin haluaa, juuri niin paljon kuin haluaa, eikä mikään pakota häntä olemaan nörtti, jos hän ei sitä halua olla. Toisaalta mikään ei myöskään estä häntä olemasta nörtti, jos hän haluaa olla. Ilman tyyppiä 1 ei olisi nörtin käsitettä: ei olisi yhteisöä, jossa voisi sanoa "hei, tunnen ymmärtäväni sinua ja tunnen että ymmärrät minua, koska me olemme jollain tavalla samanlaisia", joten ei tarvittaisi termiä yhteisön jäsenille. Ilman tyyppiä 2 kukaan ei olisi nörtti: kaikki rajaisivat omilla määritelmillään ja vaatimuksillaan toiset ulos.

Visualisoin nörttikulttuurin eräänlaisena hermoverkkona. Tiiviistä keskiöstä lähtee ulospäin lukemattomia haaroja, ja reunamilta löytyy kaikenlaisia innokkaita harrastajia kotileipureista lintubongareihin. Näistä osa voi kokea olevansa juuri tämän, tai sitten jonkin muun, harrastuksen suhteen nörttejä. Keskiöön muodostuu kuitenkin tiettyjen ilmiöiden kokonaisuus, joita itsenä nörteiksi kokevat henkilöt tuntuvat usein harrastavan. Kaikkien harrastaminen ei ole välttämätöntä kenenkään henkilökohtaiselle nörttiydelle, mutta useiden harrastajien kautta verkosto muodostuu suhteellisen tiiviiksi. Esimerkiksi nörtti A harrastaa videopelejä ja animea, nörtti B scifiä ja sarjakuvia ja nörtti C videopelejä ja scifiä. Nörtti C yhdistää nörttejä A ja B. Jos arvioidaan, että itseidentifioituja nörttejä olisi vaikkapa 10 000, mikä on suhteellisen varovainen arvio, näitä yhteyksiä löytyisi uskomattoman paljon. Tätä kautta syntyy siis ilmiökeskeinen nörttikulttuuri, jonka tyyppin 1 vastaajat mielsivät. Periaatteessa kyseessä on jonkinlainen noidankehä: nörtit harrastavat tätä, joten se on nörtti-ilmiö. Koska se on nörtti-ilmiö, sen harrastajat ovat nörttejä. Tietenkään ei tarvitse olla nörtti nauttiakseen mistään yksittäisistä nörttikulttuurin ilmiöistä: kaikki jonkin nimenomaisen kirjan lukeneet tai jostain tietystä televisiosarjasta nauttivat eivät ole nörttejä, vaikka nörtit kokisivat kirjan tai sarjan osaksi omaa kulttuuriaan.

Fantasian, tieteisfiktion ja kauhun yhteyksien hahmottaminen suhteessa toisiinsa ja toisaalta muihin nörtti-ilmiöihin on valaisevaa. Lähtökohtaisesti näitä kolmea genreä ja kaikkea niiden sisällä tuotettua mediaa – elokuvia, kirjoja, tv-sarjoja, sarjakuvia – määrittää mielikuvituksellisuus. Ne eivät vastaa kokemuksiamme arkitodellisuudesta. Ne eivät myöskään ole irrallisia toisistaan, vaan ne lainaavat kuvastoa toisiltaan. Tulevaisuuteen sijoittuva tai tieteen keksinnöistä aiheutuva kauhu, taikuuden ja teknologian kohtaamiset ja tietysti kauhun ja fantasian yliluonnollisten olentojen sekoittuminen toisiinsa ovat kaikki mahdollisia genrehybridejä. Genrejen sisältämien

samankaltaisten ideoiden lisäksi myös niitä edustavien mediatuotteiden fyysinen läheisyys on vakio: kirjakaupat, kirjastot ja elokuvavuokraamot sijoittavat nämä genret usein joko samaan hyllyyn keskenään tai ainakin lähelle toisiaan. Vaikka onkin täysin mahdollista olla kiinnostunut vain yhdestä genrestä, niiden välillä liikkuminen on harvinaisen helppoa ja saattaa tapahtua jopa vahingossa. Lajityyppien kuvastoja lainaavat myös kulutusmediaan verrattuna interaktiiviset roolipelit, keräilykorttipelit ja ja videopelit. Nämäkin usein kietoutuvat fyysisesti toisiinsa: ne löytyvät niin kivijalkakaupoissa kuin netissäkin usein samoista liikkeistä. Suomessa tällaisia liikkeitä edustavat vuonna 2018 esimerkiksi Fantasiapelit, Puolenkuun pelit ja Poromagia. Myös manga, sarjakuvat ja jossain määrin kirjatkin saattavat löytyä näistä samoista liikkeistä. Tämän lisäksi niistä löytyy usein videopelien, mangasarjojen, tieteisfiktion tai melkein minkä tahansa aiemmin mainitun ilmiön oheistavaroita, kuten mukeja, pehmoleluja tai avaimenperiä. Myös puhtaasti videopeliliikkeet voivat myydä esimerkiksi Harry Potter - tai Star Wars -oheistavaraa, vaikka nämä periaatteessa ovat tulleet tutuiksi nimenomaan kirjoina tai elokuvina. Melkein kaikki isot ilmiöt ovat joka tapauksessa multimediailmiöitä: ne leviävät kirjoista elokuviin, videopeleistä sarjakuviin, sarjakuvista kirjoiksi... Mikä tahansa ilmiön alkuperäinen levitystapa onkin ollut, ne ovat melkein vääjämättä löytäneet itsensä myös muista medioista, ja tätä tapahtuu kaikkiin mahdollisiin suuntiin medioiden välillä. Videopeliharrastaja voi siis kohdata näitä elokuvista tai kirjoista alkunsa saaneita ilmiöitä niin peleissä kuin pelikaupassakin, ja innokas lukija voi löytää kirjaston hyllystä televisiosta tuttujen hahmojen seikkailuja.

Määrittelen, että tämä luo nörttikulttuurin ideaytimen: ne genret ja ilmiöt, jotka liukuvat mediasta toiseen ja limittyvät toisiinsa. Tämä luo kuluttajille hyvin suuret todennäköisyydet, että he ovat tavalla tai toisella kohdanneet suuren osan isoja genreihin liittyviä ilmiöitä ja toisaalta myös genrejä. Tärkeitä ovat myös esimerkiksi tie, joka limittyy monin tavoin tieteisfiktioon, historia, joka limittyy fantasiaan, tai tietokoneet, jotka ovat osa videopelien kehittämistä ja pelaamista (vaikka toki myös harrastus itsessään). Kun tähän lisätään vielä internet ja erilaiset todelliset paikat, joissa nämä kuluttajat ja harrastajat kohtaavat toisiaan ja käyvät keskusteluja itseään kiinnostavista asioista, on lähes vääjämätöntä, että tämä ydinverkosto syntyy, muotoutuu, pysyy yllä ja uusiutuu jatkuvasti. Toisaalta tällä tavoin on myös selkeää, mikä rajaantuu kovan ytimen ulkopuolelle: Salatut elämät tai Big Brother -reality eivät liiku samalla tavalla medioiden välillä tai kulkeudu nörttikulttuurin erikoisliikkeisiin oheistuotteiden muodossa.

### 3. Toiminnallinen, visuaalinen, aineellinen nörttikulttuuri

#### 3.1. Animemaratoni, fanityöt ja larppaus – mitä nörtit tekevät?

Nörttijien aktiviteettien kuvaileminen etnografisesti tuntui parhaalta tavalta tutustuttaa lukija siihen, mistä puhutaan, kun puhutaan nörttiydestä. Tekeminen on jotain konkreettista ja ymmärrettävää, ja samalla merkityksillä latautunutta ja kertovaa. Kirjassaan Nuoren naisellisuuden koreografioita – Spice Girlsin fanit tyttöyden tekijöinä Helena Saarikoski erityisesti Saarikoskea kiinnostaa tekemisen ruumiillinen tyyli: kun tehdään tyttöyden tekoja, tullaan tytöiksi. Näin luodaan tyttönä olemisen merkityksiä kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Saarikoski kutsuu näitä tyttöyden rituaaleja ruumiintekniikoiksi. Ne ovat yhteisöllisesti opittuja, kulttuurisesti mallintuneita sukupuoli- ja ikäryhmille erityisiä ja erikoistuneita taitoja. Tyttötaitoja tutkimuksen kontekstissa olivat siis esimerkiksi musiikin mukana leikkiminen tai keräilykuvien vaihtelu. Pojat tai aikuiset eivät omaa näitä taitoja tai niillä ei ole samoja merkityksiä heidän toteuttaminaan. Liikkuva ihmisruumis, joka tekoja suorittaa, on siis elimellinen väline kulttuuristen käsitysten tuottamisessa. Saarikoski nostaa esiin myös folkloristisen naamion käsitteen, yhdistelmän ulkoisia ja fyysisiä piirteitä ja kielellisiä koodeja ja genrejä. Hän liittää tämän käsityksen ruumiintekniikoihin: tekniikoiden kokonaisuus luo naamion. Hän esittää, että Spice Girls -fanius olisi rituaalinen naamio. Se tuottaa tietynlaisia ideologioita, poliittisia diskursseja varhaisnuoruudesta ja naissukupuolesta, vaikka välillä karnevalistisesti ylittäisikin rajoja ja sisältäisi naurua ja leikkiä. Spice Girls -faniuden esittäminen vaikuttaa tyttökuviin ja tyttöpoliittisiin keskusteluihin: se on läsnä, kun määritellään, mitä tyttöys on. Silti ei ole yhtä tyttöyden naamiota tai tiettyjä tekoja, jotka itsessään tuottaisivat tyttöyttä. Tyttöteot muuttavat kulttuurin tapaa ymmärtää tyttöyttä, kulttuurin tapaa ymmärtää tyttöyttä muuttaa tyttötekoja. (Saarikoski 2009, 49–55.) Kun tehdään nörttiyden tekoja, tullaan kai siis nörteiksi. Mitä nämä teot siis ovat?

Kuten olen jo nörttikulttuuria määritellessäni todennut, sen ydin on rakentunut tiettyjen median genrejen ympärille. Monen ensikosketus näihin genreihin on esimerkiksi lapsuudessa kirjan tai sarjakuvan lukeminen (Tuikku, TYKL/spa/1198: Aino) tai vaihtoehtoisesti vaikkapa television tai elokuvien katsominen. Lukeminen ja katsominen säilyvätkin selkeästi osana nörttiyttä, sillä sekä kyselyn vastaajat että

teemakirjoittajat nimeävät paljon erilaisia luettavia ja katsottavia ilmiöitä osana omaa nörttiyttä tai yleistä nörttikulttuuria. Intensiivisyyden tasot voivat kuitenkin vaihdella merkittävästi. Esimerkiksi Aino mainitsee, ettei ole pariin vuoteen innostunut seuraamaan televisiosarjoja, vaan mielenkiinto loppuu parin jakson jälkeen. Samoin hän toteaa, että lukeminenkin on jäänyt onnettoman vähälle. Toisaalta hän seuraa mielellään erilaisten mediailmiöiden ympärillä liikkuvia keskusteluja netissä, vaikkei osallistukaan niihin. Taru mainitsee keskusteluvansa ystäviensä kanssa joko kasvokkain tai skypeissä ja lukevansa Ainon tavoin internetissä käytäviä keskusteluja. Faniudesta keskustellessa korostuu usein yhä enenevässä määrin netin mahdollistama interaktiivisuus, jossa mediaa ei vain kuluteta vaan sen ympärille muodostetaan yhteisöjä. Omat vastaajani enemmän hyödyntävät kuin rakentavat näitä yhteisöjä, mutta selkeästi niillä on merkitystä heille, koska he mainitsevat niiden lukemisen.

Vielä aktiivisempaa laitaa nörttikulttuurin kuluttamisessa edustavat erilaiset pelit. Teemakirjoituksissa korostuvat erityisesti video- ja tietokonepelit, mutta esimerkiksi Aino haluaisi pelata enemmän myös lauta- ja korttipeljä. Nörttikulttuuriin usein liittyvät roolipelit ja erityisesti larppaus (kts. Sanasto liitteissä) eivät ole ilmeisesti osuneet yhdenkään teemakirjoittajan harrastusten piiriin. Ne nimetään kuitenkin yli 100 kertaa kyselyn avovastauksissa. Useissa vastauksissa mainitaan, että niitä ei oikeastaan tarvitse olla kokeillut, kunhan vain ymmärtää mitä ne ovat ja erottaa esimerkiksi pöytäroolipelin ja larppaamisen tai larppauksen ja cosplayn (kts. Sanasto liitteissä) toisistaan. Eräs kyselyvastaaja pohdiskeleekin asiaa:

Larppaajat (ja pöytäroolipelaajatkin) ovat periaatteessa oma erillinen ryhmä johon kuulumisen kai lasketaan nörttiydeksi, mutta silti se on myös nörttiyhteisössä hyvin rajattu harrastus. Jos oikeasti haluaa sukeltaa syvälle tämän päivän nörttiyhteisöön niin minusta pitää huomioida näiden erilaisten ryhmien olemassaolo ja se että puhtaasti tietokonenörtti ja roolipelaaja eivät välttämättä koe että heillä olisi muuta yhteistä kuin se että heidät voi laskea nörteiksi. (TYKL/spa/1197.)

Nörtit eivät ole yksi homogeeninen ryhmä, jossa kaikki harrastavat tai tekevät samoja asioita. Kuten olen jo aiemmin todennut, nörttien yhteisöt muodostuvat säteilevinä verkostoina. Näin pienimuotoisessa tutkimuksessa kaikki erilaiset nörttien harrastamisen muodot eivät korostu samassa suhteessa kuin ne koko nörttikulttuurin sisällä esiintyvät. Pelaaminen on joka tapauksessa interaktiivista toimintaa. Videopeleissä tämä interaktiivisuus tapahtuu suhteessa peliin itseensä, sekä mahdollisiin

muihin pelaajiin. Lauta- ja korttipeleissä ollaan tekemisissä pelin aineellisten osien ja muiden pelaajien kanssa, ja roolipeleissä muiden pelaajien lisäksi peli muodostuu vuorovaikutuksessa pelinjohtajan kanssa. Vaikka pelit ovatkin merkittävästi erilaisia, niitä yhdistää niiden olemuksellinen pelimäisyys: peli vaatii vähintään viittellisen sääntökehikon ja mahdollisuuden jollain tapaa edistyä pelissä tai voittaa se. Toisaalta isoa osaa näistä pelikokemuksista yhdistää se, että ne eivät ole vain suorittamista, vaan jollain tapaa joko älyllisesti haastavaa ja strategista, tai sitten luovaa ja elämyksellistä. Sekä älyllisyys että luovuus liittyvät nörtti-identiteettiin, mihin palaan tarkemmin kappaleessa 4.3.

Vaikka aloitin nörttiaktiiviteettin kuvailun jossain määrin passiivista kuluttamisteoista, kuten lukeminen tai katsominen, myös oma aktiivinen luominen on yleistä sekä kyselyvastauksissa että teemakirjoitusten perusteella. Luovuus voi ilmetä fanitoina, joiksi lasketaan fanituksen kohteena olevaan ilmiöön liittyvät fiktiot, kuvataiteet, käsityöt ja lukemattomat määrät erilaisia muita projekteja, joissa omaa mielikuvista ja taitoja hyödynnetään ja harjaannutetaan jonkun muun alkuperäisten luomusten innoitamana. Kaikki nörttikulttuuri ei kuitenkaan keskity faniuteen, vaan nörttiyden genrejä ja medioita halutaan myös edistää oman työn kautta.

Kuluttamisen sijaan valmistelen tuotteita kulutukseen. Tavoitteeni on julkaista työ, joka vaikuttaisi kenties johonkuhun yhtä paljon kuin moni sarjakuva, elokuva tai piirrossarja on vaikuttanut minuun. Uskon, että meillä on sama vastuu kuin aiemmilla sukupolvilla: rikkoa vahingolliset lokerot ja tehdä maailmasta parempi yksi ruutu kerrallaan. (TYKL/spa/1198: Max.)

Muilla teemakirjoittajilla fanityöt korostuvat enemmän. Aino ei luo niitä itse, mutta pitää fandomien visuaalisesta puolesta ja lukee mielellään muiden luovia pohdintoja. Taru taas mainitsee tekevänsä vanhojen videopelin grafiikkoihin perustuvia käsitöitä, esimerkiksi ristipistoja. Oli luovuuden ilmenemismuoto mikä hyvänsä, nörttiyden genret tarjoavat mielikuvitukselle ja monenlaisille taidoille kiehtovan, laajan harjoitusalueen.

Kaikista teemakirjoituksista ilmenee, että vastaajien nörttiys on läsnä arjessa. Esimerkiksi lukeminen, sarjojen tai elokuvien katsominen, pelaaminen tai omista kiinnostuksenkohteista keskusteleminen vaikuttaisivat olevan päivittäistä tai muuten säännöllisesti toistuvaa kaikkien vastaajien elämässä. Ne ovat osa vapaa-aikaa, mutta limittyvät teksteissä niin opiskeluun, kuten Maxilla joka opiskelee sarjakuva-alaa, kuin

työhönkin, kuten Ainolla ja Tuikulla. Osittain tätä arkista nörttiyttä toteutetaan internetissä ja virtuaalimaailmoissa, osa taas tapahtuu todellisessa maailmassa. Toisaalta myös conit (kts. Kappale 4.1. *Conit, foorumit ja yhdistykset – miten nörttiys on sosiaalista?*) ja toisaalta ystävien kanssa joitain kertoja vuodessa järjestettävät peli-illat korostuvat esimerkiksi Tarun vastauksessa, tosin myös Tuikku ja Aino viittaavat niihin, kenties teemakirjoituskutsun innoittamina. Tuikulle conit ovat jotain, missä olisi mukava käydä enemmän, ja Aino mainitsee ne lähinnä kertoakseen, ettei käy niissä. Vastausten perusteella sanoisin, että ideana nämä erityiset tapahtumat ovat tuttuja, mutta ne eivät ole mitenkään välttämättömiä nörttiydelle elämäntapana. Sellaiset yleisesti vietetyt juhlat kuten joulu tai syntymäpäivät eivät liiemmin nouse esiin. Taru toteaaakin, että vaikka nörttiyteen liittyviä esineitä voi saada lahjaksi, hän ei viettäisi erityisiä nörttiteemaisia juhlia, koska hän haluaa ottaa huomioon kaikki ystävänsä, myös ne jotka eivät esimerkiksi pelaa videopelejä. Toisaalta nimenomaan arkisuus tekee nörttiydestä osan elämäntapaa.

### 3.2. Pinkistä tukasta pinsseihin – miten nörttiys näkyy?

Ihminen viestii lukuisista erilaisista identiteeteistään ulospäin vain osaa. Harrastus- ja ammatti-identiteettien kohdalla tämä on erityisen tyypillistä. Nörttiyttä voi niin halutessaan viestiä hyvinkin tehokkaasti, sillä nettikaupoista löytyy laaja valikoima erilaisia fanivaatteita. Itsensä voi pukea päästä varpaisiin kaupallisiin tai ei-kaupallisiin nörttivaatteisiin. Se ei kuitenkaan ole identiteetin kannalta ollenkaan välttämätöntä.

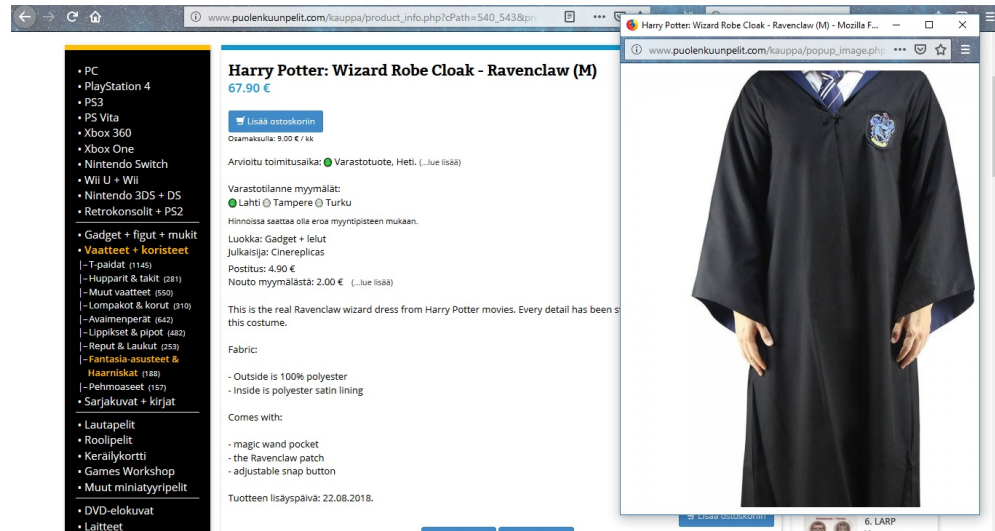
Yksi Jason Toccin *Geek Cultures* -tutkimuksen luvuista käsittelee nörttiyttä trendikkäänä ilmiönä. Tällöin hän korostaa nörttiyden kulutuskulttuuriin liittyvää puolta, toisin kuin muissa näkökulmissaan, jotka keskittyvät enemmän alakulttuuriin ja henkilökohtaiseen kokemukseen. Samalla kulutuskulttuuri kuitenkin vetoaa nimenomaan näihin alakulttuurin ajatuksiin ja mielikuvaan siitä, että nörtti on teknologisesti pätevä, intohimoinen viihteenkuluttaja ja vähän sosiaalisesti kömpelö. Toccin mukaan tämä on pitkän prosessin huipentuma: nörttiyden muodostuminen kollektiiviseksi identiteetiksi. Nörttiys, joka on saanut alkunsa nimenomaan hyljeksittyjen yksilöiden kummallisina harrastuksina, on muuttunut popkulttuurin, teknologisten saavutusten ja erityisesti tietotekniikkaan liittyvän varakkuuden kasvun myötä hyväksyttäväksi ja jopa halutuksi. Hän kuitenkin huomauttaa, että tämä valtavirtaistuminen on joidenkin nörttien kokemusten mukaan nörttikulttuurin tuho.

Toisaalta Tocci kyseenalaistaa sen, onko nörttiyden tavoitteena kapinoida ja toimia vastakulttuurina – hänen mukaansa nörttien oma kanta tähän on epäselvä. Negatiivinen tekijä on, että markkinat pyrkivät pelkistämään nörttiyttä helpommin kaupattavaksi. Tämä voi vahvistaa stereotyyppejä. Jotkut saattavat myös kokea, kuten Tocci asian esittää, kaapista tulemisen pelkoa. Nörttiys voidaan edelleen mieltää noloksi, oudoksi tai lapselliseksi, mikä osaltaan voi vaikeuttaa nörttitrendikkäin esineiden käyttöä omista mieliteoista ja kiinnostuksenkohteista huolimatta, mikäli ihminen ei halua leimautua negatiivisesti. (Tocci 2009, 327–329, 386–388.)

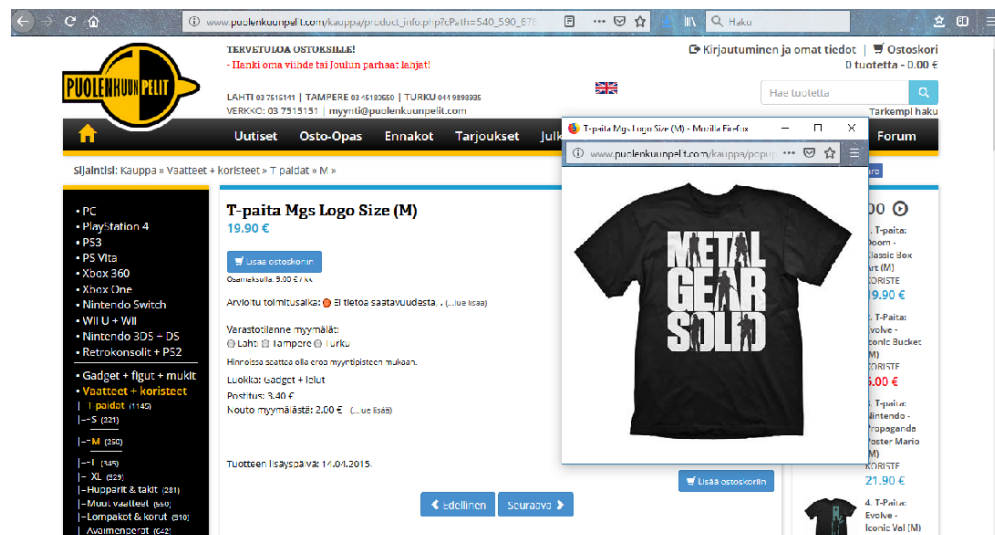
Toisaalta nörttiyden kaupallistumisella on myös hyvät puolensa. Erilaiset tuotteet kuten t-paidat, lehdet ja musiikki mahdollistavat kokonaisvaltaisemman nörtti-identiteetin muodostamisen, ja niille, jotka suhtautuvat nörttiyteen yhtenä monista rooleista, joita eri tilanteissa voi omaksua, nämä tuotteet voivat tukea identiteettien hallintaa. Voi myös olla, että niillekin, jotka vastustavat varsinaiseen valtakulttuuriin sulautumista, erilaiset esineet mahdollistavat ulkopuolisuuden kokemusten jakamisen muiden saman kokeneiden kanssa. Parhaassa tapauksessa nörttiys voisi jopa muuttua liikkeeksi, jossa markkinat ovat nörteiltä nörteille, jolloin aiemmin mainittu stereotyyppijä tukeva kehitys ei tapahtuisi, koska nörttiyden määritelmä pysyisi alakulttuurin itsensä hallittavissa. Tocci kutsuu nörttikulttuurin kaupallistumista jännityneeksi tilanteeksi: se tarkoittaa, että ne jotka ovat kokeneet itsensä ulkopuolisiksi ja hyljeksityiksi kokevat vihdoin, että heidät hyväksytään yleisesti, mutta samalla kollektiivinen identiteetti ja se, mikä tekee siitä ainutlaatuisen, heikkenee. (Tocci 2009, 337, 386–388.)

Nörttiyden yleistä estetiikkaa sivuan myös puhuessani nörttikulttuurin esineistä. Nörttikulttuurin fiktioissa on olemassa erilaisia estetiikkoja, joista erittäin tunnistettavia ovat ilmiöiden omat estetiikat: esimerkiksi fantasian historiasta innoittuneet mekot ja kaavut, tieteisfiktion erilaiset haalarit ja haarniskat ja videopelin lukemattomat erilaiset maailmat. Näyttökaappaus 1 Puolenkuunpelit-liikkeen verkkokaupasta esittää Harry Potter -kaappausta, joka edustaa tätä estetiikkaa. Useimmiten erikoislaatuisten luonteidensa vuoksi näiden estetiikkojen varsinainen imitointi rajoittuu vaatetuksessa yleensä tapahtumiin, kuten coneihin, tai roolipeleihin, erityisesti larpeihin. Kuka tahansa huomaa, että tavallisessa arjessa kaduilla ei näe ihmisiä, jotka olisivat pukeutuneet fiktiivisiksi hahmoiksi. Sen sijaan tyypillisempiä arkikäyttöön suunniteltuja estetiikkoja ovat muuten hyvin tavanomaiset vaatteet ja esineet, kuten t-paidat, laukut ja avaimenperät, jotka kielivät eri tavoin ilmiöistä, joihin ne liittyvät. Joskus design on

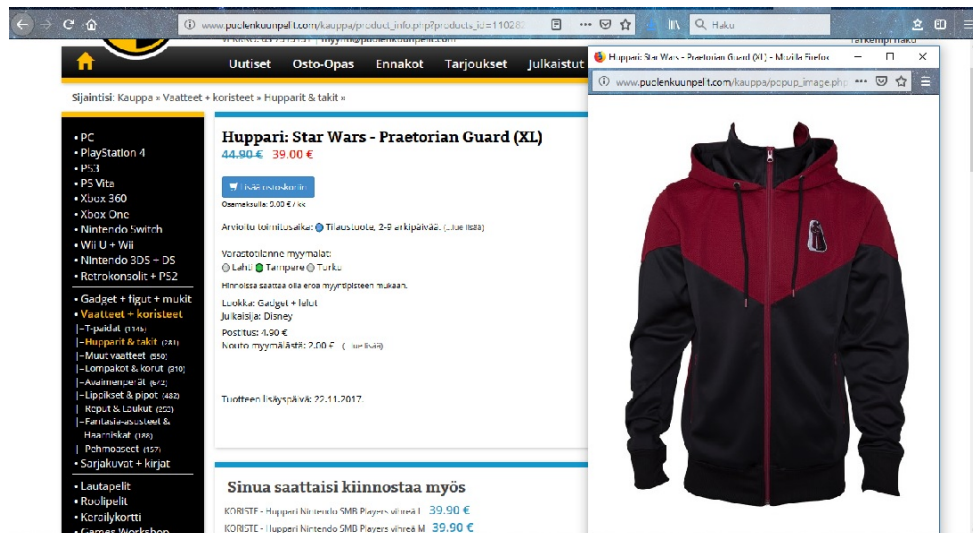
ilmeistä, yksinkertaisimmillaan nimi painettuna kankaalle, kuten näyttökaappauksessa 2 videopelin Metal Gear Solid -nimi t-paidassa. Jotkin tuotteet taas ovat hienovaraisempia, esimerkiksi vaakunoita tai logoja, jotka ainakin muut harrastajat tunnistavat. Tällaiseksi voisi laskea esimerkiksi näyttökaappauksen 3 Star Trek -hupparin, jossa yhteys sarjaan luodaan rinnasta löytyvällä tunnuksella ja sillä, miten punainen ja musta kangas on yhdistetty sarjassa käytettävien asujen tapaan. Se ei kuitenkaan ole vaate, jota sarjan hahmot sellaisenaan käyttäisivät.



(Näyttökaappaus 1: Harry Potter -kaapu Puolenkuunpelien verkkokaupassa, kaapattu 4.12.2018)



(Näyttökaappaus 2: Metal Gear Solid -t-paita Puolenkuunpelien verkkokaupassa, kaapattu 4.12.2018)



(Näyttökaappaus 3: Star Trek -huppari Puolenkuunpelien verkkokaupassa, kaapattu 4.12.2018)

Nörttiyden erittäin näkyvänä lieveilmiönä mainittakoon ensinnäkin lolita-kulttuuri, jossa katumuotiin haetaan innoitusta viktoriaanisesta ja edvardiaanisesta vaateuksesta. Muoti rantautui Suomeen Japanista animekulttuurin mukana, ja on näin ollen yhteydessä nörttiyteen. Toisena nostan esiin historian elävöittämisen, jonka harrastajat nimenomaan pyrkivät esimerkiksi pukeutumaan jollekin historialliselle ajanjaksolle tyypillisellä tavalla. Esimerkiksi Turussa järjestettävät Keskiaikaiset markkinat ovat osa tätä harrastusta. Molemmat mainittiin kyselyvastauksissa, mutta teemakirjoittajista kukaan ei ole kertonut harrastavansa niitä, joten ne jäävät tällä erää tarkemman tarkastelun ulkopuolelle. Myös larppaaminen ja cosplay ovat ajoittain katukuvassa näkyviä nörttiyden muotoja. Cosplay-asut ovat usein mielikuvituksellisia ja värikkäitä, koska niiden innoittajina toimivat manga- ja animehahmot. (Valaskivi 2009, 32).

Teemakirjoituksisten perusteella nörttiyden ulospäin näkyminen on enemmän poikkeus kuin sääntö. Vastaajista vain Mirka sanoo nörttiyden ylipäättään näkyvän ulospäin, mutta hän ei valitettavasti syvenny tähän. Aino kertoo, että häntä luullaan yleensä gootiksi, eikä hän koe fanituotteiden sopivan pukeutumistyyliinsä. Tuikku ja Taru kuvaavat pukeutuvansa ”normaalisti” ja ”tavanomaisesti”, minkä Taru tarkoittaa tarkoitettavan esimerkiksi t-paitaa ja farkkuja. Hän kertoo omistavansa joitain peliaiheisiä paitoja, mutta käyttävänsä niitä lähinnä tapahtumissa. Toisaalta hän on ylipäättään ainut, joka kertoo käyttävänsä aktiivisesti tämäntyyppisiä tuotteita: ”Minulla on erääseen peliin liittyvä olkalaukku (jonka logo on kuitenkin sen verran hillitty ja tyylitelty, ettei sitä ensi näkemältä arvaa pelin logoksi), jossa roikkuu toiseen peliin liittyvä avaimenperä.” (TYKL/spa/1198: Taru).

Kyselystäkään ei nouse vahvaa kantaa nörttien visuaaliseen ilmaisemiseen. Sivulauseessa siihen viittaa esimerkiksi tämä kyselyvastaus: ”Alakulttuuriviittausten tunteminen kuuluu puheessa ja on (mahdollisten ulkonäköviitteiden ohella - jotka siis eivät usein ole kovin näkyviä jos niitä edes on) tapa tunnistaa toiset harrastajat.” (TYKL/spa/1197.) Voidaan sanoa, että vaikka nörttiestetiikka on jossain määrin tunnistettavissa, se ei ole elimellinen tapa ilmentää nörtti-identiteettiä.

### 3.3. Pehmolelut, julisteet, figuurit ja kirjakasat – millaisia esineitä nörttikulttuuriin liittyy?

Nörttikulttuurin aineellinen puoli koostuu lukemattomista joukoista esineitä ja tiloja. Ne voivat olla yksityisiä, jaettuja, julkisia, arkisia, erityisiä, välttämättömiä tai turhia. Tärkeintä on, että ne ovat osa nörttiyden elämäntapaa. Esinetutkija Ildikó Lehtisen mukaan esine kertoo ihmisestä ja tämän toiminnasta, tarpeista ja tavoitteista, ja ne heijastelevat symbolisesti kulttuurin osa-alueita. Ne ovat merkkejä, jotka olemme voineet valita valtavasta valikoimasta esineitä. Esineet kätkevät muistoja ja viittaavat esimerkiksi omistajansa tai käyttäjänsä ikään ja yhteisöön. (Lehtinen 2005, 195–196, 199.) Kulutuskulttuuri mahdollistaa sen, että ihminen omalla kuluttamisellaan luo ja määrittää omaa identiteettiään. Kuten luvussa 3.1. totesin, nörttikulttuurissa tärkeitä ovat kulutettavat ideat, genret ja tarinat, mihin kyselyvastauksissakin yleensä viitataan, kun puhutaan kuluttamisesta (esim. kyselyssä ”mangan suurkuluttaja”, ”nörttimäiseksi miellettyjen kulttuurituotteiden suurkuluttaja”). Markkinatalous kuitenkin mahdollistaa nörttikulttuurin kuluttamisen myös konkreettisenä ostamisena, omistamisena ja käyttämisenä.

Nörttikulttuurin esineet ovat pääpiirteittäin jotain seuraavista: harraste-esineitä, käyttöesineitä tai keräilyesineitä. Harraste-esineet ovat välttämättömiä oman harrastuksen kannalta. Nörttikulttuurissa tällaisia esineitä voivat olla ilmeisimmillään tietokoneet, kirjat tai pelit, mutta kuten nörttien tekemisestä puhuttaessa kävi ilmi, nörtti voi esimerkiksi tehdä fanikäsitöistä, jolloin käsityötarvikkeet voidaan mieltää harraste-esineiksi. Jokainen vastaajani nimesi tämääntapaisia esineitä, esimerkiksi Mirka: ”Kirjahyllynä on täynnä roolipelikirjoja, sarjakuvia, taidekirjoja, noppia ja lautapelejä.” Käyttöesineet taas ovat arjessa käytettäviä esineitä, jotka on sidottu jollain tavalla

nörttikulttuuriin. Niissä voi olla esimerkiksi kuvattuna logo, hahmo tai jotain muuta tunnistettavaa. Tällaisia ovat esimerkiksi edellisessä kappaleessa esitellyt vaatteet. Käyttöesineen ajatuksena on, että oman harrastuksen tai sen estetiikan voi tuoda osaksi joka päiväistä elämää. Aino mainitsee omistavansa herätyskellon, jossa on kuva Star Wars -hahmosta, ja haaveilevansa jääpalamuotista, jolla tehdä Star Wars -avaruusaluksen muotoisia jääpaloja. Keräilyesineitä taas hankitaan joko niiden estetiisen miellyttävyyden vuoksi tai mahdollisesti jonkin niille määritetyn arvon takia. Tällaisia arvoja ovat esimerkiksi ajatus siitä, että ne ovat tulevaisuudessa myytävissä kalliimpaan hintaan kuin millä ne on hankittu, tai että ne täydentävät olemassaolevaa kokoelmaa. Teemakirjoituksissa esimerkiksi Taru ilmaisee taipumusta keräilyyn: ”Oheistuotteita on kertynyt aika lailla, joten luokittelisin itseni jonkinasteiseksi keräilijäksikin.” Esineiden funktioihin perustuva jaottelu on kuitenkin elävä ja mukautuva. Jollekulle kirjat voivat olla harraste-esine, toiselle keräilyn kohde, kolmannelle molempia. On myös sanottava, että nörttikulttuurin laajuuden vuoksi ei voida puhua lähes ollenkaan esineistä, jotka olisivat aivan olennaisia kaikille nörteille.

Toisaalta kyselyn vastauksista löytyy myös soraääniä kulutuskulttuuria vastaan. Jo luvussa 3.1. käyttämästäni lainauksesta kävi ilmi, että Max mieluummin luo kuin kuluttaa, ja kyselyssä kulutukseen suhtauduttiin välillä hyvinkin kriittisesti:

Nörttiys on enemmän kiinni omista kiinnostuksen kohteista ja kiinnostuksen intensiteetistä kuin ulkoisista merkeistä tai kulutuksesta. Kirjastokortilla ja nettiliittymällä pääsee jo hyvin pitkälle. Nörttiydessä performanssi ja habitus ei ole olennaisia. (TYKL/spa/1197.)

Eettisistä syistä en myöskään koskaan ole ostanut fanituotteita. Haluaisin kyseenalaistaa ajatuksen siitä, että kuluttaminen olisi pakollinen osa nörtti-identiteettiä. (TYKL/spa/1197.)

Täysin esineitä ei tietenkään pääse pakoon koskaan, koska eletään esineiden maailmassa. Kirjastokortillakin lainataan aineellisia kirjoja ja nettiliittymä vaatii jonkinlaisen laitteen ollakseen hyödyllinen. Mutta nörtti-identiteetti ei todellakaan automaattisesti vaadi paljon ostamista tai omistamista, vain harraste-esineet ovat olennaisia ja niitäkään ei välttämättä tarvitse omistaa. Nörtti voi olla mitä tahansa välillä minimalistisesta askeetikosta intensiiviseen keräilijään.

Myös nörttikulttuurin paikat ovat jaettavissa kolmeen: yksityiseen, yhteisölliseen ja

julkiseen. Yksityinen paikka on luonnollisesti yksilön oma huone tai asunto. Yhteisöllinen paikka taas voi olla esimerkiksi nörttiyleisöä tavoitteleva kauppa tai kahvila, tai yhdistyksen kokoontumispaikka. Julkinen paikka on tässä tapauksessa yhteisöllistä laajempi, esimerkiksi tori, puisto, konserttitalo tai katu, missä nörtit ovat vain pieni osa tilassa liikkuvista ihmisistä. Jälleen kerran määrittelyt ovat jossain määrin liukuvia. Kun paikka kohtaa sosiaaliset käytännöt, syntyy *tila*. Tyttökulttuurin tutkimuksen puolella erityisesti oman huoneen käsite on ollut keskeinen: alunperin sillä on viitattu konkreettisesti omaan huoneeseen, myöhemmin abstraktimmin ajatukseen tyttöjen omasta tilasta, joita voivat olla esimerkiksi kotisivut tai ratsastustallit. Näissä tiloissa tapahtuvat käytännöt, jotka muodostavat tyttökulttuurin, (Anttila ym. 2011, 135.) Samalla tavalla nörttiys muodostuu nörttien tiloissa. Olen jo aiemmin esitellyt osan niistä aktiviteeteista, jotka näiksi käytännöiksi lasketaan, ja seuraavassa kappaleessa esittelen niitä sosiaalisia yhteisöjä, jotka muuttavat paikat tiloiksi.

#### 4. Nörttikulttuurin yhteisöllisyys, ideaalit, ”pimeä puoli” ja alakulttuuripääoma

##### 4.1. Conit, foorumit ja yhdistykset – miten nörttiys on sosiaalista?

Yleinen mielikuva nörtistä ei ole kovin sosiaalinen. Teemakirjoittajistani kaksi mainitsee stereotyyppisen nörtin piirteiksi sosiaalisen kyvyttömyyden ja kolmas toteaa, että nerd-tyyppinen nörttimies on ylimielinen eikä saisi, tai edes haluaisi, naista. Naispuoleisia nerd-nörttejä ei kuulemma edes ole, mutta jos tällainen henkilö olisi, hänkin olisi Maxin mukaan ”*samanlainen rasvainen, sisäänvetääntyvä neitsyt.*” (TYKL/spa/1198: Mirka, TYKL/spa/1198: Taru, TYKL/spa/1198: Max.)

Tiettyyn sosiaalisten tilanteiden ja sosiaalisen sopeutumisen välttelyyn viittaavat myös kyselyn tulokset. Kyselyvastaajistani lähes puolet määrittelee nörtit tyypillisesti sisäänpäinsuuntautuneiksi, kun ulospäinsuuntautuneina samaa joukkoa pitää vain reilu kymmenesosa. Kiehtovasti nämä mielikuvat olivat käänteisessä suhteessa tyttöjä koskeviin: selvästi yli puolet vastaajistani kuvasi tyttöjä ulospäinsuuntautuneiksi, kun taas vain yli kymmenesosa piti heitä sisäänpäinsuuntautuneina. Ero tasoittuu huomattavasti vastaajien mielikuvissa itsestään: 31,4% piti itseään ulospäinsuuntautuneina, 38% ulospäinsuuntautuneina. Eroja ilmeni myös akselilla ”halu sopeutua”/”oman tiensä kulkeminen”: 41,4% uskoi nörttien olevan oman tiensä kulkijoita, kun vain 13,6% piti heitä sopeutumishaluisina. Tyttöjen kohdalla mielikuva oli jälleen päinvastainen: yli puolet koki, että tytöt pyrkivät sopeutumaan, vain 16,6% uskoi tyttöjen kulkevia omia teitänsä. Vastaajat olivat omasta mielestään enemmän oman tiensä kulkijoita kuin sopeutumishaluisia prosenttien jakautuessa 41,9% ja 34,8%. Kapinahenkeä niin tytöille kuin nörteillekin mielsi noin 30% vastaajista, mutta vastaajista 39% mielsi tämän omaksi ominaisuudekseen. (TYKL/spa/1197.) Nörtit ovat siis mielikuvissa sisäänpäinsuuntautuneita eivätkä pyri sopeutumaan, tytöt taas ovat ulospäinsuuntautuneita ja sopeutuvaisia. Vastaajat itse asettuvat välimaastoon, samoin myös teemakirjoittajat. Max ja Taru, jotka esittelivät stereotyyppisen nörtin, jolla on rajoittuneet sosiaaliset kyvyt, myöntävät tällä mielikuvalla olevan todellisuuspohjaa, mutta pitävät sitä täysin kärjistettynä ja yliampuvana. Taru kommentoikin: ”Suurin osa tuntemistani nörteistä on ulospäin melko ”normaalin” oloisia, omaa laajan kaveripiirin ja on muutenkin kykenevä normaaliin elämään.” (TYKL/spa/1198: Max,

TYKL/spa/1198: Taru.) Toisaalta kyselyssä tulee vastaan jopa kokemuksia siitä, että sosiaalisten kykyjen omaaminen on paheksuttavaa:

Mielestäni muuten nörtin määritelmä "nörttien" kesken on kuitenkin varsin ahdasmielinen, vaikka kaikki nörtit varmasti itseään vapaamielisiksi ja suvaitsevaisiksi väittävät. Esimerkiksi avoimuus ja yhteiskunnassa, sekä sosiaalisissa tilanteissa pärjääminen saattavat "heikentää" nörtin statusta. Itselläni on tuntemuksia siitä, että itse en ole täydellisesti nörtti laajan kaveripiirini ja sosiaalisuuteni vuoksi. Tietynlainen tyttöys tai sanoisinko siisti naisellisuus ei ole ainakaan nörttityttöjen ryhmän sisällä etu. Ehkä lähinnä vähäteltävä piirre tai peräti uhka. Nörtiksi tai tyttönörtiksi ei siis pääse ihan noin vain. Ulkonäöllä ja käytöksellä on väliä. Ehkä enemmänkin olen kokenut ennakkoluuloja ryhmän sisältä, kuin ulkoa. Ei oo kovin rentoo väkee nörtit hei! (TYKL/spa/1197.)

Jason Tocci on väitöskirjassaan *Geek Cultures* myös käsitellyt näitä teemoja. Yksi Toccin kappaleistakin on nimeltään "Geek as Misfit", "nörtti sopeutumattomana". Toccin mukaan nimenomaan sopeutumattomuus mielletään ainakin Yhdysvalloissa edelleen hyvin paljon nörtin ominaispiirteeksi. Hän esittää teorian, että varsinkin lapsuudessa nörttiys on muiden antama negatiivinen leima, joka annetaan sellaiselle, joka on vaikkapa oudon näköinen, hiljainen tai haluton osallistumaan ryhmäaktiiviteetteihin, erityisesti urheiluun. Tästä seuraa syrjimistä ja kiusaamista. Tämä negatiivinen huomio voi Toccin mukaan vahvistaa lapsen halua välttää sosiaalisia kontakteja, mutta toisaalta se myös johdattaa kohti yksin harrastettavia, "nörttimäisiä" ilmiöitä, kuten sarjakuvia, scifiä tai videopelejä. Vuosien jälkeen nämä harrastukset voivat muuttua osaksi sosiaalista vuorovaikutusta. Esimerkiksi lukiossa ryhmien sekoittuessa entiset nörtit saattavat joko vaihtaa harrastuksensa "sosiaalisesti hyväksyttävämpiin" tai sitten pitää nörtin "leiman" ja tehdä siitä osan identiteettiään. Tavallaan tämä sopeutumattomuus on siis osa jaettua nörttiyden kokemusta – tosin, kuten Tocci muistuttaa, kaikki sopeutumattomat eivät ole nörttejä. Nimenomaan jaetut, tai edes samankaltaiset, harrastukset luovat nörttiyhteisöjä. Samalla nörttiyteen liittyvät ilmiöt voivat levitä näissä yhteisöissä edelleen: joku saattaa hakeutua tai ajautua yksittäisen harrastuksen vuoksi osaksi nörttien ryhmää, missä usein muut esittelevät omia mielenkiinnon kohteitaan, joihin muutkin ryhmän jäsenet tutustuvat vahvistaakseen näitä sosiaalisia suhteita. (Tocci 2009, 138–139, 141–143.)

Miten epäsosiaalisiksi mielletyt nörtit siis muodostavat sosiaalisia suhteita? Millaisia sosiaalisia tilanteita liittyy nörttikulttuuriin? Tämä kappale jakaantuu kahteen osaan:

ensimmäisessä käsittelen internetissä faniuden, harrastusten ja pelien ympärille muodostuvia yhteisöjä, toisessa taas käsittelen todellisessa maailmassa toimivia yhteisöjä, kohtaamisia ja tapahtumia.

#### 4.1.1. Ja nörtit kybertiloissaan – internetin mahdollistamista yhteisöistä

Kun puhutaan nörteistä, moni ajattelee ensimmäisenä tietokoneita. Äkkiseltään tulee itsellenikin mieleen epämääräinen ajatus itsensä huoneeseensa lukinneesta ihmisestä, joka ei hievahdakaan koneeltaan tavatakseen muita ihmisiä, vaan pelaa pimeässä kopperossaan räiskintäpelejä käsi hiiren ympärille kouristuneena. Tällainen mielikuva tukee intuitiivista ajatusta siitä, että teknologia enemmänkin erottaa nörttejä toisista ihmisistä kuin luo sosiaalisia yhteisöjä. Tietokoneet eivät kuitenkaan välttämättä ole kaikille nörteille itseisarvo tai harrastus sinänsä, vaan muiden harrastusten väline: se on tapa löytää tietoa omista kiinnostuksenkohteista, tavoittaa muita samoista aiheista kiinnostuneita ja muodostaa erilaisia yhteisöjä, jotka muuten eivät olisi mahdollisia jäsenten asuinalueiden välimatkojen vuoksi. Melkein mille tahansa löytyy netistä harrastaja- tai faniyhteisö, yleensä useampia kuin yksi. Nämä voivat vielä olla kotimaisia tai kansainvälisiä. Ne voivat olla Facebook-ryhmiä, kuten Doctor Who Finland tai Geek Women Unite! (Finland), joiden sivuilla jaoin kyselylinkkiäni, tai ne voivat olla esimerkiksi Tumblrissa, DeviantArtissa, Fanfiction.netissä tai omilla sivuillaan tai foorumeillaan. Kyselyvastaajistani 651 (n. 73,5%) on ollut foorumeilla harrastuksensa tiimoilta ja 378 (n. 42,7%) on pitänyt harrastustaan koskevia kotisivuja, tumblr-blogia tai vastaavia omia sivuja. Voidaan siis sanoa, että monen harrastuksiin liittyy internet tavalla tai toisella. Harrastuksiin liittyvät nettisivut ovat tietysti monenlaisia, eivätkä ne kaikki ole luonteeltaan sosiaalisia.

Toccin mukaan internet toimii sekä muiden ihmissuhteiden rinnalla että joissain tapauksissa niiden tilalla. Erityisen tärkeä internet on niille, joilla ei muuten ole mahdollisuutta kuulua nörttiyhteisöön. Internetissä viestiminen voi myös olla helpompaa ja vähemmän stressaavaa. Moni voikin siis löytää itselleen ystäviä samanhenkisten ihmisten piiristä, vaikka se ei esimerkiksi koulussa olisi mahdollista. Toccin mielestä tämä on osasy siihen, että nörteillä on maine tietokonetaitureina: vaikka monet nörttien mielenkiinnonkohteista, kuten supersankarit tai tieteiselokuvat, olisivatkin lapsellisia ja eskapistisia fantasioita vailla varsinaisia yhteyksiä tietokoneisiin, internet on kuitenkin joissain tapauksissa lähes välttämättömän

samanhenkisten harrastajien löytämisen kannalta. (Tocci 2009, 144–145.)

Samankaltaisia ajatuksia esittää myös Katja Valaskivi, jonka mukaan suomalaisille japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille internet on paikka niin kaupankäynnille, tiedonhauille, julkaisemiselle kuin keskustelullekin. (Valaskivi 2009, 49, 51.)

Irma Hirsjärvi huomioi, että ainakin science fiction -fandomissa internet erottaa harrastajien sukupolvia: vanhemmat harrastajat ovat usein kohdanneet toisensa reaali maailmassa, jolloin vakiintuneet yhteisöt muodostuivat isoimpiin kaupunkeihin, joissa oli mahdollista kohdata muita harrastajia tapahtumissa tai esimerkiksi kirjastoissa ja divareissa. Samalla mielenkiinnonkohteisiin liittyvä keskustelu on tapahtunut kasvotusten. Uudemman sukupolven harrastajat taas ovat löytäneet toisensa netissä. Tämä on antanut mahdollisuuden yhteisöllisyyteen myös niille, jotka eivät asu suurimmissa kaupungeissa. (Hirsjärvi 2009, 195–198). Suomessa juuri tämä harrastusmahdollisuuksien maantieteellinen jakautuminen on yksi niistä tekijöistä, jotka tukevat Toccin ajatusta internetin välttämättömyydestä tietynlaisille yhteisöille.

Tyttöjen näkökannalta Sonja Kangas esittää, että tietokoneet ja muu teknologia yleistyivät tyttöjen käytössä sitä mukaa kuin niiden sosiaalinen ulottuvuus ja trendikkyys kasvoivat. Tähän liittyy oletus tytöistä ulospäinsuuntautuneina kommunikoijina, jotka eivät innostu tietokoneista niiden itsensä vuoksi. Internetissäkin hän mainitsee tyttöjen alueeksi muodostuneen pitkälti kommunikaation mahdollistajat, kuten chatit ja sähköposti. (Kangas 2002a, 22–24, 32.) Toisaalta internet voi myös olla sukupuolierojen sumentaja, koska netissä mikään ei välttämättä paljasta henkilön sukupuolta (Spender 1998, 71).

Teemakirjoittajistani Aino, Tuikku ja Taru viittaavat kaikki internetin ja tietokoneen merkitykseen. Taru sanoo tietokoneensa olevan tärkein esine, joka hänen nörttiyteensä liittyy, ja kertookin seuraavansa erilaisia keskustelufoorumeja ja uutissivustoja. Lisäksi hän pitää yhteyttä ystäviinsä Skypein avulla. Toccin teoriaa internetistä kohtaamispaikkana taas heijastelee Tuikku, joka kuvailee olleensa muuten yksinäinen ja vailla nörttiystäviä, mutta nostaa netin esiin keinonaan löytää muita samanhenkisiä:

Mutta myös harrastukseni kautta on tullut ystäviä, mutta nämäkin ystävät eivät tulleet kasvotusten, vaan netin kautta. Ilman nettiä, olisin aika varmana syrjäytynyt jo vuosia sitten. Joten tämä nörttiys antoi myös minulle mahdollisuuden saada ystäviä ja syyn elää, että ehkä tämä elämä ei ole

sittenkään niin paha ”friikkinä”. Korjaus. Nörttinä. (TYKL/spa/1198: Tuikku.)

Tuikku myös kertoo Lineage 2 -nimisen MMPORG-pelin olleen hänelle ”*henkinen pelastusrengas*”. Pelillä oli hänen mukaansa vähän naispelaajia, ja näistäkin suurin osa muiden pelaajien tyttöystäviä, vaimoja tai ”näitä ihania liehettilojia, jotka keräävät itselleen isoa mieshaaremia taikka vain huomiota”. Tuikku kuitenkin kokee, että vaikka hän oli nainen ja nörtti, hän oli osa ryhmää. Koulussa hän oli yksin eikä voinut keskustella asioista joista piti, mutta peli tarjosi hänelle yhteisön, jossa hänet hyväksyttiin omana itsenään. Tämä meni niin pitkälle, että hän arvelee koulunsa kärsineen sitä, että hän pakeni todellisuutta pelimaailmaan. (TYKL/spa/1198: Tuikku.)

Pisimmälle internetin merkityksiä pohtii Aino, joka myös mainitsee eniten tekemisiään tietokoneella. Hän kertoo olevansa kiinnostunut nettiyhteisöissä käydyistä keskusteluista: toisaalta hän pysyy niiden avulla selvillä aiheista, joita ei itse aktiivisesti harrasta, kuten supersankarisarjakuvat, toisaalta hän nauttii erilaisista luovista mitä jos -ideoista ja vaihtoehtoisista maailmoista, joita sarjojen fanit kehittävät. Häntä kiehtoo myös se, miten yhteisöt määrittävät nörttiyttä:

Olen joskus mietsikellyt sitä miten homma olisi mennyt jos olisi nykyisellä tavalla ollut netti käytössä penskana. Fandomit ovat niin aktiivisia, jengiä löytyy joka lähtöön ja kaikkialta, tarjolla on hirveästi varsinaista sarjaa/elokuvaa/kirjaa enemmän tavaraa. Toisaalta se on hyvä asia, toisaalta siellä tuntuu esimerkiksi olevan aivan hirveitä riitoja ”oikeaoppisesta” fanittamisesta, pelaamisesta, oikeastaan kaikesta. Olisin varmaan päätenyt identifioimaan itseni nörtiksi aiemmin, ehkä oppinut menemään helpommin mukaan keskusteluihin, varmastikin niin monen tavoin suosisin pääasiasiallisesti englanninkieltä saksan sijaan. (TYKL/spa/1198: Aino.)

Vaikka netti olisi voinut saada hänet mieltämään itsensä nörtiksi jo nuorempana, hän arvelee, että hän olisi myös saattanut oppia olevansa ”fake nerd girl” tai syyttää muita sellaisiksi. (TYKL/spa/1198: Aino). Oikeaoppisen nörttiyden määrittelemistä vastustikin moni kyselyvastaajistani juuri tämän vuoksi: jos olisi oikeita tapoja olla nörtti, pitäisi olla myös vääriä tapoja olla nörtti, jolloin muodostuisi ns. valenörttejä. (TYKL/spa/1197). Varsinkin Yhdysvalloissa ja englanninkielisissä internet-yhteisöissä tällainen ongelma onkin esiintynyt, varsinkin tyttöjen ja naisten keskuudessa. Jo aiemmin viittasin, että Tuikku kertoi monien naispelaajien pelanneen saadakseen ”haaremin” tai huomiota, ja juuri tällaisiin syytöksiin perustuu ajatus valenörttityöistä. Toisaalta kyselyyn tuli myös vastauksia siitä, että moni ei kokenut tämän ilmiön

kotiutuneen Suomeen, missä nörttiyhteisöt ovat suvaitsevaisia ja tasa-arvoisia. (TYKL/spa/1197.) Nettiyhteisöllä on kuitenkin jossain määrin valtaa sen suhteen, miten nörtti-identiteetti muodostuu. Niille, jotka eivät ole aiemmin voineet kokea yhteenkuuluvuutta kenenkään kanssa ja ovat kokeneet itsensä ”friikeiksi”, kuten Tuukku, netti antaa mahdollisuuden tavoittaa samoista asioista kiinnostuneita ja näiden kautta liittyä osaksi tietynlaista löyhää 'ryhmää.' Ajatuksenkulku on siis jokseenkin 'nämä ihmiset ovat nörttejä, ja minä olen jollain tapaa samanlainen, joten minäkin olen varmaan nörtti.' Toisaalta Aino toteaa, nettiyhteisöllä on myös kyky rajata joku ulkopuolelleen ja määritellä ”oikeaoppisuutta”. Hän esittää esimerkkinä sen, kuinka erään videopeliin kehitetyn modin<sup>1</sup> tekijä ”on ilmeisesti savustettu ulos koko fandomista”. (TYKL/spa/1198: Aino.) Kyseinen modi muokkaa peliä tavalla, jonka osa faniyhteisöstä ei hyväksy. Erimielisyydet yhteisöjen sisällä voivat siis kuitenkin vaikuttaa siihen, että tietynlaiset ajatukset tai toimintatavat eivät ole yhtä hyväksyttäviä kuin toiset.

#### 4.1.2. Kotisohvilta konserttitaloihin - Conit, miitit, yhdistykset ja ystävät

Vaikka internet mahdollistaakin yhteisöjä varsin tehokkaasti, sosiaalista kanssakäymistä tapahtuu paljon myös kasvokkain. Taas kerran oma, stereotyyppioihin perustuva intuitioni ehdottaa, että introvertti suomalainen, joka on myös introvertti nörtti, ei halua hakeutua seuraan, eikä varsinkaan suuriin tapahtumiin. Olisin kuitenkin väärässä: conit<sup>2</sup> ja vastaavat suur tapahtumat vetävät puoleensa huomattavan paljon kävijöitä: esimerkiksi Lahdessa järjestettävä Desucon on viime vuosina myynyt lippunsa usein loppuun, parhaassa tapauksessa kolmessa päivässä. Tapahtuma järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 2009, ja se on siitä lähtien toistunut Sibeliustalossa kesäkuun alkupuolella vuosittain. Vuonna 2012 se sai myös talvisen sisaren, Desucon Frostbiten, joka on järjestetty tammi- tai helmikuun puolivälissä. Kesäinen tapahtuma on vuodesta 2012 asti vetänyt puoleensa joka kerralla 2900 henkeä, talvinen vuodesta riippuen 2100-2800. (www12.) Varsinkin kesätapahtuma aiheuttaa halukkaiden kävijöiden joukossa huolta siitä, etteivät he saa lippuja ennen kuin ne myydään loppuun tai majoitusta ennen kuin

1 Tässä yhteydessä modi, *modification*, tarkoittaa tietokonepelin toimintamekaniikkaan, ulkonäköön tai muihin ominaisuuksiin tehtyjä muutoksia, joiden takana ovat usein epäviralliset tahot kuten pelin fanit.

2. Con, *convention*, on tapahtuma, johon jostakin aiheesta, esimerkiksi anime tai seifi, kiinnostuneet kokoontuvat tavatakseen muita samanhenkisiä ihmisiä. Coneissa on yleensä järjestettyä ohjelmaa, kuten erilaisia luentoja, paneeleita ja kilpailuja. Usein niissä on myös myyntipöytiä ja ainakin anime-aiheisissa coneissa myös taidekuvia, joilla harrastajat voivat myydä omia töitään, kuten sarjakuvia, tarroja tai kirjanmerkkejä.

hotellit täyttyvät.

Desucon on vain yksi Suomessa vuosittain järjestettävistä japanilaisen kulttuurin harrastajille suunnatuista tapahtumista – ja japaniharrastajien lisäksi muillakin on tapahtumia. Scifi-fanit ovat järjestäneet ensimmäisen coninsa, King-conin, jo vuonna 1982. Se kävijämäärä tosin oli tuolloin vain 90. Myöhempi tapahtuma Finncon, jota on järjestetty ajoittain yhdessä Animeconin kanssa, on kooltaan melkoisesti mittavampi: vuonna 2009 nämä tapahtumat yhdessä vetivät Tampere-talolle yhteensä 9000 kävijää. Osaltaan suosiota selittää tapahtuman ilmaisuus, (Hirsjärvi 2009, 169–173.) Kun minulta kysyttiin tätä tutkimusta aloittaessani, minkä kokoinen yhteisö nörtit ovat Suomessa, ajattelin yksin Desuconin kävijämääriä ja vastasin ”vähintään 3000.” Mutta suurten tapahtumien lisäksi on myös pienempiä kohtaamisia: miittejä eli nettiyhteisöjen sovittuja tapaamisia reaali maailmassa, joita järjestetään sekä conien yhteydessä että muulloin, ja seurojen tai muiden harrastajaryhmien omia viikoittaisia tai kuukausittaisia kokoontumisia. (Nimi juontuu englannin sanasta ”meet”, tavata.) Eikä huomiotta voi myöskään jättää täysin epävirallisia kanssakäymisiä kaveriporukoissa.

Kyselyvastaajistani 540 (n. 60,9%) on osallistunut ainakin johonkin coniin, ja 492 (n. 55,5%) on käynyt miitissä. Yhdistystoiminta on koettu vähemmän puoleensavetäväksi, eli vain 374 (n. 42,4%) kertoo osallistuneensa siihen aktiivisesti. Mahdollisesti syynä on jo aiemmin käsitelty yhdistysten keskittyminen suurempiin kaupunkeihin. Tapahtumiin on helppo matkustaa kerran tai pari vuodessa, vaikka kotipaikka olisi kauempana isoista asutuskeskuksista, kun taas yhdistyksen toimintaan osallistuakseen on parempi asua ainakin lähialueilla. Se on muutenkin suurempi sitoumus omaan harrastukseen. 681 (n. 76,8%) kertoo kuitenkin löytäneensä ystäviä harrastuksensa kautta. Kyselyn avovastauksista löytyi sekä oman nörttiytensä yksityisyyttä että yhteisön merkitystä korostavia vastaajia, joten yksiselitteisiä vastauksia ei ole. (TYKL/spa/1197.)

Animefaniudesta kirjoittava Kaarina Nikunen huomioi, että internet toimii apuna myös silloin, kun puhutaan kasvokkain tapahtuvasta kanssakäymisestä: paikallistoiminnasta saa tietoa helpoiten juuri internetistä. Paikallisyhdistykset toimivat anime- ja mangafaniudessa harrastustoiminnan koordinoijina. Yhteisön toimintaan osallistuminen vahvistaa harrastajaidentiteettiä. Joskus yhteisöön kuulumisen jopa pitää yllä harrastusta, vaikka se muuten hiipuisi. Toisaalta ainakin conit ja muu näkyvä toiminta paitsi antavat harrastajille kohtaamispaikan, myös houkuttelevat uusia harrastajia aiheen

pariin. Muuttuva jäsenistö myös muuttaa yhteisön dynamiikkaa, ja tästä seuraa usein myös vieraantumisen tunteita: vanhemmat harrastajat eivät välttämättä ole kiinnostuneet samoista aiheista kuin nuoremmat, tai toteuta harrastustaan samalla tavalla. (Nikunen 2006, 136–143). Hirsjärvi kertoo esimerkiksi vanhoista animefaneista, jotka eivät tunne oloaan mukavaksi nuorten, cosplayta harrastavien joukossa, ja he haluaisivat eriytyä omilleen (Hirsjärvi 2009, 239).

Taru, Tuikka ja Max kertovat suoraan osallistuneensa tapahtumiin, Aino taas mainitsee ne jonain, mitä ei ole tehnyt. Coneissa ja muissa suurissa tapahtumissa nörttiyhteisön koon todellakin hahmottaa eri tavalla kuin internetissä tai missään muualla. Joillekin jo yhteisön yleinen näkeminen luo tunteen siitä, että kuuluu itse suurempaan kokonaisuuteen, jossa muut ovat samankaltaisia kuin itse on. Tätä lumoa valottaa Max:

”Muistan kuitenkin ensimmäisen sarjakuva festivaalini Helsingin makasiineilla. Se oli tajunnan räjäyttävää! Niin paljon ihmisiä ja sarjakuvia saman katon alla. Olo ei ollut enää yksinäinen siinä mielessä, että olisin ollut outo jollain tavalla. Oli helpottavaa tietää, että oli aikuisiakin ihmisiä, jotka pitivät sarjakuvista. Minun ei siis tarvitsisi koskaan muuttua, ruveta tykkäämään tylsistä asioista kuten alkoholi, politiikka ja pojat. Tätä nykyä alkoholi ei ole maailman tylsin, eikä jännittävin asia ja politiikka raivostuttaa ja riemastuttaa puhtaan harmauden sijaan. Nykyäänkin sarjakuva festareille on pakko päästä jos vain rahaa on.”

Tuikka taas kertoo conien negatiivisemmasta puolesta. Hän kokee, että ei tule hyväksytyksi nörtiksi ammattinsa vuoksi, vaikka tuleekin lähihoitajana vieroksutuksi myös töissään harrastustensa vuoksi. Hän viittaa itsensä ja ystävänsä kokemuksiin: ”Kuten ystäväni hyvin sanoin tästä: Monet conilaiset, joilla on korkea koulutus, rinnastavat lähihoitajat siivoajiin. Vaikka olisin kuinka nörtti, niin silti en ole nörtti heidän seurassaan conissa, koska olen vain lähihoitaja.” Hän ei siis tämän vuoksi käy coneissa niin usein kuin haluaisi. Taas kerran yhteisö sekä tempaa mukaansa että jättää ulkopuolelleen.

Henkilökohtainen kokemukseni on, että nörttiystävien parhaita puolia on, että heidän kanssaan voi olla innostunut ja toisaalta puhua syvällisesti kaikenlaisista aiheista, aikamatkailusta fiktiivisten paikkojen maantietoon. Taru taas muotoilee asian näin: ”Nörttiyden ansiosta olen myös tutustunut suureen joukkoon ikimuistoisia ihmisiä, jotka ovat osin samanlaisista mielenkiinnonkohteista huolimatta avartaneet maailmankuvaani ja tuoneet elämäni korvaamatonta sisältöä.” Hänellä on kuitenkin myös paljon ystäviä,

jotka eivät ole nörttejä, joten hän ei ole koskaan innostunut pitämään teemasyntymäpäiviä, jotta kaikki tuntuivat olonsa mukaviksi. (TYKL/spa/1198: Taru.) Teemakirjoittajistani Tuikku kertoo yksinäisyyden kokemuksista ja siitä, miten vaikeaa hänen on ollut löytää nörttiystäviä. Hän yllättyi iloisesti voidessaan puhua työkaverinsa kanssa peleistä. Tämä sai heidät molemmat kokemaan sielunsisaruutta. Useimmat Tuikun nörttiystävistä ovat asuneet pitkän välimatkan päässä, jolloin heitä on ollut vaikea nähdä. Osan ystävästään hän on tavannut pikkusiskonsa välityksellä (TYKL/spa/1198: Tuikku.) Ainokin sanoo, etteivät hänen ystävänsä ole nörttejä, ja että hän tapaa nörttituttaviaan harvoin. Nykyisten ystäviensä kanssa hän ei ota esille kiinnostuksenkohteitaan, koska ei saa vastakaikua. Hän kertoo, että hänen introverttiytensä vaikeuttaa uusien ystävien saamista ja toisaalta nörttien sosiaaliseen toimintaan osallistumista: ilman seuraa coneihin lähteminen ei houkuttele häntä, eikä moninpelien pelaaminen tai lautapeli-illoissa käyminen tunnu mahdolliselta. Aiempaa yritystään nörttien yhdistystoimintaan liittyen hän kuvailee seuraavasti:

Kerran yritin päästä sisään nörttiyhteisöön. Pari vuotta opintojen aloittamisen jälkeen mentiin kaverin kanssa tutustumaan TSFS:aan kun siellä oli avoimien ovien päivät ja mainostettu että tervetuloa, aina kaivataan uusia jäseniä. No, mentiin sitten sinne Terrakotaan katsomaan miltä näyttää, ja siellä oli pöydän ympärille kokoontuneena kuusi tai seitsemän ihmistä. Kaikki kääntyivät mitään sanomatta katsomaan meitä, ja muutaman hetken hiljaisuuden jälkeen kysyttiin että onko tämä se Terrakoti, oliko teillä ne tutustumispäivät nyt? Yksi ihmisistä sanoi siihen että joo, on, tuolla on kahvia ja teetä, ja kaikki kääntyivät takaisin pöydän puoleen (ei näyttänyt olevan mitään peliä meneillään), ja ignoroivat meidät täysin. Otettiin kupilliset teetä, käytiin heidän kirjahylly läpi, lähdettiin eikä olla kumpikaan oltu tekemisissä heidän kanssaan sen jälkeen. Tosin tällainen meininki on kuulemma muutenkin täysin tavallista turkulaisten kohdalla. (TYKL/spa/1198: Aino.)

Hän on kuitenkin tietoisesti ottanut tavoitteekseen löytää nörttiystäviä. (TYKL/spa/1198: Aino.) Samoin Max kertoo aikuisena hakeutuneensa piireihin, joissa tapaa samanhenkisiä ihmisiä. Myös hän kokee, että nämä ymmärtävät hänen innostustaan. (TYKL/spa/1198: Max.) Toisaalta Mirka ottaa filosofisemman kannan ja pohtii, ovatko nörtit enää nörttejä, jos heitä on koolla useampia: nörttien seurassa hän on larppaaja, queer, scifi-intoilija tai jotain muuta. Nörtin leimaa hän käyttää vain niissä piireissä, joissa muita nörttejä ei ole, koska tätä sanaa käyttämällä hän antaa kuvan siitä, millainen ihminen hän on. (TYKL/spa/1198: Mirka.) Ehkä nörtti alkaa olla yliyksinkertaistettu leima, joka on liian laaja käytettäväksi sosiaalisissa tilanteissa kulttuurin itsensä sisällä. Se on ”lupaus” tietynlaisista piirteistä tai harrastusmaailmasta,

mutta ei oikeastaan kerro tarpeeksi ollakseen mielekäs kuvailu ihmisille, joilla itsellään on samankaltaisia piirteitä ja harrastuksia.

#### 4.2. Nörttiyden pimeä puoli – negatiivisia kokemuksia nörttiydestä

Nörtti on, kuten jo johdannossa esittelin, vanhastaan ollut haukkumasana. Siihen liittyy negatiivisia konnotaatioita tylsyydestä, sosiaalisesta kyvyttömyydestä ja tietystä pakkomielteisyydestä. Christopher Gillbergin Aspergerin oireyhtymästä kertovan kirjan nimi on *Nörtti, nero vai normaali? Aspergerin oireyhtymä lapsilla, nuorilla ja aikuisilla*. Kirjan esipuheessa hän mainitsee, että normaaliuden näkökulmasta Aspergerhenkilöt vaikuttavat usein joko nörteiltä tai neroilta. Aspergerin oireyhtymän eli autistisen persoonallisuushäiriön määrittäviä piirteitä ovat esimerkiksi vaikeudet sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, yksipuoliset, kapea-alaiset kiinnostuksen kohteet ja motorinen kyvyttömyys. (Gillberg 1999, 10, 17–18.) Tämä kuulostaa hyvin tutulta myös yleisenä nörttistereotypiana, joten on ymmärrettävää, miksi Gillberg tuo sanan esille tässä yhteydessä. Termien osittainen päällekkäisyys kuvaa minusta hyvin sitä, miten tietynlainen nörttiyys koetaan normaalista poikkeavaksi: se on joiltain piirteiltään lähellä diagnosoitavissa olevaa neurobiologisen keskushermoston kehityshäiriötä. Tietenkään nörttiyys ja Aspergerin syndrooma eivät ole missään tapauksessa täysin tai edes suurelta osin päällekkäiset ilmiöt. Silti nörttiyteen voi liittyä myös tietynlainen ulkopuolisuuden tai erilaisuuden tunne, johon jo edellisessä kappaleessa näkyikin viittauksia, esimerkiksi Maxin puhuessa sarjakuvafestivaaleista. Se voi olla joko omasta itsestä lähtevä tunne siitä, että ei ole kiinnostunut normaaleista asioista tai ei osaa luoda ihmissuhteita. Se voi myös tulla ulkoapäin, kuten Toccin misfit-kappale ehdotti: muut, varsinkin kouluikäiset lapset, voivat jättää erikoisen, sosiaalisia taitoja hallitsemattoman henkilön vaille seuraa, tai aktiivisesti kiusata tätä.

Otaksuin kyselyä kootessani, että nörttityöillä olisi voinut olla kolmenlaisia ongelmia harrastustensa takia: joko niitä ei pidettäisi normaaleina, ikään sopivina tai sukupuolelle sopivina. Harrastusten epänormaalius oli aiheuttanut eniten ongelmia: 451 eli 50,9% oli saanut negatiivista tai oudoksuvaa kohtelua harrastustensa vuoksi. Iän vuoksi ongelmia oli kokenut 335 (37,8%), sukupuolen vuoksi 334 (37,7%). Puolet vastaajistani oli siis kohdannut nörttiyden epänormaaliuden kokemuksiin, ja yli kolmannes iän ja sukupuolen ongelmiin. Millaisia ongelmia nämä ovat? Mistä ne johtuvat? Miten ne ovat vaikuttaneet koettuun nörttiyteen?

#### 4.2.1. Minun elämäni nörttinä (friikkinä) – vierauden ja ulkopuolisuuden tunteita nörttiyhteisön ulkopuolella ja sen sisällä

Haukkumasanojen, kuten nörtti alunperin ja osin edelleen on, tarkoitus on osoittaa, että joku ei ole kaikilta osin ”normaali”, eikä siksi ansaitse hyväksyntää. Helena Saarikoski pohtii huonomaineisia tyttöjä koskevassa tutkimuksessaan sanaa huora. Hän käsittelee sitä leimana, joka isketään työntä identiteettiin eikä siitä pääse eroon. Tytöt itse yrittävät ymmärtää, miksi juuri heidät leimattiin, mikä juuri heitä erottaa muista. He etsivät syytä itsestään, ja päätyvät keskenään jopa täysin päinvastaisiin selityksiin. (Saarikoski 2001, 41, 134). Nörtti vertautuu tähän kiehtovasti: sekin tuntuu olevan jotain, mikä erottaa ihmisen muista ja on varsinkin nuorempana osittain ulkoapäin, ehkä jopa selittämättömästi, tuleva leima. Tätä käsitteelin jo aiemmin nörttiyhteisöjen syntyä esitellessäni. Joku nörtti-leiman saanut tekee siitä ylpeänä osan identiteettiään, osa taas haluaa karistaa sen. ”Nörtti” ei kuitenkaan ole samalla tavalla puhtaasti negatiivinen kuin ”huora”, eikä läheskään yhtä vahva, joten jälleen kerran vertailu on vain osittaista. Samantyyppisestä ilmiöstä on kuitenkin pohjimmiltaan kyse.

Kirjailija Neil Gaiman on BBC:lle todennut, että entinen loukkaus on muuttunut loukattujen kunniamerkiksi. Hänen mielestään se on normaali sykli – haukkumasanat saavat lopulta täysin toisen merkityksen. (www5.) Tällaisesta sanasta käytetään usein esimerkkinä queeria. Toisaalta kunniamerkilläkin on ongelmansa: joidenkin mielestä se on erikseen ansaittava. Koska nörttiys on nykyään helpompaa, sallitumpaa ja jopa muodikkaampaa, nuoremmat eivät välttämättä koskaan ole kokeneet samoja vaikeuksia kuin vanhemmat nörtit. Tästä seuraa, että joidenkin on vaikea hyväksyä nörttiä, joka ei ole joutunut kärsimään harrastustensa vuoksi.

Teemakirjoittajieni omat kokemukset tästä erilaisuudesta vaihtelevat villisti. Max on kylmänviileä ja toteaa lauseella, että kyllähän häntä kiusattiin, mutta se nyt kuuluu elämään, kun taas Tarua kiusattiin harrastusten vuoksi ala-asteella, minkä vuoksi hän vaikenä niistä vuosia. Vasta aikuisena hän on uskaltanut puhumaan avoimesti kiinnostuksenkohteistaan, kuten videopeleistä. Max kokee, että saa kannustusta erilaisuuteensa esimerkiksi isältään. Vaikka hän ei Maxin mukaan tajua kaikkia tyttärensä harrastuksia, hän on iloinen siitä, että joku osaa korjata tulostimen takaisin toimintakuntoon. (TYKL/spa/1198: Max, Taru.) Dramaattisin vastapari ovat Aino ja Tuikku. Monet Tuikun ja Ainon ohimennen mainitsemista harrastuksista ovat samoja ja

he osoittavat niitä samoilla tavoilla, eikä heillä ole ikäeroakaan kuin viitisen vuotta. On siis kiehtovaa, kuinka erilaisia kokemuksia he ovat saaneet. Aino ihmettelee suoraan, miksei ole kokenut minkäänlaista erilaisuutta tai vierautta, koska hänen käsityksensä mukaan sen pitäisi olla yleinen nörttiyteen liittyvä kokemus. Toisaalta hän kuvailee, ettei osannut hahmottaa omaa nörttimäistä käytöstään nörtti-identiteeksi ennen kuin 30-vuotiaana, joten nuoruusiän ikävät kokemukset eivät ole hänen kohdallaan ongelma. (TYKL/spa/1198: Aino.) Tasan päinvastoin kokee Tuikku, jonka teemakirjoituksen otsikon lainasin tämän alaluvun otsikoksi. Koko hänen teemakirjoituksensa on kirjoitettu suhteellisen traagisesti, positiiviset kokemukset ovat vain satunnaisia pilkahduksia. Tuikun tekstissä on voimakkain tuntu siitä, että nörttiys on jotain synnynnäistä (TYKL/spa/1198: Tuikku). Häntä on jo nuorena kiusattu ja hänellä on ollut vaikeuksia tulla hyväksytyksi ja saada ystäviä koulussa ja myöhemmin töissä. Hän viittaa itseensä friikkinä ja outona. Nörttiys tuntuu ikään kuin diagnoosilta, jonka hän lopulta onnistui löytämään tälle erikoisuudelleen:

En osannut itseäni kutsua alussa ollenkaan nörtiksi, olin vain outo. Peruskoulussa minua ihan kiusattiin sen takia, koska minua ei vain voinut vähempää kiinnostaa ollenkaan pojat, seurustelu, meikit tai muutkaan sellaiset, ”normaalit” asiat. Joka sitten ajoi loppupeleissä minut olemaan erillainen, koska rakastuin sarjakuviin ja fantasiakirjoihin. (TYKL/spa/1198: Tuikku.)

Hän kertoo, että kiusaaminen johti lopulta siihen, että hän alkoi kärsiä masennuksesta. ”Ilman Fantasia kirjoja ja Marvelin lehtiä, en olisi nyt tässä tätä kirjoittamassa”, hän toteaa. Hän välttää edelleen harrastustensa mainitsemista kysyville, vaan vastaa harrastavansa lukemista ja ulkoilua. (TYKL/spa/1198: Tuikku.) Kuten aiemmassa kappaleessa kerroin, Toccin mielestä kiusaaminen ajaa juuri näiden yksin harrastettavien ilmiöiden pariin. Toisaalta hän myös mainitsee nörttikulttuurin voivan olla osa ”paranemisprosessia.” Näin erityisesti niissä tilanteissa, joissa ihminen hakeutuu muiden nörttien pariin, missä voi turvallisesti hakea apua omiin sosiaalisiin ongelmiinsa. (Tocci 2009, 178–179.)

Omilla poluillaan sosiaalisuuden suhteen on Mirka, joka kertoo, ettei ylipäätään pidä jaottelusta ”meihin” ja ”muihin”, eikä siksi ole täysin sinut nörtti-sanalla kanssa ylipäätään.

Tuntuu, että ihmiset vain haluavat korostaa omaa erilaisuuttaan, jotta kokisivat kuuluvansa edes johonkin - vaikka eivät oikeastaan edes harrastaisi mitään kovin ”nörttimäistä”. Oman ryhmän tärkeyttä ja erityisyyttä korostetaan puhumalla muista ”tavallisina ihmisinä”, vaikka todellisuudessa nörttien ja ei-nörttien välillä ei ainakaan omasta mielestäni ole muuta eroa kuin mielenkiinnon kohteet.

(TYKL/spa/1198: Mirka.)

Ensimmäinen lause kuulostaa hassun paradoksaaliselta. Yleensä erilaisuuden korostamisella pyritään erottumaan joukosta, ei kuulumaan siihen. Väitteellä on kuitenkin totuuspohjaa. Nörtit voivat olla hyvinkin tavallisia ihmisiä, joista ei edes toinen nörtti osaa sanoa, että he olisivat nörttejä, jollei keskustelu satu sen tyyppisiin aiheisiin ajautumaan. Siksi erilaisuus on tavallaan outo väite. Kokemukselta ei voi kuitenkaan ottaa täysin pois pohjaa: kiusaaminen ja syrjimine ovat aitoja ilmiöitä.

Nörttiyhteisön sisälläkin sattuu kaikenlaista negatiivista. Pienimpinä näistä ovat nuiva asenne, jollaisesta Aino kertoi edellisessä kappaleessa, tai lievä ylenkatseisuus, jota Taru joskus kokee saavansa osakseen, kun ei tiedäkään kaikkea mahdollista pelaamistaan videopeleistä. Hän ei kuitenkaan näe sitä suurena ongelmana, eikä tunnu pitävän sitä mitenkään omana vikanaan, vaan enemmänkin toisen osapuolen liiallisena omistautuneisuutena. (TYKL/spa/1198: Taru.) Max kertoo tällaisesta halveksunnasta enemmänkin:

Se mistä pidät ja mitä tiedät luo joidenkin ihmisen päähän asetelman, jossa sinulla on tietty arvo. Tästä arvosta pahimmassa tapauksessa vähennetään pisteitä sukupuolesi ja poliittisen sekä henkisen suuntauksesi mukaan. Samanlaista arviointia löytyy totta kai kaikista yhteisöistä (ja yksilöistä), mutta ensimmäisen kerran siihen törmätessäni muistan olleeni hyvin hämmentynyt. Luulin silloin vielä nörteistä asioista pitävien ihmisten pitävän yhtä, mutta sitten tämä ei ollutkaan asian oikea laita. Esimerkiksi larppausta pidetään joissain chatroolipeli piireissä halveksittavana.

Hän pitää tällaista enimmäkseen elitisminä. Oman kertomansa mukaan hän tulee enimmäkseen toimeen kavereidensa kavereiden kanssa ja toisinpäin, vaikka mielenkiinnon kohteet eivät olisi täsmälleen samat. (TYKL/spa/1198: Max.) Jälleen negatiivisimmat kokemukset löytyvä Tuikulta, joka todellakin kokee, etteivät muut nörtit anna hänelle yhtään arvoa, jos hän kertoo ammattinsa. "Emme ole hyväksytytjä sosiaalialalla harrastuksen ja kiinnostuksemme takia, emmekä ole hyväksytytjä nörttien keskuudessa ammatimme takia. Eli loppupeleissä onko minun pakko vaihtaa ammattini, että minut hyväksytään muiden nörttien kanssa, vaiko luopua elämäni ainoasta syystä elää." Dilemma on melkoinen. Nörttiyhteisön sisälläkin on siis joskus vaikeaa kuulua joukkoon.

#### 4.2.2. Tyttöpöpöjä ja milloin kasvat aikuiseksi – kokemuksia nörttinaisuuden ja aikuisuuden ongelmista

Tocciin mukaan amerikkalainen nörttikulttuuri on miespainotteista, naiset ovat ”vain” huomattava vähemmistö. Naisten tavat tuntea itsensä nörteiksi voivat olla monin paikoin samanlaisia kuin miestenkin, esimerkiksi tietty nolous omien harrastusten suhteen. Silti heidän nörttiytensä autenttisuutta epäillään ja heidän pitää selitellä sitä. (Tocci 2009, 154,158–159.)

Suomalaisessa kulttuurissa nörttiys itsessään ei ole ehkä sävyttynyt näin, osittain koska se on edelleen epämääräinen sana, jonka takana moni ei hahmota selkeää yhteisöä. Monet nörttikulttuurin ilmiöt ovat kuitenkin usein mielikuvissa poikamaisia, ja tyttöjä niiden harrastajina pitää tutkia erikseen. Erityisesti tällaisia ovat tietokoneet ja videopelit. Pelien suunnittelijat voivat pitää tyttöjä kykenemättöminä pelaamaan ”jo olemassa olevia”, eli pojille suunnattuja, pelejä, ja he uskovat, että tytöille pitää suunnitella pelejä vastakkaisilla ohjenuorilla kuin muille, siis pojille (Kangas 2002b, 132). Nyt puhutaan tietysti oman tutkimukseni kohderyhmää nuoremmista tytöistä, koska markkinoinnissa tuodaan esille Barbie, mutta toisaalta naisten pelit eivät ole genre ensinkään. Tämä kehitys on kiehtovaa, koska jo 1980- ja 1990-lukujen vaihteessa tyttöjen mielenkiinnon kohteet olivat laajenneet kirjojen ja television katselutottumusten osalta kohti poikien vastaavia, eli romantiikan ja rakkauden ohella kiinnostivat myös seikkailu ja jännitys. (Helve 1992, 248–249.) Kari Kumpulaisen kasvatustieteisiin tekemässä tutkimuksessa tietokoneharrastuksesta naisten vähemmistö tulee esiin siinä, että hänen vuonna 2002 tekemänsä kysely tavoitti vain 30 tyttöä, kun hän jakoi 320 kyselyn satunnaisotannalla valitulle Assembly-tietokonetahtun osallistujalle. Hänen mukaansa se, että vain n. 10% vastaajista oli tyttöjä, tarkoittaa, että tytöt eivät ole vain piilossa harrastajayhteisössä – he ovat oikeasti poissa. (Kumpulainen 2004, 92–93, 126.) Tietysti voidaan pohtia, voisiko tapahtuman luonne tai maine olla sellainen, että naiset eivät koe siihen vetoa. Ajat ovat myös mahdollisesti muuttuneet yli kymmenessä vuodessa, joten tilanne ei nykyään välttämättä ole täsmälleen samanlainen. Silti uskallan väittää, että nörttiharrastuksista monet on mielletty erityisesti poikien kulttuuriksi.

Valaskiven mukaan animeharrastuksen muodotkin jakautuvat yllättävän selkeästi tyttöjen ja poikien lajeihin: cosplay on enemmän tyttöjen juttu, kun taas pojat tekevät animemusiikkivideoita ja pelaavat tietokonepelejä (Valaskivi 2009, 32). Ehkä tällä on

jotain tekemistä tyttöjen koetun ulkonäkökeskeisyyden kanssa? Teoriaa tukisi sekin, että japanilaiseen katumuotiin keskittyneen *Enfant Terrible* -internetyhteisön 700 jäsenestä 99% on naisia (Valaskivi 2009, 32).

Toisaalta nörttikulttuurin ilmiöt mielletään osittain lastenkulttuurin ilmiöiksi, joskus jopa koomisesti – ainakin itseäni huvitti vähän, kun Turun filharmoninen orkesteri järjesti videopelikonsertteja koululaisille, vaikka osa peleistä, joista musiikkia oltiin valittu, oli ikärajaltaan K-18 eikä siis toivottavasti kovin nuorelle yleisölle tuttua. Satumaisuus tai fantastisuus ja tietynlainen eskapismi, joka useimpiin nörttiäiheisiin liitetään, rinnastuu lasten leikkeihin, ei vastuulliseen aikuisuuteen. Teemakirjoittajat ovat kohdanneet varsinkin tätä ajatusta, mutta eivät juurikaan sukupuoleen liittyviä tilanteita. Kyselyvastaajista löytyy myös niitä, joilla on kokemuksia nimenomaan naiseuden ja nörttiyden yhdistämisen vaikeuksista. Joskus se menee niin pitkälle, että nörtti-identiteettiä on mahdoton edes omaksua:

Mielestäni nörttiyteen ei vaadita jotain tiettyä laajaa kirjoa, vaikka toki miehet ovat nuoruudestani asti kiistäneet nörttiyteni sekä kiinnostukseni kohteet, koska olen nainen. En osakaan itse kutsua itseäni nörtiksi, mutta älyllisesti ymmärrän sarjakuva-, gernekirjallisuus, roolipeli- ja tietokonepeli-innossani sitä kyllä olevani. (TYKL/spa/1197.)

Max torjuu tällaiset kyseenalaistajat täysin, ja toteaa, että epäuskoisten ”ootko sä OIKEASTI fani” -kysymysten esittäjien kanssa ei jatketa keskustelua. Hän kuitenkin myöntää, että aikuisuuden ja nörttiyden suhde on vielä vaikeampi: ”Aikuisena nörttinä huonoa on se, että meidät leimataan helposti pervoiksi tai jälkeen jääneiksi.” Max jopa toteaa, että tämä mielikuva on miehille vielä hankalampi kuin naisille. Miestä voi pitää täysin toivottomana tapauksena, kun taas nainen varmaankin vielä ”kasvaa ohi” harrastuksistaan, kunhan saa lapsia. (TYKL/spa/1198: Max.) Kyselyaineistossa tulikin vastaan ihmisiä, joiden harrastukset olivat hiipuneet aikuistumisen myötä. Toisaalta vastaajissa oli myös nörttityttärien nörttiäitejä. Tarunkin kokemukset ovat lähinnä käänteisiä: kuten jo aiemmin kävi ilmi, hän nimenomaan rohkaistui harrastamaan vasta aikuisena. Hänen mielestään koko ajatus siitä, että joku painostaisi aikuista ihmistä luopumaan harrastuksistaan, on järjetön. (TYKL/spa/1198: Taru.)

Tavallaan tietysti itsekkin tässä tutkimuksessa tuen kuvaa siitä, että nörttiys on lasten harrastus, koska käytän sanaa tyttö naisen sijaan. Mutta kuten Aino asian ilmaisee:

No jaa, yksittäin olen enemmän nainen kuin tyttö, nörttinä enemmän nörttityttö kuin nörttinainen. -- Nörttityttö sopii ehkä paremmin myös siksi, että silloin tällöin tulee kommenttia siitä, että vieläkö tosiaan jaksan olla tässä iässä kiinnostunut ”lastenjutuista”. No jaksan, ja suoraan sanottuna olen mieluummin lapsellisen innostunut avaruusaluksista kuin aikuisen totinen 'korkeakulttuurin' kuluttaja, jonka mielestä taide ei ole Taidetta ellei se kerro juurta jaksain siitä miten kurjaa tässä maailmassa kaikilla on (näitä keskusteluja on käyty melkoisen monta). Muutenkin olen melkoisen huono klassisessa Vastuullisessa Aikuisuudessa, seikka joka ei haittaa minua pätkän vertaa, joten nörttiys tai tyttöskään ei ota yhteen minkään soveliaisuuden tai vastaavan kanssa. (TYKL/spa/1198: Aino.)

Tuikulla taas on käänteisiä kokemuksia aikuisuuden, naiseuden ja nörttikulttuurin suhteesta: hän ei nuorena saanut vanhemmiltaan lupaa kerätä Ryhmä X -sarjakuvalehtiä, koska hänen vanhempansa näkivät lehden kannessa vähäpukaisen naishahmon mieshahmon vieressä ja pitivät tämän vuoksi sarjaa liian seksistisenä lapsensa luettavaksi. (TYKL/spa/1198: Tuikku.) Ilmiöt voivat olla siis ikään sopimattomia molempiin suuntiin: harrastajaa voidaan pitää sekä liian nuorena että liian vanhana harrastaakseen vaikkapa sarjakuvia.

#### 4.3. Nörttiys voimavarana – millaisia ihanteita ja merkityksiä nörttikulttuurilla on?

Vaikka edellisessä kappaleessani kerroin, millaisia negatiivisia kokemuksia nörttiyteen yhä edelleen liittyy, pidän sitä kuitenkin pohjimmiltaan positiivisena identiteettinä, josta voi olla ylpeä. Nörttiys ei ole enää outo ilmiö, joka pitää piilottaa kellareihin ja pimeisiin huoneisiin, ennemminkin päinvastoin: teknologia on tie maailman huipulle ja nörteille ominaista tietoa, omistautumista ja osaamista arvostetaan nykyajan kilpailuyhteiskunnassa. En ole tämän näkökulmani kanssa yksin: esimerkiksi BBC, The Guardian ja The Cord ovat kaikki kirjoittaneet internet-sivuilleen artikkeleita nörttien noususta tai voitosta. BBC:n Tom Chatfield lainaa kirjailija China Mievilleen luomaa termiä ”*geekocratic moment*”, ”giikkokratinen hetki”, kuvatakseen nykyhetkeä, jonka teknologia mahdollistaa samanmielisten, yhtä intohimoisesti asioihin ja ideoihin suhtautuvien löytymisen jostain päin maailmaa (www13.) The Guardian nostaa esiin Bill Gatesin ja Steve Jobsin ja toisaalta sen, kuinka Hollywood on löytänyt Marvel-sarjakuvat, Tolkienin kirjat ja Star Warsin. Televisiossa nörttien maailmaa esitetään satiirisesti sarjassa Rillit huurussa ja Oxfordin sanakirja on hyväksynyt termin ”geek chic.” (www14.) Kate Turner mainitsee The Cordin nettisivuilla, että vaikka osat nörttikulttuuria ovatkin hetkittäin nousseet osaksi valtavirtaa jo aiemmin, yksikään

sukupuolvi ei ole hyväksynyt ja omaksunut niitä yhtä laajasti kuin nykyinen (www3). Yle Teema on joitain kertoja näyttänyt ranskalaisen dokumentin Nörttiplaneetta (La revanche des Geeks, 2011) , ja sen suomenkielinen nimi on hyvin kuvaava. Nörtit ovat omalla tavallaan valloittaneet koko planeetan. Nörttiys ei ole erilaisuuden tunnetta vain negatiivisesti: se on myös positiivista, itse valittua joukosta erottumista.

Kyselyvastaajistani 587 käyttää itsestään puhuessaan sanaa nörtti, noin 297 ei. Sanan käyttö on suhteessa siihen, pidetäänkö sitä positiivisena vai negatiivisena: ne, jotka käyttävät sanaa itsestään, pitävät sitä vähintään neutraalina, todennäköisemmin positiivisena (vain 7,34% sanaa itsestään käyttävistä piti sitä negatiivisena tai erittäin negatiivisena, kun taas en-sanoisi-itseäni-nörtiksi-vastaajista tätä mieltä oli 32,66%). Ei-nörtit olivat myös joo-nörttejä vakuuttuneempia nörttien matemaattisesta lahjakkuudesta. Muutenkin ei/joo-nörtti-kysymys ja stereotypiat olivat ihan kiinnostava yhdistelmä, koska usein itsensä nörtiksi mieltävät vastasivat vähemmän viihdekulttuurista tuttua stereotypiaa mukaillen.

Nörttikulttuurin positiivisena stereotypiana voi pitää matemaattista lahjakkuutta, älykkyyttä ja loogisuutta. Kyselystäkin huomaa, kuinka vastaajat mieltävät nämä yleisesti nörttien piirteiksi. Hyvin saman suuntaisista sanoista innovatiivisuutta pidettiin merkittävästi nörtimpänä kuin luovuutta. (TYKL/spa/1197). Olettaisin tämän juontuvan ajatuksesta, että nörtit ovat kyllä kekseliäitä ongelmanratkaisijoita, mutta eivät taiteellisella tavalla luovia. Nämä stereotypiat eivät kuitenkaan näkyneet ollenkaan teemakirjoituksissa, eivätkä ne nouse merkittävästi esille kun kyselyvastaajat ovat valinneet itseään kuvaavia piirteitä. Matemaattinen lahjakkuus, joka on nörttien piirteenä korostunut merkittävästi (58,93%), on tyttöjen ja vastaajien omana piirteenä erityisen matala (tytöt 20,05%, vastaajat itse 21,02%). Psykologisesti tämä ei kuitenkaan ole yllättävää, sillä samansuuntaisia tuloksia ovat saaneet myös amerikkalaiset psykologit Jessica McCain ja W. Keith Campbell ja tutkija Brittany Gentile, joiden mukaan nörttikulttuuriin sitoutuminen on lopulta enemmän kiinni luovien kuin älyllisten ärsykkeiden etsimisestä. (www16.)

Kyselyn tuloksissa merkittäväksi nörttiyden piirteeksi muodostuu myös oman tiensä kulkeminen (N42,44% / T16,64% / I41,92%). Kun kyselyvastaajat kokevat, että tytöt haluavat sopeutua (N13,6% / T51,64% / I34,77%) , nörtit kulkevat omia polkujaan

(N41,44% / T16,64% / I41,92%). Eivät kuitenkaan kapinahenkisesti, mikä ei korostunut erityisesti kenenkään piirteenä. (N29,28% / T31,32% / I39,40%) Tämän omapäisyyden vastaajat kokivat myös omaksi piirteekseen. Teemakirjotuksissa tätä sekä sivutaan että pohditaan suoraan.

Minkä tahansa kirjallisuuden lukeminen tietysti inhimillistää ihmisen, mutta luulen että maailmankuvani on laajempi ja joustavampi nörtteilyn vuoksi. Että ei ihan heti kangistu kaavoihinsa. Vieras on helpompi ottaa vastaan ja monimuotoisuus on vain hyvästä. Osaa kyseenalaistaa ne itsestänselvyydet. (TYKL/spa/1198: Aino.)

Toisaalta nörttiys on tavallaan lupa olla oma itsensä, oli se sitten ihan mitä tahansa. Kun sanon olevani nörtti, sanon tavallaan myös, että minua ei kiinnosta millainen yhteiskunta haluaa minun olevan. Voin itse valita vaatteeni, harrastukseni ja intohimoni, olivat ne sitten miten outoja tai kummallisia tahansa. Se on leima, joka antaa luvan olla vääränlainen, sopimaton ja vähän hullu - sama efekti, kuin jos sanoisin olevani taiteilija tai hippi. Se on sellainen kannanotto, sana joka kuvaa sitä että uskaltaa määritellä itsensä erilaiseksi. (TYKL/spa/1198: Mirka.)

Joskus mietin, mitä jos en olisi ollenkaan nörtti. Mikä olisin? Olisin jo äiti, vaiko syrjäytynyt nuori. Välillä melkein huokaan helpotuksesta, että valitsin nörttiyden. (TYKL/spa/1198: Tuikku.)

Ainon ja Mirkan näkemykset täydentävät toisiaan. Ainon mainitsemat itsestänselvyyksien kyseenalaistaminen ja maailmankuvan laajeneminen ovat positiivisia tapoja, joilla nörttiys on tehnyt hänen henkilökohtaisesta ajattelustaan omapäisempää. Mirkan omat polut taas kulkevat suhteessa ympäröivään yhteiskuntaan. Nörttiys on tapa määrittää oma oleminen mukautumatta ympäriltä mahdollisesti tuleviin sovinnaisiin odotuksiin. Tuikun ajatuksissa nämä lähestymistavat kokevat synteisin: hänelle nörttiys tarjosi konkreettisen vaihtoehdon äitiydelle ja syrjäytymiselle, jotka molemmat ovat julkisessa diskurssissa esitettyjä näkemyksiä siitä, mihin nuori nainen voi omien valintojensa, vallitsevien olosuhteiden, molempien tai jonkin muun tekijän johdosta päätyä. Tuikku sanoo olevansa helpottunut, että valitsi nörttiyden. Tämä ei tietysti tarkoita sitä, etteikö olisi nörttiäitejä tai syrjäytyneitä nörttejä. Aineston perusteella uskallan kuitenkin sanoa, että nörttityöille ja -naisille nörttiys luo mahdollisuuksia jäsentää sekä maailmaa että omaa identiteettiä uusilla ja merkityksellisillä tavoilla. Samantyyppisiä vaikutuksia on esimerkiksi Karoliina Ojasen tutkimalla tallityttökulttuurilla: oman harrastuskulttuurin sisäiset normit mahdollistavat

valtakulttuurin normien haastamisen ja vastakulttuuriset eleet tyttöjä koskevia odotuksia, kuten ulkonäkönormeja, kohtaan. (Ojanen 2011, 234–235.)

Tämä tutkimus ei ole panostanut erityisen vahvasti sukupuoleen, vaikka tyttöys koko ajan toimiikin linssinä, jonka läpi tarkastelen nörttikulttuuria. Osasyyn tähän on ehkä se, että nörttityttöys itsessään on feminististä ja haastaa sukupuolirooleja jatkuvasti. Jäykkien määritelmien pakottaminen naiseudelle ja tyttöydelle osoittaisi lähinnä sen, että ymmärrykseni tutkimuskohteestani olisi puutteellinen. Jo kyselyn stereotyyppisiä hakevia kysymyksiä vaivasi osaa vastaajista, koska se vaati tyttöjen asettamista muottiin. Tämä feminismi on yksi nörttikulttuurin positiivisista ihanteista. Nörttimediassa on monipuolisia naiskuvia, niitä toivotaan ja niistä puhutaan. Vastaajistani Max toteaa, ettei olisi feministi, jollei olisi lukenut sarjakuvia, sillä hän oli kuvitellut feminismin miesvihaksi ja rintaliivien polttamiseksi, kunnes hänen sarjakuvakeskuksella tapaamiensa tuttuja kanssa käytyt keskustelut olivat johtaneet siihen, että hän perehtyi aiheeseen. Pelottavasta ja oudosta feminismistä tuli hänelle leima, josta hän on ylpeä. Hän tosin arvelee, että olisi kuitenkin todennäköisesti ennemmin tai myöhemmin tutustunut ideologiaan, mutta sarjakuvaharrastus nopeutti kehitystä. Tuikku on työssään päätenyt opettamaan lapsille ja vanhemmille, että naiset lukevat sarjakuvia siinä missä pojatkin. Hän on tyytyväinen tähän sukupuolirooleihin liittyvän ennakkoluulojen rikkomiseen.

Vaikka käsittelinkin jo nörttiyden sosiaalisia ulottuvuuksia, on vielä painotettava sitä, että nörttipiirit tarjoavat monille mielekkään paikan tavata uusia, samanhenkisiä ystäviä. Kyselyssä jopa 681, eli 76% vastaajista, kertoi löytäneensä ystäviä harrastustensa kautta. Tähän viittaavat sekä Max että Tuikku. Nörttiys ei ole vain yksilölaji, vaan se tuo ihmisiä yhteen. Tuikku kertoo, että pelaamisesta puhuminen työkaverin kanssa tuntui molemmista siltä kuin olisi löytänyt sielunsisaren. Ihminen, joka sekä työskenteli samalla alalla että jakoi samoja mielenkiinnon kohteita oli selkeästi molemmille positiivinen järkytys. Kokemus siitä, että toinen ymmärtää, on tärkeä tekijä missä tahansa ystävyydessä, ja tietysti jos haluaa omaan elämään jonkun, joka ymmärtää omaa nörttiyttä, toinen nörtti on hyvä valinta.

Nörttiys on tuonut elämäni paljon hyviä ystäviä. Se on avartanut maailmaani lukemattomilla tavoilla. Tai ehkei nörttiys mutta nörtit ihmiset ympärilläni. Ne jotka elävät jalat maassa ja pää pilvissä ja joiden kanssa voi luoda ja pitää

hauskaa ja puhua vakavia ja muuttaa maailmaa. (TYKL/spa/1198: Max.)

Tämä on ehkä paras tiivis kuvailu, jonka aineistoni tarjoaa positiivisesta nörttiydestä ja siitä, miten nörtit mieltävät toisensa. Sekin sisältää sitä nörttiyden sisäistä kahtiajakoisuutta, joka on ilmennyt aineistossani koko ajan: realismia ja idealismia, hauskaa ja vakavaa, luomista ja muuttamista. Tässä kahtiajakoisuus on kuitenkin rikkaimmillaan, sillä se kuvaa sitä miten hyvällä tavalla moniulotteinen nörttikulttuuri parhaimmillaan on. Se ei ole puhdasta eskapismia, eikä se ole vakavaa pönötystä. Nörttiys ei ole vain kulutuskulttuuria, tai alakulttuureihin yleensä liitettyä vastarintaa, vaikka se voi olla molempia. Se on samanhenkisten ihmisten toistuvia kohtaamisia, jotka tuottavat sekä iloa että todellisia muutoksia sekä yksittäisen elämän että koko maailman tasolla. Kyselyvastaajista 600, eli 67,7%, on saanut odottamatonta positiivista kohtelua nörttiytensä vuoksi. (TYKL/spa/1197). Nörteille toisten nörttien kohtaaminen voi olla iloinen yllätys.

Yksilötasolla ja konkreettisesti nörttiys voi opettaa taitoja, joista on hyötyä töissä. Taru toteaa, että nörttiys on ”tiedonjanoa, tiettyyn asiaan uppoutumista ja huomion keskittämistä siihen”, minkä hän kokee hyödylliseksi työssään kääntäjänä, koska tämä vapaa-ajalla opittu tiukasti keskittyvä tiedonhaku on olennaista myös töissä. Samoin Aino on rakastanut kirjallisuutta, josta tuli hänelle myöhemmin jopa työ, ja liittää tämän intohimon nimenomaan nörttikulttuuriin, koska se syttyi hänen luettuaan lapsena Taru Sormusten Herrasta -kirjan. Aino listaa myös kielet, joita hän käyttää nörttikulttuurin yhteydessä: ”Kirjojen ja pelien kautta olen oppinut englannin kielen ja sarjakuvien kautta ainakin yritän ylläpitää saksaani.” Tuikku mainitsee, että on työssään sairaanhoitajana lainannut sarjakuvia lapsille ja innostanut näitä lukemaan kirjoittamalla supersankarien nimiä. Nörttiys siis kehittää kielitaitoa ja tiedonhakutaitoja, jotka ovat modernissa työelämässä olennaisia.

Toisena ääripäänä erittäin maanläheisille työtaidoille on nörttiys abstraktina ilmiönä. Sellaisena se avaa portteja muihin maailmoihin. Osittain tätä voi ajatella eskapismina, pakona kuvitelmiin, enkä kykene täysin kumoamaan tätä ajatusta. Mutta jos nämä satunnaiset paot tuottavat nörteille mielihyvää, onko edes tarpeen kieltää sitä? Aino hakee tapaa kuvata sitä tunnetta, jonka nämä vieraat maailmat tai koukuttavat tarinat synnyttävät hänestä, mutta ei onnistu. ”Mutta sisältäni varmaan olen ikuinen fanityttö, joka rakastaa seikkailuja, jännitystä ja taisteluita, sekä seikkailuja maailmoista, mitä en

saa koskaan nähdä”, kirjoittaa Tuikku. Ehkäpä rakkaus onkin paras tapa kuvata sitä tunnetta, jonka nörttityttö löytää Keski-Maasta tai X-Men -lehden sivuilta. Olen määrittänyt nörttiyden intohimoiseksi harrastamiseksi, ja intohimon taustalla on rakkaus. Se on merkitys itsessään. Nörttiyteen kuuluu lupa rakastua mielikuvituksen tuotteisiin tai tieteeseen, ja nauttia siitä tunteesta. Tähän viittasivat jo aiemmin mainitsemani McCain, Campbell ja Gentile: nörttiys on luovan tarpeen täyttämistä. (www16.) Se muistuttaa lasten leikkiä. Se voi vaikuttaa siltä, että se on irrallaan todellisuudesta, mutta pinnan alla sillä on tärkeä tehtävä. Fiktio, kuten leikkikin, on suhteellisen turvallinen tapa harjoitella tilanteita ja tunteita. Kirjaimellisesti fantasian, kauhun tai tieteisfiktion tilanteet eivät tietenkään tule vastaan omassa arjessa, mutta isojen ilmiöiden, teemojen ja ideoiden käsitteleminen voi joskus olla helpompaa, kun ne asettaa uuteen kontekstiin. Tieteisfiktiolla on ollut tapana heijastella yhteiskunnallisia ilmiöitä, fantasiagenren sisällä taas käsitellään usein tuttuja teemoja kuten perhe, muutos, erilaisuus tai menetys. Kauhu mahdollistaa turvallisen pelkäämisen, ja toisaalta heijastelee usein aikansa yhteiskunnassa vellovia pelkoja. Nämä harjoitukset tuottavat konkreettisia tuloksia: tutkimusten mukaan esimerkiksi Harry Potter -kirjojen lukeminen vähentää ennakkoluuloja erilaisia vähemmistöryhmiä kohtaan. (www17). Parhaimmillaan nörttikulttuuri siis sekä parantaa tätä maailmaa että vapauttaa nörttitytöt siitä hetkeksi.

Nörttikulttuuri tuo siis mukanaan paljon positiivisia kokemuksia: se vapauttaa yksilön olemaan oma itsensä. Se antaa tytöille ja naisille mahdollisuuden määrittellä sukupuoltaan suhteessa erilaisiin, monipuolisiin roolimalleihin. Se luo viitekehyksen positiivisille sosiaalisille suhteille. Se opettaa kieliä ja tiedonhakua. Se tarjoaa pakopaikan arjen stressiltä, mutta samalla tarjoaa paikan mielikuvaharjoitella ja käsitellä tunteita ja tavallisiakin tilanteita fantastisen linssin läpi. Nämä eri tasot eivät ole irrallisia toisistaan, vaan ne risteävät ja lomittuvat lukemattomilla tavoilla. Ne tekevät nörttiydestä todellisen, merkityksellisen identiteetin, ja selittävät miksi elämme nörttien aikakautta.

## 5. Kuinkas sitten kävikään?

Johdannossa esitin liudan kysymyksiä, joihin olen edellä etsinyt vastauksia. Millainen ilmiö nörttikulttuuri on ja miten se konkreettisesti ilmenee? Mitä nörtit tekevät, miltä he näyttävät? Millaisia esineitä ja paikkoja nörttiyteen liittyy? Millaisia yhteisöjä, sosiaalisia tilanteita ja ihmissuhteita nörttikulttuurin sisälle muodostuu? Miten nörttiys koetaan? Millaisia positiivisia kokemuksia nörttiys tuo? Entä negatiivisia? Miten aikuistuminen ja naiseus sovitetaan yhteen yhteiskunnan silmissä kenties lapsellisten harrastusten ja mielenkiinnon kohteiden kanssa? Miksi joku on ja haluaa olla nörtti?

Nörttikulttuuria toteutetaan toisaalta kuluttamalla, toisaalta tekemällä. Nörtit katsovat, lukevat ja pelaavat, mutta myös luovat paljon uutta ja keskustelevat. Osa sekä kuluttamisesta että luovuudesta näkyy esineinä kuten vaatteina ja fanituotteita, olivat ne sitten virallisia tai epävirallisia. Nörttiys voi olla läsnä arjessa esimerkiksi vaatteina, sisustuksen osana tai aikana, joka nörttiharrastusten parissa on kulunut.

Nörttiys muodostaa ympärilleen sekä virtuaalisia että todellisia yhteisöjä ja tapahtumia. Virtuaalisia yhteisöjä muodostuu esimerkiksi sosiaaliseen mediaan ja erilaisille foorumeille. Arkitodellisuudessa yhteisöt voivat olla esimerkiksi harrastusyhdistyksiä. Tapahtumia ovat esimerkiksi conit. Pienemmässä mittakaavassa nörttikulttuuri synnyttää myös yksilöiden välisiä ihmissuhteita, joita myös ystävyudeksi kutsutaan.

Nörttiyteen liittyy negatiivisia stereotyyppioita, minkä vuoksi sitä on käytetty haukkumasanana. Nörttiyteen voi liittyä myös erilaisuuden kokemuksia ja vaikeuksia sopeutua, joskus jopa nörttikulttuurin sisällä. Ajoittain tämä johtuu voi johtua sukupuolesta, ja nörttitytöille ja -naisille voi muodostua sukupuolittuneita kokemuksia. Toisaalta nörtti-identiteetti ja siihen liittyvä ”erilaisuus” ja oman tien kulkeminen vapauttaa tytöt ja naiset totetuttamaan itseään tavoilla, jotka he kokevat itselleen mielekkäiksi.

Ei ole olemassa yhtä tyydyttävää ja kattavaa vastausta ydinkysymykseeni. ”Mitä tarkoittaa olla nörttityttö?” Tämän gradun puitteissa se tarkoittanee identiteettiä, joka rakentuu harrastamalla nörttikulttuurin puitteisiin lukeutuvia ilmiöitä ja tuntemalla, että

ne ovat mielekäs ja jollain tapaa olennainen osa omaa elämäntapaa. Se, miten tämä harrastaminen käytännössä ilmenee, on kuitenkin asia erikseen. Olen tutkimuksessani raapaissut vasta nörttikulttuurin moninaisuuksien pintaa. Ilmiöitä on lukuisia ja uusia syntyy jatkuvasti, ja niitä voi harrastaa valtavan monella tapaa. Ehkä paras vastaus, jonka voin tarjota, on että nörttityttö on ihminen, joka harrastaa intohimoisesti ja pitää sitä arvokkaana kokemuksena.

Sanottakoon vielä kerran, että tässä gradussa käsittelemäni nörttiys rakentuu identiteetiksi nörttikulttuurin sisällä ja sen tukemana. Nörttitytöt, joihin keskityin, ovat niitä, joille nörttiys merkitsee intohimoista faniutta ja jollain tavalla nörttiyhteisöihin kuulumista. Toisenkin tyyppisiä rajanvetoja olisi voinut tehdä, ja esimerkiksi pääasiassa tieteelliset tai matemaattiset nörtit, tai ne jotka kokevat olevansa nörttejä jonkin nörttikulttuurin kannalta epätavallisen ilmiön, kuten leipomisen tai chilien, suhteen eivät välttämättä tunnista itseään tutkimuksesta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että he olisivat ”vähemmän nörttejä” kuin tutkimuskohteeni. Nörttiys itsessään voidaan käsittää laajimmillaan minkä tahansa intohimoiseksi harrastamiseksi, mutta tämä määritelmä ei muodostu erityisen hedelmälliseksi kulttuurintutkimuksen kannalta, koska sen ympärille ei rakennu yhteisöjä.

Lupasin palata kysymykseen siitä, pitäisikö suomen kielessä olla englannin kielen sanaa ”geek” vastaava sana, esimerkiksi giikki. Tällöin tutkimukseni keskittyisi pääasiassa juuri giikkeihin, eikä erilaisten nörttien tarvitsisi tuntea, että he jäävät määritelmäni ulkopuolelle. Kuitenkin englanninkielessäkin termit nerd ja geek toimivat toistensa synonyymeinä, eikä rajanveto ole läheskään niin selkeää kuin millaisena se toisinaan esitetään. Giikki voisi siis olla näppärä apuväline, mutta se ei ole läheskään välttämätön. Yleensä jo asiayhteydestä selviää, minkä tyyppisistä nörteistä puhutaan, eikä tarkentaminen tai tarkennuksen kysyminen tarvittaessa vaikuta ylitsepääsemättömän vaikealta. Joten mielipiteeni on, että suomen kieli ei erityisesti kaipaa ”giikkiä”, mutta tämän tyyppinen uussana saattaisi löytää myös käyttäjiä, eikä sitä ole tarpeen vastustaa.

Toisaalta aineistosta nosi esiin myös ajatus siitä, että nörttikulttuuri on katoamassa. Kulttuuriperinnön tutkija Aura Kivilaakso käsittelee nostalgiaa paikan näkökulmasta, mutta hänen ajatuksensa soveltuvat minusta myös siihen, miten aineistossani pohditaan mennyttä nörttikulttuuria nykyistä parempana: nopea kehitys on aiheuttanut sen, että

mennyttä muistellaan ihannoiden. Aineiston tulkinnassa tämän nostalgian tunnistaminen on tärkeää, sillä muisteltu aineisto on ns. narratiivinen totuus (Kivilaakso 2016, 437). Tämä siis tarkoittaa, että tietyissä diskursseissa syntyy ajatus siitä, että jokin on jotenkin ja keskustelujen toistuessa ajatusta ei välttämättä enää edes kyseenalaisteta, koska sitä pidetään yleisesti totena. Nörttikulttuurin sisällä tämä nostalgia, kuten kaikki muukin, jakaantuu kahtia: nörttikulttuuri on samaan aikaan sekä kuollut ja pilattu että hengissä ja hyvissä voimissa. Jälkimmäistä kantaa kukaan kyselyvastaajistani ei ole kirjoittanut ylös, ehkä siksi että harva olettaa tutkijan pitävän tutkittavaansa lähtökohtaisesti täysin menetettynä, mutta se on luettavissa rivien välistä. Tuskin näin moni olisi vastannut ja kokenut itseään nörtiksi tavoilla, jotka tämän tutkimuksen puitteissa ovat osa nörttikulttuuria, jos olisi yleinen totuus, että nörttiyttä ei ole enää ole olemassakaan. Mutta en voi sanoa, etteikö tunne olisi jollain tapaa ymmärrettävä.

Kansatieteen syntyyn liitetään usein ajatus siitä, että akateemisissa piireissä haluttiin tallentaa yhteiskunnallisten muutosten vuoksi nopeasti katoavaa talonpoikaiskulttuuria. Tavallaan jonkinlainen tallentamisen tunne leimaa myös tätä tutkimusta. Kulttuuri muuttuu, kuten jo esittelykappaleessa sanoin, koko ajan nörttihenkiseksi. Faniudesta on tulossa yhä hyväksyttävämpi tapa suhtautua mediaan, tietoteknologiasta on tulossa aina vain luontevampi osa arkea ja monet ilmiöt, jotka ovat saaneet syntynsä osana valtakulttuuria ja hiipuneet sitten nörteiksi kultti-ilmiöiksi, ovat palaamassa taas osaksi valtakulttuuria. En vielä soittaisi kuolinkelloja nörttikulttuurille, mutta saattaa olla, että tässä gradussa esittelemäni kaltaista nörtti-identiteettiä ei muodostu, ainakaan samoin perustein, jo esimerkiksi 2000-luvulla syntyneille. Toisaalta ulkopuolisuuden tunne ja harrastamisen intohimoisuus eivät varmaankaan tule katoamaan lähiaikoina, joten mikäli nykyisenkaltainen nörttikulttuuri sulautuu takaisin valtakulttuuriin, syntyy todennäköisesti uusia vastaavia identiteettejä tilalle. Tarve omalle, pienelle yhteisölle ei katoa.

Tutkimukseni onkin siis ajankohtainen, koska laajemman nörttikulttuurin kirjoja ei vielä ole liiemmin käsitelty kotimaisessa tutkimuksessa. Ensisijaisesti tämä on kirjoitettu nörttityöille, jotka saavat toivottavasti uusia näkökulmia omaan identiteettiinsä ja siihen, miksi se on arvokas. Toivon kuitenkin, että tarjoan myös nörttikulttuuria tuntemattomille ymmärrettävän ja kiinnostavan tavan lähestyä nörttiyttä. Konkreettisesti tutkimuksestani voivat hyötyä esimerkiksi nuoriso- ja vapaa-ajantoimintaa järjestävät tahot ja yritykset, joiden kohdeyleisöön nörtit lukeutuvat.

Jos ja kun joku taas tarttuu nörttikulttuurin tutkimukseen, toivoisin että nörttiyden pitkän aikavälin muutos ja nörttien sukupolvittuminen pääsisivät erityisen tarkastelun kohteeksi, koska niihin en tämän tutkimuksen puitteissa päässyt itse tarttumaan. Olisi kiinnostavaa vertailla, miten erilaisia nörttikokemuksia on muodostunut eri vuosikymmenillä nörtti-identiteettiin kasvaneille. Toinen olennainen ja tärkeä vertailtava olisi nörttiyden sukupuolittuminen. Vaikka käytin kehyksenä naiseutta ja tyttöyttä, en voi pitää omaa tutkimustani vertailevana, sillä en ole edes pyrkinyt hakemaan nörttimiesten ja -poikien tai muunsukupuolisten kokemuksia. Kehykset, joita nörttiys tarjoaa sukupuoleen kasvamiselle, olisivat kiinnostava tutkimuskohde. Erityisesti toivoisin laajempaa tutkimusta, jossa pureudutaan nörttikulttuurin ilmiöihin ja siihen, millaisia arvoja ja ideaaleja niihin sisältyy. Miksi juuri nämä ilmiöt nivoutuvat nörttikulttuurin ytimeksi? Joitain vastauksia tarjoaa se, mitä vastaajani kokevat nörttikulttuurin ja -identiteetin antaneen heille, mutta media-analyysien ja nörttiyhteisöjen tutkimisen yhdistäminen voisi paljastaa jotain vielä syvällisempää siitä, miten nörtit ja kulttuuri vuorovaikuttavat, ja kenties myös miksi nörttiydestä on tullut yhä valtavirtaisempaa. Nörttiydessä on vielä hyvin paljon hedelmällistä tutkittavaa.

Tämän tutkimuksen toteuttaminen on muuttanut jonkin verran tapaan ajatella nörttiyttä ja omaa identiteettiäni nörttinä. Hauskana sivujuonteena huomasin olevani utelias joistakin ilmiöstä, jotka nimettiin nörttikulttuurille olennaisiksi, ja päädyin tämän takia esimerkiksi löytämään uuden suosikki-tv-sarjan, Babylon 5:n, joka on 1990-luvulla kuvattu tieteissarja samannimisen avaruusaseman tapahtumista. Muutenkin tunnen tutustuneeni nörttikulttuuriin uudella tasolla, mikä on ollut pääpiirteittäin todella positiivinen kokemus. Toisaalta koska nörttiys on tärkeä osa omaa identiteettiäni, osa varsinkin kyselyn vastauksista aiheutti minussa vahvoja tunnereaktioita. Jos joku kyseenalaisti esittämiäni oletuksia tai pätevyyttäni esittää näitä oletuksia, ensimmäinen vaistomainen ajatukseni oli usein, että minut itseni ja kaikki kokemukseni kyseenalaistettiin. Se aiheutti minussa tutkimuksen alkuvaiheissa joskus epävarmuutta, joskus ärtymistä. Oli kuitenkin vain hyvä, että aineistoni haastoi minut pohtimaan omia käsityksiäni, ja alun vaikeat tunteet käsiteltyäni ymmärsin, miten tärkeitä nimenomaan nämä kyseenalaistukset olivat. Kirjoittaessani varoin parhaani mukaan sekä liiallista omaan kokemukseen nojaamista että nörttikulttuurin ja sen osien ihannoimista tai väheksymistä omien mieltymysteni perusteella.

Aloitin graduni pohtien Harry Potteria ja sen merkitystä itselleni. Kun sain aikoinaan

sarjan ensimmäisen kirjan lahjaksi, en olisi kuvaillut itseäni nörtiksi. Enkä voi sanoa, että vain Harry Potter olisi tehnyt minusta nörtin. Se ei ollut ensimmäinen fantasiakirja, jonka luin, eikä se ollut avain johonkin salaiseen aarrearkkuun, josta olisin löytänyt kaiken nörttikulttuurin ja omaksunut sen osaksi itseäni. Palaan kuitenkin vielä tähän Tuikun lainaukseen, jossa hän esittää kauniin ajatuksen teemakirjoituksensa lopussa: ”Mutta sisältäni varmaan olen ikuinen fanityttö, joka rakastaa seikkailuja, jännitystä ja taisteluita, sekä seikkailuja maailmoista, mitä en saa koskaan nähdä.” Harry Potter oli juuri sitä: seikkailu maailmasta, jota en saa koskaan nähdä, ja se sai janoamaan lisää. Lähes kaikki nörttikulttuuri on rakkautta sellaiseen, mitä ei voi täysin saavuttaa. Oli intohimon kohteena sitten matematiikka, avaruus, historia, Tolkienin Keski-Maa tai Harry Potter, se kaikki on jotain, mitä voi rakastaa, minkä parissa voi käyttää loputtoman paljon aikaa ja minkä voi oppia tuntemaan hyvin syvällisellä tasolla, mutta koskaan sitä ei voi täysin tavoittaa. Aina on jotain uutta ja jännittävää, mihin uppoutua. Nörttiys on seikkailuja tuntemattomaan ja kiehtovaan.

## LÄHTEET

### *Painamattomat lähteet*

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen arkisto, TYKL-kokoelma,  
Turun yliopisto

Webropol-kyselyaineisto:

TYKL/spa/1197. Nörttityttöjen maailmasta ja maailmankuvasta 2010-luvun  
Suomessa, kysely

Teemakirjoitusaineisto:

TYKL/spa/1198 Nörttityttöjen maailmasta ja maailmankuvasta 2010-luvun  
Suomessa, teemakirjoituskutsu

TYKL/spa/1198: Aino (s. 1981 tai 1982, Turku)

TYKL/spa/1198: Max (s. 1986, Wales)

TYKL/spa/1198: Mirka (s. 1992, Jyväskylä)

TYKL/spa/1198: Taru (s. 1988, Helsinki)

TYKL/spa/1198: Tuikku (s. 1986, Helsinki)

### *Sähköiset lähteet*

Näyttökaappaus1: [http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product\\_info.php?  
cPath=540\\_590\\_678&products\\_id=84008,](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product_info.php?cPath=540_590_678&products_id=84008)

[http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup\\_image.php?pID=84008](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup_image.php?pID=84008)

(kaapattu 4.12.2018)

Näyttökaappaus2: [http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product\\_info.php?  
cPath=540\\_543&products\\_id=117813,](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product_info.php?cPath=540_543&products_id=117813)

[http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup\\_image.php?pID=117813](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup_image.php?pID=117813)

(kaapattu 4.12.2018)

Näyttökaappaus3: [http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product\\_info.php?  
products\\_id=110282,](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product_info.php?products_id=110282) [http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup\\_image.php?](http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/popup_image.php?)

pID=110282

(kaapattu 4.12.2018)

www1: The Guardian <http://www.theguardian.com/books/2008/jun/18/harrypotter.news> (viitattu 24.3.2015.)

www2: Säisä, Mari: Nörttitytöt tutkimuksen kohteena  
<http://geekgirls.fi/wp/blog/2015/01/16/norttitytot-tutkimuksen-kohteena/> (viitattu 24.2.2019)

www3: Kvantitatiivisten menetelmien tietovaranto: Otos ja otantamenetelmät  
<https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/otos/otantamenetelmat.html> (viitattu 24.2.2019)

www4: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd> (viitattu 13.4.2015)

www5: BBC News Magazine <http://www.bbc.com/news/magazine-20325517> (viitattu 13.4.2015)

www6: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/geek> (viitattu 13.4.2015)

www7: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/geeked> (viitattu 13.4.2015)

www8: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/dork> (viitattu 13.4.2015)

www9: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/wonk> (viitattu 13.4.2015)

www10: Merriam-Websterin internet-sanakirja <http://www.merriam-webster.com/dictionary/girl> (viitattu 13.4.2015)

www11: Oswalt, Patton: Wake Up, Geek Culture. Time to Die  
[http://www.wired.com/2010/12/ff\\_angrynerd\\_geekculture/all/](http://www.wired.com/2010/12/ff_angrynerd_geekculture/all/) (viitattu 4.11.2014)

www12: Desuconin historia <https://desucon.fi/desucon2014/historia/> (viitattu 11.4.2015)

www13: Chatfield, Tom: Social media, Doctor Who and the rise of the geeks  
<http://www.bbc.com/future/story/20130805-the-unstoppable-rise-of-the-geeks> (viitattu 4.11.2014)

www14: Harrison, Andrew: Rise of the new geeks: how the outsiders won

<http://www.theguardian.com/fashion/2013/sep/02/rise-geeks-outsiders-superhero-movies-dork> (viitattu 4.11.2014)

www15: Turner, Kate: Revenge of the nerds: the rise and prominence of 'nerd' culture  
<http://www.thecord.ca/revenge-of-the-nerds-the-rise-and-prominence-of-nerd-culture/>  
(viitattu 4.11.2014)

www16: McCain, Jessica; Gentile, Brittany & Campbell, W. Keith : A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0142200> (viitattu 14.9.2018)

www17: Vezzali, Loris; Stathi, Sofia; Giovannini, Dino; Capozza, Dora & Trifiletti, Elena: The greatest magic of Harry Potter: Reducing prejudice  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jasp.12279> (viitattu 14.9.2018)

### *Painetut lähteet*

Anttila, Anna; Ojanen, Karoliina; Saarikoski, Helena & Timonen, Senni 2011: Tyttöjen juttuja. Tyttökulttuurin monimuotoiset tilat – Ojanen, Karoliina; Mulari, Heta & Aaltonen, Sanna (toim.): *Entäs tytöt. Johdatus tyttötutkimukseen*, 135-172. Tampere: Vastapaino.

Giddens, Anthony 1991: *Modernity and self-identity : self and society in the late modern age*. Stanford (Calif.) : Stanford University Press 1991.

Gillberg, Christopher 1999: *Nörtti, nero vai normaali? Aspergerin oireyhtymä lapsilla, nuorilla ja aikuisilla*. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Hall, Stuart 1999: *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.

Helsti, Hilikka 2005: Hedelmällisen tiedon jäljillä – teemakirjoitukset tutkimuksen lähteinä – Korkiakangas, Pirjo, Olsson Pia & Ruotsala, Helena (toim.): *Polkuja etnologian menetelmin*, 148–159. Ethnos-toimite 11. Helsinki: Ethnos ry.

Helve, Helena 1992: Tyttöjen kriittinen maailmankuva – Lähteenmaa, Jaana & Näre, Sari (toim.): *Letit liehumaan: Tyttökulttuuri murroksessa*, 246–259. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Hirsjärvi, Irma 2009: *Faniuden siirtymä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuslaitoksen julkaisuja 98.

- Järviluoma, Helmi 2010: Podetko ystävyyttä? Etnografia ja biofilian haaste – Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.) *Vaeltavat metodit*, 234–257. Joensuu : Helsinki : Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Kangas, Sonja 2002a: Tytöt bittien ja pikselin maailmassa – Aaltonen, Sanna & Honkatukia, Päivi (toim.): *Tulkintoja tytöistä*, 19–41. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kangas, Sonja 2002b: ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit – Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.): *Mariosofia : elektronisten pelien kulttuuri*, 131–152. Helsinki: Gaudeamus.
- Kumpulainen, Kari 2004: *Bittinikkarin muotokuva : tietokoneet harrastuksena ja siihen yhteydessä olevia tekijöitä*. Oulu: Oulun yliopisto. Acta Universitatis Ouluensis. Series E, Scientiae rerum socialium (75)
- Lehtinen, Ildikó 2005: Seikkailuja esinetutkimuksessa – Korkiakangas, Pirjo, Olsson Pia & Ruotsala, Helena (toim.): *Polkuja etnologian menetelmin*, 184–205. Ethnos-toimite 11. Helsinki: Ethnos ry.
- Niemitalo, Mirja: Nörttitytöt ovat koulujen kummajaisia. Turun Sanomat 18.10.2014.
- Nikunen, Kaarina 2006: Animellista faniutta : Internet ja japanilaiset piirroskulttuurin fanit – Valaskivi, Katja (toim): *Vaurauden lapset : Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*, 133–154. Tampere: Vastapaino.
- Ojanen, Karoliina 2011: *Tyttöjen toinen koti: etnografinen tutkimus tyttökulttuurista ratsastustalleilla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Puuronen, Vesa 1997: *Johdatus nuorisotutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Ruotsala, Helena 2005: Matkoja, muistoja, mielikuvia – kansatieteilijä kentällä – Korkiakangas, Pirjo, Olsson Pia & Ruotsala, Helena (toim.): *Polkuja etnologian menetelmin*, 45–76. Ethnos-toimite 11. Helsinki: Ethnos ry.
- Saarikoski, Helena 2009: *Nuoren naisellisuuden koreografioita: Spice Girlsin fanit tyttöyden tekijöinä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Saarikoski, Helena 2001: *Mistä on huonot tytöt tehty? Tutkimus huora-sanan käytöstä ja tyttöjen kokemasta kiusaamisesta*. Helsinki: Tammi.
- Spender, Dale 1998: Gender-Bending – Holeyton, Richard (toim.) : *Composing Cyberspace. Identity, Community and Knowledge in the Electronic Age*, 69–75. Boston:

McGraw-Hill.

Suominen, Jaakko 2016: Helposti ja halvalla? Nettikyselyt tutkimusaineiston kokoamisessa – Pirjo Korhokangas, Pia Olsson, Helena Ruotsala & Anna-Maria Åström (toim.) *Kirjoittamalla kerrotut. Kansatieteelliset kyselyt tiedon lähteinä*, 103–152. Ethnos-toimite 19, Tallinna.

Tocci, Jason 2009: *Geek cultures: Media and identity in the digital age*. Publicly Accessible Penn Dissertations. Paper 953.

Töttö, Pertti 2000: *Pirullisen positivismin paluu: Laadullisen ja määrällisen tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.

Vakimo, Sinikka 2010: Periaatteista eettiseen toimijuuteen – tutkimusetiikka kulttuurintutkimuksessa – Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.) *Vaeltavat metodit*, 79–116. Joensuu : Helsinki : Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Valaskivi, Katja 2009: *Pokemonin perilliset – Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampereen yliopisto: Tiedotusopiston laitos. Julkaisuja Sarja A 110 / 2009.

Nörttityttöjen maailmasta ja maailmankuvasta 2010-luvun Suomessa

**Vastaamalla tähän kyselyyn annat luvan arkistoida vastauksesi osana kyselyn tuloksia Turun yliopiston Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen arkistoon. Annat myös luvan käyttää sitä aineistona tieteellisessä tutkimuksessa. Vastaukseesi ei liitetä henkilötietoja, joista sinut voisi tunnistaa, eikä sinuun oteta myöhemmin yhteyttä vastauksiisi tai kyselyyn liittyen.**

Nörttikulttuuri on nykyään kaikkialla. Kyseessä on maailmanlaajuinen, moderni ilmiö. Millaisesta kulttuurista on siis kyse? Turun yliopiston kansatieteen oppiaineeseen kirjottamani gradun tarkoitus on ottaa tästä tarkemmin selvää. Haluan määrittää nörttikulttuurin käytäntöjä, ajatusmaailmoja ja prosesseja sellaisina kuin ne ovat 2010-luvulla. Se on tutkimukseni ylätasoa, jonka alta haluan löytää vielä tarkemmin tytöt ja naiset. Tavoitteeni on tuoda heidät esiin ja antaa ääni heidän kokemuksilleen ja merkityksilleen. Monet nörttikulttuurin ilmiöistä, esimerkiksi sarjakuvat, tietokonepelit ja teknologia, on usein arkisesti ja jopa tieteellisesti mielletty poikien kulttuuriksi. Minua kiinnostaa, miten nörttiys ja tyttöys sopivat yhteen, miten tytöt ovat omaksuneet kulttuurin osaksi elämäänsä, miksi nörttikulttuuri kiinnostaa tyttöjä ja millaisia kokemuksia heillä on nörttiydestä yleisesti ja tyttöyden ja nörttiyden kohtaamisesta erityisesti.

Tämän kyselyn tarkoitus on kartoittaa nörttityttöyttä yleisellä tasolla. Haluan selvittää, mitkä käytänteet ovat yleisiä ja mitä nörttikulttuurin piiriin kuuluu. Kyselyyn voivat vastata kaikenikäiset tytöt ja naiset. Toivon mahdollisimman suurta vastaajajoukkoa. Myöhemmin julkaisen teemakirjoituskutsun, jolla haen pidempiä kirjoituksia nörttityttöjen omista henkilökohtaisista kokemuksista.

Mikäli haluatte lisätietoja gradusta tai sen kirjoittajasta, pidän aiheeseen liittyvää blogia osoitteessa <http://norttityttopgradublogi.vuodatus.net/>. Kerron siellä myös kyselyn tuottamista tuloksista.

Kyselyn vastaamisaika päättyy 18.1.2015. Kaikkien kyselyyn vastanneiden kesken arvonnalla 20€ arvoisen lahjakortin AlphaGeek-verkkokauppaan.

Kaikista vastauksista kiittäen

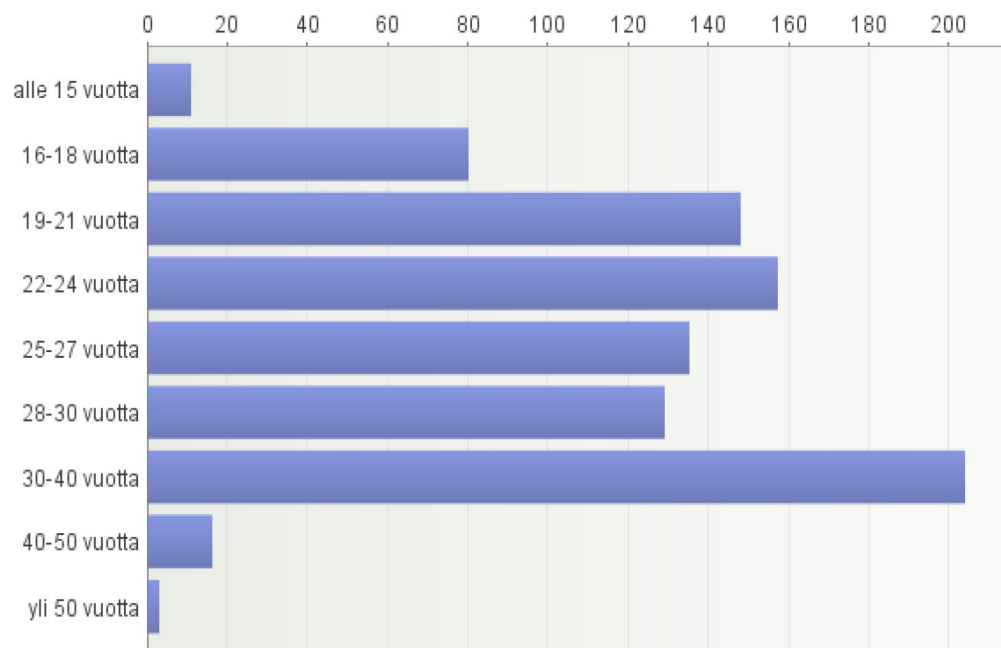
Ulla Siltanen (ukssil@utu.fi)

**Vastaamalla tähän kyselyyn annat luvan arkistoida vastauksesi osana kyselyn tuloksia Turun yliopiston Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen arkistoon. Annat myös luvan käyttää sitä aineistona tieteellisessä tutkimuksessa. Vastaukseesi ei liitetä henkilötietoja, joista sinut voisi tunnistaa, eikä sinuun oteta myöhemmin yhteyttä vastauksiisi tai kyselyyn liittyen.**

## LIITTEET 2: Kyselyn kysymykset ja tilastot

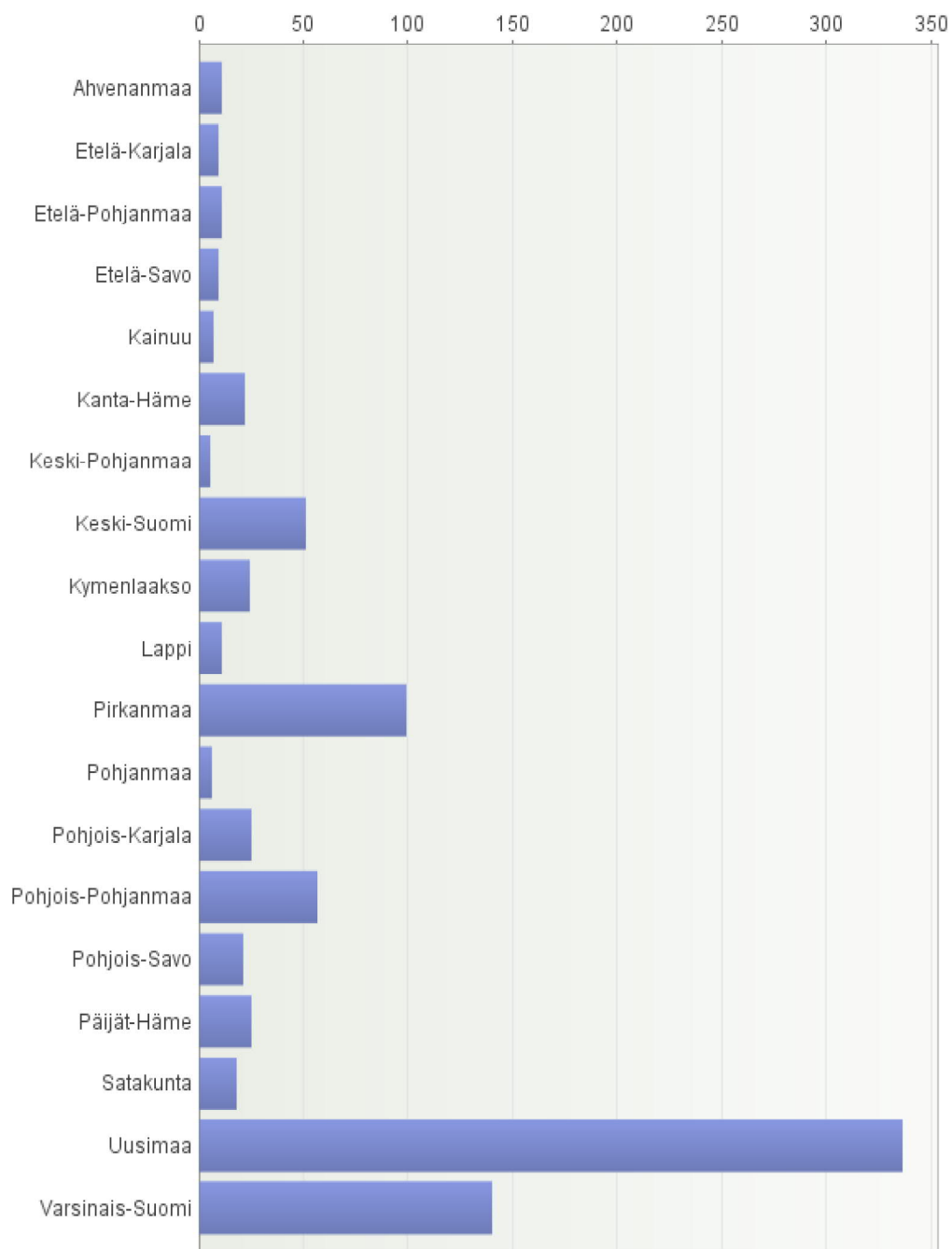
### 1. Ikäsi:

Vastaajien määrä: 883



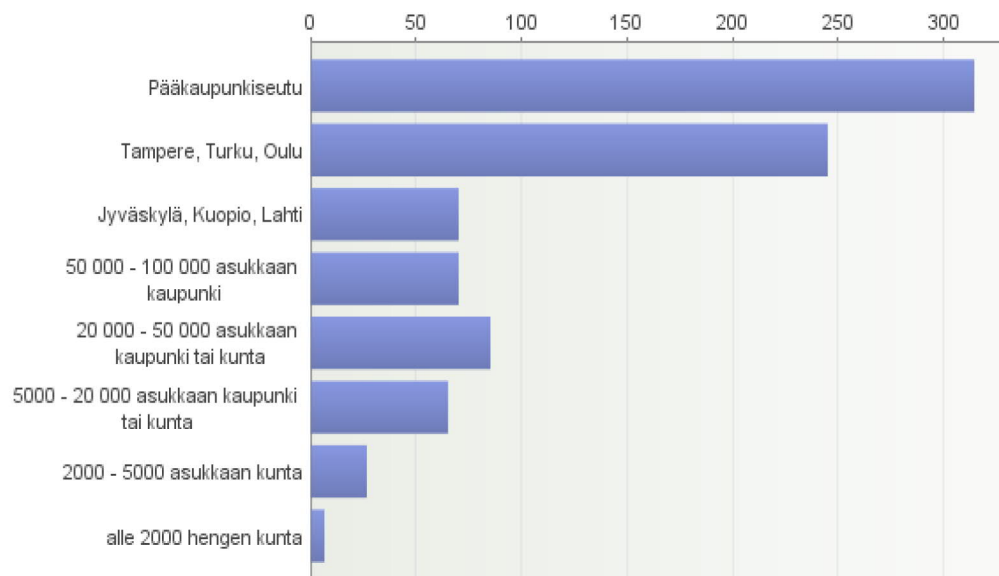
## 2. Maakunta

Vastaajien määrä: 886



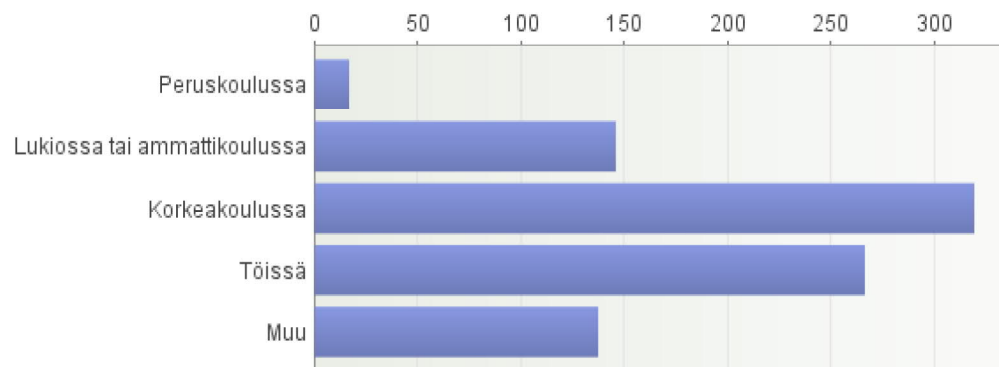
### 3. Kotipaikka

Vastaajien määrä: 881



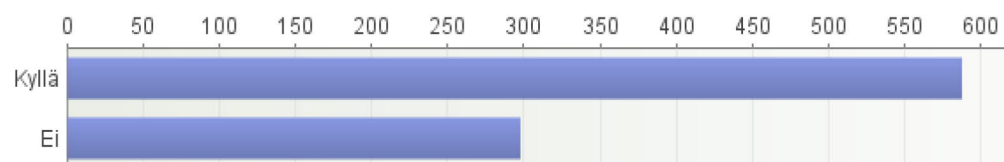
### 4. Elämäntilanne

Vastaajien määrä: 885



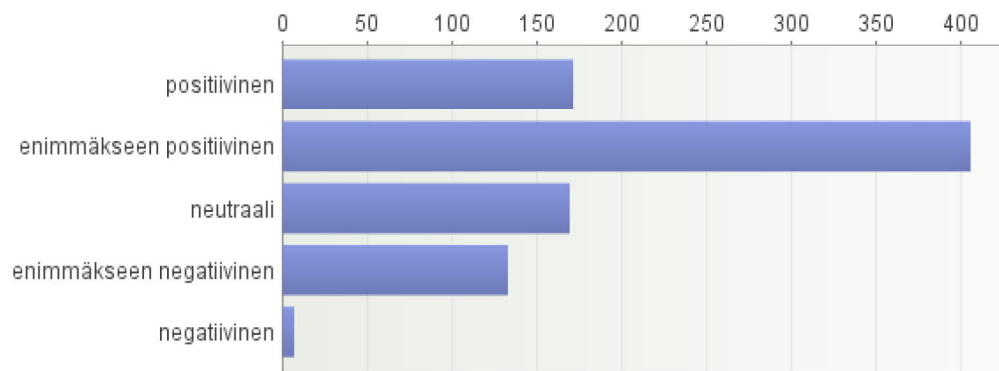
### 5. Käytätkö itsestäsi puhuessasi sanaa nörtti?

Vastaajien määrä: 884



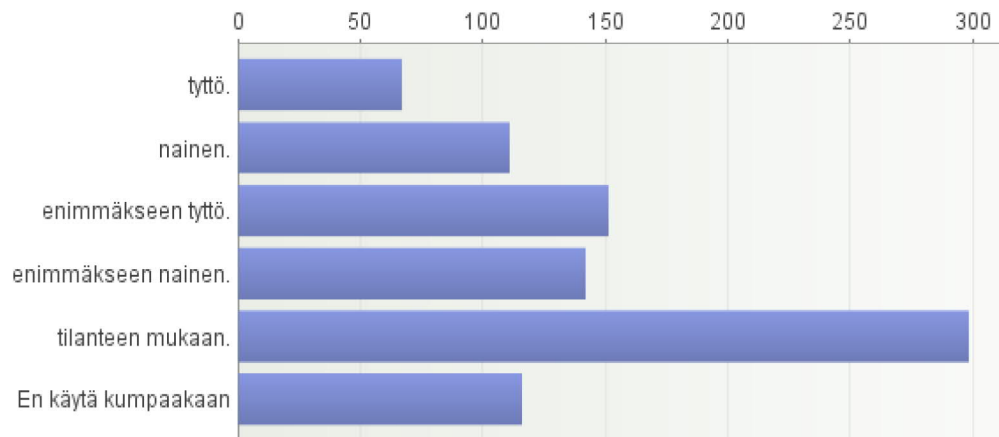
## 6. Onko sana nörtti mielestäsi...

Vastaajien määrä: 885



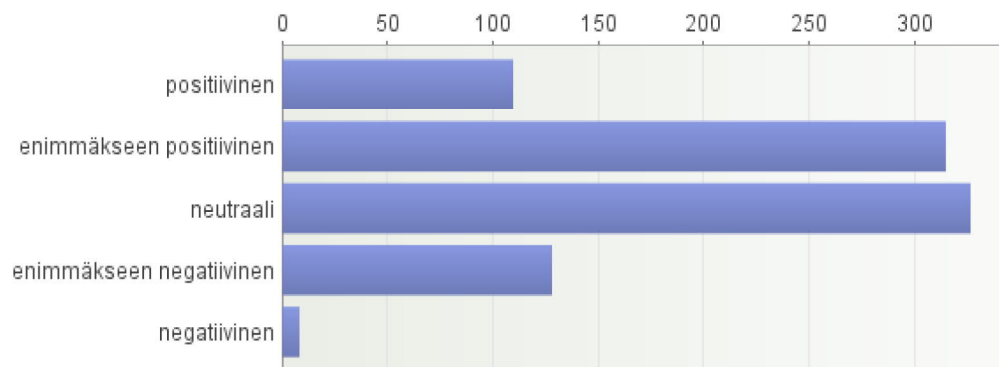
## 7. Käytätkö itsestäsi puhuessasi sanaa...

Vastaajien määrä: 885



## 8. Onko sana tyttö mielestäsi...

Vastaajien määrä: 885



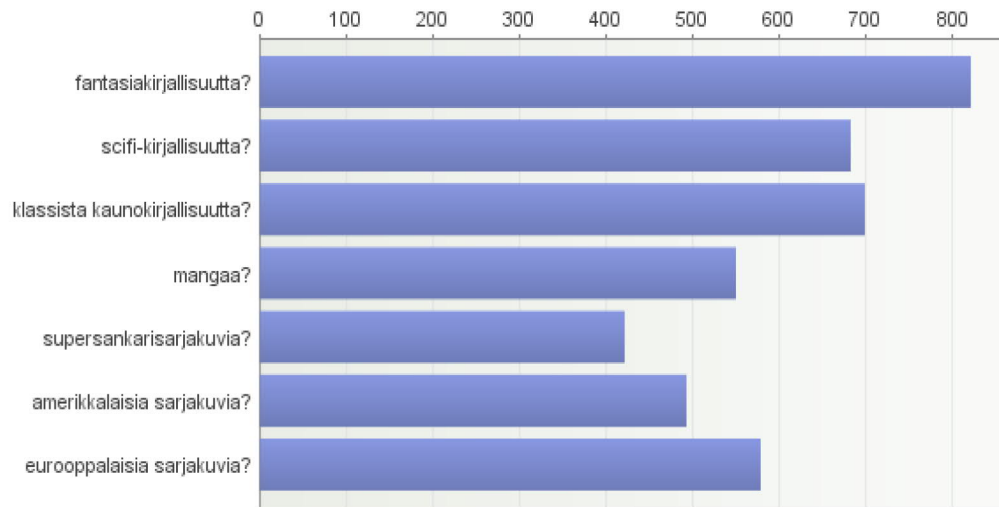
## 9. Millaiset piirteet miellät tyypilliseksi...

Vastaajien määrä: 884

	<b>Nörteille</b>	<b>Tytöille</b>	<b>Itsellesi</b>	<b>Yhteensä</b>	<b>Keskiarvo</b>
Älykkyys	838	510	688	2036	1,93
Tunteellisuus	234	733	592	1559	2,23
Ulospäinsuuntautuneisuus	119	570	316	1005	2,2
Sisäänpäinsuuntautuneisuus	751	192	578	1521	1,89
Halu sopeutua	158	600	404	1162	2,21
Oman tiensä kulkeminen	690	277	698	1665	2
Kapinahenki	330	353	444	1127	2,1
Luovuus	685	588	675	1948	1,99
Innovatiivisuus	685	375	418	1478	1,82
Loogisuus	784	270	528	1582	1,84
Käytännöllisyys	389	410	549	1348	2,12
Maanläheisyys	196	295	443	934	2,26
Kirjallinen lahjakkuus	681	553	613	1847	1,96
Matemaattinen lahjakkuus	785	267	280	1332	1,62
Kiinnostus tiedettä kohtaan	844	257	630	1731	1,88
Kiinnostus ulkonäköä kohtaan	157	768	395	1320	2,18
Uteliaisuus	751	604	783	2138	2,01
Suvaitsevaisuus	612	575	827	2014	2,11
<b>Yhteensä</b>	<b>9689</b>	<b>8197</b>	<b>9861</b>	<b>27747</b>	<b>2,02</b>

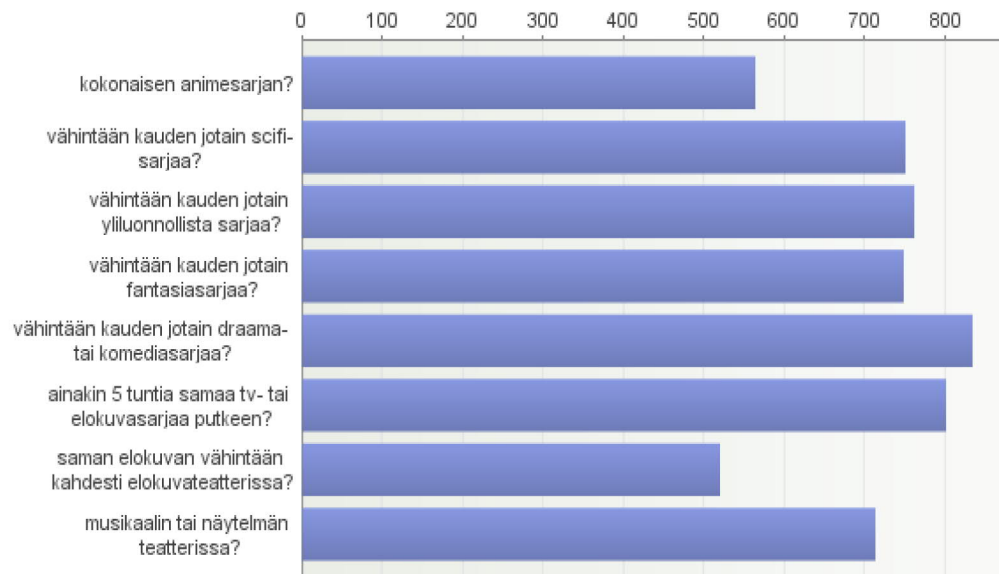
## 10. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi lukenut...

Vastaajien määrä: 879



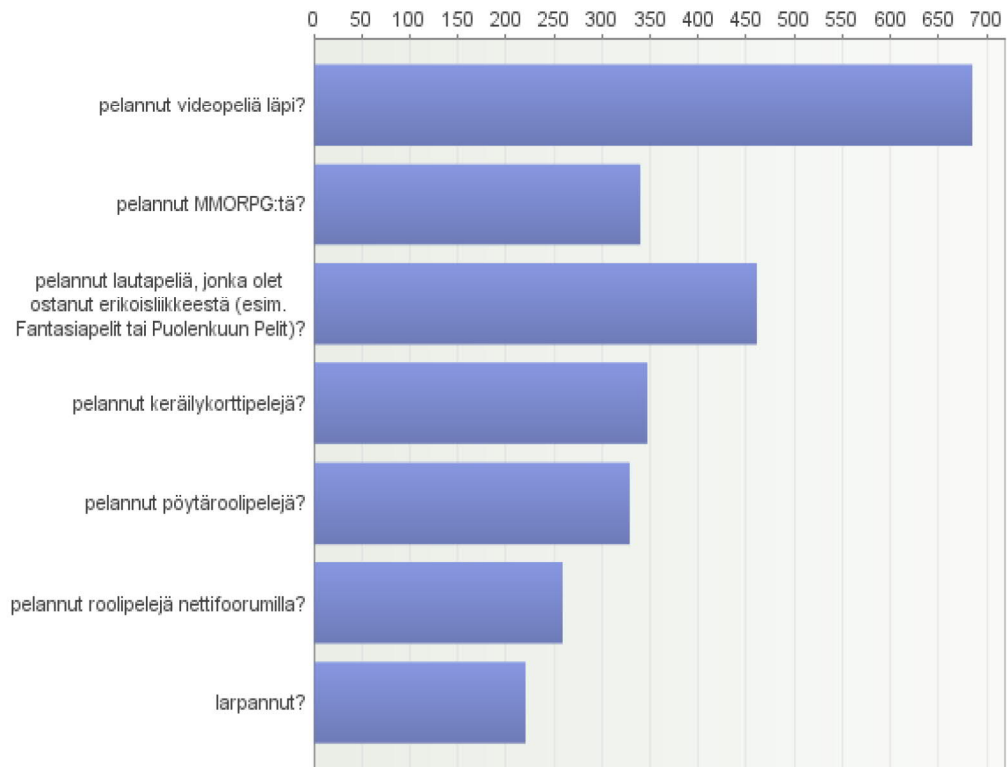
## 11. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi katsonut...

Vastaajien määrä: 885



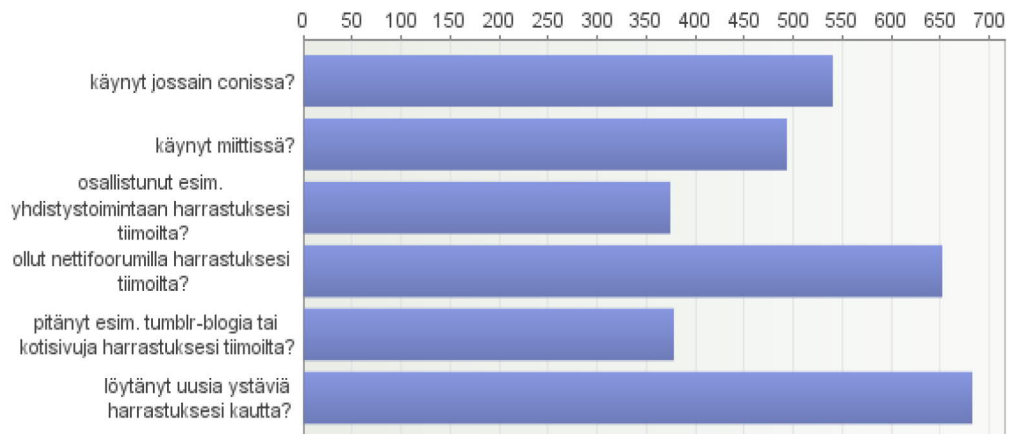
## 12. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi...

Vastaajien määrä: 808



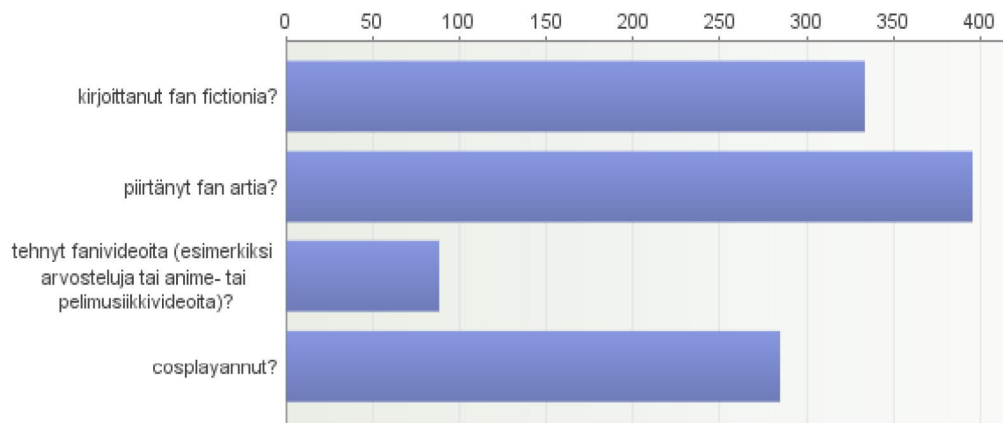
## 13. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi...

Vastaajien määrä: 829



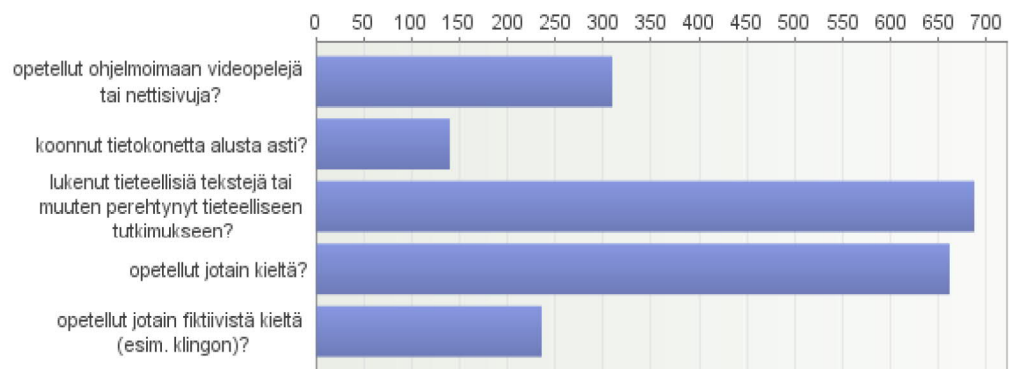
#### 14. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi...

Vastaajien määrä: 571



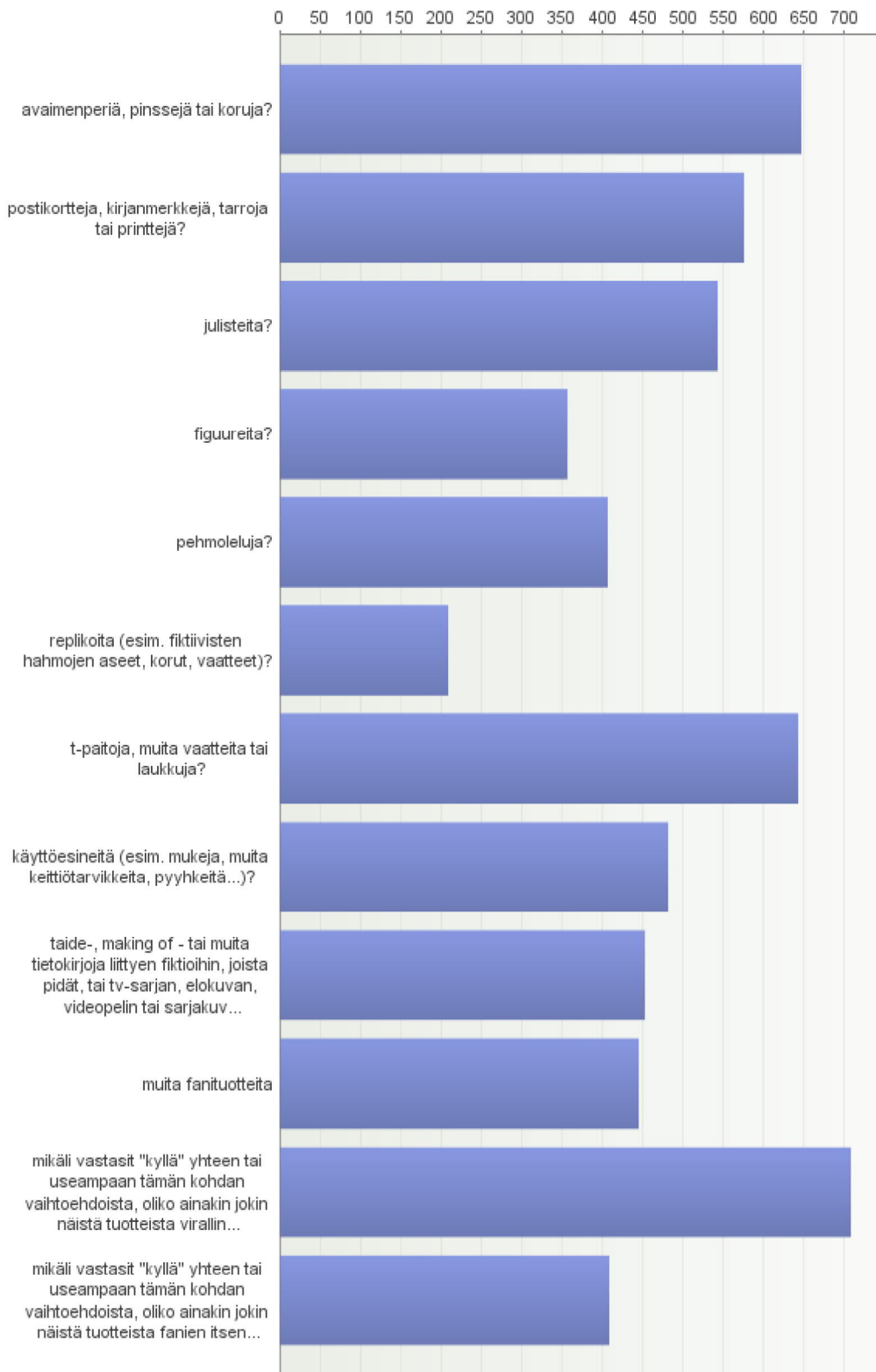
#### 15. Oletko itse aktiivisesti ja omaksi iloksesi...

Vastaajien määrä: 823



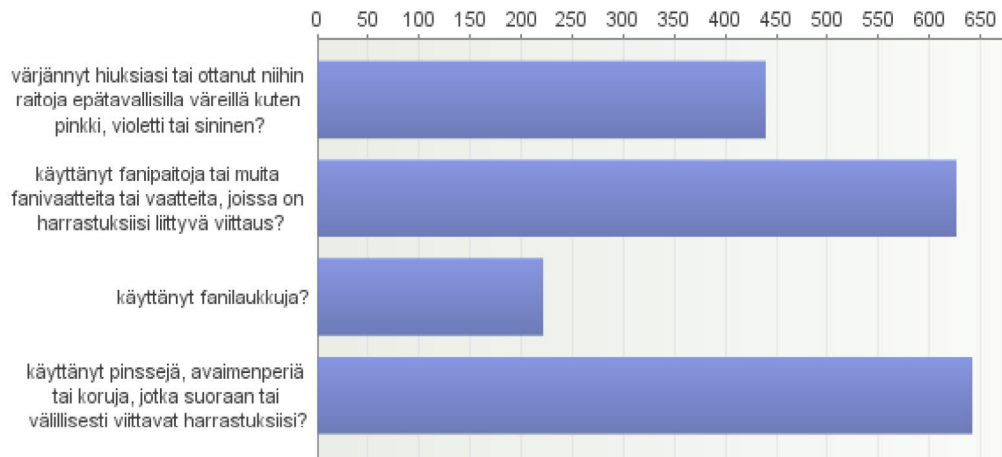
## 16. Oletko ostanut harrastuksiisi liittyviä...

Vastaajien määrä: 827



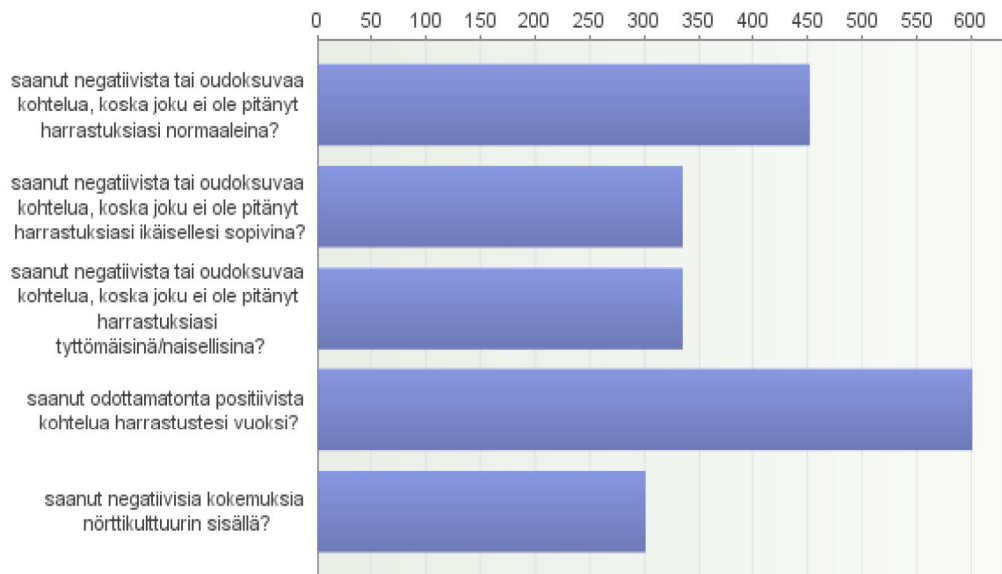
## 17. Oletko...

Vastaajien määrä: 798



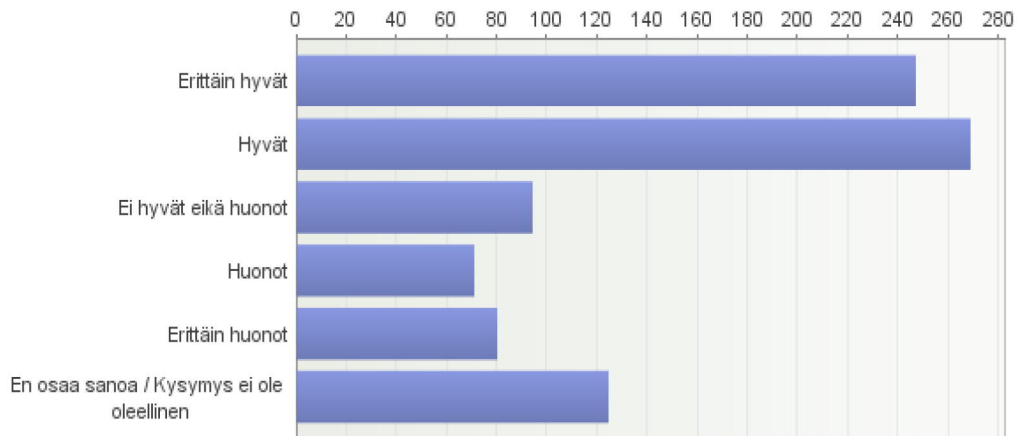
## 18. Oletko...

Vastaajien määrä: 762



19. Millaiset harrastusmahdollisuudet kotipaikkakunnallasi on? (Esim. löytyykö sieltä erikoisliikkeitä tai harrastuksiisi liittyvää yhdistystoimintaa)

Vastaajien määrä: 884



20. Minkä ilmiöiden tai asioiden vähintään nimellinen tunteminen on olennaista nörttikulttuuriin kuulumisen kannalta? Esimerkiksi tv-sarjoja, elokuvia, kirjoja, videopelejä, harrastukset...

Vastaajien määrä: 693

21. Unohdinko jotain olennaista tai oletinko jotain ihan pieleen? Korjaa käsityksiäni ja täydennä tietouttani.

Vastaajien määrä: 289

### LIITTEET 3: Teemakirjoituskutsu

Nörttikulttuuri on nykyään kaikkialla. Kyseessä on maailmanlaajuinen, moderni ilm. Millaisesta kulttuurista on siis kyse? Turun yliopiston kansatieteen oppiaineeseen kirjottamani gradun tarkoitus on ottaa tästä tarkemmin selvää. Haluan määrittää nörttikulttuurin käytäntöjä, ajatusmaailmoja ja prosesseja sellaisina kuin ne ovat 2010-luvulla. Se on tutkimukseni ylätaso, jonka alta haluan löytää vielä tarkemmin tytöt ja naiset. Tavoitteeni on tuoda heidät esiin ja antaa ääni heidän kokemuksilleen ja merkityksilleen. Monet nörttikulttuurin ilmiöistä, esimerkiksi sarjakuvat, tietokonepelit ja teknologia, on usein arkisesti ja jopa tieteellisesti mielletty poikien kulttuuriksi. Minua kiinnostaa, miten nörttiys ja tyttöys sopivat yhteen, miten tytöt ovat omaksuneet kulttuurin osaksi elämäänsä, miksi nörttikulttuuri kiinnostaa tyttöjä ja millaisia kokemuksia heillä on nörttiydestä yleisesti ja tyttöyden ja nörttiyden kohtaamisesta erityisesti.

Kerro nörttiyteen liittyvistä kokemuksistasi, sekä erityisistä että arkisista. Kirjoita vapaamuotoisesti ja omin sanoin aineellisesta, sosiaalisesta ja visuaalisesta nörttikulttuurista ja nörttityttöydestä. Haluan kuulla juuri sinulle tärkeistä muistoista ja kokemuksista, joten mikäli sinulla on esimerkkejä ja tarinoita, jotka voit jakaa, tee niin. Voit käsitellä esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Millainen on stereotyyppinen nörtti? Miltä osin tämä stereotypia vastaa sinusta todellisuutta?
- Miten sinusta on tullut nörtti? Mitä nörttiys sinusta tarkoittaa? Mitä on nörttikulttuuri?
- Mikä on sinun tapasi olla nörtti? Mitä harrastat ja miten?
- Miten nörttiys näkyy arkielämässäsi? Millaisia ”nörttijuttuja” teet tavallisina päivinä?
- Miten nörttiys näkyy ulospäin?
- Millaisia esineitä ja tiloja sinun nörttiyteesi liittyy?
- Millaisia sosiaalisia suhteita ja yhteisöjä nörttiyteesi liittyy?
- Millaisia erityistilanteita (esim. conit ja muut tapahtumat) nörttiyteesi liittyy? Miten nörttiytesi näkyy erityistilanteissa (esim. jouluna, syntymäpäivillä, häissä jne.)?
- Onko sinulla nörttiydestäsi johtuvia negatiivisia kokemuksia nörttikulttuuriin kuulumattomien kanssa? Millaisia? Entä nörttikulttuurin sisällä?
- Millaisia suhteita nörttiyden, tyttöyden, naiseuden ja aikuisuuden välille muodostuu

Miten nämä erilaiset osat identiteettiä sopivat yhteen?

- Mitä nörttiys antaa sinulle? Millaisia positiivisia kokemuksia siihen liittyy? Miten nörttiys on vaikuttanut maailmankuvaasi, identiteettiisi tai yleisesti elämääsi?

Liitä tekstisi alkuun seuraava suostumus:

**”Annan luvan arkistoida oheisen tekstin Turun yliopiston Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen arkistoon. Annan myös luvan käyttää sitä aineistona tieteellisessä tutkimuksessa.”** Kerro itsestäsi lisäksi seuraavat tiedot: etunimesi tai jokin kutsumanimi, syntymävuotesi ja tämän hetkinen kotikaupunkisi. Kerro, mikäli et halua etu- tai kutsumanimeäsi käytettävän tutkimuksessa. Tavoitteena on, että et ole tunnistettavissa valmiista tutkimuksesta, jollet halua olla.

Lähetä kirjoituksesi osoitteeseen [ukssil@utu.fi](mailto:ukssil@utu.fi) 15.3.2015 mennessä. Tekstin voi halutessaan kirjoittaa suoraan sähköpostiin, mutta sen sisällyttäminen liitetiedostana olisi suotavaa. Tiedostomuoto voi olla esim. doc, odt tai rtf. Arvon kirjoittajien kesken 4 Finnkinon lahjalippua (arvo 50€) tai samanarvoisen lahjakortin Puolenkuun peleihin. Ilmoita sähköpostissasi, kumpi olisi mieluisampi.

Graduni ohjaava opettaja on kansatieteen professori Helena Ruotsala ([helruo@utu.fi](mailto:helruo@utu.fi)).

## Satunnaisotos nörttikulttuurin sanastoa

(esiintyvät gradussa tai ovat harvinaisen hyvin edustettuja kyselyaineistossa)

**Anime:** Yleisnimi japanilaiselle animaatiolle.

**Cosplay:** Suomeksi käytetään myös sanaa pukuilu. Cosplay-sanan alkuperä on Japanissa: se on yhdistelmä englannin sanoja *costume* ja *play*. Perinteisesti sanaa tarkoittaa anime- ja mangahahmoiksi pukeutumista esimerkiksi johonkin tapahtumaan, mutta olen kuullut sitä käytettävän myös esimerkiksi länsimaisiksi televisio- ja elokuvahahmoiksi pukeutumisesta, esimerkiksi Star Trek-cosplay tai Harry Potter-cosplay. Cosplay-asuista puhutaan usein cosseina. On yleistä, että ne tehdään itse tai teetetään, mutta varsinkin tunnetumpien hahmojen asuja voi myös tilata. Vrt. larppaus, jossa pukeudutaan hahmoksi ja esiinnytään tämän roolissa.

**DC:** Amerikkalainen sarjakuvakustantamo, jonka hahmoja ovat esimerkiksi Teräsmies ja Lepakkomies.

**Doctor Who:** Science fiction -sarja, joka on alkanut Iso-Britanniassa 1963, jatkunut vuoteen 1989 ja palannut televisioon vuonna 2005. Sarjassa Tohtori-nimeä käyttävä avaruusolento matkustaa sinisellä poliisi-puhelinkopilla ajassa ja avaruudessa mukanaan vaihtuvat kumppanit, jotka usein ovat ihmisiä. Myös Tohtorin näyttelijä vaihtuu ajoittain, ja näihin eri inkarnaatioihin viitataan niiden järjestysnumerolla. Sarja on suosittu maailmanlaajuisesti ja sillä on kulttisarjan maine. Suomessa uudistettua, vuonna 2005 alkanutta sarjaa on esittänyt Yle ja aluperäisen, 1989 päättyneen sarjan jaksoja MTV3 Scifi. Tv-sarjan lisäksi Doctor Whosta on tehty esimerkiksi kirjoja, elokuva, kuunnelmia, äänikirjoja, leluja, muita oheistuotteita (esim. mukeja, taskulamppuja, yleiskaukosäätimiä, jääpalaämpäreitä, t-paitoja) ja Doctor Who Experience, joka on yhdistelmä Doctor Who -museota ja interaktiivista, teemapuistomaista elämystä.

**Game of Thrones:** George Martinin Tulen ja jään laulu -kirjoihin perustuva fantasiasarja. Tv-sarja on alkanut 2011 ja kirjasarja 1996.

**Larppaus:** Live Action Role Play(ing), LARP, tarkoittaa roolipelaamisen muotoa, jossa pelaajat pukeutuvat pelaamukseen hahmoiksi ja toimivat kuten hahmo toimisi. Hahmo ja miljöö voivat olla joko jostain valmiista fiktiosta, tai sitten ne voidaan luoda erityisesti roolipelaamista varten. Larpilla voi olla säännöt esim. taistelun kulusta, mutta sillä ei ole pakko olla. Vrt. pöytäroolipelit, joissa tarina on puhuttu, tai chat- ja foorumiroolipelit, joissa roolipelaaminen tapahtuu tietokoneen välityksellä. Vrt. cosplay,

jossa pukeudutaan (yleensä jo olemassa olevaksi) hahmoksi, mutta ei välttämättä esiinnyttä hahmon roolissa.

**Manga:** Yleisnimi japanilaiselle sarjakuvalle.

**Marvel:** Yhdysvaltalainen sarjakuvakustantamo, jonka hahmoja ovat mm. Hämähäkkimies, Ryhmä-X (X-Men) ja Kostajat-ryhmä (The Avengers). Viime vuosina kustantamon hahmot ovat olleet erityisen paljon pinnalla maailmanlaajuisesti suosittujen ja kaupallisesti menestyneiden Marvel-elokuvien myötä.

**MMORPG:** Massively Multiplayer Online Role-playing Game, Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. Pelaaja luo itselleen kuvitteellisen pelaajahahmon, ja tämän jälkeen tutkii verkossa pelimaailmaa vuorovaikuttaen muiden pelaajien kanssa.

**Naruto:** Aineistossani erityisen paljon esiin noussut anime- ja mangasarja samannimisestä nuoresta ninjapojasta, joka haluaa ninjakylänsä päälliköksi. Sarja ilmestyi Japanissa vuosina 1999-2014 ja Suomessa vuosina 2008-2016.

**RPG, roolipeli:** Role Playing Game. Yleisnimi roolipeleille, myös videopeleille, joissa hahmolla voi pelata roolia (esim. tehdä päätöksiä, vaihtaa varusteita tai kehittää hahmon kykyjä haluamaansa suuntaan). Japanilaisia konsoliroolipelejä voidaan kutsua myös nimellä JRPG.

**Sherlock tai Uusi Sherlock:** BBC:n nykyaikaan sijoitettu versio Sherlock Holmesin seikkailuista. Sarja alkoi Iso-Britannissa vuonna 2010.

**Supernatural:** Amerikkalainen tv-sarja Winchesterin veljeksistä, jotka kaudesta riippuen esimerkiksi etsivät isäänsä, tappavat erilaisia kauhutarinoista tuttuja hirviöitä ja demoneita tai yrittävät estää maailmanlopun. Sarja on alkanut Yhdysvalloissa 2005, ja sillä on jossain määrin kulttimaine.

**World of Warcraft:** Maailman suosituin kuukausimaksullinen MMORPG