

ABSTRACTS – ABSTRAKTIT



Raine Koskimaa

GAME OF THRONES LET'S PLAY VIDEOS AND THE RECEPTION OF POPULAR CULTURE AS PERFORMANCE

The highly popular TV series *Game of Thrones* has made the transmedia universe originally based on George R. R. Martin's novel cycle *The Song of Ice and Fire* into a phenomenon, which has gained fans from much wider audience than fantasy fandom. In this article, I look at the ways how people experience the world, characters, and events of the *Game of Thrones*, and how they interpret these and relate them to their own lives. I take it as my hypothesis that Let's Play videos provide fruitful material for scrutinizing the experiences evoked by video games, and more generally, by popular culture productions. My research method consists of analyzing Let's Play videos based on the *Game of Thrones* videogame (Telltale 2014–15), focusing especially on the performance of the player-narrators.

The data set of this research was sampled from two online video publication platforms (Twitch, Youtube). On the audio track the player-narrators mainly verbalize things happening on the screen while playing *Game of Thrones*, and they also extensively dwell in the reflections and explanations regarding moral choices prompted by the game. Showing off emotional responses of the player-narrators plays an important role, too, which emphasizes the performative aspect of Let's Play videos.

Let's Play videos provide a way to show and increase one's fancultural capital. Through publishing Let's Play videos the player-narrators participate in the immaterial exchange economy of fandom, by contributing their share into the *Game of Thrones* universe. In the *Game of Thrones* Let's Play videos the reflection focuses on moral

choices. These videos open up views to private reception processes of the player-narrators, and to the flexible shifts and overlaps between various moral codes during these processes. Let's Play videos seem to offer a new kind of platform to perform one's fan activities, in which the intimate moment of reception may be opened up to a communal experience.

GAME OF THRONES -PELIN LET'S PLAY -VIDEOT JA POPULAARIKULTTUURIN VASTAANOTTO ESITYKSENÄ

Suosituksen *Valtaistuinpeli* (*Game of Thrones*) -tv-sarjan myötä George R. R. Martinin *Tulen ja jään laulu* -kirjasarjaan perustuvasta transmediauniversumista on tullut ilmiö, jolla on faneja huomattavasti laajemmin kuin vain fantasiaharrastajien piirissä. Tässä artikkelissa pyrin selvittämään tapoja, joilla ihmiset kokevat *Valtaistuinpelin* maailman, hahmot ja tapahtumat, ja sitä, miten he niitä tulkitsevat ja suhteuttavat omaan elämäkokemukseensa. Hypoteesinä on, että Let's Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston pelien ja yleisemmin populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun.

Tutkimusmenetelmänäni on *Game of Thrones* -videopelistä tehtyjen Let's Play -videoiden analysointi erityisesti pelaaja-kertojan esiintymiseen keskittyen. Tutkimuksen aineisto on koottu satunnaisotantana kahdelta eri videonjakoalustalta (Twitch, Youtube). Ääniraidalla pelaaja-kertojat ensisijaisesti sanallistavat ruudulla näkyviä tapahtumia ja käyttävät runsaasti aikaa myös pelin edellyttämien moraalisten valintojen pohtimiseen ja selittämiseen. Videoissa on myös tärkeässä roolissa pelaaja-kertojen tunnereaktioiden esittäminen, mikä korostaa Let's Play -videoiden performatiivista luonnetta.

Let's Play -videot tarjoavat tavan sekä esittää että kasvattaa fanikulttuurista pääomaa. Let's Play -videoiden kautta pelaaja-kertojat osallistuvat fan-

dominaineettomaan vaihdantaan, tuoden oman panoksensa *Valtaistuinpelin* universumiin. *Game of Thrones* -pelin Let's Play -videoissa pohdinta keskittyy moraalisiin valintoihin. Videot avaavat näkymän pelaaja-kertojen yksityiseen vastaanotto prosessiin ja sen aikana tapahtuvaan joustavaan erilaisten moraalikoodistojen liittymiseen. Let's Play -videot näyttävät tarjoavan faniuden esittämiseksi uudenlaisen alustan, jossa intiimi vastaanoton hetki voidaan tuottaa yhteisölliseksi kokemukseksi.



Riikka Turtiainen

LET'S PLAY HAIRDRESSERS? DIGITAL TOUCH IN ASMR ROLE PLAY VIDEOS

ASMR is an acronym for *Autonomous Sensory Meridian Response*, which is an autonomous, pleasurable and calming feeling accompanied by a tingling sensation that begins on the scalp and moves down the back of the neck and spine. It is caused by specific auditory or visual stimuli, which are called triggers (close whispering, tapping, rustling, and slow hand movements). In this article, I analyse the popular video category of ASMR role plays in YouTube. In these role play videos vloggers are performing triggers for instance as hairdressers, cosmetologists, and doctors. I am interested in finding out how they are creating an illusion of touch.

ASMR videos have been studied as therapeutic technologies and in the context of affect theories and haptic media studies. By applying play theory to understandings of ASMR role plays,

my aim is to point out that they can be seen as a digital manifestation of physical play. My methodological approach consists of close reading of the videos but I have also utilized auto-ethnography as sensory participation. According to my analysis, the digital touch consists of synaesthesia, bodily knowledge, and imagination.

LEIKITÄÄNKÖ KAMPAAJAA? DIGITAALINEN KOSKETTAMINEN ASMR-ROOLILEIKKIVIDEOISSA

ASMR on lyhenne sanoista *Autonomous Sensory Meridian Response*. Ilmiöllä tarkoitetaan erilaisten aistiärsykkeiden eli triggereiden aikaansaamia, tahdosta riippumattomia, miellyttäviä ja rauhoittavia aistielämyksiä. Joillakin ihmisillä nämä ääni- ja visuaaliset ärsykkeet (lähikuiskaukset, naputtelut, rapistelut ja hitaat käsiliikkeet) aiheuttavat ”kylmien väreiden” kaltaista kihelmöintiä, jonka kuvataan kulkeutuvan pään takaosasta selkärankaan pitkin muualle kehoon. Tässä artikkelissa analysoin YouTubeissa viime vuosina suosituiksi muodostuneita ASMR-roolileikkivideoita, joissa vloggaajat ovat tarinallistaneet triggereiden tuottamisen esittäessään esimerkiksi kampaajia, kosmetologeja ja lääkäreitä. Olen kiinnostunut siitä, miten näissä ASMR-roolileikkivideoissa luodaan koskettamisen illuusio.

ASMR-videoita on tutkittu terapeutisina teknologioina sekä affektiteorioihin ja haptiseen mediatutkimukseen tukeutuen. Itse asetan ilmiön leikintutkimuksen viitekehukseen tarkoitukseni osoittaa, että videot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona. Analysoin videoita niiden lähiluennalla, mutta tutkimuksessani voi nähdä myös piirteitä auto- ja aistietnografisesta lähestymistavasta. Analyysini perusteella digitaalisen kosketuksen voi ASMR-roolileikkivideoiden kohdalla nähdä muodostuvan aistien synestesian, kehollisen tietämisen ja mielikuvituksen yhteisvaikutuksesta.



Lasse Hämäläinen

USERNAMES AT USE: PERSONAL REFERENCES IN ONLINE AND FACE-TO-FACE CONVERSATIONS OF A FINNISH GAMING COMMUNITY

One form of gaming culture are communities of persons interested in the same game. In these communities, members discuss not only the game and their experiences during gameplay, but also other community members. But what names do they use among the community – given names, usernames, or some other names? This article examines the question in the online and face-to-face conversations of Playforia *Minigolf* hobbyist community. This small but close-knit community, consisting mostly of Finnish young males, has been running for almost 20 years.

Most members of the community have a calling name, which is principally used in referring to them in everyday discussions of the community. Calling names are mostly formed on the basis of person's official registered username through shortening (e.g. *Jepppe-82* > *Jepppe*; *Haamukirjailija* > *Haamu*; *Humahuta* > *Humis*), but some usernames work as calling names as such. There are, however, some situational and speaker-related variation in the name usage. In most official contexts, the registered form of the username is often used. Given names and several kinds of temporary pet names are used for playing with the language or for indexing the close relationship between the speaker and the name bearer. The study also deals with questions related to changing username and playing with multiple usernames simultaneously.

KÄYTTÄJÄNIMET KÄYTÖSSÄ: HENKILÖVIITTAUKSET SUOMALAISEN PELI- YHTEISÖN VERKKO- JA KASVOKKAISKESKUSTELUISSA

Eräs pelikulttuurin ilmentymä ovat tietystä pelistä kiinnostuneiden henkilöiden muodostamat yhteisöt. Niissä keskustellaan paitsi itse pelistä ja pelitapahtumista, myös yhteisön jäsenistä.

Mutta mitä nimiä heistä käytetään – etunimiä, käyttäjänimiä vai joitakin muita nimiä? Tässä artikkelissa kysymystä tarkastellaan suomalaisen pelisivusto Aapelin *Minigolf*-pelin harrastajayhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Lähes 20 vuoden ajan toiminut yhteisö on pienehkö mutta tiivis, ja se koostuu pääosin nuorista suomalaisista miehistä.

Useimmat pelaajayhteisön jäsenet ovat saaneet kutsumanimen, jota käytetään yhteisön arkisissa keskusteluissa melko vakiintuneesti. Kutsumanimet muodostetaan pääosin virallisen käyttäjänimen pohjalta lyhentämällä (esim. *Jepppe-82* > *Jepppe*; *Haamukirjailija* > *Haamu*; *Humahuta* > *Humis*), mutta jotkin käyttäjänimet toimivat kutsumaniminä sellaisenaan. Nimien käytössä on kuitenkin jonkin verran tilanne- ja puhujakohtaista variaatiota. Virallisuonteisissa keskusteluissa käytetään useammin käyttäjänimen rekisteröityä muotoa. Henkilöiden etunimiä ja erilaisia tilapäisiä kutsumimiä käytetään etenkin kielelliseen leikkelyyn sekä osoittamaan puhujan ja nimen kantajan välistä läheistä suhdetta. Tutkimuksessa käsitellään myös käyttäjänimen vaihtamisen ja useilla käyttäjänimillä samanaikaisesti pelaamisen vaikutusta kutsumanimeen.