

Syrjityt soijapojat ja pilattu pelaaminen

MASKULIINISUUS JA ANTIFEMINISMI YLILAUDAN PELIKULTTUURIKESKUSTELUSSA

Mikko Meriläinen, Jonne Arjoranta & Emilia Lounela

Osalle miespelaajista digitaaliset pelit ja niiden yhteisöt ovat turvallisiksi ja omiksi koettuja ympäristöjä, joissa vallitsevat muusta yhteiskunnasta poikkeavat nörtti-maskuliiniset ihanteet. He kokevat, että pelikulttuurien ja laajemman yhteiskunnan lisääntynyt feministinen keskustelu yhdenvertaisuudesta uhkaa näiden tilojen eheyttä. Tarkastelemme tässä artikkelissa teema-analyysillä, miten ja minkälaisia erilaisia näkemyksiä maskuliinisuudesta, feminismistä ja pelikulttuurista tuodaan esiin *Ylilauta*-keskustelualustalla käydyssä keskusteluketjussa, jota käytiin Non-toxic-hankkeen järjestämästä, inklusiivisempaa pelikulttuuria käsitelleestä tapahtumasta. Tarkastelumme osoittaa, kuinka pelaamisesta kumpuava keskustelu muodostuu anonyymissä kuvalautakeskustelussa laajemmaksi kamppailuksi oikeanlaisesta maskuliinisuudesta, sukupuolesta ja aikuisuudesta.

AVAINSANAT: AIKUISUUS, ANTIFEMINISMI, MASKULIINISUUS, NÖRTTIMASKULIINISUUS, PELAAMINEN, YLILAUTA

Melkein kaikki Suomessa pelaavat joitain pelejä, ja suurin osa pelaa myös digitaalisia pelejä (Kinunen ym. 2022). Pelaajuus ei kuitenkaan jakaudu tasaisesti: vain osa pelejä pelaavista pitää itseään pelaajina, ja nuoret miehet tunnistavat itsensä todennäköisemmin pelaajiksi (Friman 2022; Peltola

& Phoenix 2022). Monipuolisuudestaan huolimatta digitaalinen pelikulttuuri¹ on myös pahamaineisen vihamielinen naisia, muunsukupuolisia sekä valkoisen, heteroseksuaalisen cismiehen normista poikkeavia miehiä kohtaan (esim. Järvinen & Isotalus 2022; Ortiz 2019; Pulos 2013). Seksismi ja naisviha,

¹ Käytämme tässä tietoisesti käsitettä ”kulttuuri” yksikössä lukemisen helpottamiseksi, vaikka todellisuudessa kyse on joukosta monimuotoisia kulttuureja.

rasismi, meritokraattiset ihanteet ja vihamielisen käytöksen hyväksyntä valtavirran pelikulttuurissa² luovat yhdessä verkkoympäristön, johon esimerkiksi naiset tai erilaisiin vähemmistöihin kuuluvat pelaajat eivät usein koe olevansa tervetulleita (esim. Järvinen & Isotalus 2022; Meriläinen & Ruotsalainen 2022), mutta johon heidän on osallistuttava voidakseen ylipäättään harrastaa pelaamista. Pelikulttuuri ei kuitenkaan ole yhtenäinen, vaan myös naiset ja vähemmistöt ovat luoneet itselleen tiloja, joissa he voivat osallistua pelikulttuuriin ilman häirintää (esim. Friman 2022). Käsitys peleistä maskuliinisena tilana on kuitenkin yhä voimissaan, kuten tämänkin artikkelin käyttämä aineisto osoittaa.

Käsitlemme tässä tutkimuksessa tapahtumia, jotka alkoivat 26. lokakuuta 2020 seminaarissa, jossa käsiteltiin inklusiivisempaa pelikulttuuria ja sen tarpeellisuutta. Seminaarissa keskusteltiin esimerkiksi pelikulttuuriin liittyvästä naisvihasta ja ekstremismistä pelaajayhteisöissä. Tapahtuman järjesti Helsingissä julkisrahoitteinen nuorisotyöprojekti Non-toxic, ja se striimattiin Twitchiin. Non-toxic-projekti (2017–2023) on opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama nuorisotyöhanke, joka tekee vihapuheen ja syrjinnän vastaista yhteistyötä pelikulttuurissa toimivien tahojen kanssa sekä edistää monimuotoisuutta ja yhdenvertaisuutta. Hanke on tuottanut kaksi raporttia koskien nuorten ja kasvattajien näkemyksiä ja kokemuksia vihamielisestä pelikulttuurista (Alin 2018; Siutila 2020).

Seminaarin aikana linkki tapahtuman striimiin jaettiin *Ylilauta*-keskustelualustan Sekalainen-foorumille. Viesti sisälsi kuvakaappauksen, jossa näkyi kaksi seminaarin juontanutta nuorta naista. Tämän jälkeen tapahtuman striimin yhteydessä olleeseen chatiin liittyi käyttäjiä, jotka kirjoittivat keskusteluun useita alatyylisiä viestejä ilmeisessä trollaamistarkoituksessa (ks. Phillips 2015), minkä vuoksi heidät poistettiin pian keskustelusta. Tapahtumasta keskusteltiin laajasti *Ylilaudan* viestiketjussa. Yksikään keskustelun kommentista ei ottanut kantaa seminaarin esitysten sisältöihin, vaan keskustelua herätti ylipäänsä seminaarin ja sen järjestäneen tahon olemassaolo.

Analysoimme tässä artikkelissa edellä mainittua *Ylilaudan* keskusteluketjua, joka koostuu 217 viestistä. Keskitymme analyysissämme naisvihan ja antifeminismin sekä nörttimaskuliinisuuden ja kunnollisen aikuisuuden teemojen käsittelyyn, rinnastaen keskustelussa esitettyjä käsityksiä pelikulttuurin ilmiöihin ja suomalaiseen yhteiskunnalliseen keskusteluun. Analysoimalla erityisesti nuorten miesten suosiossa olevaa keskustelufoorumia (Vainikka 2020) – *Ylilautaa* – osoitamme, miten pelikulttuurin ongelmalliset piirteet ovat läheisesti yhteydessä erilaisiin maskuliinisuuden normeihin ja ihanteisiin. Tutkimuksemme osallistuu keskusteluun pelaamisen ja maskuliinisuuden yhteyksistä (esim. Bell, Kampe & Taylor 2015; Blackburn 2018; Dashiell 2022; Peltola & Phoenix 2022; Taylor & Voorhees 2018) ja osoittaa, miten pelikulttuuri toimii paikkana laajemmille kulttuurisille kamppailuille liittyen sukupuoleen, yhdenvertaisuuteen ja yhteiskunnan normeihin (esim. Arjoranta ym. 2020).

KUVALAUTAKULTTUURISTA

Tässä tutkimuksessa tarkasteltu keskusteluketju sijaitsee kahden toisiinsa liittyvän mutta erillisen ilmiön, kuvalautojen jaetun kulttuurin ja pelikulttuurin maskuliinisuusperformanssien, leikkauskohdassa.

Kuvalaudat ovat kuvien jakamiseen tarkoitettuja verkkosivuja, joita käytetään myös muihin sosiaaliin tarkoituksiin, kuten anonyymiin keskusteluun ja linkkien jakamiseen. Suosituin kansainvälinen kuvalauta on *4chan*, jossa suomalaiset ovat yksi aktiivisimmista käyttäjäryhmistä (Hine ym. 2017). Myös kansalliset kuvalaudat ovat suosittuja, kuten tämän tutkimuksen keskiössä oleva *Ylilauta*, joka on yksi Suomen suosituimmista keskustelupalstoista ja suurin suomenkielinen kuvalauta (Malkki ym. 2021). *Ylilaudan* omien tilastojen mukaan (<https://ylilauta.org/statistics/>) vuonna 2022 sivustolla oli kuukausittain noin 1,5 miljoonaa aktiivista käyttäjää.

Viestintä kuvalautoilla on kirjoitettua ja anonyymia. Keskustelut myös alkavat ja katoavat nopeasti (Auerbach 2012). Anonymiteetti lisää sopeutumista joukon normeihin, ja verkkokeskustelu johtaa usein

² Pelikulttuurin valtavirran seksismistä ja naisvihasta ks. esim. Fox & Tang 2014; 2017. Rasismista ks. esim. Gray 2012; 2018. Meritokraattisista ihanteista ks. esim. Friman & Ruotsalainen 2022; Siutila & Havaste 2019. Vihamielisen käytöksen hyväksynnästä ks. esim. Hilvert-Bruce & Neill 2020; Meriläinen & Ruotsalainen 2022.

yksilöllisyyden häivyttämiseen ja itsen ja muiden käsittelyyn stereotyyppien varassa (Kaakinen ym. 2020; Keipi & Oksanen 2014). Anonymiteetin takia ainoa tapa tunnistaa yhteisön muita jäseniä on jaettujen kulttuuristen symbolien avulla (Nissenbaum & Shifman 2017; ks. myös. Graham 2019). Nämä voivat olla esimerkiksi meemejä, fraaseja tai tietty keskustelun sävy. Keskustelun sävy kuvalaudoilla on usein performatiivisesti törkeää, normien vastaista ja loukkaavaa, ja sitä luonnehditaan usein trollaukseksi (Manivannan 2013, 113; Phillips 2015). Viestit on monesti ilmaistu rasistisin, naisvihamielisin tai muuten syrjivän tavoin, mikä normalisoi tällaista ilmaisuja kuvalaudoille tyypillisenä ja rajaa samalla yleisöä niihin, joita syrjintä ei koske tai häiritse. Tyypillisesti syrjivän puheen hyväksyminen tai ohittaminen kehystetään merkiksi alakulttuurisesta pääomasta, jonka avulla vihamielisyys osataan tulkita harmittomaksi huumoriksi, jota ei kuulu ”ottaa tosissaan” ja jota ulkopuoliset eivät ymmärrä (esim. Vaahensalo 2022). Rajoja rikkova huumori voidaan nähdä myös poikaerityisenä kulttuurisena tietona ja arkisissa verkkokeskusteluissa toteutettavana sukupuolen performanssina (Vainikka 2019; ks. myös Butler 2014).

Ylilautaa käytetään kaikenlaisiin keskusteluihin, ja pelikeskusteluille on erillinen osio, johon tässä analysoitua keskustelua ei kuitenkaan lähetetty. *Ylilaudan* kulttuuri lainaa paljon *4chanilta* ja muilta samanlaisilta kuvalaudoilta (Vaahensalo 2022; Vainikka 2020). *Ylilaudan* viesteillä on usein tietty tyyli, joka sisältää esimerkiksi ironista huumoria, loukkaavia ilmauksia ja toistuvia meemikuvia (Vainikka 2020, 25–28; ks. myös Manivannan 2013; Nissenbaum & Shifman 2017). *Ylilautaa* käyttävät erityisesti nuoret miehet. Miehuus ja nörttiys ovat keskeinen osa sitä, miten *Ylilautaa* rakennetaan anonyymina, kuviteltuna yhteisönä (vrt. Anderson 1983) ja tilana, mikä myös mahdollistaa yhteisön rajojen asettamisen ja ei-toivottujen käyttäjien ulos rajaamisen (Vainikka 2020). *Ylilautaa* voidaan ymmärtää *maskuliinistettuna tilana (masculinised space)*, jossa keskustelua käydään tiettyjen maskuliinisten normien puitteissa, riippumatta puhujan sukupuolesta (ks. Maloney ym. 2019).

MASKULIINISUUDET, MIEHET JA PELIKULTTUURI

Maskuliinisuudet ymmärretään tässä tutkimuksessa sosiaalisesti, historiallisesti ja poliittisesti muodostettuina kokoelmina piirteitä, toiminnan ja ajattelun tapoja sekä normeja, jotka yhteiskunnassa tyypillisesti yhdistetään miehiin ja miehuuteen ja joita ilmennetään arjessa (esim. Kimmel 2001). Maskuliinisuuden määritelmät, ja termin käyttökelpoisuus ylipäänsä, ovat etenkin nykyisessä kriittisessä miestutkimuksessa (esim. Hyvönen 2020) jatkuvan neuvottelun kohteena.

Pelikulttuurien ja verkkoyhteisöjen tutkimus on perinteisesti nojannut etenkin R. W. Connellin teoriaan *hegemonisesta maskuliinisuudesta* (esim. Connell & Messerschmidt 2005) eli valtarakenteesta ja käytänteistä, jotka ylläpitävät tiettyjen, ajallisesti ja paikallisesti muuttuvien, miesten ja miehuuden tapojen valta-asemaa suhteessa sekä muihin sukupuoliin että toisiin miehiin. Tätä lähestymistapaa on tyypillisesti täydennetty etenkin Tristan Bridgesin ja C. J. Pascoen (2014) ajatuksilla *hybridimaskuliinisuuksista (hybrid masculinities)*, joissa hegemoninen maskuliinisuus pyrkii säilyttämään valta-asemansa lainaamalla ominaisuuksia muista, alistetussa asemassa olevista maskuliinisuuksista. Tällöin syntyy maskuliinisuuksia, jotka ulkoisilta piirteiltään tai muodoltaan poikkeavat esimerkiksi perinteistä miehuuden ihanteista, mutta eivät haasta sukupuolten välistä valta-asetelmaa (esim. Hyvönen 2021; vrt. Duncanson 2015).

Artikkelimme kannalta keskeinen käsite on aiemmassa kirjallisuudessa esitelty *nörttimaskuliinisuus (geek masculinity, nerd masculinity)* (Braithwaite 2016; Lockhart 2015; Salter & Blodgett 2017; Taylor 2012) joissa määrittäviä piirteitä ovat esimerkiksi teknologian käyttötaidot, rationaalisuuden ja logiikan ihannointi sekä monien perinteisten miehisyyshanteiden, kuten urheilullisuuden, väheksyntä ja hylkääminen. Nörttimaskuliinisuus voidaan nähdä esimerkkinä yllä kuvatuista hybridimaskuliinisuuksista, sillä vaikka nörttimaskuliinisuus tekeekin joidenkin piirteiden osalta eroa perinteisiin maskuliinisuusihtanteisiin, se pitää tiukasti kiinni toisista, esimerkiksi älykkyyden ja logiikan korostamisesta tunteellisuuden kustannuksella. Nörttimaskuliinisuutta leimaa usein myös ulossulkevuus, jyrkkä jaot-

telu “meihin” ja “muihin”, jonka juuret ovat osittain nörtti- ja pelikulttuureihin liitetyissä kielteisissä stereotyyppioissa, joiden myötä nörteiksi identifioituvat asemoivat itsensä syrjityksi ryhmäksi (Kowert, Festl & Quandt 2014; Lockhart 2015; Stone 2021).

Nörttimaskuliinisuuteen yhdistyy kipuilu monien perinteisten maskuliinisuushanteiden suhteen: kyvyttömyys vastata hegemonisten ihanteiden vaatimuksiin voi tuottaa voimakkaan kokemuksen omasta alisteisesta asemasta. Tämä vuorostaan vaikeuttaa oman etuoikeutetun aseman tunnistamista. Kokemusta omasta alisteisesta asemasta voidaan käyttää vihamielisen käytöksen oikeuttamiseen esimerkiksi naisia tai erilaisia vähemmistöryhmiä kohtaan (Dashiell 2022; Ging 2019; Lockhart 2015). Toisaalta nörttimaskuliinisuuskään ei ole monoliitti vaan jatkuvan kiistelun ja uudelleenmuotoilun kohteena, ja nörttikulttuurin monet sisäiset kiistat (ks. Arjoranta ym. 2020) ovat johtaneet myös nörttimaskuliinisuuden uudenlaisiin, vähemmän syrjiviin ja vihamielisiin ilmentymiin (esim. Fine 2019). Kuten maskuliinisuuden suhteen laajemminkin, myös nörttimaskuliinisuuksista on kuvaavampaa puhua yksikön sijaan monikossa (vrt. Braithwaite 2016; Lockhart 2015).

AINEISTO JA MENETELMÄ

Tarkastelemme tässä laadullisessa tutkimuksessa maskuliinisuuskäsitysten, pelikulttuurin ja niin sanotun lautakulttuurin keskinäisiä suhteita. Vastaamme artikkelissa seuraavaan kysymykseen: *min-käläisiä maskuliinisuuksia Ylilauta-keskustelussa rakennetaan suhteessa pelikulttuuriin?*

Aineistomme koostuu 217 suomenkielisestä viestistä, jotka on kirjoitettu edellä mainittuun viestiketjuun 26.–29.11.2020. Viestiketjussa näkyvän tiedon perusteella keskusteluun osallistui 152 eri henkilöä. Kuvalautafoorumeille tyypilliseen tapaan viesteissä on huomattavasti vaihtelua: osa koostuu vain yhdestä sanasta tai meemikuvasta ilman muuta kontekstia, kun taas toiset ovat pidempiä puheenvuoroja, joista pisin on 112 sanaa. Suurin osa viesteistä ei sisällä kuvaa: ensimmäinen viesti sisältää kuvakaappauksen kommentoidusta striimistä, mutta myöhemmät kuvat (yhteensä 49) ovat *Ylilaudalle* tyypillisiä meemikuvia, jotka heijastavat viestin tekstisisältöä.

Emme keskittyneet analyysissa kuviin, mutta otimme ne huomioon viestien sisältöä tulkitessamme.

Keskustelu on tyyliltään *Ylilaudalle* tyypillistä: se rönsyilee aiheen ympärillä ja kirjoittajat yhdistävät keskustelun aiheen laajasti erilaisiin henkilökohtaisiin ja yhteiskunnallisiin kysymyksiin. Viesteissä käytetty kieli on kirjavaa ja kärjistettyä, ja keskusteluilmapiiri on polarisoitunut. Viesteissä on vahva me-oletus, eli kirjoittajat asemoivat itsensä osaksi *Ylilautaa* ja tunnistavat useita yhteisiä vihollisia, kuten vasemmiston, seksuaalivähemmistöt ja feministit. Keskustelu ei kuitenkaan ole yksimielistä, vaan erityisesti sukupuolen ja maskuliinisuuden yhteydessä jaettuina oletuksia myös kyseenalaistetaan.

On aiheellista tähdentää, että tarkastelemme tässä artikkelissa vain mainituista viesteistä muodostuvaa keskustelua; meillä ei ole pääsyä osallistujien kokemuksiin. *Ylilaudan* omalaatuisen keskustelukulttuurin (esim. Vaahensalo 2022; Vainikka 2020) vuoksi on todennäköistä, että osa kommenteista on strategista esittämistä tai esimerkiksi tarkoitukSELLISTA provosointia. Tarkastelumme osalta tämä ei kuitenkaan ole kriittinen tekijä, sillä myöskään keskustelijoilla ei ole tätä tietoa toistensa tarkoituseristä tai viestien todenperäisyydestä (esim. Lounela & Murphy 2023).

Ylilauta on keskustelijoiden yksityisyyttä korostava foorumi, jonka käyttäjät ovat anonyymejä, eikä useimmilla keskustelijoilla ole vakionimimerkkiä tai käyttäjäkuvaa; aineiston keräämisaikaan viesteistä näkyi tyypillisesti ainoastaan viestin numero, ei tietoa sen kirjoittajasta. Poikkeuksen muodostavat keskusteluketjun aloittaja, jonka myöhemmissä viesteissä näkyy tunnus OP (*original poster*), sekä rekisteröityneet käyttäjät, jotka ovat valinneet esiintyä pysyvällä nimimerkillä – tällaisia käyttäjiä oli aineistossa yksi. Keskustelut ovat julkisesti näkyvissä kaikille verkon käyttäjille, mikä on myös osallistujien tiedossa (ks. Vainikka 2019). Artikkelin ensimmäinen kirjoittaja tallensi keskusteluketjun tutkimustarkoituksessa seurattuaan seminaariin liittyvää keskustelua, sillä se tarjosi mahdollisuuden opportunistiseen tutkimukseen, eli tarttumisen yllättäen arjessa ilmenevään tutkimusaiheeseen ilman ennakkosuunnitelmaa (ks. Riemer 1977): nopeasti vinnut keskustelu havainnollisti seminaarin teemoja ja oli siten kiinnostava tutkimusaineisto.

Verkkoaineiston käyttö tutkimuksessa asettaa internet-tutkimukselle tyypillisiä (esim. Franzke ym. 2020) eettisiä kysymyksiä erityisesti tutkittavien suostumukseen liittyen. Aineiston julkisuuden ja kuvalautakulttuurin erityispiirteiden vuoksi emme hankkineet vastaajilta erikseen suostumusta tutkimukseen osallistumisesta. Suostumuksen hankkiminen kaikilta osallistujilta olisi ollut paitsi käytännössä mahdotonta anonyymiyden vuoksi, myös riski itse keskustelijoiden yksityisyydelle, eikä siten heidän etujensa mukaista (ks. Conway 2021). Kun suostumuksen hankkiminen tutkittavilta ei ole verkkoaineistoa käytettäessä mielekäästä tai mahdollista, olemme kiinnittäneet erityistä huomiota siihen, että tutkittavien tunnistamisen todennäköisyys on mahdollisimman pieni (ks. Franzke ym. 2020). *Ylilaudan* ylläpito on myöhemmin poistanut aineistona toimivan keskustelun (vedoten sen avaamiseen väärällä keskustelualueella), mikä edelleen osaltaan suojaa keskustelijoiden yksityisyyttä. *Ylilauta* antaa käyttöehdoissaan luvan aineiston akateemiseen tutkimiseen.

Tarkastelimme aineistoa käyttämällä reflektiivistä teema-analyysia (Braun & Clarke 2021) erityisesti sen joustavuuden vuoksi: teema-analyysi sopii hyvin aineistolähtöiseen konstruktionistiseen tutkimukseen, jota ei tehdä yksittäisen teorian ohjaamana (Braun & Clarke 2006). Reflektiivisyys korostui tutkimuksessamme erityisesti tutkijoiden erilaisten akateemisten taustojen ja tiedonintressien kautta; lähestyimme aihetta niin pelitutkimuksen, sukupuolentutkimuksen kuin ekstremismin tutkimuksenkin näkökulmista, sekä pelikulttuurin sisäpiiristä että sen ulkokehältä. Kirjoittajien monipuoliset kokemukset peli- ja verkkokulttuurista vaikuttivat myös aineistosta tehtyihin tulkintoihin. Aiempi perehtyminen foorumien ja kuvalautojen keskustelukulttuuriin sekä tutkimuksen että vapaa-ajan viitekehyksissä helpotti *Ylilaudan* keskusteluille tyypillisen ironisen huumorin tunnistamista, ja kirjoittajien erilaiset kokemukset verkkopeleistä mahdollistivat pelikulttuuri-ilmioiden monipuolisemmat tulkinnat. Esimerkiksi verkkopelikulttuurin käytösnormit voivat näyttäytyä hyvin erilaisina harrastajalle ja satunnaisemmin pelaavalle (esim. Karhulahi 2022; Meriläinen & Ruotsalainen 2022).

Ensimmäinen ja toinen kirjoittaja koodasivat aineiston ensin itsenäisesti. Sen jälkeen kaikki kol-

me kirjoittajaa koodasivat aineiston yhdessä, keskustellen koodeista, kunnes niistä oltiin yksimielisiä. Muodostimme koodeista (esim. *Pelikulttuurin pilaaminen*, *Sukupuolittunut haukkuminen*) ensin ryhmittelemällä alateemoja (esim. *Antifeminismi*, *Keskustelua maskuliinisuudesta*). Näitä alateemoja yhdistelemällä muodostimme kaksi pääteemaa, joista molemmat kuvaavat merkittävää keskustelun ulottuvuutta: *Naisviha ja antifeminismi* sekä *Nörttimaskuliinisuus ja kunnollinen aikuisuus*. Käsittelemme alla tuloksiamme näiden kahden pääteeman alla. Olemme korjanneet aineistolainauksista ilmeiset kirjoitusvirheet lukemisen helpottamiseksi. Lainaukset esitetään muuten sellaisinaan.

NAISVIHA JA ANTIFEMINISMI

Monissa keskustelun kommentteissa viitataan laajempiin yhteiskunnallisiin kysymyksiin, jotka keskustelijat yhdistävät pelikulttuurikeskusteluun. Pelikulttuuria ei voi erottaa sitä ympäröivästä maailmasta ja sen valtarakenteista (esim. Gray 2012, 2018), mutta osa keskustelijoista pyrki esittämään pelikulttuurit esimerkiksi historiallisesti häirinnästä ja rasismista vapaina tiloina, joihin nämä ongelmat saapuvat vasta feministisen keskustelun tunkeutuessa niihin (vrt. Gray 2018; Ortiz 2019). *Naisvihan ja antifeminismin* pääteema keskittyy keskustelun näihin juonteisiin.

Keskustelun ytimessä on jaettu käsitys usein tarkemmin määrittelemättömästä vastapuolesta, johon kuuluvat niin feministit, vähemmistöt, ”suvakit” kuin vasemmistokin. Populistiselle retoriikalle tyypillisesti keskustelussa lähtökohdaksi oletettu vastakohtaisuus näitä epämääraisä ”toisia” kohtaan yhdistää keskustelijoita ja mahdollistaa hetkellisen yhteisyyden ja yhtenäisyyden kuvitelman ilman, että keskustelussa tarvitsisi erikseen määritellä ”meitä” (ks. Palonen 2020; Vaahensalo 2022). Arkinen rasismi, naisviha, homofobia ja transfobia läpäisevät keskustelun, toistaen niin antifeministien verkkotilojen vakiintunutta sävyä (Saresma 2020) kuin verkkopelaamiselle tyypillistä, heteronormatiivista ”pelipuhetta” (Pulos 2013; Ståhl & Rusk 2020). Vastakohtaisuuden ja humoristisesti esitetyn vihamielisen keskustelukulttuurin avulla luodaan yhteisyyttä ja oletettua ”meitä”, ja samalla suljetaan

ulos niitä, jotka eivät tähän kuviteltuun verkkoyhteisöön (vrt. Anderson 1983) kuulu.

Tuolla ”hankkeella” ei ole mitään muuta tarkoitusta, kuin taas kerran pilata jokin miesvaltainen juttu ja tarjota näille varoitushiusväri-naisille ja muille feministeille mahdollisuus kyykyttää ja alistaa valkoisia heteromiehiä. Vihervasurikommarien ihannevaltiossa kytätään muiden sanomisia. Tässä on yksi sen osa-alueista.

Pelikulttuurisidonnaisten kysymysten ohella keskustelijat esittävät yleisempiä antifeministisiä ja naisvihamielisiä ajatuksia. Feministien esitetään tarttuvan mitättömiin aiheisiin oikeiden tasa-arvo-ongelmien sijaan. Häirintä ja syrjintä peleissä esitetään sivuseikkana tai tuulimyllyjä vastaan taistelemisena, ja vastakohtaksi tuodaan esimerkiksi nuorten naisten kohtaama seksuaaliväkivalta ja tietokonekomponenttien ihmisoikeuksia polkeva valmistusympäristö. Kuten seuraavassa sitaatissa, näiden aiheiden esille tuominen vähittäytyy enemmän pelikulttuurin ongelmien vähättelyn välineenä kuin varsinaisena pyrkimyksenä edistää tasa-arvoa, mikä onkin tyypillistä antifeministiselle diskurssille (esim. Farci & Righetti, 2019).

Vika ei ole siinä, että kukaan haluaisi kiusata. Vika on siinä, että feminismi kääntää silmänsä oikealta naisten kokemalta väkivallalta ja keskittyy oikean maailman sijaan vitun videopeleihin. Vieläpä kun videopeleissä saa bannit kyseisestä käytöksestä eli ongelma on ratkaistu.

Valkoisten miesten esittäminen sorrettiina ja nurkkaan ajettuina toistaa laajempaa antifeminististä narratiivia länsimaiden liiallisesta liberaaliudesta, tasa-arvon menemisestä ”liian pitkälle” ja valkoisten heteromiesten syrjinnästä (Keskinen, 2013). Osa keskustelijoista jopa ilmaisee tämän akateemiselle ja feministiselle diskurssille tyypillisin termein ja puhuu esimerkiksi ”valkoisesta maskuliinisuudesta” (ks. Vainikka 2019; Nagle 2017). Hybridimaskuliinisuuteen yhdistetty uhriposition asettuminen ja

samanaikaisesti naisvihamielisten näkemysten esittäminen on tyypillinen antifeministisen diskurssin strategia, jonka avulla normalisoidaan ja vahvistetaan valkoista miehistä ylivaltaa nimenomaan sen menettämiseen vetoamalla (Ging 2019; ks. myös Carroll 2011; Dowling ym. 2020).

Kansainväliset antifeministiset vaikutteet ja *manosfäärille* tyypillinen kielenkäyttö näkyvät selvästi *Ylilauta*-aineistossa. Manosfääriksi (*Manosphere*) kutsutaan verkon antifeminististä liikehdintää, koelmaa erilaisia toimijoita, ryhmiä ja alustoja, joiden toiminta rakentuu heteronormin ja hegemonisen maskuliinisuuden valta-aseman vahvistamiselle (ks. Saresma 2020; Jones ym. 2020; Trott 2022). Näiden kansainvälisten verkkotilojen ja toimijoiden kieli ja sanasto näkyvät vaikutteina ja suorina lainoina myös *Ylilaudalla* (Vainikka 2019): aineistossamme puhutaan esimerkiksi ”inceleistä” (*involuntary celibacy*, suom. tahdonvastaisesti selibaatissa), ”cuckeista” (feminiininen, heikko tai edistyksellisiä arvoja edistävä mies³), ”chadeista” (normatiivisesti viehättävä, seksuaalisesti aktiivinen mies) ja ”soijapojista” (feminiinisistä miehistä).

Sanaa *incel* käytetään keskusteluissa sekä pilkallisenä että miesten sortoa kuvaavana ilmauksena, ja keskustelun eri osapuolet lataavat sen erilaisilla merkityksillä (ks. Palonen & Tilli 2020). Niissä kommentteissa, joissa inceliys esitetään myönteisesti, se liitetään pelaamisharrastukseen ja pelaaminen ja peliyhteisöt esitetään feminismin uhkaamina, aiemmin inceleille turvallisina tiloina:

Onko susta normaalia, että vihataan incel-miehiä, eikä anneta niille pillua. Sitten tunkeudutaan niiden omiin turvasatamiin ja tuhotaan ne. Miksette suoraan tapa incel-miehiä kun ei heille ole mitään paikkaa missä olla?

Yllä olevassa lainauksessa yhdistyvät aiemmin esitelty käsitteet pelikulttuurista maskuliinisena tilana ja manosfäärille tyypillinen kielenkäyttö. Pelikulttuuri tulee osaksi miehisen ylivalan ja naisvihamielisten mieseritysten tilojen projektia. Inceliys näyttäyty uhripositiona suhteessa naiseen, muihin miehiin

3 *Incel Wikissä* määritellään termiä mm. seuraavasti: ”a spineless or effeminate man in general” [selkärangaton tai naismainen mies ylipäänsä], ”a man who advocates progressive social policies” [mies, joka edistää arvoliberaalia yhteiskuntaa]. <https://incels.wiki/w/Cuckoldry>.

ja yhteiskuntaan yleensä, ja sen avulla voidaan kiistää ajatus mieheydestä lähtökohtaisesti etuoikeutettuna (ks. Lounela & Murphy 2023). Kuten nörtti- ja hybridimaskuliinisuuksien teoretisoinneissa, uhriudesta käsin hegemoniseen maskuliinisuuteen liitetyt ihanteet näyttävät saavuttamattomina ja samaan aikaan naisvihamielinen toiminta oikeutettuna (ks. Dashiell 2022; Ging 2019).

Manosfäärin naisvihamieliset verkkoyhteisöt ja verkon peliyhteisöt näyttävät olevan tiiviissä vuorovaikutuksessa, ja manosfäärin keskusteluissa juuri peliyhteisöt ovat useimmin linkattuja sivuja (Ging 2019). Aineistomme perusteella vaikuttaa siltä, että myös suomenkielisissä verkkokeskusteluissa naisvihamielisen, manosfäärille tyypillisen kielenkäytön ja pelikulttuurikeskustelun välillä on kytkös. Pelikulttuurin omistajuuskeskustelu linkittyy vahvasti sukupuoleen, ja *Ylilaudalla* se näyttää vahvasti kaksijakoisesti ymmärrettynä ”sukupuolten sotana” (ks. Vainikka 2019) ja nollasummapelinä, jossa kaikille yhteistä etua ei ole mahdollista löytää.

NÖRTTIMASKULIINISUUS JA KUNNOLLINEN AIKUISUUS

Pelaaminen ja laajemmin leikkiminen on melko tavallista nähdä aikuisuuteen kuulumattomana tekemisenä (esim. Latinsky & Ueno 2021): lapsellisena (Deterding 2018), turhanpäiväisenä (Sutton-Smith 1997) ja jopa niin sanotun ”maskuliinisuuden kriisin” aiheuttajana (Zimbardo & Coulombe 2015). Tätä taustaa vasten ei ole yllättävää, että aineistomme sisältää alakeskustelun, joka käsittelee maskuliinisuuden, kunnollisen aikuisuuden ja pelaamisen yhteensovitettavuutta. Keskustelun voi nähdä eräänlaisena neuvotteluna hegemonisen ja nörttimaskuliinisuuden ihanteiden välillä. Kun yksi keskustelijoista on kiistänyt pelihäirinnän olevan todellinen ongelma ja vihjaa häirintään reagoinnin olevan epämaskuliinista, toinen osallistuja vastaa esittämällä, että pelaaminen itsessään on epämaskuliinista ja lapsellista. Tästä alkavassa sananvaihdossa osa keskustelijoista pyrkii todistamaan peliharrastuksen ja kunnollisen maskuliinisuuden olevan yhteensovitettavissa. Tämä ”nörttimaskuliinisuudesta ja kunnollisesta aikuisuudesta” käytävä alakeskustelu muodostaa tutkimuksemme toisen pääteeman.

Peliharrastuksen maskuliinisuuden kiistänyt keskustelija jatkaa isällisen alentuvaan sävyyn muiden keskustelijoiden neuvomista ja kehottaa pelaamista harrastavia nuoria miehiä keskittymään mieluummin perinteisen, nationalistisen maskuliinisuuden toteuttamiseen keskenkasvuiseen, naurettavan ”soijapojan” elämän sijaan:

Pelaa ihmeessä, mutta jos haluat olla muutakin kuin soijaa, niin karista sitten soijat pois. Ymmärrät varmaan itsekkin ettei vittuilu internetissä tee kenestäkään miehekästä, vaan oman elämänsä suunta. Jos ei pelaamisen lisäksi ole elämässä muuta, niin sitten elelet samaan tyyliin kuin vihaamasi soijacuckit. Joten hanki kuntoa, tienaa rahaa, hanki vaimo ja tee lapsia. Voit myös pelailla välissä, mutta vasta kun elät kuin kunnan kansallismielinen mies niin voit tuomita muut soijaksi. Nyt se vaan särähtää silmään kun soijapoika kutsuu soijapoikaa soijapojaksi eläen itse harhassa etteikö kuuluisi samaan kastiin.

Eräs keskustelijoista vastaa tähän vaatimukseen pyrkimällä todistamaan yltävänsä hegemonisen maskuliinisuuden ja normatiivisen aikuisuuden vaatimukseen pelaamisestaan huolimatta:

Kuntoa en hanki koska en pidä siitä, vaki duuni löytyy jo, uusi muija pitäisi kyllä hommata kun erostakin jo yli vuosi aikaa ja katotaan niitä lapsia sitten. Kavereita näen kyllä viikonloppuisin mutta ei näin arkena tee mieli edes tehdä mitään kun työpäivätkin on 5-14:30,

Toiset pilkkaavat hegemonisen maskuliinisuuden kapeaa kunnollisen aikuisuuden normia kääntämällä asetelman pääläelleen: normatiivinen maskuliininen aikuisuus esitetään epävarmaksi muiden odotuksiin taipumiseksi ja uskalluksen puutteeksi, ja *Ylilauta* puolestaan paikaksi, jossa maskuliinisuus rakentuu ja tehdään toisin.

Epävarma ”aikuinen” huutelee kun itsetunto ei kestä tehdä mitään normaalista poikkeavaa koska joku voi luulla lapselliseksi

Mitäs ne tosi aikuiset tekee iltaisin jos ei pelaa? Kat-

soo varesta ja lukee remestä? Sitten nussii vaimoa joka ilta, rakentaa talon ja juo itsensä kännniin. Juu juu.

Kunnollisen maskuliinisuuden ja uskottavan aikuisuuden vaatimukset kietoutuvat keskustelussa yhteen, ja keskustelu osoittaa maskuliinisuuden kontekstisidonnaisuuden: *Ylilaudan* maailmassa nörtti- ja hegemonisen maskuliinisuuden ihanteiden yhteen törmäys tapahtuu pelaamisen yhteydessä. Vaikka *Ylilauta* on tunnettu äärioikeistolaisen materiaalin levittämisestä (esim. Malkki ym. 2021; Ylä-Anttila, Eranti & Hardwick 2020), tässä keskustelussa peliharrastuksesta nauttiminen ja sen kautta aikuisuuden normien sivuuttaminen haastaa perinteisen nationalistisen ja äärioikeistolaisen miesihanteen (esim. Blum 2017) vaatimukset. Keskustelussa näkyy myös Marja Peltolan ja Ann Phoenixin (2022) tunnistama ilmiö, jossa pelaaminen on erityisesti poikien ja miesten hyväksyttävä harrastus (ks. Siutila, Joelsson & Karhulahti 2022) mutta jossa liiallinen pelaaminen kuitenkin mielletään epämaskuliiniseksi.

Vaikka suurin osa keskustelijoista suhtautuu Non-Toxic-hankkeeseen vihamielisesti, osa myös haastaa tämän kritiikin. Vaikka näiden viestien määrä on verrattain pieni (15 viestiä 217:sta tai 7%), vastapuhe osoittaa, että lautakulttuuri on vähemmän yhtenäistä kuin usein esitetään (Ylä-Anttila, Eranti & Hardwick 2020). Hankkeen vastustajat haastetaan useimmiten reagoimalla hyökkäävästi tai pilkallisesti viesteihin ja niiden kirjoittajiin. Turvallisempaa, vähemmän vihamielistä pelikulttuuria edistävän hankkeen puolustaminenkin tapahtuu näin lautakulttuurille tyypilliseen, ironista huumoria ja loukkaavaa kielenkäyttöä yhdistävään tyyliin (Vainikka 2020):

ÄITI! Noi ei anna mun KIUSATA muita! Tää on SYRJINTÄÄ!

Näissä viesteissä projektiin kohdistuva kritiikki esitetään ennakkoluuloisena ja takapajuisena, mutta samalla kritisoijia pilkataan inceleiksi, kaulapar-

roiksi ja mieslapsiksi. Näin projektia puolustavatkin viestit ylläpitävät perinteisiä maskuliinisuusihanteita pilkkaamalla muita keskustelijoita seksuaalisen kokemuksen puutteesta, normeihin sopimattomasta ulkonäöstä ja kyvyttömyydestä yltää normatiivisen aikuisuuden vaatimuksiin. Kunnollinen aikuinen maskuliinisuus määrittyy viesteissä tiettyjen aikuisuuden merkkipaaluun, kuten työllistymisen, seksikokemusten (vrt. Fleming & Davis 2018), heteroseksuaalisten parisuhteiden ja vanhemmuuden saavuttamisena, ja vastaavasti epäonnistuminen näiden etappien tavoittamisessa merkitsee myös miehuudessa ja aikuisuudessa epäonnistumista.⁴

POHDINTA

Monille keskustelijoille pelikulttuurin muutokset heijastavat laajempia yhteiskunnallisia muutoksia. Siinä missä yksittäiset pelit voivat muodostua julkisessa keskustelussa yhteiskunnallisten huolien symboliksi (Steinkuehler 2006), käsittelemässämme keskustelussa melko marginaalisesta seminaarista tulee ukkosenjohdatin paljon laajemmille keskusteluille esimerkiksi feminismistä ja maskuliinisuudesta. Tämä muistuttaa aiempia pelikulttuurin niin sanottuja kulttuurisotakeskusteluja (ks. Arjoranta ym. 2020; Vossen 2018, 264), ja on hyvä muistutus siitä, että pelikulttuuri tarjoaa runsaasti kiinnostavia tulokulmia sukupuolikysymysten tarkasteluun. Pelaaminen on arkinen mutta keskeinen osa etenkin monien nuorten miesten elämää (esim. Peltola & Phoenix 2022; Siutila, Joelsson & Karhulahti 2022), mutta aiheen tarkastelu on suomalaisessa sukupuolentutkimuksessa ollut varsin vähäistä.

Maskuliinisuutta rakennetaan keskustelulangassa monenlaisin, toisinaan ristiriitaisinkin tavoin. Useimmat kommentit vahvistavat heteroseksuaalisten cismiesten valta-asemaa suhteessa muihin ryhmiin väheksymällä ja kieltämällä muiden ryhmien osallistumista pelikulttuuriin ja hyökkäämällä Non-toxic-hankkeen yhdenvertaisuustyötä vastaan. Samalla pelaavat miehet asemoidaan ryhmäksi, joka poikkeaa sekä feministisistä että perinteisistä miehuuden ja aikuisuuden ihanteista. Yksi keskusteli-

⁴ Tutkimus ei tue väitettä, jonka mukaan pelaaminen viivyttaisi siirtymää aikuisuuteen, kun sitä arvioidaan perinteisten aikuisuuden merkien, kuten tutkintojen suorittaminen, avioliitto ja vanhemmuus, perusteella (Latinsky & Ueno 2021).

ja tuo esille hyvin perinteisiä maskuliinisuuden ja aikuisuuden piirteitä, toiset taas kyseenalaistavat aggressiivisesti muiden keskustelijoiden maskuliinisuutta samalla kun puolustavat hankkeen feministisiä tavoitteita.

Keskustelu on kuvalautakeskustelulle tyypillisesti polarisoitunutta ja räväkkää, mutta välillä yllättävänkin intiimiä. On ilmeistä, että maskuliinisuuden kysymykset pohdituttavat ja kiinnostavat monia keskustelijoista, ja anonyymi kuvalauta ja pelien viitekehys tarjoavat niiden pohdinnalle tarpeellisen mahdollisuuden. *Ylilauta* näyttää tarjoavan tilan vertaiskeskustelulle ja tunteita herättävien aiheiden usein samanmieliselle käsittelylle, mutta samalla keskustelu rakentuu toisaalta paljolti uhkien, vihamielisyyden ja pessimismin varaan (ks. Vaahensalo 2022; Vainikka 2020; Vainikka & Harju 2019). Havainto kannustaa välttämään yksioikoisen negatiivisia kehystyksiä *Ylilaudasta* ja vastaavista anonyymeistä foorumeista mutta tuo toisaalta myös esiin tarpeen pohjavireeltään myönteisemmille keskusteluympäristöille, mahdollisesti erityisesti nuorille miehille.

Keskustelussa korostuu nörttimaskuliinisuuden hybridisyys. Monet keskustelijat yhtäältä ”tekevät maskuliinisuutta toisin” tuomalla esiin pelaamistaan, jota usein pidetään lapsellisena ja siten normatiivisista aikuisuuden ja maskuliinisuuden ihanteista poikkeavana tekemisena. Mutta toisaalta he pyrkivät rajoittamaan naisten ja muiden ryhmien pelaamista ja hakevat valta-asemaa suhteessa näihin. Näin keskustelijat pystyvät samaan aikaan esittämään itsensä paradoksaalisesti sekä vaikutusvaltaisina portinvartijoina että alistettuina uhreina (ks. Bridges & Pascoe 2014; Dashiell 2022; Ging 2019) ja perustelemaan vihamielistä käytöstään vetoamalla tähän uhriposition. Vaikka jotkut keskustelijoista vaikuttavat tekevän pesäeron nörttimaskuliinisuuden ja normatiivisten maskuliinisuusodotusten välille, tämä erottelu ei haasta miesten hegemonista asemaa suhteessa muihin sukupuoliin (vrt. Fine 2019). Nörttimaskuliinisuus näyttäytyy sen sijaan lähinnä vaihtoehtoisena reittinä hegemoniseen asemaan (ks. Peltola & Phoenix 2022), Eleanor Lockhartin (2015, 140) sanoin ”alemmuuskompleksisena hegemonisena maskuliinisuutena”.

Keskustelussa käydään kiinnostava kiista perinteisestä maskuliinisuuden ihanteista. Osa keskustelijoista tulkitsee tiukan sitoutumisen perinteisiin maskuliinisuuden ja aikuisuuden normatiivisiin ihanteisiin epävarmuuden ja heikon itsetunnon merkeiksi. Tällainen tulkinta muistuttaa Michael Kimmelin (1987) ajatusta pakkomielleisestä maskuliinisuudesta (*compulsive masculinity*), joka on jatkuvassa epäilyksen tilassa ja joutuu jatkuvasti todistelemaan itseään. Vaikka kriittinen tulkinta on keskustelussa ilmiselvästi tarkoitettu pilkaksi toista keskustelijaa kohtaan, se saattaa samalla kertoa maskuliinisuusiuhanteiden muutoksesta. Normatiivisia aikuisikäisiä haastava kyky nauttia ”lapsellisesta” pelaamisesta nähdään miehekkäänä itsevarmuuden merkinä, ei epäonnistuneena aikuisuutena. Vuoropuhelun voidaan katsoa kertovan hyväksyttävien miehuuksien monipuolistumisesta (esim. Duncanson 2015; Fine 2019), hegemonisen maskuliinisuuden strategisesta muutoksesta uusia piirteitä omaksumalla (esim. Bridges & Pascoe 2014; Dashiell 2022; Demetriou 2001; vrt. Duncanson 2015) tai perinteisten miehuusihanteiden törmäämisestä *Ylilaudalla* vallitseviin nörttimaskuliinisiin ihanteisiin (Vainikka 2019) – kaikki näistä ovat mahdollisia ja perusteltuja tulkintoja ja havainnollistavat, kuinka merkittävässä roolissa tulkitsijan optimismi tai pessimismi on (ks. Duncanson 2015). Samalla näkemysten ja kokemusten moninaisuus heijastelee vaikeutta sovittaa yhteen yksilöiden erilaisia kokemuksia mieheydestä ja teorioita, joissa maskuliinisuudet nähdään ensisijaisesti valtarakenteina (Hyvönen 2020; Waling 2019).

Vaikka keskustelijat ovat välillä jyrkästikin eri mieltä esimerkiksi mieheyden ihanteista ja soveliaasta nettikäytöksestä, historiattomia väitteitä naisten vähäisestä pelaamisesta (esim. Friman 2022) tai pelikulttuurin ja yhteiskunnan meritokraattisia ihanteita (esim. Siutila & Havaste 2019) ei juurikaan haasteta. On mahdollista, että tällaiset väitteet eivät ole keskustelijoille henkilökohtaisesti merkityksellisiä tai ainakaan riittävän merkityksellisiä julkisesti haastettaviksi. Tätä tulkintaa tukee se, että kiistellyimmät aiheet ovat maskuliinisuus ja nettikäytös, joista molemmat lienevät läheisiä todennäköisesti valtaosin nuorista miehistä koostuville keskustelijoille, jotka osallistuvat keskusteluun trollaamisesta,

vihamielisyydestä ja asiattomasta huumorista tunnetulla keskustelualustalla. Analyysimme ei kuitenkaan edellytä tietoa keskustelijoiden sukupuolesta; maskuliinistettuna tilana *Ylilaudan* keskustelun tyyli voi olla samanlaista keskustelijoiden sukupuolesta riippumatta (ks. Maloney ym. 2019).

JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksemme osoittaa, miten pelikulttuuri liittyy laajempiin yhteiskunnallisiin keskusteluihin kuulumisesta, kulttuurisesta muutoksesta ja sukupuolirooleista. Suurin osa keskusteluketjun kommentteista kuvaa pelaamisen miesten kulttuuriksi, mutta ketjussa ollaan eri mieltä siitä, millaista on olla oikeanlainen, maskuliininen mies ja aikuinen.

Keskustelu tuo esiin osallistujien erilaiset syyt osallistua: osa haluaa toimia pelikulttuurin portinvartijoina suojellakseen harrastuksen luonnollisena pitämäänsä olotilaa, kun taas toiset näkevät keskustelun teemat osana huolestuttavia yhteiskunnallisia muutoksia. Osa jopa myöntää, että eivät edes välitä peleistä, vaan ovat vain kiinnostuneita estämään tunnistamiensa ”vasemmistolaisien” ja ”feministien” vaikutuksen. Näille keskustelijoille pelaaminen on yksi identiteettipoliittisen kulttuurisodan rintamista, jossa tärkeintä eivät ole pelikulttuurin ilmiöt vaan yhteinen vihollinen.

Aihe kaipaa jatkotutkimusta laajemmilla aineistoilla *Ylilaudalta* ja muilta kuvalaudoilta sen selvittämiseksi, kuinka laajasta ilmiöstä tai yleisestä toimintatavasta on kyse. Vertailu muihin verkkokeskusteluympäristöihin, kuten *Redditin*, auttaisi paljastamaan ovatko maskuliinisuuden neuvottelu ja vihamielisyys yleinen osa pelikeskusteluja ylipäätään, vai onko kyseessä erityisesti kuvalautakeskustelujen, tai erityisesti *Ylilaudan*, ominaisuus. Vertailu toisiin kansallisiin tai kansainvälisiin kuvalautoihin, kuten *4chaniin*, auttaisi ymmärtämään, miten nämä ajatukset muuttuvat ja kehittyvät siirtyessään kansallisten ja kansainvälisten kontekstien välillä.

Loppuhuomiona toteamme, että on mielenkiintoista pohtia seminaarin ja siitä kummunneen keskustelun vaikutuksia keskustelijoiden näkemyksiin pelikulttuurista ja maskuliinisuudesta. Monet keskustelijoista pilkkaavat hanketta ja sen tavoit-

teita mutta tempautuvat kuitenkin keskusteluun pelikulttuurista, nettikäytöksestä ja maskuliinisuushanteista ja kirjoittavat auki näkemyksiään näistä varsin latautuneista aiheista. Vaikka onkin mahdollista, että tämä johtaa entistä tiukempaan sitoutumiseen omiin näkemyksiin, keskustelu voi myös ruokkia itsereflektiota tekemällä erilaisia näkemyksiä ja normeja (ks. Hilvert-Bruce & Neill 2020) näkyviksi ja siten haastettaviksi. Tällaista pohdintaa voitaneen pitää välttämättömänä myönteisen muutoksen aikaansaamiseksi.

Kiitokset

Haluamme kiittää palautteesta tämän artikkelin käsikirjoituksen Tuija Saresmaa, Heidi Kososta ja Aleks Knuutilaa sekä kahta vertaisarvioijaa.

Rahoitus

Tutkimusta ovat tukeneet Suomen Akatemian hanke Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (353265), Koneen Säätiön hankkeet Aktivismi taiteen ja tieteenteon välineenä: ”tutkivismia” vaikuttavasta vastapuheesta suomalaisessa verkko-yhteisössä (202009043) ja Alustat ja retoriset ryhmästrategiat: Verkkodiskurssien moniääniset rakenteet kielentutkimuksen ja kieliteknologian kohtaamispaikkana (202106349) sekä henkilökohtaiset apurahat Jenny ja Antti Wihurin säätiöltä (00200223) ja Emil Aaltosen säätiöltä (200127).

Kirjoittajat

Kaikki kirjoittajat osallistuivat tutkimuksen taustatyöhön, aineiston analyysiin ja artikkelin kirjoittamiseen yhtäläisesti; kirjoittajajärjestys ei heijasta kirjoittajien työpanosta.

KT Mikko Meriläinen työskentelee tutkijatohtorina Tampereen yliopistossa, Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä (CoE-GameCult). Meriläisen tutkimusintressejä ovat muun muassa nuorten pelikulttuuriosallistuminen ja pelikulttuurien sukupuolikysymykset.

FT Jonne Arjoranta on digitaalisen kulttuurin tohtori Jyväskylän yliopistosta ja pelien filosofisen tutkimuksen dosentti Tampereen yliopistosta. Hän on erikoistunut filosofiseen hermeneutiikkaan, pelitutkimukseen ja internet-tutkimukseen.

VTM Emilia Lounela on väitöskirjatutkija Helsingin yliopistossa. Hän on kiinnostunut naisvihan ja ekstremismin yhteyksistä, ja tutkii väitöskirjassaan incel-yhteisöjä.

KIRJALLISUUS

- Alin, Ella (2018) *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/julkaisut/non-toxic.pdf> (haettu 19.11.2023).
- Anderson, Benedict (1983) *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London & New York: Verso.
- Arjoranta, Jonne, Kontturi, Katja, Varis, Essi & Välisalo, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi. Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 33:3–4, 92–111.
- Auerbach, David (2012) Anonymity as Culture: Treatise. *Triple Canopy* 15. https://www.canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture__treatise (haettu 19.11.2023).
- Bell, Kristina, Christopher Kampe & Nicholas Taylor (2015) Of Headshots and Hugs: Challenging Hypermasculinity through The Walking Dead Play. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 7, April, 1–24.
- Blackburn, Gregory (2018) *Army Men: Military masculinity in Call of Duty*. Teoksessa Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave Macmillan, 37–53.
- Blum, Alice (2017) Men in the Battle for the Brains: Constructions of Masculinity within the “Identitary Generation”. Teoksessa Köttig, Michaela, Bitzan, Renate & Petö, Andrea (toim.) *Gender and Far Right Politics in Europe*. Cham: Palgrave Macmillan, 321–334.
- Braithwaite, Andrea (2016) It’s About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society* 2:4. <https://doi.org/10.1177/205630511667248> (haettu 19.11.2023).
- Braun, Virginia & Clarke, Victoria (2021) *Thematic analysis: A Practical Guide*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- (2006) Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology* 3:2, 77–101.
- Bridges, Tristan & Pascoe, C. J. (2014) Hybrid Masculinities: New Directions in the Sociology of Men and Masculinities. *Sociology Compass* 8:3, 246–258.
- Butler, Judith (2014/1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Abingdon: Routledge.
- Carroll, Hamilton (2011) *Affirmative Reaction. New Formations of White Masculinity*. Durham, NC: Duke University Press.
- Connell, R. W. & Messerschmidt, James W. (2005) Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender and Society* 19:6, 829–859.
- Conway, Maura (2021) Online Extremism and Terrorism Research Ethics: Researcher Safety, Informed Consent, and the Need for Tailored Guidelines. *Terrorism and Political Violence* 33:2, 367–380.
- Dashiell, Steven (2022) Discussions of Fantasy Characters and Demonstrations of a Defensive Hybridity in Gamer Masculinity. *The Journal of Men’s Studies*. OnlineFirst. <https://doi.org/10.1177/10608265221084017>
- Demetriou, Demetrakis Z. (2001) Connell’s Concept of Hegemonic Masculinity: A Critique. *Theory and Society* 30, 337–361.
- Deterding, Sebastian (2018) Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play. *Games and Culture* 13:3, 260–279.
- Dowling, David O., Goetz, Christopher & Lathrop, Daniel (2020) One Year of #Gamergate: The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity. *Games and Culture* 15:8, 982–1003.
- Duncanson, Claire (2015) Hegemonic Masculinity and the Possibility of Change in Gender Relations. *Men and Masculinities* 18:2, 231–248.
- Farci, M., & Righetti, N. (2019). Italian Men’s Rights Activism and Online Backlash against Feminism. *Rassegna Italiana Di Sociologia* 4, 765–781.

- Fine, Leigh E. (2019) The McElroy Brothers, New Media, and the Queering of White Nerd Masculinity. *The Journal of Men's Studies* 27:2, 131–148.
- Fleming, Colby & Davis, Shannon N. (2018) Masculinity and Virgin-Shaming Among College Men. *The Journal of Men's Studies* 26:3, 227–246.
- Fox, Jesse & Tang, Wai Yen (2017) Women's Experiences with General and Sexual Harassment in Online Video Games: Rumination, Organizational Responsiveness, Withdrawal, and Coping Strategies. *New Media & Society* 19:8, 1290–1307.
- (2014) Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation. *Computers in Human Behavior* 33, April, 314–320.
- franzke, aline shakti, Bechmann, Anja, Zimmer, Michael, Ess, Charles & the Association of Internet Researchers (2020) *Internet Research: Ethical Guidelines 3.0*. <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf> (haettu 19.11.2023).
- Friman, Usva (2022) Sukupuoli, pelaajaidenteetti ja pelikulttuurin osallisuus. Teoksessa Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, 129–150.
- Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2022) Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case 'Ellie.' Teoksessa Ruotsalainen, Maria, Törhönen, Maria & Karhulahti, Veli-Matti (toim.) *Modes of Esports Engagement in Overwatch*. Cham: Palgrave Macmillan, 135–154.
- Ging, Debbie (2019) Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. *Men and Masculinities* 22:4, 638–657.
- Graham, Elyse (2019) Boundary Maintenance and the Origins of Trolling. *New Media & Society* 21:9, 2029–2047.
- Gray, Kishonna L. (2018) Gaming Out Online: Black Lesbian Identity Development and Community Building in Xbox Live. *Journal of Lesbian Studies* 22:3, 282–296.
- (2012) Intersecting Oppressions and Online Communities: Examining the Experiences of Women of Color in Xbox Live. *Information Communication and Society* 15:3, 411–428.
- Hilvert-Bruce, Zorah & Neill, James T. (2020) I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming. *Computers in Human Behavior* 102, January, 303–311.
- Hine, Gabriel Emile, Onalapo, Jeremiah, De Cristofaro, Emiliano, Kourtellis, Nicolas, Leontiadis, Ilias, Samaras, Riginos, Stringhini, Gianluca & Blackburn, Jeremy (2017) Kek, Cucks, and God Emperor Trump: A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web. *Proceedings of the 11th International Conference on Web and Social Media*, 92–101.
- Hyvönen, Henri (2021) *Men, Work, and Care of the Self: Hybrid Masculinities in Finnish Working Life*. Väitöskirjatutkimus. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- (2020) Poststrukturalismi ja hegemoninen maskuliinisuus – hankala yhtälö kriittisen miestutkimuksen kentällä? *Sukupuolentutkimus–Genusforskning* 33:2, 46–53.
- Jones, Callum, Trott, Verity & Wright, Scott (2020) Sluts and Soyboys: MGTOW and the Production of Misanthropic Online Harassment. *New Media & Society* 22:10, 1903–1921.
- Järvinen, Vilppu & Isotalus, Pekka (2022) Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 4–26.
- Kaakinen, Markus, Sirola, Anu, Savolainen, Iina & Oksanen, Atte (2020) Shared Identity and Shared Information in Social Media: Development and Validation of the Identity Bubble Reinforcement Scale. *Media Psychology* 23:1, 25–51.
- Karhulahti, Veli-Matti (2022) *Esport Play. Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*. London: Bloomsbury Publishing.
- Keipi, Teo & Oksanen, Atte (2014) Self-Exploration, Anonymity and Risks in the Online Setting: Analysis of Narratives by 14–18-Year Olds. *Journal of Youth Studies* 17:8, 1097–1113.
- Keskinen, Suvi (2013) Antifeminism and White Identity Politics: Political Antagonisms in Radical Right-Wing Populist and Anti-Immigration Rhetoric in Finland. *Nordic Journal of Migration Research* 3:4, 225–232.
- Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. TRIM Research Reports 31. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3> (haettu 19.11.2023).
- Kimmel, Michael (2001) Masculinities and Femininities.

- Teoksessa Smelser, Neil J. & Baltes, Paul B. (toim.) *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. Elsevier: Amsterdam, 9318–9321.
- (1987) *The Cult of Masculinity: American Social Character and the Legacy of the Cowboy*. Teoksessa Kaufman, Michael (toim.) *Beyond Patriarchy. Essays by Men on Pleasure, Power, and Change*. Oxford: Oxford University Press, 235–249.
- Kowert, Rachel, Festl, Ruth & Quandt, Thorsten (2014) Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17:3, 141–146.
- Latinsky, Andrew & Ueno, Koji (2021) Leveling Up? Video Game Play in Adolescence and the Transition into Adulthood. *Sociological Quarterly* 62:1, 36–59.
- Lockhart, Eleanor A. (2015) Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Counter-masculine Hegemony. Väitöskirjatutkimus. Texas A & M University.
- Lounela, Emilia & Murphy, Shane (2023) Incel Violence and Victimhood: Negotiating Inceldom in Online Discussions of the Plymouth Shooting. *Terrorism and Political Violence*. OnlineFirst.
- Malkki, Leena, Sallamaa, Daniel, Saarinen, Juha & Eerola, Sami (2021) Ekstremistinen puhe verkossa ja uutismediassa. Valtioneuvoston kanslia. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan artikkelisarja 6/2021. <https://tietokayttoon.fi/julkaisu?pubid=37601> (haettu 19.11.2023).
- Maloney, Marcus, Roberts, Steven & Graham, Timothy (2019) *Gender, Masculinity and Video Gaming. Analyzing Reddit's r/gaming Community*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Manivannan, Vyshali (2013) Tits or GTFO: The Logics of Misogyny on 4chan's Random - /b/. *The Fibreculture Journal* 22, 109–132. <http://twentytwo.fibreculture-journal.org/fcj-158-tits-or-gtfo-the-logics-of-misogyny-on-4chans-random-b/> (haettu 19.11.2023).
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 49–71.
- Nissenbaum, Asaf & Shifman, Limor (2017) Internet Memes as Contested Cultural Capital: The Case of 4chan's /b/ Board. *New Media & Society* 19:4, 483–501.
- Ortiz, Stephanie M. (2019) The Meanings of Racist and Sexist Trash Talk for Men of Color: A Cultural Sociological Approach to Studying Gaming Culture. *New Media & Society* 21:4, 879–894.
- Palonen, Emilia (2020) Ten Theses on Populism – and Democracy. Teoksessa Eklund, Emmyh & Knott, Andy (toim.) *The Populist Manifesto*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, 55–69.
- Palonen, Emilia & Tilli, Jouni (2020) Ernesto Laclau: Universalismi, partikularismi ja kysymys identiteetistä: Käännösartikkeli. *Politiikka* 62:2, 179–189.
- Peltola, Marja & Phoenix, Ann (2022) *Nuancing Young Masculinities*. Helsinki Boys' Intersectional Relationships in New Times. Helsinki: Helsinki University Press.
- Phillips, Whitney (2015) *This Is Why We Can't Have Nice Things*. Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pulos, Alexis (2013) Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LG-BTQ Sexuality in World of Warcraft. *Games and Culture* 8:2, 77–97.
- Riemer, Jeffrey W. (1977) Varieties of Opportunistic Research. *Urban Life* 5:24, 467–77.
- Salter, Anastasia & Blodgett, Bridget (2017) *Toxic Geek Masculinity in Media*. Sexism, Trolling, and Identity Policing. Cham: Palgrave Macmillan.
- Saresma, Tuija (2020) Vihan sfäärit: valkoisten heteromiesten affektiivinen mobilisaatio sosiaalisessa mediassa. Teoksessa Rinne, Jenni, Kajander, Anna & Haanpää, Riina (toim.) *Ethnos-toimite*. Helsinki: Ethnos ry, 196–243.
- Siutila, Miia (2020) *Non-toxic. Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/Non-Toxic251120.pdf> (haettu 19.11.2023).
- Siutila, Miia & Havaste, Ellinoora (2019) A Pure Meritocracy Blind to Identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. *Transactions of the Digital Games Research Association* 4:3.
- Siutila, Miia, Joelsson, Tapani & Karhulahti, Veli-Matti (2022) "Mammat menee kahville, me koneelle": Kilpapelaminen poikien elämässä. *Nuorisotutkimus* 40:2, 41–60.
- Steinkuehler, Constance A. (2006) Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture* 1:1, 97–102.
- Stone, Jeffrey A. (2021) Uncovering the Meaning: Exploring Semantic Differences in US Perceptions of 'Gamer' and

- Game Players. *Games and Culture* 16:7, 907–931.
- Ståhl, Matilda & Rusk, Fredrik (2020) Player Customization, Competence and Team Discourse: Exploring Player Identity (Co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies* 20:4.
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (2018) Introduction: Masculinity and Gaming: Mediated Masculinities in Play. Teoksessa Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave Macmillan, 1–19.
- Taylor, T. L. (2012) *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Trott, Verity Anne (2022). 'Gillette: The best a Beta Can Get': Networking Hegemonic Masculinity in the Digital Sphere. *New Media & Society* 24:6, 1417–1434.
- Vaahensalo, Elina (2022) "Uuniin siitä" – Väkivaltainen ja toiseuttava verkkokeskustelu Ylilaudalla. *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu* 35:3, 29–44.
- Vainikka, Eliisa (2020) *Prekarisaation tunnemaisema. Vastustavat taktiikat, tunnelmat ja elämänpolitiikka verkon julkisuudessa*. Väitöskirjatutkimus. Tampere University Dissertations 282. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Vainikka, Eliisa (2019) Naisvihan tunneyhteisö – Anonymismi esitettyä verkkovihaa Ylilaudan ihmissuhdekeskusteluissa. *Media & Viestintä* 42:1.
- Vainikka, Eliisa & Harju, Auli (2019) Anonymien keskustelupalstojen julkisuus: Marginaaliin jääneiden vertaistukea ja yhteiskuntakritiikkiä. *Media & Viestintä* 42:2, 99–121.
- Vossen, Emma (2018) *On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse*. Väitöskirjatutkimus. University of Waterloo.
- Waling, Andrea (2019) Rethinking Masculinity Studies: Feminism, Masculinity, and Poststructural Accounts of Agency and Emotional Reflexivity. *The Journal of Men's Studies* 27:1, 89–107.
- Ylä-Anttila, Tuukka, Bauvois, Gwenaëlle & Pyrhönen, Niko (2019) Politicization of Migration in the Countermedia Style: A Computational and Qualitative Analysis of Populist Discourse. *Discourse, Context & Media* 32, https://tuhat.helsinki.fi/ws/portalfiles/portal/126888112/1_s2.o_S2211695819301229_main.pdf (haettu 19.11.2023).
- Zimbardo, Phillip & Coulombe, Nikita D. (2015) *Man (Dis)-connected. How Technology Has Sabotaged What It Means to Be Male*. New York, NY: Random House.

EXCLUDED SOYBOYS AND SPOILED GAMING: MASCULINITY AND ANTIFEMINISM IN AN YLILAUTA GAMING CULTURE DISCUSSION

Some male gamers experience digital games and the communities around them as safe environments with a prevailing norm of geek masculinity that sets them apart from the rest of society. These players feel that the increased feminist discussions of equity in both game culture and society more broadly present a threat to these spaces. In this article we utilize thematic analysis to explore different views on masculinity, feminism, and game culture in a discussion thread taking place on the Finnish Ylilauta image board. The thread dealt with an event about making gaming more inclusive organized by the Non-Toxic project. Our analysis demonstrates how an anonymous image board discussion about gaming becomes a broader struggle for the right kind of masculinity, gender, and adulthood.

KEYWORDS: ADULTHOOD, ANTIFEMINISM, GAMING, GEEK MASCULINITY, MASCULINITY, YLILAUTA