

Laura Marianne Hämäläinen

POIKARAKKAUTTA TYTTÖKULTTUURISSA

Etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä

Pro gradu -tutkielma
Itä-Suomen yliopisto
Filosofinen tiedekunta
Kulttuurintutkimus,
erikoistumisalana kulttuuriantropologia

Toukokuu 2012

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TEORIA JA METODOLOGIA	3
2.1 Ongelmana poikarakkaus	3
2.2 Aineisto sekä tutkimuseettisiä pohdintoja	7
2.3 Tytöt ja naiset kulttuurin luojina	12
2.4 Teknologioiden ja pelien äärellä	17
2.5 Aiempaa tutkimusta	19
3 ROOLIPELAUS INTERNETISSÄ	23
3.1 Mitä roolipelauksella tarkoitetaan?	23
3.2 Prince Diaries -peliyhteisö	28
3.3 Fanifiktiota ja lokitekstejä	34
4 PELAAMINEN JA IDENTITEETTI	39
4.1 Faniuden rakentuminen	39
4.2 Roolipeliyhteisö sosiaalisena tilana	45
4.3 <i>"Ei nyt kulta, mulla on pää kipee."</i> Pelaajasuhteet peliä ohjaavana tekijänä	49
4.4 Kirjoittaminen ja lukeminen osana faniutta	51
5 PELAAMINEN JA AFFEKTIO	56
5.1 Paritus – subtekstinen selviö	56
5.2 Roolipelin affektiivinen ulottuvuus	62
5.3 Roolipelin sisältämät poikkeukset	66
5.4 Hahmokaanon toiminnan muokkaajana	69
5.5 <i>"Ne antaa tytöille just sitä mitä ne haluaa!"</i> Tuottajien muovaama subteksti	71
6 POIKARAKKAUDEN VETOVOIMA	75
6.1 Tyttöjen konstruktio homomiehestä	75
6.2 Fanius suhteena seksuaalisuuksiin	79
6.3 <i>"Tietynlainen alistaminen on tietysti ihan jees."</i> Nautintoa fanituotannosta	86
6.4 <i>"Kaikki tekee netissä kaikkee omituista."</i> Avoimuus, puolustus ja häpeä osana faniutta	88
7 LOPUKSI	94
LÄHTEET	97
HAASTATTELUT	97
KIRJALLISUUS	97
LIITTEET	103
Liite 1: Sanastoa	103

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO

Suomenkielen ja kulttuuritieteiden oppiaineryhmä

Hämäläinen Laura Marianne

POIKARAKKAUTTA TYTTÖKULTTUURISSA

Etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä

Pääaineen tutkielma, 102 s. + liitteet 2 s.

Kulttuurintutkimus, erikoistumisalana kulttuuriantropologia

Toukokuu 2012

Tutkielma keskittyy tyttöfanien subtekstisen tulkinnan eli piiloluennan hahmottamiseen, joka kumpuaa faniuden kohteena olevasta japanilaisesta pojille suunnatusta anime- ja mangasarjasta nimeltä *The Prince of Tennis*. Suomalainen, valtaosin tytöistä koostuva *Prince Diaries* -virtuaaliroolipeliyhteisö perustuu sarjan vaihtoehtoihin katsomiskäytäntöihin. Tyttöfanien katselu- ja lukukokemuksissa *The Prince of Tennis* -sarjassa heteroseksuaalisiksi esitetyt poikahahmot muuntautuvat homoseksuaalisiksi. Roolipeliyhteisössä tyttöpelajaajat omaksuvat homoseksuaalisen pojan roolin ja kirjoittavat ystävyys- ja rakkaussuhteita poikahahmojen välille. Tutkielmassa yritetään selvittää miksi homoeroottinen tulkintamalli on suosittu tyttöjen keskuudessa ja kuinka tytöt perustelevat homoseksuaalisia suhteita alkuperäissarjan avulla. Samalla pureudutaan siihen, miten virtuaaliyhteisö toimii, kuinka sosiaalisten suhteiden verkko muokkaa roolipelin kulkua sekä selvitetään millaisia arvoja ja merkityksiä tytöt roolipelaukseen liittävät.

Aineistona tutkielmassa ovat fanien haastattelut. Yhteensä yksilöhaastatteluja kertyi 11 kappaletta seitsemältä eri henkilöltä. Ensimmäinen haastattelukierros tapahtui vuoden 2008 lokakuussa ja vuoden 2009 maaliskuussa ja toinen haastattelukierros ajoittui vuoden 2010 tammi- ja helmikuulle.

Haastattelujen perusteella voidaan hahmottaa, että roolipelaamisen subtekstisyyden tuottama mielihyvä rakentuu piilotettujen merkitysten löytämisestä. Tyttöfanien tulkinnoissa heteroseksuaalisiksi tarkoitetuista kulttuurisista materiaaleista on kaikista löydettävissä homoseksuaalinen pohjavire. Katsojuus asemoituu tällöin queer-henkisesti purkamaan sukupuolen normatiivisia käytäntöjä. Homoseksuaalisen suhteen pohjana toimii kahden mieshahmon muodostama *paritus*, josta vinkkeinä nähdään hahmojen kesken jaetut katseet, repliikit, teot sekä hahmohistoria. Nautintoa tuottaa myös homoeroottisiin suhteisiin liitetty tasa-arvon mahdollisuus. Lisäksi näyttää siltä, että hahmojen ja tyttöpelajaajien välille muotoutuva suhde on affektiivinen ja se mahdollistaa hypoteettisen samastumisen poikapariskunnan kumpaankin osapuoleen. Samalla subtekstinen roolipeli ja fanius merkityksellistyy tyttöjen ajatuksissa kysymyksiksi eri seksuaalisuuksista yhteiskunnallisessa kontekstissa, eritoten homoseksuaalisuuden marginaalisesta asemasta.

Itsessään roolipeli tuottaa virtuaalin ulkopuolelle ulottuvaa sosiaalisuutta, joita ylläpidetään niin netin avulla kuin oikean elämän tapaamisissa. Yhteisö toimii pelinjohtajan komennuksessa, mutta muutoin pelaajilla on samankaltaiset vaikutusmahdollisuudet. Sosiaalisten suhteiden tila kuvastuu roolipelin toimintaan, sillä pelaajien välinen hyvä viestintä edistää juoniaiheissa käsiteltyjen homoseksuaalisten suhteiden onnistumista, kun taas kommunikaatiokatkokset ja suhteiden monimutkaistuminen saattavat estää tarinankerronnan kokonaan.

Asiasanat: subteksti, piiloluenta, tyttökulttuuri, poikarakkaus, roolipelaus, virtuaaliroolipeli, yhteisöllisyys, affektio, affektiivisuus, identiteetti, fani, fanius, fandom

1 JOHDANTO

[nauraa] Mä yritin pysyä poissa, yritin pysyä poissa, mutta ei onnistunut! Kyl mä luin kirjoitusten aikaan ihan samal tavalla kun aina muutenkin. Sillä verukkeella, että mä oon nyt lukenut koko päivän, enkä oikeesti ees ollut, mut nyt mä voin ihan hyvin lukea tän yhden fanfikin tässä illalla. Valvoin neljään asti ja luin niitä ja sit oli silleen et jaha, kouluun kahdeksaksi. (NPK 3A: 34)

- - ja sit mä kirjoitin sinne ”The Prince of Tennis has eaten my life” tai jotain sinne päin, ku mulla oli just se, et katoin jotain kolkyt jaksoo päivässä, ku se oli kesäloma, nii oli silleen aikaa kattoo. (NPK 6A: 4)

Siitä me kyllä saatiin muistaakseni kiitosta, että siitä ei oltu tehty niin hienoa, että kylläpä eka kerta oli kiva ja kaunis ja ei sattunut yhtään. Kyllä me yritettiin saada siihen sellaista, että ei se oo niin auvoista. Ja kyllä ihmiset sit tuntu tykkäävän siitä. - - Vaikka se teki siitä välillä vähä epäromanttista. Mut kyl me haluttiin, et se ois sillai niin realistinen, mitä me nyt pystytään tyttöinä kirjoittamaan poikien seksistä. (NPK 1B: 15)

Lukeminen auttaa nuoria minäkuvan jäsentämisessä, mutta katsaus tytöille suunnattujen kirjojen historiaan osoittaa, että seksuaalisuutta on alettu käsittelemään avoimemmin vasta viime vuosikymmeninä. 1920–30-luvuilla tyttökirjoissa seksuaalisuutta leimasivat torjunta ja häpeä, 50-luvulla vaikeneminen, häveliäisyys ja pelottelu. Vasta 1960–70-luvuilla tabu rikkoutui ja 80-luvulle tultaessa suhde seksuaalisuuteen muodostui yhteiskunnassa vapautuneemmaksi, jolloin myös seksuaalisuuden ongelmista alettiin puhua. (Outinen 1992: 47–52.) Millaista seksuaalisuuteen liittyvää kirjallista materiaalia tytöt saavat käsiinsä kaksituhattuluvulla? Mikä on ”fanfikki”? Mitä seurataan niin intensiivisesti, että sitä katsotaan kolmekymmentä jaksoa päivässä? Millainen suhde katsomisen, lukemisen ja kirjoittamisen välillä on? Ja kuinka poikien välinen seksi liittyy tähän tyttöjen kulttuuriin?

Kysymykset sivuavat tyttöfanien virtuaalisten tilojen käyttöä, jotka näyttävät keskittyvän seksuaaliluontoisten aiheiden ympärille. Internetistä löytyy runsaasti erilaisia blogeja, yhteisöjä, foorumeja ja chat-huoneita, joissa tyttöjen on mahdollista vapaasti määritellä se, mitä ja millä tavoin he eri kulttuurintuotteita tulkitsevat. Faniyhteisöissä elokuvat, kirjat ja tv-sarjat, joiden kerronta esittäytyy valtavirran katselijalle heteroseksuaalisena, muotoutuvat lukemisen- ja katselemisen käytännöissä uudelleen. Näin homoseksuaalisuudesta saatava tulla faneille vallitseva ja merkitsevä seksuaalisuuden muoto, jota toisinnetaan eri muotoihin fanituotannon kautta.

Suomalaista fanituotantoa edustaa tässä työssä esimerkkinä toimiva virtuaalinen roolipeli, jonka tyttöjäsenet ottavat poikien rooleja heteroseksuaaliseksi tarkoitettujen animaatio- ja sarjakuvasarjan pohjalta. Tyttöjen katsellessa ja lukiessa sarjaa, sen esittämät suhteet ovat muuttuneet homoseksuaalisiksi, joita tytöt muotoilevat uudelleen netin globaalissa faniyhteisössä lukemisen ja kirjoittamisen avulla. Ilmiö ei siis keskity vain Suomeen, vaan faniyhteisöihin ottaa osaa faneja kaikkialta maailmasta. Samoin kulttuurintuotteet ympäri

maailman joutuvat fanien uudelleentulkintojen kohteiksi. Suomalaisten tyttöjen faniuden kohteena toimii tässä tapauksessa japanilainen sarja, jonka lähettämistä signaaleista roolipelaajat rakentavat omanlaisiaan juonikuvioita ja rakkaussuhteita sekä merkityksellistävät homoeroottista näkökulmaa. Seuraavaksi esittelen lähemmin edellä mainittua sarjaa, johon fanien mielenkiinto kohdistuu sekä tutkimuksen kohteena olevaa roolipelaavaa yhteisöä.

2 TEORIA JA METODOLOGIA

2.1 Ongelmana poikarakkaus

The Prince of Tennis (テニスの王子様, *Tenisu no Ōjisama*) on Takeshi Konomin kirjoittama ja kuvittama suosittu japanilainen poikien sarjakuva eli *shōnen-manga*. *The Prince of Tennis*, lyhennettynä Tenipuri, ilmestyi ensimmäistä kertaa heinäkuussa 1999 pojille suunnatussa *Weekly Shōnen Jump* -lehdessä ja sarjan viimeinen osa julkaistiin maaliskuussa 2008. Manga-sarjaan kuuluu yhteensä 42 osaa ja sitä on Japanissa myyty yli 40 miljoonaa kappaletta. Sarjasta on myös tuotettu *anime* eli animaatio-sarja, joka koostuu kaikkiaan 178. jaksosta. Animen ensimmäinen jakso lähetettiin Japanin televisiossa syksyllä 2001 ja viimeinen keväällä 2005. Vuoden 2012 tammikuussa alkoi sarjan jatko-osa *New Prince of Tennis*, joka jatkaa siitä mihin alkuperäinen sarja päättyi.

The Prince of Tennis -sarjan juoni keskittyy pääosin tenniksen pelaamiseen. Päähenkilö 12-vuotias Ryoma Echizen aloittaa koulun tokiolaisessa Seishun Academyssä eli Seigakussa. Ryoma osoittautuu tennislahjakkuudeksi, ja hän pääsee nopeasti koulun tennisjoukkueeseen. Sarjan tapahtumat kietoutuvat Ryoman, hänen tennisjoukkueensa sekä kilpailevien joukkueiden ympärille. Sarjan pääaiheina ovat suhtautuminen urheiluun sekä kilpailamiseen, erikoiset tennistekniikat sekä hahmojen väliset sukulaisuus-, ystävyys- sekä vihollisuussuhteet. Tenipurin fanikunta on erittäin laaja, ja huomattava osa faneista on naispuolisia, vaikka sarja on alun perin Japanissa suunnattu pojille. Kun sarja asettuu naisyleisön katseen kohteeksi, sen lukutapa usein muuttuu dramaattisesti ja sarjan poikahahmojen väliset suhteet syvenevät homoseksuaalisiksi ihastuksiksi ja rakkaudeksi. Kyseinen poikarakkauteen keskittyvä tulkintamalli palvelee eri-ikäisiä tyttö- ja naiskatsojia myös monissa muissa faniyhteisöissä, joista useimmat toimivat internetin sähköisissä palveluissa.

Suomessa *The Prince of Tennis* -sarjan ympärille on muodostunut aktiivinen faniyhteisö, joka toimii pääasiallisesti internetin välityksellä. *Prince Diaries*, tuttavallisemmin PD, on *Livejournal*-blogipalvelussa toimiva suomenkielinen *The Prince of Tennis* -aiheinen roolipeliyhteisö. Yhteisön aktiivisin toimintakausi voidaan määrittää sijoittuvan vuoden 2005 joulukuusta, jolloin ensimmäiset loki-tekstit postitettiin yhteisön *Livejournal*-sivustolle, vuoden 2009 keskivaiheille, jolloin yhteisön toiminta oli jo hiipumaan päin. (NPK 1A: 9, 4B: 1) Pelaajien määrä vaihteli koko roolipelin ajan, jolloin uusia pelaajia rekrytoitiin mu-

kaan yhteisön toimintaan ja vanhat pelaajat saattoivat jättää roolipelin. Keskimäärin yhteisössä jäseniä on noin kaksikymmentä viisi pelaajaa eri ajoista riippuen. Paria poikkeusta lukuun ottamatta kaikki yhteisön roolipelaajat ovat tyttöjä, iältään kahdenkymmenen molemmin puolin ja erilaisista elämäntilanteista eri puolilta Suomea. Suurin osa pelaajien välisestä yhteydenpidosta tapahtuu internetin välityksellä samoin kuin roolipelaus, joka Prince Diaries -yhteisön tapauksessa tarkoittaa vuoropohjaista kirjoittamalla kuvailun ja replikoinnin kautta muotoutuvaa tarinankerrontaa.

Tutkimukseni keskeisimmät tutkimuskysymykset muotoutuivat kuin huomaamatta hyvin samankaltaisiksi kuin ajatukset, jotka on koettu tärkeiksi faniyhteisöjen tutkimuksessa; *vastarinta*, joka kuvaa faniutta aktiivisena tekona, *yhteisöllisyys*, joka liittyy fanin sosiaalisten suhteiden verkostoon ja *affekti*, faniuden luonne affektiivisena panostuksena ja merkitysten tekijänä (Hirsjärvi 2009: 16). Päättökysymys tutkimuksessani on etsiä vastausta siihen, miksi homoseksuaalinen lukutapa vetoaa tyttöfaneihin ja eritellä kuinka tämä *piiloteeksti* luetaan alkuperäis-sarjasta, kuinka sitä perustellaan faniyhteisön sisällä ja haastateltavien henkilökohtaisissa kannanotoissa. Pyrkimykseni on myös kuvailla millaiseksi homoseksuaalinen romantiikka ja halu muotoutuvat tyttöfanien näkökulmasta. Luvun otsikolla viitataan näin ollen poikarakkauteen tutkimusongelmana, eikä homoseksuaalista kerontaa ole tarkoitus arvottaa. Poikarakkaus ei ole siis ongelma – vai onko? Samalla kun syvennyn juonitulkinnan eri elementteihin, pidän silmällä sen aiheuttamia negatiivisia kokemuksellisia ulottuvuuksia, jotka liittyvät tiiviisti mielikuviin faniudesta, imagosta sekä julkisiin puheenvuoroihin seksuaalisuudesta ja seksuaalisuuksista.

Lisäksi tarkastelen sitä, kuinka sosiaalisten suhteiden verkot ja yhteisöllisyys toimivat virtuaalisessa roolipelissä ja kuinka ne muokkaavat pelaajien välistä toimintaa sekä pelin kulua. Seuraan myös roolipelin voimakasta affektiivista luonnetta ja hahmotan kuinka läheinen suhde pelihahmoihin muotoutuu. Tarkastelen myös millaisia arvoja ja merkityksiä faniuteen liitetään ja kuinka fanius toimii osana tyttöjen identiteettityötä.

Tutkimukseni keskeiset käsitteet mukailevat myös osaltaan edellä mainittuja fanitutkimuksen tunnusomaisia käsitteitä. Faniin aktiivinen uudelleentulkinta The Prince of Tennis -sarjan alkuperäisestä juonesta on samalla aktiivista toisin tekemistä heteroseksuaalisesta oletusmallista. Virtuaalisia faniyhteisöjä tutkinut Kaarina Nikunen törmäsi samankaltaiseen piiloteekstiin tutkiessaan *Xena*-faniutta, jossa sarjan fanit löysivät rakkausmotiiveja kahden näennäisesti heteroseksuaalisen naispäähenkilön väliltä. Nikunen kutsuu kyseistä fanien jakamaa alakulttuurista lukutapaa *subteekstiksi*, joka terminä (*subtext*) ilmestyy fanien

puheeseen faniyhteisön keskusteluissa (Nikunen 2005: 150). Subteksti muotoutuu tutkimukseni pääkäsitteeksi, koska sen liittyminen *The Prince of Tennis* -faniuteen mahdollistaa roolipelin toiminnan ja ohjaa sitä aktiivisesti. Subtekstin ominainen piirre on sen keskittyminen suhteisiin, jotka jätetään tulkinnallisesti avoimiksi. Siksi suhtautuminen subtekstin olemassaoloon oli Xena-fanien keskuudessa ristiriitaista (Nikunen 2005: 150–152). *Prince Diaries* -roolipeliyhteisössä sitä vastoin subtekstin asemaa tulkinnallisena ohjenuorana ei kyseenalaistettu, vaan se hyväksyttiin juonta määrääväksi olennaisena osana faniyhteisön toimintaa vaikka terminä se ei tullut esille PD-jäsenten puheessa. Kuljetan Kaarina Nikusen Xena-tutkimusta läpi työn peilinä omalle tutkimukselleni, sillä nämä kaksi ovat tutkimuskysymyksineen ja -aiheineen, ongelmineen ja ratkaisuineen monilta osin yhteneväiset.

Subtekstisiä tulkintoja tuotetaan ja tuodaan toisten fanien tietoisuuteen virtuaalisissa faniyhteisöissä luomalla faniuden kohteeseen liittyviä fiktiivisiä tekstejä, joita kutsutaan roolipelissä termillä *fanfiction* eli *fanifiktio*. Fanifiktio voidaan määritellä olevan teksti, jonka on kirjoittanut ei-ammattimainen kirjoittaja (tässä tapauksessa fani) ja joka liittyy tiettyyn faniuden kohteena olevaan mediaan. Fiktio on kytköksissä median tarjoamiin henkilöhahmoihin tai toimintaympäristöihin, se julkaistaan internetissä, ja tekstin määrittellen olevan fanifiktiota. (Parrish 2007: 11.) Fanifiktiota tarkoittavia sanoja ovat englannin kielestä taivutetut termit *fanfic* ja *fic*, joista suomenkielisiä väännöksiä ovat fanien käyttämät sanat fanfikki tai fikki. Tutkimuksen parissa on Suomessa päädytty käyttämään sanaa fanifiktio (Nikunen 2005: 319). Käytän tutkielmassani termiä fanifiktio, joka taipuu kirjoitettuun tekstiin englantilaisia alkuperäissanoja luontevammin. Fanit itse käyttävät mieluummin puhuttaessa ja kirjoittaessa ensin mainittuja englanninkielen termejä sekä suomenkielisiä vastineitaan. Sana fanifiktio tai fiktio ei sinänsä kuulu fanien omaan kielenkäyttöön, vaan ne liittyvät pikemminkin tutkimuksen tekoon ja ulkopuolisten esittämiin virallisiin kommentteihin faniudesta. Ero fanifiktio ja fanfictionin välillä ei kuitenkaan ole merkittävä; kumpainenkin viittaa fanien faniuden kohteista kirjoittamiin teksteihin. Lisää fanifiktio merkityksestä subtekstin välittäjänä ja roolipelin kirjoitusmuotona kuvailen luvuissa 3.2. sekä 3.3..

Subtekstin kaltaiset ajatukset leviävät fanilta fanille yhteisöjen kautta, jotka tämän päivän fanikulttuureissa toimivat useimmiten internetin aalloilla. Netti mahdollistaa kanssakäymisen ilman virallisia esittelyjä ja korostaa nuorten omaa vastuuta huolehtia kontaktiansa ylläpidosta. *Verkostosiaalisuus* pyrkii kuvaamaan näitä internetin tuomia elämänrytmin ja sosiaalisen kanssakäymisen muutoksia. (Suoranta & Lehtimäki 2003: 30.) Termi palve-

leekin tutkimuksessani keskeisenä apuvälineenä virtuaalisia sosiaalisuudenmuotoja tutkittaessa. Verkostososiaalisuus huomioi, että nuorten elämästä on tullut netin käytön myötä projektiluontoista. Verrattuna aikaisempiin sukupolviin voidaan havaita, että välittyneen vuorovaikutuksen merkitys on kasvanut. Samalla verkostososiaalisuus merkitsee myös sosiaalisen tilan tyhjentymistä. Ajan kuluttaminen tietokoneen ääressä ei tutkimusten mukaan tyydytä esimerkiksi alle 10-vuotiaitten lasten sosiaalista turvallisuuden tunnetta, mutta internet voi tarjota yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä mahdollisuuden ilmaista henkilökohtaisia ja intiimejäkin asioita nettikavereille. (Suoranta & Lehtimäki 2003: 30–31.) Juuri mahdollisuus tavata netin välityksellä samanhenkisiä ihmisiä rakentaa faniyhteisöjä ja kehittää faniuteen liittyviä ideoita sekä yhteisöjen käytänteitä, joihin subtekstin käyttökin perustuu.

Faniuteen liitetään vahvoja emootioita, kiihtymystä tai mielenliikutusta. Lawrence Grossbergin mukaan fanin ja tekstin välistä suhdetta voidaan kuvailla affektiiviseksi, jossa fani tekee sijoituksen tunnetasolla johonkin, jonka hän kokee merkitykselliseksi (Grossberg 1995: 41, 58). Myös Henry Jenkins on huomauttanut, että fanin ja tavallisen katsojan välinen eroavaisuus tulee näkyväksi juuri siinä intensiteetissä, jolla emotionaalisesti tai älyllisesti faniuden kohteena olevaan mediaan panostetaan (Jenkins 1992: 56). Affekti ei kuitenkaan merkitse samaa kuin halut tai emootiot vaan toimii pikemminkin tunne-elämän vaikeasti määriteltävillä alueilla, joista kumpuaa tietty ”fiilis” (Grossberg 1995: 41). Faniuden vahva affektiivinen ulottuvuus ilmenee toisinaan tekoina ja puheena, jotka saattavat näyttäytyä sivustakatsojalle kaikessa merkillisyydessään fanaattisuutena tai joukkojen hysteriana – ominaisuuksina, jotka usein liitetään stereotyyppiseen faniuteen.

Yksilön mielenkiinto suuntautuu affektiossa toisinaan ideologisina vivahteina hahmottuvan merkitystenluontiprosessin kautta henkilökohtaisesti merkittävälle alueelle. Täten faniutta voi ymmärtää vain sen historiallisessa kontekstissa. Vaikka harva fani tietoisesti liittää ideologisia ulottuvuuksia omaan faniuteensa, voidaan faniuden katsoa olevan itsessään kannanotto koko populaariin ja sisältävän vastauksia esimerkiksi uskontoon, moraaliin ja politiikkaan. (Grossberg 1992: 60–61, 63.) Ideologisuus, emotionaalisuus sekä rationaalisuus kaikki yhdistyvät PD-fanien merkityksenantoprosessissa. Affektiivinen ulottuvuus määrittää kaikkea roolipelin toimintaa ja roolipelin voidaan katsoa vahvistavan fanien affektiivista suhdetta sarjaan sekä sen hahmoihin.

2.2 Aineisto sekä tutkimuseettisiä pohdintoja

Tutkimukseni nojautuu monialaiseen tutkimustraditioon, joka antaa tukea virtuaaliroolipeli-kulttuurin kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen. Käytän tutkimuksessani hyväksi niin roolipelien tutkimusta kuin fanitutkimusta, joiden tarkoituksena on osaltaan valottaa pelaajien suhdetta The Prince of Tennis -sarjaan ja sen hahmoihin. Lisäksi tutkimani fanius sekä roolipeli sitoutuvat vahvasti digitaalisen maailman piiriin, jonka takia virtuaalisten pelien sekä -yhteisöjen tutkimus osaltaan syventää näkökulmaa tutkimuskohteeseeni. Kokonaisuudessaan aihe sijoittuu nuorisotutkimuksen ja erityisesti tyttöjen tutkimuksen perinnekehtään. Lisäksi kaikkia edellä mainittuja tutkimusaiheita tarkastelen sukupuolentutkimuksen antamin työvällein, joiden avulla hahmottelen ajatuksia sukupuolesta ja identiteetistä. Identiteettikeskustelun ja roolipelimotiivien tukena toimii myös Japani-tutkimus, joka painottuu populaarikulttuurin ilmiöiden tutkimuksen saralle. Näin ollen huomioin sukupuolen merkityksen roolipelimaailman ja fanikulttuurin rakentajana, määrittelijänä sekä rajoittajana. Virtuaalisuus sitoutuu myös osaltaan vahvasti ruumiillisuuteen ja sukupuoliteknologia, kyberfeminismi sekä teknologiavälitteinen itsensä tekeminen tuovat oman sävynsä tyttöjen nettiyhteisön tutkimiseen.

Monialaisuus viestii siitä, kuinka fragmentoitunutta ja erikoistunutta nuoriso- ja alakulttuurien tutkimus on. Globalisoituvassa maailmassa alakulttuurin ilmiöt paikallistuvat tiettyyn paikkaan ja aikaan tai vaikkapa nettiosoitteeseen. Internet-tutkimuksessa kohteen äärelle hakeutuminen on toisaalta entistä helpompaa mutta sen erottaminen ilmiöiden verkosta ja rajojen hahmottaminen saattaa osoittautua vaikeaksi. Oma polkuni Prince Diaries -yhteisön luo muotoutui osaltaan oman fanihistoriani, mutta osaltaan myös sattuman kautta. Kokeukseni internetin faniyhteisöistä on pitkä ja monipuolinen. Ollessani lukioikäinen japanilainen kulttuuri saapui Suomeen manga-suomennoksien ja tv:ssä lähetettyjen anime-sarjojen kautta. Tutustuin japanilaiseen populaarikulttuuriin innokkaasti netin välityksellä; katselin kuuluisimpia anime-sarjoja ja ostin manga-kirjoja *Fantasiapelit*-liikkeestä. Eri sarjojen fanius sai minut tuntemaan erityiseksi pienessä opiskelukaupungissani ja jaoin faniuteni muutaman läheisen ystävän kanssa, mutta en vielä kuulunut yhteenkään nettiyhteisöön tai laajempaan fandomiin. Suomenkielisellä chat-foorumilla törmäsin ensimmäistä kertaa keskusteluun, jonka aiheena oli japanilainen musiikki. Hain itse lisää tietoa näistä yhtyeistä, ja innostuinkin kovasti lännessä suosittuun japanilaisen Dir en grey -yhtyeen visuaalisesta ulkomuodosta sekä musiikista. Musiikin kautta tutustuin yhtyeen virtuaaliseen faniyhteisöön ja sen tuottamaan fanikuvastoon; fanifiktioon, fanivideoihin ja fanitaiteeseen.

Tutustuin Prince Diaries -yhteisöön ensimmäistä kertaa, kun läheinen ystäväni kertoi pelaavansa uutta, jännittävää roolipeliä internetissä. En ollut kuullut The Prince of Tennis -sarjasta aikaisemmin, joten minulla ei ollut suhdetta sarjan faniyhteisöön enkä tiennyt millaisesta sarjasta oli kyse. Ystäväni kuvaili karkeasti sarjan juonen, mutta keskittyi eritoten ilmaisemaan sen, kuinka jännittävää roolipelaaminen hänen mielestään oli. Kysellessäni tarkemmin hahmottui minulle yhteisön hahmokaartin sekä pelaajien sukupuolijakauman mielenkiintoinen vastakkainasettelu. Sinänsä en ollut yllättynyt, sillä olin omina fani-vuosinani tutustunut virtuaalimaailman faniyhteisöjen käytänteisiin ja fanien tarpeeseen luoda henkilökohtainen tulkintansa faniuden kohteena olevasta mediasta. Nettiroolipelaa-minen oli myös minulle tuttua, sillä olin aikaisemmin liittynyt itse samankaltaiseen Livejournalissa toimivaan kirjoittamis pohjaiseen roolipeliyhteisöön, jonka pelikielenä oli eng-lanti ja jonka hahmomaailmaa ei rajoitettu. Kahden pelikerran jälkeen erosin yhteisöstä jollain verukkeella, sillä koin vastapelaajiin tutustumisen ja itse pelaamisen vaikeaksi.

En niin sanotusti 'päässyt sisälle' yhteisöön enkä peliin. Silti Prince Diaries -yhteisön sel-keä jakauma tyttöpelaaajiin ja poikahahmoihin selvensi minulle jo vuosia tiedossani olleen seikan siitä, kuinka poikarakkaus ja homoseksuaalinen kerronta vetoavat faniyhteisöjen tyttöihin ja naisiin erityisellä, intiimillä tasolla. Yhteisön tarkastelu alkoi vaikuttaa mielek-käältä ja samalla erityisen mielenkiintoiselta, sillä tutkimusongelma nojaa vahvaan henki-lökohtaiseen kokemukseeni osana fandomia, jossa japanilaisen rock-yhtyeen poikajäsenten väliltä löydettiin homoeroottisia rakkaussuhteita. Ajallisesti tutkimuskauteni sijoittuu ajan-jaksoon, jona olen jo irrottautunut kyseisestä faniyhteisöstä ja saanut siihen etäisyyttä tar-kastella faniuden käytänteitä tutkijan silmin.

Tutkimuksen aineisto on kerätty teemahaastatteluin ja analyysin työkaluna toimii laadulli-nen analyysi. Ensimmäisen kontaktin roolipeliyhteisöön sain alkusyksystä 2008, jolloin lähetin umpimähkäisesti muutamalle roolipelaajalle sähköpostia kertoen tutkimukseni tar-koituksen ja pyytäen heitä haastateltaviksi. Tämän mahdollisti yhteisön kotisivujen tieto-osio, jossa määriteltiin joukkueittain jokainen The Prince of Tennis -sarjan pelattava hah-mo ja hahmoa pelaavan roolipelaajajäsenen sähköpostiosoite. Roolipelaajien nimiä ei yh-teisön Livejournal-sivuilla ole näkyvillä, mutta osa sähköposti-osoitteista sisältää pelaajien omia nimiä tai niiden väännöksiä. En siis kuitenkaan ollut tietoinen minkä nimiselle tai millaiselle henkilölle sähköpostini menisi.

Yksi tietoisesti valittu haastattelupyynnön saaja oli Prince Diaries -pelin perustaja ja samalla pelinjohtaja. Hän sekä eräs toinen sähköpostini saaja vastasivat myönteisesti haastattelukutsuun, mutta muut lähestymäni jäsenet eivät vastanneet viestiini. Tämän vuoksi pyysin apua pelinjohtajalta, joka tunsikaikki yhteisön jäsenet ja oli innokas auttamaan haastateltavien löytämisessä. Huomaamattani tulin käyttäneeksi yhteiskuntatieteissä käytettyä metodologia, lumipallomenetelmää (*snowball sampling*), jossa pyydetään yhtä tai useampaa haastateltavaa nimeämään henkilöitä tutkimuksen kohteeksi ja heitä taas esittämään uusia henkilöitä jne. Tällä metodilla saadaan esiin luontevasti sellaisia haastateltavia, jotka muutoin olisivat vaikeasti löydettävissä. (Hirsjärvi 2009: 31.)

Pelinjohtajan kautta löytyikin uusia haastateltavia, joiden myöhemmin havaitsin kaikkien olevan melko läheisessä pelaaja- ja ystävyysuhteessa pelinjohtajan ja toistensa kanssa. Näiden haastateltavien kautta olen saanut yhdenlaisen väylän tarkastella roolipeliyhteisön toimintaa, pelaajuutta ja faniutta ja siksi onkin muistettava, etteivät hahmottamani ajatukset yhteisön toiminnasta välttämättä sovi yhteen saman fandomin muunkielisten yhteisöjen tai edes Prince Diaries -roolipeliyhteisön eri pelaajien kokemusten kanssa. Toisaalta haastateltavien läheiset suhteet osaltaan auttoivat pelaajakontaktien hahmottamisessa ja myös antoivat tapahtumille useita näkökulmia eri pelaajien kertoessa oman katsantokantansa samaan sattumukseen. Lisäksi koen, että pelinjohtaja näytti ikään kuin esimerkkiä muille haastateltaville suostumalla tutkimuksen kohteeksi auliisti, ja samalla asemoi yhteisön suhtautumista akateemiseen tutkijaan, joka omalla toiminnallaan eittämättä asettaa tutkimuskohteensa julkisen katseen kohteeksi sekä esittää ulkopuolisena kommentteja yhteisön toiminnasta.

Aineistoni koostuu kahdesta haastattelukierroksesta, joiden aikana haastattelin seitsemää eri The Prince of Tennis -fanikuntaan kuuluvaa nuorta naista yksilohaastatteluin. Ensimmäisellä tapaamiskerralla tarkoitukseni oli saada yleisempi kuva yhteisön toiminnasta, roolipelin tekniikasta, pelaajin suhteesta omiin hahmoihinsa sekä samalla pureutua homoseksuaaliseen juonitulkintaan ja sen motiiveihin. Ensimmäinen haastattelukierros tehtiin vuoden 2008 lokakuussa sekä vuoden 2009 maaliskuussa, jolloin haastattelin kuutta tyttöä. Sähköpostilla itse tavoittamieni pelaajien sekä pelinjohtajan kautta saamieni haastateltavien lisäksi haastattelin ensimmäisellä kierroksella myös läheistä ystävääni, jonka ansiosta Prince Diaries -peli valikoitui tutkimuskohteekseni. Yhteensä PD-pelin jäseniä ensimmäisissä haastatteluissa oli viisi. Kuudes haastattelu koostui tutusta opiskelijatoverista, joka oli aikanaan myös kuulunut The Prince of Tennis -faniyhteisöön ja pelannut sarjan hahmoilla roolipeliä ystävänsä kanssa. Hän ei kuulunut PD-yhteisöön, mutta sisällytin hänet silti

haastatteluihin antamaan näkökulmaa kirjoittamis pohjaiseen virtuaaliroolipelaamiseen ja faniuden kohteena olevaan sarjaan roolipeliyhteisön ulkopuolelta. Aineistoa kootessani lähetin myös kaikille yhteisön jäsenille avoimen sähköpostihaastattelulomakkeen yhteisön kotisivuille, mutta tämä tuotti vain yhden vastauksen, jonka olen rajannut aineiston ulkopuolelle.

Siinä missä ensimmäinen haastattelukierros tuki kandidaatin tutkielmani tekoa, toisen haastattelukierroksen tarkoituksena oli syventää jo avattuja aiheita pro gradu -tutkielmaani varten. Uudemmat haastattelukerrat ajoittuivat vuoden 2010 tammi–helmikuulle, jolloin haastattelin viittä tyttöä, joista neljä oli minulle entuudestaan tuttua. Tällä kertaa kaikki haastateltavat kuuluivat PD-yhteisöön. Tahdoin haastatella näitä yhteisön jäseniä uudelleen ja pureutua erityisesti mieltä polttaviin kysymyksiin, jotka ensimmäisellä haastattelukerralla jäivät vähemmälle huomiolle tai kokonaan kaiken muun uuden tiedon jalkoihin. Toisella haastattelukierroksella eivät olleet mukana kaksi aikaisempaa tutkittavaa, joista toinen oli PD:n ulkopuolinen fani ja toinen samaan aikaan vaihto-opiskelijana ulkomailla. Heidän tilalleen tuli yksi uusi yhteisön jäsen, jota minulle suositteli taas pelinjohtaja.

Kaikki haastattelut tapahtuivat nauhoitettuna teemahaastatteluina, joiden apuna käytin kysymysrunkoa, jonka sisältö vaihteli ensimmäisen ja toisen haastattelukerran välillä. Selvensin kaikille haastateltaville tutkimukseni tavoitteet, tarkoituksen ja päätutkimuskysymykset. Haastattelut tapahtuivat nuorten kotona tai pelinjohtajan asunnolla kestäen tunnista puoleentoista tuntiin. Suurin osa haastateltavista oli opiskelijoita, jotka eivät enää asuneet vanhempiensa luona. Tutkimusote läpi työni on vahvasti etnografinen. Yksi etnografisen tutkimuksen tunnusmerkeistä on ainutkertaisuus, joka korostaa kentän tapahtumien hetkellisyyttä muuttuvien merkitysten maailmassa. Huomioon tulee ottaa myös tutkijan asema kentällä ja hänen aktiivisuutensa sekä tutkimuksen kohteiden positiivinen suhtautuminen tutkimuksen tekemiseen (Eskola & Suoranta 2008: 106–109). Kohtaamani haastateltavat osoittautuivat innostuneiksi ja motivoituneiksi ottamaan osaa tutkimukseen ja he avasivat vapautuneesti suhtautumistaan roolipeliin, sen muodostamaan yhteisöön sekä The Prince of Tennis -fandomiin eli faniyhteisöön kokonaisuudessaan. Suhdettani haastateltaviin voisi siis kuvailla avoimeksi.

Ilältään haastateltavat olivat kahdenkymmenen vuoden molemmin puolin. Koin oman sukupuoleni sekä ikäni eduksi haastattelutilanteissa, joissa kaikki tutkimukseen osallistujat olivat tyttöjä, jotka myös elivät aikaa nuoruuden ja aikuisuuden välimaastossa. Myös oma-kohtaiset kokemukseni netin fanimaailmasta sekä menneisyyteni fanina, jotka toin esiin

ennen haastattelujen alkua, edesauttoivat rennon ilmapiirin luomista sekä itse haastattelujen sujuvaa etenemistä. Eritoten fanipuheen (joka usein vilisee englannin, suomen sekä japanin kielen termejä) seuraaminen ja ymmärtäminen olisi varmasti vaikeaa tutkijalta, joka ei ole koskaan kuulunut faniyhteisöön, jonka faniuden kohteena on japanilainen populaarikulttuurin tuote. Käytän tutkielmassani paljon aiheeseen liittyvää erikoissanastoa, joiden merkitykset löytyvät liitteenä tutkielmani lopusta (katso liite 5). Kosketukseni virtuaalisiin faniyhteisöihin myös helpotti Prince Diaries -yhteisöön tutustumista ja sen toiminnan hahmottamista. Lisäksi tunnistin fanien puheessa samoja tunteita ja tilanteita, joihin itsekin olen fanivuosiinani törmännyt.

Haastatteluissa tuli myös ilmi, että Prince Diaries -yhteisön pelaajamateria näyttäisi koostuvan niin hetero- ja bi-seksuaaleista kuin lesboistakin. Koska haastateltavien tyttöjen osuus on alle puolet koko yhteisön laajuudesta, ei voida olla varmoja siitä, millaista seksuaalisuutta kukin pelaaja edustaa. Haastateltavien tyttöjen esittämien arvioiden sekä kommenttien perusteella voidaan kuitenkin hahmottaa, että seksuaalisten vähemmistöjen osuus on melko suuri. (NPK 2B: 87)

Kuten edellä mainitsin, tehdessäni haastatteluja havaitsin, että kaikki haastatteluun osallistuneet tytöt ovat jollain tavoin läheisissä pelaajasuhteissa toisiinsa. Jotta tutkimus häiritsisi roolipeliyhteisön toimintaa mahdollisimman vähän, olen pyrkinyt häivyttämään vastaajien identiteetin käsiteltäessä yhteisön pelaajasuhteita sekä pelaajien henkilökohtaisia mielipiteitä, jotka voidaan tulkita asenteiltaan kutakuinkin radikaaleiksi. Viittaan haastateltuihin ilman spesifejä tuntomerkkejä, kuten elämäntilanteeseen tai pelihahmoihin liittyviä yksityiskohtia, joiden avulla kanssapelaajat voisivat puhujan tunnistaa. Olen myös sensuroinut sitaateista hahmojen, joukkueiden sekä pelaajien nimiä sekä muita tuntomerkkejä, jotka voitaisiin yhdistää pelaajiin. Olen korvannut lainausten sisällä esiintyneet erisnimet hakasulkeilla, joiden sisään olen merkinnyt josko poistettava sana koski hahmoa, henkilöä tai joukkuetta, jotta lauseen merkitys säilyisi. (Viittaan haastattelunauhoihin lyhenteellä NPK = nauhapöytäkirja.) Sitaattien ylenmääräinen näpelöinti kuitenkin eittämättä vaikeuttaa päättelyketjujen seuraamista. Samaan aikaan pienen yhteisön tutkimiseen liittyy alituisen riski siitä, että haastatellut tunnistavat toisensa. Myös Nikusen Xena-tutkimuksessa ongelmaksi nousi haastateltavien anonymiteetin takaaminen tiiviissä faniyhteisössä. Samoin kuin Nikunen, olen pyrkinyt siihen, ”etteivät lukijat voi hankkia sellaista tietoa tunnistamistaan henkilöistä, jota heillä ei aiemmin ole ollut.” (Nikunen 2005: 113.) Lisäksi tavoitteeni on, ettei tunnistamista alun alkaen tapahtuisi ja että puhujan identiteetti hämärtyisi lukijoilleen mahdollisimman tehokkaasti.

Prince Diaries -yhteisön ollessa helposti saavutettavissa oleva julkinen pelialue Livejournal-palvelun tarjoamalla sivuilla tutkimukseni vaikutus yhteisön toimintaan on luonnollisesti yksi eettisesti problemaattinen kysymys. Vaikka anonymiteetti toteutuisikin, liittyy roolipelin esiintuomiseen huoli siitä, kuinka ulkopuolisissa keskusteluissa yhteisöön suhtaudutaan. Otin aiheen esille toisella haastattelukerralla yhteisön perustajan kanssa, jolloin totesimme, että Livejournal tarjoaa mahdollisuuden muuttaa yhteisö vain jäsenilleen avoimeksi sivustoksi, jolloin esimerkiksi käyttäjille suunnattu aiheeton kommentointi voidaan estää sitä mahdollisesti ilmetessä. Ryhmän info-sivuilla on julkaistu myös lista jäsenten sähköposti-osoitteista, joista osasta ilmenee tietoa käyttäjien oikeista nimistä. Perustajajäsenen kanssa pohdimme myös sitä, kuinka pelaajien henkilöturvaa voitaisiin tarpeen tullen parantaa ja näiden listojen poisto info-sivuilta oli esillä keskustelussa.

Lisäksi olen pohtinut sitä, miten haastatteluissa esiintyneet ajatukset yhteisön sosiaalisesta rakenteesta ja pelaajien välisistä suhteista mahdollisesti vaikuttavat tai vaikeuttavat tutkimukseen osallistuneiden tyttöjen ystävyys- ja pelaajakytkönsien toimivuutta. Koska yhteisö on pelaajamäärältään pieni, kaikkien haastateltavien henkilöllisyys on muiden jäsenten tiedossa. Spekulointia siitä, kuka sanoi, mitä ja kenestä, on mitä luultavimmin vaikeaa estää. Osaksi tämän vuoksi pyrin tutkimuksessani käsittelemään kysymyksiä, joista jokaisella yhteisön jäsenellä on jonkinasteisia kokemuksia, joko omakohtaisia tai muiden pelaajien toisilleen jakamia.

2.3 Tytöt ja naiset kulttuurin luojina

Tässä työssä tarkastelen Prince Diaries -faniyhteisön toimintaa sukupuolentutkimuksen ja feminismin näkökulmasta. Ajatukseen homoseksuaalisia hahmoja rakentavista tytöistä sopii hyvin feministifilosofi Judith Butlerin teoria sukupuolesta jatkuvina toistotekoina, jotka ulottuvat niin kielelliseen kuin visuaaliseen kulttuuriin. Erilaisia sukupuolia ja seksuaalisuuksia *performoidaan* kulttuurista omaksutuun mallein, jotka osaltaan muotoutuvat sosiaalisissa valtasuhteissa. Sukupuoli ei siis ole staattinen vaan se nähdään historiallisena ja kontekstisidonnaisena rakennelmana. Sukupuolen käsitettä ei näin ollen voida puolittaa dikotomisesti biologiseen sukupuoleen (*sex*) ja sosiaaliseen sukupuoleen (*gender*), sillä biologinen ulottuvuus rakentuu itsessään sosiokulttuurisissa valtarakenteissa ja on jo diskursiivisesti sukupuolitettu. (Butler 1990: 7, 1993: 4–5.) Leena-Maija Rossin mukaan Butlerin hahmottelemassa teoriassa seksuaalisuus ja sukupuoli esittäytyvät osin pakottavina

toistonprosesseina, eikä eri seksuaalisuuksien väliltä ole näin ollen hahmotettavissa yhtä ”oikeaa” seksuaalisuutta tai ”ydinsukupuolta”. Heteroseksuaalisuuden voidaan näin olleen hahmottaa olevan osa valtakulttuuria, jonka tehtävänä on ylläpitää ja normalisoida ainoastaan yhtä seksuaalisuuden muotoa. Performoitu sukupuoli rakentuu ”esityksistä, kuvista, mallisuorituksista ja niiden jäljittelevästä tavoittelusta, siteeraamisesta ja ruumiillista tyyleistä.” (Rossi 2003: 12–13.) Butlerin ajatusten perustalta voidaankin kysyä: Kuinka performatiivisuus muotoutuu tyttöjen katsomis- ja kirjoittamiskäytäntöjen pohjalta, joiden motiivina toimii oletetun heteroseksuaalisen perusasetelman kääntäminen pääläelleen homoseksuaaliseksi kerronnaksi?

Heteroseksuaalisuuden normaalius ja asema normina rakennetaan sosiaalisen järjestyksen kautta, jota voidaan kutsua termillä *heteronormatiivisuus* tai *heteromatriisi* (Butler 1993: 15, Rossi 2003: 120). Jo 1980-luvulla naistutkijat hahmottelivat ajatuksia heteroseksuaalisuuden poliittisista ja ideologisista ominaisuuksista. Heterouden luonnollistamisen nähtiin organisoituvan heteroseksuaalisuuteen opettamisen, sukupuolten välisen työnjaon sekä väkivallan kautta. (Liljeström 1996: 114–115.) Jokaisen kulttuurin on itse aktiivisesti tuotettava ja pidettävä yllä seksuaalisuuksien välisiä raja-aitoja ja valtarakennelmia. Useat feministiajattelijat muistuttavatkin, että heteroseksuaalinen valtakulttuuri on kaikessa jämydessään muuntuva rakennelma – *toisin toistaminen* horjuttaa heteronormatiivin asemaa antaen tilaa uusille seksuaalisuuksien ja sukupuolten tulkinnoille. (Butler 1993: 10–12.)

Tämän muutoksen mahdollistavat vallan perusominaisuudet, joihin Michel Foucault’n mukaan lukeutuvat vallan piirteet kaikkialla olevana, pakottavana, tuottavana ja mahdollistavana. Foucaultin mukaan olemme kulttuurisesti siirtyneen avoimesta, ruumiilliseen väkivaltaan perustuvasta vallankäytöstä normalisoivaan ja kurinpidolliseen vallankäyttöön. (Foucault 1998: 99–101.) Kurinpidollinen valta ei ainoastaan tukahduta, vaan se paradoksaalisesti myös luo vapautta, koska valtaa voi harjoittaa ainoastaan vapaisiin subjekteihin. Hegemonian tila ei kuitenkaan suinkaan ole normaali, mutta se luo mahdollisuuden vastarintaan, hegemonian kyseenalaistamiseen sekä hegemonian myönteiseen laajenemiseen. (Foucault 1998: 71.) Näin ollen heteroseksuaalisuutta vastaan on mahdollista asettaa erilaisia malleja seksuaalisuuksista, jolloin heterouden normatiivinen asema ei ole enää selviö. Toisin toistaminen sekä *vastakarvaan lukeminen* luovat tilaa uusille seksuaalisuuden ilmaisumalleille.

Heteronormatiivista sukupuolijärjestelmää voidaan tutkailla kriittisesti *queer*-tutkimuksen keinoin. Queer-katse pyrkii paljastamaan vallitsevan heteronormatiivisen halu- ja samas-

tumispakon mekanismit ja samalla purkamaan käytänteitä, jotka ohjaavat vallitsevia sukupuolijärjestelmiä, seksuaalisuuksia ja identiteettikäsityksiä (Hekanaho 1996: 12, Rossi 2003: 121). Normatiivisia kulttuurintuotteita on mahdollista tarkastella epänormatiivisin tulkintamallein, jolloin heteroseksuaalinen taipuu tarkemman katsomisen sekä lesbo- ja homovihjeiden kautta normatiivin ulkopuolelle. Caroline Evans ja Lorraine Gamman ovat todenneet, että queer-katse on ennen kaikkea joustava eikä vastakarvainen tulkinta ole vain seksuaalisten vähemmistöjen etuoikeus, vaan meillä kaikilla voi olla oma ”queer-hetkemme”. (Rossi 2003: 152.)

Queer-katsetta voidaan luonnehtia myös *lesbiseksi tavaksi katsoa* kulttuuria. Kyseinen termi ei ole samastettavissa lesboksi identifioituvan henkilön tavaksi katsoa, vaan kyseessä on ”marginaalin ja keskiön suhteet kyseenalaistava tarkastelukulma kulttuuriin ja yhteiskuntaan”, joka on mahdollinen erilaisille lukijoille, joita kaikkia yhdistää heidän potentiaalinsa kyseenalaistaa oma asemansa vallitsevassa kulttuurissa. (Hekanaho 1996: 9.) Teke-mieni haastatteluiden perusteella näyttäisi siltä, että kokonaiset fanikulttuurit perustuvat queer-katseen alla tuotettuihin vaihtoehtoisiin tulkintamalleihin näennäisesti heteronormatiivisesti rakentuneista kulttuurintuotteista. Vaikuttaa myös siltä, että katseen suunta muoutuu pala kerrallaan, jonka jälkeen opittuihin malleihin on helppo palata yhä uudelleen uusien tekstien kohdalla.

2B: Joo kyllä ne slash-goggles sai aika nopeesti silmille, että ei siinä sen kauempaa menny.

LH: Ja Tenipurista löyty samalla tavalla?

2B: Joo se on vähän liiankin helppo sarja siinä mielessä tai siis se oli ennemminkin siinä, että mikä heterous? Vähän niinku normaali maailma käännetty ympäri. (NPK 2B: 33)

Myös Stuart Hall on todennut tutkiessaan visuaalisuutta, että katsojan suhde katseen kohteena olevaan mediaan on muuttunut. Enää ei voida olettaa katsojan purkavan teosten merkityksiä samalla tavoin kuin töiden toteuttajat ovat ne niihin koodanneet, vaikka jokaisen viestintäprosessin kohdalla on kuitenkin hahmotettavissa kulttuurisesti rakentuneita ensisijaisia lukutapoja. (Hall 1992: 142–143.) Hallin mukaan katsojat saattavat kyllä tunnistaa hallitsevan tulkintamallin, mutta jättää tietoisesti noudattamatta sitä ja luoda omanlaisensa vaihtoehtoisen ratkaisun tekstille. Näin ollen esimerkiksi mainonta, kirjallisuus, elokuvat ja vaikkapa teatteriesitykset voidaan uudelleen tulkita ”vastustavan koodin varassa”. (Hall 1992: 147.) Myös Kaja Silverman toteaa, että katsojien on mahdollista tehdä ilmisällön (*given-to-be-seen*) kanssa ristiriitaisia, mutta silti mielekkäitä tulkintoja ja täten harjoittaa *tuottavaa katsetta* (Rossi 2003: 29).

Kulttuurintuotteiden vaihtoehtoiset tulkintamallit vakiinnutetaan vallitseviksi käytänteiksi Prince Diaries -yhteisössä faniksi identifioitumisen, harrastustoiminnan sekä kirjoittajuuden keinoin. Tutkimukselleni tärkeää onkin ottaa huomioon roolipeliyhteisö osana uudenlaista virtuaaliseen ulottuvuuteen sijoittuvaa tyttökulttuuria, jossa luovuus, sosiaalisten suhteiden käytänteet ja yhteisöjen rakentuminen perustuvat tyttöjen määrittelemiin ja ylläpitämiin kulttuurinmuotoihin. Ymmärrän tyttöyden ei pelkästään biologisena ilmiönä tai ikään liittyvänä vaiheena vaan sosiokulttuurisena seisakkeena lapsuuden ja aikuisuuden välimaastossa. Tyttö tutkimusta voitaisiinkin luonnehtia nuorisotutkimuksen feministiseksi sivujuonteeksi, joka pyrkii tuomaan esille eri-ikäisten tyttöjen luomaa kulttuuria (Lähteenmaa & Näre 1992: 9, Ojanen 2008: 1).

Tyttökulttuurin tutkimus näki päivänvalon 1970-luvulla brittiläisten naispuolisten nuorisokulttuuritutkijoiden huomattua, että siihenastinen nuorisotutkimus oli käsitellyt aihettaan pitkälti poikien näkökulmasta, ja tyttöjen kulttuuri oli jäänyt tutkimuksen teossa marginaaliin. Löydettyä tyttöjen maailmaa ja sen eri osa-alueita pyrittiin vertaamaan poikien vastaaviin alakulttuureihin. Birminghamilaisen koulukunnan edustajille tyttökulttuurien samankaltaisuus poikakulttuurien kanssa todisti tyttöjen kapinahenkeä ja luovuutta. 1980-luvulla tutkijat alkoivat tarkastella myös tyttöjen omaa romantiikan, muodin ja tanssin täyttämää maailmaa luovuuden näkökulmasta ja 80-luvun lopulla virinnyt pohjoismainen tyttö tutkimus korosti tärkeänä tyttökulttuurin tarkastelua ilman vertauspohjaa poikien kulttuuriin. (Lähteenmaa & Näre 1992: 9–11, Lähteenmaa 2000: 28.)

Tyttötutkimuksen piirissä on podettu huolta työistä, pyritty voimaannuttamaan tyttöjä ja yritetty pelastaa heitä erilaisilta uhkakuivilta. Tyttöyttä on käsitelty negatioiden kautta, kuten tyttöjen lisääntyvänä päihteidenkäyttönä ja väkivaltaisuuksena, jolloin mittapuuksi on edelleen asetettu poikien ja miesten käyttäytyminen. Samoin tyttöjen koulutuksellinen menestyminen on joissain puheenvuoroissa tulkittu ongelmalliseksi. Populaarikulttuurista kumpuava ”tyttöenergia” on koettu positiivisena ja rohkaisevana tyttökulttuurin osana, mutta sekin jossain määrin liitetään kaupallisen kuvaston riskejä viliseviin ajatuksiin naisuudesta. (Aaltonen & Honkatukia 2002: 8–9.) Tyttöjen ja poikien eroja on selitetty esimerkiksi sosiaalistamisprosessin kautta. Poikia rohkaistaan toimimaan ja suorittamaan, kun tyttöjen osaksi näyttäisi jäävän hyväksynnän hakeminen läheisyyden kautta (Lähteenmaa 2000: 47).

Tyttöjä myös sosiaalistetaan poikia enemmän harjoittamaan korkeaa itsekontrollia. Tämä, yhdistettynä naissukupuolen yhä kasvavaan kulttuuriseen liikkumatilaan, antaa tytöille

hyvät eväät toimia myöhäismodernissa kulttuurissa, joka vaatii yksilöä pärjäämään omillaan. Tutkijoiden mukaan ”pohjoismaiset naiset ja tytöt elävät tyypillisesti ristiriitaisten paineiden puristuksessa ja että tämä ristiriitojen puristuksessa eläminen on omiaan kasvatamaan sosiaalista joustavuutta sekä itsereflektiokykyä – jos kohta on ahdistavaakin.” (Lähteenmaa 2002: 26.) Voidaankin todeta, että kulttuurisen ympäristön muutokset vaikuttavat myös tyttöinä olemiseen. Tyttöyttä ei voida määritellä vain kodin piiriin kuuluvaksi, vaan se syntyy perinteisen naiskuvan ja julkisen sfäärin yhteentörmäyksessä. (Lähteenmaa & Näre 1992: 9–11.)

Jo birminghamilaisen tulkinnan mukaan nuorisokulttuurien eri ilmiöt pyrkivät yhteentörmäyksen keinoin käsittelemään yhteiskunnassa vallitsevia ristiriitoja. Nuorten ala- ja vastakulttuurit voidaan kuitenkin nähdä hyödyllisinä virtauksina, joiden tarkoituksena on rakentaa nuorten elämä mielekkääksi, vaikkakin usein valtakulttuuria vastustavin keinoin. (Lähteenmaa 2000: 17.) Jaana Lähteenmaa on tutkinut 80–90-lukujen vaihteen helsinkiläisten nuorisokulttuurien toimintaa ja erottaa poikien ja tyttöjen ala- ja vastakulttuurien ominaisuuksista toistuvia juonteita sekä eroavaisuuksia. Lähteenmaan mukaan poikien kulttuureissa usein korostuvat tyttöjä useammin tekemisen kollektiivinen, julkinen ja ekspressiivinen ulottuvuus. Esimerkiksi hevari-piireissä musiikin tekemisen opettelu on pojille tyttöjä tärkeämpää, kun taas tytöille hevaripiirit tarjoavat kapinallisen identiteetin rakennuselementtejä. Tyttöjen harrastuneisuus suuntautuu sitä vastoin useimmin ohjattuihin toimintoihin, joita toteutetaan suljetuissa tiloissa julkisen katseen ulottumattomissa. Tytöille alakulttuurit esittäytyvät monesti ryhminä, joiden seurassa vietetään aikaa ja ”hengailaan”. Kuitenkin 90-luvun jälkipuoliskon eläinoikeusliike ja aktivismi näyttäisivät profiloituvan eritoten tyttöjen toiminnaksi. Lähteenmaa hahmottaa, että alakulttuureissa ”tehdään tekemisen vuoksi” ja vastakulttuureissa ”tehdään asian vuoksi”. Täten alakulttuurit näyttäisivät pääosin toimivan poikien temmellys kenttänä kun taas vastakulttuureissa pätevät tytöt. (Lähteenmaa 2000: 36–38.)

Kysymys alakulttuurista ja vastakulttuurista vertautuu mielenkiintoisesti tyttövaltaiseen roolipeliyhteisöön. Prince Diaries -yhteisössä on ominaisuuksia kummastakin kulttuurimuodosta, mutta tutkimukseni perusteella luonnehtisin PD-yhteisöä pikemminkin alakulttuuriseksi, kuin vastakulttuuriseksi. Lähteenmaa huomauttaakin, että tarkasteltaessa tyttöjen ja poikien erilaisia ryhmään kuulumisen muotoja, tulee yksittäisiin alakulttuureihin keskittymisen sijaan huomioida myös ilmiöiden reunamilla tapahtuva liikehdintä. Näyttäisikin siltä, että tyttöjen ryhmiin kuulumista leimaa tietty yhteisöjen välinen *sukkulointi*,

jolloin tytöt saattavat muotoutua eräänlaisiksi kulttuurisiksi välittäjiksi. (Lähteenmaa 2000: 44)

Tyttöyteen näyttää myös olennaisilta osin liittyvän sosiaalisten suhteiden korostuminen. Jaana Lähteenmaa ja Sari Näre kutsuvat tyttöjen ihmissuhdeorientoitunutta ajattelutapaa *altruistiseksi individualismiksi*. Altruistisuus näyttää olevan eräs tunnusmerkki tyttöjen itsensä toteuttamiselle. Altruisti ottaa huomioon muiden tunteet ja usein pyyteettömästi asettaa muiden edut omien etujensa edelle. Altruistinen individualisti pyrkii hallitsemaan omaa elämäänsä ottamalla vastuuta ja ajattelemalla yksilöllisesti, mutta toimimalla ympäristön kannalta suotuisasti. Tämä ilmenee myös tyttöjen luomissa ystävyysuhteissa, joissa pyritään samalla sekä autonomiaan että sitoutumiseen. Tyttöjen ystävyysuhteissa harjoitellaan yksilöitymistä ja persoonallista kasvua, kuten tunne- ja ihmissuhdetaitoja. (Lähteenmaa & Näre 1992: 329–333.) Altruistisen individualismin teesi sopii ajatukseen yhteisön sisällä vuorovaikutteisesti luovasta roolipelaajasta. Kirjoittaminen ja hahmojen eteenpäin vieminen vaatii pelaajilta taitoja selviytyä monissa eri tason sosiaalisissa tilanteissa. Roolipelaaja tarvitsee muun muassa luottamukselliset ja toimivat välit vastapelaajaansa, neuvottelutaitoja yhteisten pelihetkien löytämiseksi sekä nettietiketin tuntemusta, jotta toimiminen virtuaaliyhteisön näkymättömissä hierarkioissa onnistuisi mutkattomasti. Oma lukunsa tunne-elämän ja sosiaalisten taitojen muovautumisessa on itse roolipelin harjoittamat suhdekonfliktit, joiden avulla mallinnetaan ja ratkotaan tosielämän ihmissuhteita.

2.4 Teknologioiden ja pelien äärellä

Vaikka Prince Diaries -peli voidaan määrittää eritoten roolipeliksi roolinoton kautta, se sijoittuu sähköiseen ympäristöön, jolloin se liittyy vahvasti myös virtuaalisuuteen, teknologiaan ja pelikulttuuriin laajemmin. Onkin todettu, että esimerkiksi internetin keskustelupalstoilla tyttöjen on mahdollista kyseenalaistaa, purkaa ja uudelleen määritellä vallitsevia sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyviä rakennelmia, sillä vakiintuneet kulttuuriset käytännöt eivät esittäydy näillä alueilla valmiiksi rakennettuina. Vanhemmat ovat kuitenkin huolissaan nuorten ja erityisesti juuri tyttöjen internetin käytöstä. (Laukkanen 2007: 7–10.) Tyttöjen oletettu haavoittuvaisuus yhdistettynä nettikeskusteluiden vaaroihin osaltaan jatkaa diskurssiivista puhetta, joka sukupuolittaa tyttöjä ja poikia suhtautumaan sosiaalisen internetin käyttöön eri tavoin. Pääsy teknologioiden äärelle on myös eriarvoista ja tämänkin ilmiön taustalta voidaan hahmottaa poikien ja tyttöjen sosiaalistamisen erilaisia käytänteitä, kuten kotikasvatuksen ja koulutuksen vaikutukset (Järvinen & Mäyrä 1999: 11). In-

formaatio- ja kommunikaatioteknologia-alojen johtaminen, kehittäminen ja suunnittelu on edelleen kovin miesvaltaista (Järvinen & Mäyrä 1999: 11), vaikka teknologioiden käyttäjinä naiset ovat, niin harrastajina kuin työntekijöinä, yhtä aktiivisia kuin miehet.

Teknologioiden hallitsemiseen liittyvä ”nörttileima” ei kuulu enää vain maskuliinisuuden etuoikeuksiin (Järvinen & Mäyrä 1999: 11–12), vaan naiset ovat nousseet (tai vaihtoehtoisesti vajonneet) tietotekniikan käytössä isien, veljien ja aviomiesten tasolle. *Nörttiys* voidaan joissain tulkinnoissa nostaa eräänlaiseksi vaihtoehtokulttuuriksi, jonka osanottajat kokevat teknologioiden sekä nettikulttuurin hallinnan tärkeänä osana identiteettiään. Länsimaiseen populaarikulttuuriin on rantautunut ihailtava nörtti-hahmo muun muassa Japanista – *otaku*, joka alkuperämaassaan on pitkään merkinnyt epäilyttävää ja epäsosiaalista populaarikulttuurin ja tietokoneiden (poika)harrastajaa. Otakun leima on kuitenkin kääntynyt sitä positiivisemmaksi, mitä enemmän ilmiöstä on puhuttu ulkomaisissa fandomeissa. (Valaskivi 2009: 25–28, 81.) Myös Prince Diaries -yhteisössä nousi esiin ”nörttiys” japanilaista populaarikulttuuria, The Prince of Tennis -sarjan otakumaisia henkilöitä sekä netin faniyhteisöjä koskettelevassa puheessa. (NPK 1A: 2, 4A: 46, 5A: 16) Nörttinä ja otakuna oleminen näyttäisi olevan tärkeä ulottuvuus virtuaaliseen sfääriin sijoittuvassa faniudessa. Termien kautta on mahdollista voimaantua, kuulua yhteen muiden fanien kanssa ja toisaalta myös puolustautua ulkopuolisten kriittisiltä arvioilta, sillä termit näyttäisivät sisältävän myös mahdollisuuden itseironiaan (Valaskivi 2009: 28).

Tietokoneen välityksellä tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus on hyvin monimuotoista; joku lähettää sähköpostia, toinen kommentoi kuvia tai videoita, kolmas käy keskustelua biljardipelin sivuilla. Vaikka nuorten elämä on täynnä informaatio- ja kommunikaatiovälineitä ja niiden käyttö on runsasta, ei kommunikoinnin määrä ole silti välttämättä kasvanut. Elämä on edelleen yksityistä ja tästä yksityisyydestä halutaan pitää kiinni. (Suoranta & Lehtimäki 2003: 30–31.) Barry Wellmanin ja Milena Gulian ovat kuitenkin todenneet, että ihmiset tietoisesti etsivät netistä tiedon lisäksi toveruutta, yhteenkuuluvuuden tunnetta ja tukea. Virtuaalisen maailman yhteisö-termiä käytetään tiuhaan, mutta sitä voidaan myös kritisoida, sillä se herkästi rinnastaa sähköiset yhteisöt reaali maailman yhteisöihin. Esimerkiksi Maria Bakardjjevan mukaan olisikin syytä luonnehtia netin luomia ystävyys- ja toveruussuhteita *virtuaaliseksi yhteenkuuluvuudeksi*. (Laukkanen 2007: 36.) Omassa työssäni yhteisöllisyys ja yhteenkuuluvuus kumpainkin liittyvät vahvasti roolipelin jäseniään toisiinsa sitoviin rakenteisiin. Yhteisöllisyydestä kertovat kuulumisen tunne, yhteiset arvot ja sosiaalinen tuki, mutta myös kontrolli, säännöt ja hierarkiat. Myös yhteisöön kuulumisen vapaaehtoisuus (Laukkanen 2007: 37) liittyy Prince Diaries -yhteisön muihin virtuaalisissa

tilassa muotoutuviin yhteisöihin. Virtuaalista yhteenkuuluvuutta voidaan katsoa edistävän PD-yhteisön pelitekniikka, joka suosii kahden pelaajan välille keskittyviä pelivuoroja ja joka vuorostaan mahdollistaa osallistumisen samanaikaisuuden. Lisäksi PD-yhteisössä anonyymiys on vapaaehtoista, mutta ajan myötä nimettömyyden merkitys vähenee kanssapelaajien keskinäisten välien lähentyessä pienessä yhteisössä. (NPK 2B: 83)

Prince Diaries -pelissä pelaajuus keskittyy tyttöihin, jotka asettuvat toimijan rooliin, mutta samalla kohdistavat katseensa poikiin. Tyttöjen elektronista pelikulttuuria tutkinut Sonja Kangas huomauttaa, että vasta nyttemmin pelimarkkinat ovat reagoineet edellä mainittuun malliin ja ovatideoineet tytöille suunnattuja pelejä, joissa päätoimijana on tyttö (Kangas 2002: 151–152). Prince Diaries -roolipeli vertautuu mielenkiintoisesti toimijuuden ja kohteen määrittelyssä virtuaalisten pelien tutkimukseen. Aikaisemmin tyttö- ja poikakulttuurien tutkimuksessa erottavaksi tekijäksi on havaittu poikien mielenkiinnon kohdistuminen kilpailullisuuteen ja tyttöjen yhteydenpidon korostumiseen. Tämä kaksijakoisuus on erotettu niin lelumarkkinoilla kuin netti- ja konsolipelien tytöille ja pojille suunnatuissa peleissä. Tytöille on perinteisesti suunniteltu pelejä, jotka keskittyvät enemmän interaktiiviseen ihmissuhteiden rakentamiseen tai oppimiseen, kun poikien peleissä korostuvat toiminta ja juonellisuus. Samalla poikien pelissä nainen on usein katseen kohteena, passiivisena maisemallisena uhrina ja harvemmin aktiivinen toimija, jota ei esitetä mieshahmon kautta. (Kangas 2002: 132, 138–141.) PD-pelissä tyttöjen mielenkiinto ja roolinotto kohdistuu harvoja poikkeuksia lukuun ottamatta (näistä lisää luvussa 5.3) poikiin, jolloin toimijuus rajataan tytöille. On kuitenkin todettava, että Prince Diaries -roolipelissä toteutuu myös perinteisten tytöille suunnattujen pelien ihmissuhdekeskeinen toimintamalli.

2.5 Aiempaa tutkimusta

Tutkimusta kirjoittamiseen perustuvasta Livejournal-pohjaisesta roolipelin kautta toimivasta virtuaalifaniyhteisöstä on ollut vaikea löytää. Näyttäisi siltä, että ainakaan Suomessa kyseistä fanikulttuurin muotoa ei ole vielä päästy laajemmin tarkastelemaan. Kansainvälisellä tutkimuskentällä lähimmäksi aihetta pääsee erilaisia näkökulmia internetkulttuuriin kokoava julkaisu *New Literacies Exemplar* (2007), jonka artikkelissa Agency and Authority in Role-Playing ”Texts” Jessica Hammer vertailee erilaisia roolipelitekstejä ja -tekniikoita toisiinsa mainiten Livejournalissa toimivan roolipelin olevan yksi vertailtu roolipelin muoto. Muutoin aikaisemman tutkimustiedon keruu on ollut tipottaista, ja olen tekstissäni päätenyt viittaamaan tutkimuksiin päätutkimuskohteeni vierestä tai jotka läheisesti

mutta eivät suoranaisesti käsittele aihettani. Näitä teemoja ovat faniyhteisöt, fanifiktio, japanilainen manga- ja animekulttuuri sekä roolipelien tutkimus.

Kansainvälisen fanitutkimuksen pääarkkitehtina tunnettu ja paljon viitattu Henry Jenkins on kirjoittanut moderneista faniyhteisöistä ja niiden toiminnasta teoksessaan *Textual poachers. Television fans & participatory culture* (1992) sekä on John Tullochin kanssa keskittynyt kahden suuren faniryhmän kuvaukseen teoksessa *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek* (1995). Kaksituhattuluvun fanifiktiosta tehtyä tutkimusta edustavat fiktion kirjoittamis- sekä lukuprosesseja avaa Juli Parrish työssään *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction* (2006) sekä Rebecca W. Black, joka tekstissään *Digital Design: English Language Learners and Redear Reviews in Online Fanfiction* (2007) paneutuu fanifiktion ja kielenoppimisen erilaisiin kytköksiin. Catherine Tosenberger keskittyy ymmärtämään yhtä tämän hetken suurinta faniyhteisöä ja tarkastelee samalla fanituotannon suhdetta tekijänoikeuksiin tekstissään *Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction* (2008).

Omalle tutkimukselleni hyödylliseksi osoittautuivat myös Sandra Youssefin ajatukset teoksessa *Girls who like Boys who like Boys? Ethnography of Online Slash/Yaoi Fans* (2004), jossa Youssef pureutuu länsimaisten naispuolisten fanien mielenkiintoon japanilaisia populaarikulttuurin tuottamia homoeroottisia mediakuvia kohtaan. Japanilaisen mangan sekä animen tutkimuksesta löytyy myös käyttökelpoisia työvälineitä, joilla tarkastella roolipeliyhteisöä ajavia motiiveja. Paul Garvettin mangaa laajemmasta perspektiivistä käsittelevä *Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa* (2005) luotaa läpi mangan historiaa, eri genrejä ja niiden tuntomerkkejä samalla pukien sanoiksi Japanin laajan eroottisen mangatuotannon tutkimusta. Suomessa japanilaisen kulttuurin saapuminen lasten ja nuorten vapaa-ajan harrastuksiin ei myöskään ole jäänyt vaille huomiota. Esimerkiksi Katja Valaskivi on kirjoittanut aiheesta teoksessa *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa* (2009) esitellen laajasti ilmiötä faniuden eri ulottuvuuksista (kuten cosplay- ja otaku-kulttuurit) aina animen ja mangan julkaisuun, tekijänoikeuksiin ja faniuden lieveilmiöihin asti. *Pornoakatemia*-teoksessa (2007) julkaistu Jenny Kangasvuon teksti Halun leikkiä ja pervoja fantasioita japanilaisessa naisten pornosarjakuvassa auttoi hahmottamaan niitä käytänteitä ja motiiveja, joihin tytöt ja naiset homoseksuaalisen kuvaston vastaanotossa tukeutuvat.

Suomalainen fanitutkimus näyttäisi paikantuvan mediakulttuurin ja faniyhteisöt laajemmin huomioon ottavaan juonteeseen. Irma Hirsjärven teos *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen*

science fiction -fandomin verkostot (2009) kertoo nimensä mukaisesti scifi-faniudesta, jonka erilaisia ryhmään kuulumisen ulottuvuuksia ja motivaatioita Hirsjärvi tarkastelee liittäen ne samalla laajempaan kulttuuriseen kontekstiin. Jo aikaisemmin mainitsemani Kaarina Nikusen *Xena*-televisiosarjasta tekemä tutkimus (2005) liittyy Nikusen työhön, jossa hän tarkastelee yhteensä kolmea erilaista mediailmiötä ja niihin liittyvää faniutta. Samalla Nikunen vertailee kuinka yhtenäiseksi käsitetyn ”mediafaniuden” sisällä erilaisten faniyhteisöjen toiminta rikkoo tulkintaa faniuden universaaliudesta. Esittelen seuraavaksi Nikusen *Xena*-tutkimusta silmällä pitäen omalle työlleni tärkeitä teemoja ja käytänteitä.

Xena on vuonna 1995 käynnistynyt yhdysvaltalainen toimintasarja, jossa päähenkilö ”soturiprinsessa” Xena ja hänen ystävättärensä Gabrielle seikkailevat kreikkalaisen mytologian pohjalle luodussa vahvasti intertekstuaalisessa fantasiamaailmassa (Nikunen 2005: 116–117). Tutkimus käsittelee faniyhteisön toimintaa, faniutta identiteettiä muokkaavana tekijänä sekä *Xena*-sarjaan liittyvää subtekstistä ulottuvuutta, joka herättää mielipiteitä faneissa puolesta ja vastaan. *Xena*-tutkimus suoritettiin usean vuoden aikana, jolloin Nikunen haastatteli kaikkiaan kuutta fania eri puolilta Suomea, keräsi sähköpostihaastatteluja ja havainnoi ryhmän toimintaa internetissä (Nikunen 2005: 114–115). Tutkimuskysymyksiksi muodostuivat erityisesti miten fanius muotoutuu, kuinka fanikokemus paikantuu kulttuurisessa kentässä ja suhteessa mediajulkisuuteen sekä mikä sukupuolen merkitys on faniuden rakentumisessa (Nikunen 2005: 20–21). Nikusen tutkimus koskettelee useita samankaltaisia kysymyksiä, mitkä itsekkin koen tärkeäksi PD-faniyhteisön tutkimuksessa. Nikunen paneutuu erityisesti *Xena*-yhteisön hierarkiaan, toimintatapoihin, yhteisön suhteeseen kansainväliseen fandomiin, subtekstin olemassaoloon sekä siihen laajan tunnekirjoon, jolla subtekstin olemassaolo otetaan yhteisössä vastaan. *Xena*-fandom on monelta osin yhteneväinen verrattuna Prince of Tennis -fandomiin, joten vuoropuhelu Nikusen tutkimustulosten kanssa on työssäni paikallaan. Tulee kuitenkin muistaa, että vaikka samankaltaisuuksia faniyhteisöjen välillä on myös eroavaisuuksia useita. Yhtäläisyysmerkkien veto yhteisöjen välille on siis mahdotonta.

Roolipeleistä tehty tutkimus tuntuu keskittyvän pelien perinteisiin muotoihin, kuten pöytäroolipeleihin sekä larppaukseen. Virtuaalimaailman peleistä tutkimuksessa edustettuina ovat valmiiksi pelimaailmoiksi muokatut peliyhtiöiden seikkailu- ja toimintaroolipelit. Kaksituhatluvun suomalaista roolipelitutkimuksen perinnettä edustava Merja Leppälähdén teos *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja* (2009) toimi tutkimukselleni eräänlaisena käsikirjana, joka kokoaa roolipelien historiaa, Suomeen rantautumista,

eri pelitekniikoita ja yhteisöllisyyden eri ulottuvuuksia helpottaen kirjoittamiseen perustuvan virtuaaliroolipelin paikantamista roolipelien laajenevalla kentällä.

Nuorisokulttuureja ovat tutkineet väitöskirjoissaan muiden muassa Jaana Lähteenmaa ja Marjo Laukkanen. Lähteenmaa kokoaa yhteen teoksessaan *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisen ulottuvuuksista* (2000) erilaisien nuorisovirtausten kulttuurisia tuntomerkkejä ja tekemisen malleja sekä problematisoi ryhmäkulttuurien tutkimukseen liittyviä konventioita. Marjo Laukkasen työ *Sähköinen seksuaalisuus. Tutkimus tyttödestä nettikeskusteluissa* (2007) syventyy kuvailemaan kuinka tyttöyttä ja seksuaalisuutta määritellään uudelleen Demi-lehden keskustelupalstoilla.

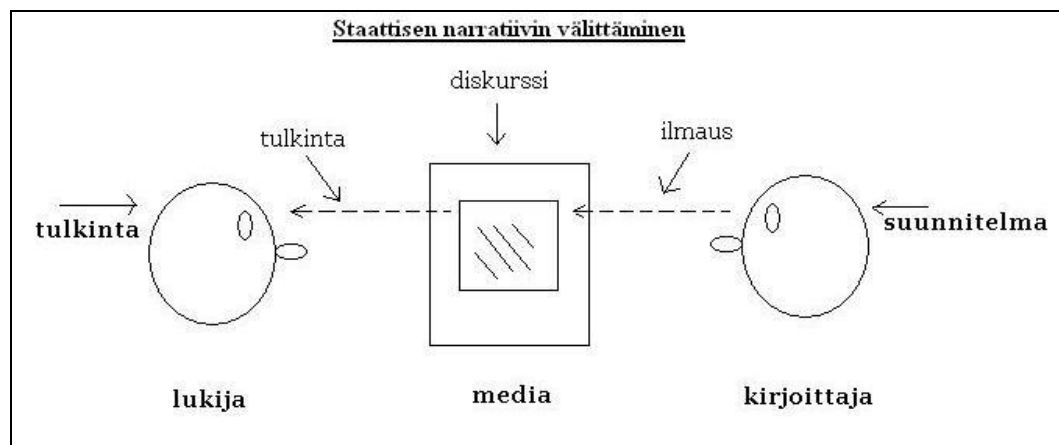
3 ROOLIPELAUS INTERNETISSÄ

3.1 Mitä roolipelauksella tarkoitetaan?

Roolipelikentän laajuuden vuoksi on syytä tarkemmin tutustua pelien erilaisiin käytänteisiin ja yrittää tarkentaa Prince Diaries -yhteisön suhdetta perinteisiin ajatuksiin roolipelauksesta ja roolin otosta. Onko roolipelissä siis kyse pelistä, leikistä vai terapiasta? Entä millaisia merkityksiä roolien ja juonen muodostukseen liitetään? Eri tieteenalat määrittelevät roolipelitradition omilla välineillään, ja roolipelin voidaankin todeta olevan eri ulottuvuuksiltaan kaikkia edellä mainittuja aktiviteetteja. Yksinkertaisimmillaan roolipeliksi voidaan mieltää tilanne, jossa henkilö performoi itselleen a) poikkeavaa roolia tai b) tuttua roolia, mutta normaalista poikkeavassa ympäristössä. Roolipelitekniikan mahdollistama improvisaatio, aktiivinen tai passiivinen esittäminen tai mielikuvaharjoittelu sekä edellä mainittu roolin sisäistäminen mahdollistavat roolipelien käytön niin sosiaalipsykologian kuin kliinisen psykologian piirissä. (Yardley-Matwiejczuk 1997: 36–44, 68.) Harrastuspohjainen roolipelaus taas liittyy vahvasti yhteisöllisyyteen ja sosiaalisiin verkostoihin, joiden avulla minä-kuvaa jäsennetään (Leppälahti 2009: 54). Roolipelien tutkimus voidaan näin ollen vahvasti liittää leikkeihin ja leikkimiseen, jotka ovat länsimaisen katsantokannan mukaan pitkään mielletty epäautenttiseksi teeskentelyksi ja silkaksi hölmöilyksi. Miksi tutkia moista, vaikka antropologit ovat jo kauan panneet merkille leikkien sekä traditioiden ja rituaalien väliset yhteydet. Yhteisöllisten leikkien kenttää laajentaa erityisesti digitaalisten verkostojen mahdollistamat virtuaaliset ryhmät, joissa aikuiseen makuun suunnatut pelielämykset hämärtävät mielikuvia ikä- ja sukupuolifiksatisoituneesta pelin ja leikin maailmasta. (Pearce 2009: 3–5.)

Virtuaalimaailman potentiaalia hyödyntävä Prince Diaries -peilyhteisö voidaan myös määrittää roolipeliksi, jossa identiteettileikki muotoutuu kirjoittamalla tuotettujen tarinoiden ympärille. Mainittuja tekstejä leimaa vuorovaikutteisuus. Hahmojen välinen juoni rakentuu kahden ihmisen välisen yhteistyön tuloksena, jota määrittää ennalta sovitut säännöt. (NPK 1A: 10) Siksi onkin paikallaan tarkastella roolipelaukseen liittyviä erikoisominaisuuksia, jotka auttavat hahmottamaan millaisesta toiminnasta on kyse. Roolipelien teoriaa tutkiva John H. Kim huomauttaa, että roolipeli eroaa rakenteeltaan perinteisestä yleisölle tuotetusta narratiivisesti muuttumattomasta tarinasta huomattavasti. Kimin mukaan perinteisessä narratiivissa median tuottajalle ja median vastaanottavalle yleisölle määritetyt paikat ja tehtävät ovat roolipeli-narratiivia vakiintuneempia. Perinteisessä narratiivissa tekstin tuot-

taja kuvailee tarinansa ja ilmaisee sen eri keinoin, erimerkiksi kirjan tai elokuvan muodossa. Lukijan tehtävänä on tulkita media oman kokemusmaailmansa näkökulmasta ja luoda siitä oma tulkintansa. Näin saatavilla olevasta mediasta muotoutuu kaksi erilaista tarinaa; kirjailijan ja lukijan omat tarinat. Yleisöllä on mahdollisuus tulkita mediaa tahtomaansa suuntaan ja vaikkapa täysin vastoin kirjailijan ilmaisemaa juonikulkua. (Kim 2004: 32–33.)



Kuva 1: Kuinka staattinen narratiivi välittyy (Teoksesta *Beyond Role and Play*, s. 32)

Staattisen narratiivin malli eroaa roolipelin juonikulusta siten, että roolipelin tarinaa ei luoda tiettyä yleisöä varten, vaan se muodostetaan tarinankertojan (tai -kertojien) omaksi iloksi. Tarinanluoja ja yleisö eivät ole kaksi erillistä käsitettä, vaan kaikki roolipeliin osallistujat tuovat oman panoksensa pelin etenemiseen. Lisäksi roolipeli itsessään ei vielä ole tulkittava media vaan rakenne, jonka avulla mediaa luodaan. Roolipeleissä itse lautapeli tai kirjoitettava teksti ovat media, johon pelaajien tulkinnat sijoitetaan. (Kim 2004: 33.)

Klassisessa draamateoriassa jokaiseen tarinaan muotoutuu yksi tai useampi protagonistiksi eli hahmo, johon tarina keskittyy ja johon lukijan oletetaan samastuvan. Protagonistin tarkoitus on saada yleisö eläytymään tarinaan paremmin. Kimin mukaan roolipelissä protagonisteja ei ole vain yhtä, vaan jokainen, joka osallistuu roolipelin tuottamiseen, omaksuu emotionaalisella tasolla protagonistin roolin. ”This makes the act of role-playing self-centered in a sense. Because each player identifies most with her own PC, that means the performance of that character matters most the player herself. While other players will enjoy the portrayal, they do not have the same degree of emotional identification with the that character. This also breaks the analogy of theatre. The player does not derive emotional impact primarily from the performances of others, but rather from her own performance.” (Kim 2004: 34–36.) Roolipelissä hahmon tuottaminen sitoo pelaajan identiteettileikin kautta

pelin keskiöön. Tuntemattomasta hahmosta tulee pelaajalleen läheinen ja saattaa myös vapauttaa tarinankerrontaan uusia elementtejä.

Sit yhen kaverin kanssa ystävyysttiin PD:n kautta, pelattiin paljon - - Sitte tuli semmonen, et ois kiva pelata jotain paritusta ja päädyttiin sitte ottaa [joukkue], mä otin [hahmo] ja hän otti [hahmo]. Ja otettiin nimenomaan sen takia, koska ne on niin pieniä hahmoja, että niissä sai periaatteessa, sai enemmän vapauksia sitte vääntää niille. (NPK 2B: 28)

Merja Leppälahti esittelee roolipelaamisen historiaa ja periaatteita kokoavassa teoksessaan *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja* (2009) kuinka eri aikoina yhteisöt ja harrastajat ovat kehittäneet erilaisia tapoja pelata roolipelejä, ottaa rooli ja samastua kuvitteelliseen hahmoon. Roolipelata voi pöydän ääressä kynää ja paperia käyttäen, noppaa heittäen tai laudan ja pelimerkkien avulla. Roolipeli voi myös tarkoittaa larppaamaamista eli liveroolipelaamista, jolloin pelaajat pukeutuvat pelihahmon vaatteisiin ja eläytyvät sepitettyihin juonikulkuihin esittämällä hahmon puheita ja toimintoja toisille pelaajille. Lisäksi useat peliyhtiöt tarjoavat roolipeleihin perustuvia seikkailupelejä, joissa pelaaja kuljettaa hahmoaan joko television tai tietokoneen ruudulla. Netin chat- ja foorumi-peleissä pelaajat eivät välttämättä koskaan kohta tosielämässä, mutta voivat *ropettaa*, *ropeltaa* tai *rolettaa* kuvailemalla hahmonsa teot ja vuorosanat toisille pelaajille viestejä kirjoittaen. Lisäksi kaikki edellä mainitut roolipelin muodot voivat sekoittua keskenään pelitekniikoita tarpeen mukaan vaihdellen. (Leppälahti 2009: 15–48.)

Roolipelaus kaikessa monimuotoisuudessaan on suosionsa velkaa 1900-luvulla tapahtuneelle nuorisokulttuurin muutokselle, joka synnytti aktiivisia harrastajia niin tieteis-kauhu- kuin fantasiakirjallisuuden alalle. J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* (1954–1955) sekä 1960-luvun *Star Trek* tv-sarja vauhdittivat erityisesti opiskelijoiden kiinnostusta uusien kulttuurituotteita kohtaan. Itse roolipelin historia ulottuu kuusi-seitsemänkymmenlukujen Yhdysvalloissa ja Englannissa pelattuihin sotastrategiapelisiin, joista otettiin mallia moderniin roolipelisäännöstöön. Vanhimpia tunnettuja yksityisiä sotapelejä on pelattu jo 1700-luvulla, mutta ensimmäinen suurelle yleisölle suunnattu sotapelisäännöstö nimeltä *Little Wars* ilmetyi vasta vuonna 1915 kirjoittajanaan H. G. Wells. Vuonna 1974 julkaistiin Yhdysvalloissa ensimmäinen uuden ajan roolipelimaailma *Dungeons & Dragons* ja siihen liittyvä säännöstönsä. Peli on edelleen roolipelituotteista tunnetuin. Ensimmäinen suomenkielinen roolipeli ilmestyi vuonna 1987 nimellä *Miekka ja Magia*. (Mason 2004: 1, Leppälahti 2009: 8–13.)

Dungeons & Dragons sekä *Miekka ja Magia* -pelit edustavat ensimmäistä ja alkuperäistä pöytäroolipeli-muotoa, joka nimensä mukaisesti vaatii kaikkien osallistujien olevan läsnä

samassa tilassa. Leppälahden esittelemät chat- ja foorumiroolipelit lukeutuvat uusimpiin roolipelin muotoihin, joita leimaa kasvava joustavuus ja toisaalta pelaajan anonyymius (Leppälahti 2009: 47). Netin aalloilla peli ei ole enää sidottu tiettyyn aikaan tai paikkaan, eikä myöskään asujaimistoon. Pelaajien ei tarvitse yrittää löytää samanhenkisiä tovereita asuinpaikkakunnaltaan tai sen lähialueilta, sillä internet tavoittaa kaikki potentiaaliset pelikumppanit ympäri maailman. Leppälahti mainitsee chat-pelien käyttävän alustanaan netin IRC- (*Internet Relay Chat*) tai muita chat-kanavia, jolloin roolipeliä leimaa viestinnän reaaliaikainen interaktiivisuus ja siten pelin nopea eteneminen. Foorumi-peleissä kommunikointi taas tapahtuu viiveellä viestien ollessa pitempiä ja yksityiskohtaisempia. Foorumipelit eivät vaadi pelaajien samanaikaista läsnäoloa tietokoneiden äärellä vaan pelivuorot saattavat venyä tuntien tai päivien mittaisiksi. (Leppälahti 2009: 47.) Tutkimani Prince Diaries -roolipeliyhteisö yhdistää chat- ja foorumiroolipelien eri ominaisuuksia, muttei suoraan edusta kumpaakaan mainittua roolipelimuotoa. Yhteisön pelaaja miettii omia roolipelikokemuksiaan netissä ja arvioi erilaisia pelialustoja seuraavasti:

Se on ihan mahdollista, että se on ollut ensimmäinen sen tyyppinen, siis en ainakaan mitään roolipeli-chatteja ollut ennen sitä missään nähny. Et siis foorumi-roolipelithän on ollut ja tämmöset, mut siis se oli paljon enemmän interaktiivista ja semmosta, että pelataan vuorotellen. Ja tosi lähiaikaisesti, kun foorumi-roolipelithän on enemmän sellasii, että siin kestää aikansa ennen kun toinen saattaa vastata vasta joskus viikon päästä. Siinä oltiin yhtä aikaa linjoilla. (NPK 3A: 2)

PD-peli perustuu sekä sähköposti- ja erilaisiin instant messenger -palveluihin että Livejournal-sivuston tarjoamiin blogeihin ja yhteisösivuihin. Samankaltaisia Livejournal-pohjaisia roolipelejä on aikaisemmin tutkittu muun muassa vertailemalla erilaisten roolipelimuotojen tuottamia kirjoittajuuden ja pelaajuuden kokemuksia toisiinsa (Hammer 2007: 68) Samoin kuin chat-kanavien roolipeleissä myös PD-yhteisön jäsenet ovat usein yhteydessä toisiinsa reaaliaikaisesti ja kirjoittavat roolipelitarinan juonta eteenpäin vuorotellen messenger-palveluja hyväksikäyttäen. Toisinaan peli voi myös edetä viiveellä sähköpostivaihdon kautta, jos pelaajat näin sopivat. (NPK 1A: 10) Roolipelin tuotoksia julkaistaan koko yhteisön luettavaksi ja kommentoitavaksi yhteisön omille Livejournal-sivuille, jonka kautta pelaajat seuraavat toistensa pelejä, lukevat hahmoille luotuja päiväkirjoja sekä ylläpitävät sosiaalisia kontakteja muihin pelaajiin. Livejournal-palvelun käyttö mahdollistaa chat- ja foorumiroolipeleihin verrattuna pelaajien välille aiempaa monimuotoisemman yhteydenpidon ja usein pidentää roolipelien elinikää luomalla niistä mielenkiintoisempia.

Karkeasti arvioiden tuhannet internetin käyttäjät ovat löytäneet chat-, foorumi- sekä yhteisöroolipelit netin bittiavaruudesta. Pelkästään Livejournal-palvelusta löytyy useita kymmeniä, ohjattuja roolipelejä, joihin osallistuu kuhunkin kymmeniä pelaajia. On vaikeaa

arvioida kuinka suosittuja kirjoittamis pohjaiset roolipelit todellisuudessa ovat, sillä roolipelaaminen itsessään voidaan jo lukea alakulttuurin harrastajien aktiviteetiksi (Leppälähti 2009: 5). Pelimuotojen laajeneva kirjo hämärtää roolipelauksen perinteisiä kaavoja ja tietotekniikan tuomat uudet innovaatiot toisaalta laajentavat potentiaalisten pelaajien kenttää, mutta myös aiheuttavat roolipelimaailman sirpaloitumisen. Kirjoittamis pohjainen roolipelaus on muotoutunut internetin ansioista suosituksi, koska eri faniyhteisöt ovat löytäneet sen mahdollisuudet laajentaa ja syventää suhdetta faniuden kohteeseen. Toisaalta juuri roolipelauksen ja faniuden tiivis yhteenliittymä aiheuttaa sen, että nettiroolipelaus, kirjoittamismetodit, sanasto ja yhteisöetiketti ovat vain asiaan vihkiytyneiden harrastajien tiedossa. Usein yleiskontekstissa käytettynä termi roolipelaaminen käsitetään yhä perinteisenä larppamisena tai lautapeleinä.

2B: Silleen mua oli hirveesti aina kiinnostanu, mut sit ku tulee [kaupunki] kokosesta paikasta, siel on jotain vajaa viis tuhatta ihmistä ja muuta, ja ainut tunnettu roolipelaaja, sitä pidettiin yleisesti hulluna siellä porukassa, niin no ala-asteella siis, niin siellä ei oikeen ollut mitään mahdollisuuksia tutustua tämmösiin.

LH: Nii just tota, olitko sitten tietonen, et tämmösiä yhteisöjä on sitten netissä olemassa, jotka on kirjoittamis pohjaisia?

2B: Ei ei, et mä olin aika kuvitellu periaatteessa et larppamis-pohjalta.

LH: Joo, oliko se teijän kuuluisa roolipelaaja sit ihan larppaaja-tyyppi vai?

2B: Joo muistaakseni joo larppaaja. (NPK 2B: 19)

Internetissä pelatut kirjoittamis pohjaiset roolipelit, kuten Livejournal-pelit, lukeutuvat suurimmaksi osaksi aiheiltaan populaarikulttuurin tuotteiden (tv-sarjojen, elokuvien, näyttelijöiden, sarjakuvien, konsolipelien, muusikoiden tai vaikkapa urheilijoiden) ympärille muotoutuneiden faniyhteisöjen ulottuvuuksiin, joihin liittyminen on usein teknisesti melko mutkatonta. Kuitenkin, vaikka yhteisöt ovat helposti lähestyttävissä, hyvä pelaajuus itsessään vaatii spesifejä tietoja faniuden kohteesta eli fandomista, sosiaalisia taitoja, mielikuvitusta, kirjoitusteknistä osaamista sekä todellista omistautumista faniuden kohteelle. Lisäksi, koska kyseessä on usein ohjattu roolipeli, tulee rivipelaajan olla valmis noudattamaan pelinjohtajan hahmottelemia sääntöjä sekä määrättyjä juoniaiheita. (Nikunen 2005: 131.) Kirjoittamis pohjainen roolipeliyhteisö saattaa lisäksi yhdistellä pelattavaan hahmokaartiinsa useita eri fandomeja, jolloin pelaajien tulee hallita eri faniyhteisöjen järjestelmiä samanaikaisesti, sekä saatava ne toimimaan yhdessä uskottavalla tavalla.

Voidaan todeta, että vaikka Prince Diaries -peli toteutuu roolipeli-nimikkeen alla ja sitä säätelevät peliin liittyvät säännöt, on kirjoittamis pohjaisen roolipelin juoniaiheiden keskiössä pikemminkin tarinankerronta ja draama, kuin perinteisiin roolipelimuotoihin liitetyt ongelmanratkaisu ja massakohtaukset. Siirtyminen perinteisistä sotapeleistä ja niiden joukko-osastoista yksittäisten henkilöhahmojen (*player character, PC*) liikuttamiseen on

muuttanut pelaajien suhtautumista roolipeleihin draamallisempaan suuntaan ja on samalla helpottanut peleihin eläytymistä. (Mäyrä 2003: 90.)

3.2 Prince Diaries -peilyhteisö

Olen jo aikaisemmin käyttänyt Prince Diaries -roolipelin pelaajistosta termiä *fani*. Sanaan liittyy useita arvottavia konnotaatioita, jotka luovat positiivisia mutta myös negatiivisia mielikuvia eri kulttuurintuotteiden harrastajista. Urpo Kovala ja Tuisa Saresma yhdistävät faniuteen myös termin *kultti*, jolla viitataan alakulttuurien faniuden kohteena oleviin kulttikirjoihin, kulttielokuvaan tai vaikkapa kulttimaineen saavuttaneisiin artisteihin. Myös kultti-sanaan liittyy kielteisiä vivahteita, sillä se liitetään usein uskonnolliseen fanaattisuuteen, rituaaleihin ja lahkoihin, joiden maailma saattaa näyttytyä valtavirran yleisölle usein kovin mustavalkoisena. Kultti voidaan myös nähdä lukijan suhteena mediatekstiin. Tällöin lukija ei näyttöydy passiivisena tai kriittikittömänä vaan hän kohdistaa mediaan aktiivisesti odotuksia, tarpeita ja merkityksiä. Näin kultti on asialle omistautumista, jolloin siitä muodostuu käyttökelpoinen käsite faniyhteisöjen ja niiden toiminnan tutkimukselle. (Kovala & Saresma 2003: 9–14.) *Kulttifaniuteen* sisältyy myös paljon aktiivista fanitoimintaa ja runsaasti fanien itsensä tuottamaa materiaalia. Kulttifaniudessa yhteisöt ovat tiiviitä ja faniuteen saattaa kuulua fanitaide, fanifiktio sekä hahmoiksi pukeutuminen ja hahmojen imitoiminen. (Nikunen 2005: 319.)

The Prince of Tennis -fanius näyttöydy aktiivisena ja tuottavana PD-roolipeilyhteisön kautta, vaikka tulee muistaa, etteivät kaikki sarjan fanit välttämättä osallistu sarjan uudelleen muotoilemiseen faniuden kautta yhtä painokkaasti. Kuten Henry Jenkins toteaa, tämän päivän fanikulttuureissa fanit luetaan helposti sekä kuluttajiksi että tuottajiksi, lukijoiksi ja kirjoittajiksi sekä katsojiksi että osallistujiksi (Jenkins 1992: 208). Fanius on kuitenkin alati liikkeessä ja jokaisen faniryhmän sisällä osallistujien osallistumisaktiivisuus ja harrastamisen muoto on muuttuva (Hirsjärvi 2003: 160.) Nikusen esittelemät saippuaopperoiden faniuksia tutkineet Lee C. Harrington ja Denise D. Bielby huomauttavat, että esimerkiksi television katseleminen on yksityistä ja huomaamatonta ”hiljaista faniutta”, joka rakentuu ja jota usein ylläpidetään julkisen sfäärin ulottumattomissa. Fani voi olla ilman yhteisökin ja monet fanit saattavat tietoisesti jättäytyä julkisen toiminnan ulkopuolelle leimautumisen pelossa. Kuitenkin faniuteen liittyy myös vahva halu ilmentää fanisuhdetta joillain keinoin. (Nikunen 2005: 42, 51–52.) Onkin muistettava, että aineistoni perustuu pieneen otokseen faniryhmän sisältä, eikä faniudesta esitettyjä ajatuksia ja harrastamisen

ulottuvuuksia ole mahdollista yleistää käsittämään koko The Prince of Tennis -fanikuntaa tai edes jokaista PD-yhteisön roolipelaajaa. Faniuden henkilökohtaisuus ja jokaisen fanin erityissuhde faniuden kohteeseen estää täysin pitävien kommenttien esittämisen koko käsitellystä fandomista.

Kuten Kovala ja Saresma huomauttavat, kultti voidaan myös määritellä sen kautta, mitä sanaan ei sisällytetä tai mitä se ei ole. Tällöin kultiksi muotoutuvat epäkaupalliset, autenttiset ja kapinallisuudesta viestittävät kohteet. Kultti tai fandom voi muotoutua pakopaikaksi, jossa toteutetaan muutoin suvaitsemattomaksi koetun yhteiskunnan ideaalikuva. (Kovala & Saresma 2003: 10, 14.) Kirjallisuuden tutkija Judith Fetterley onkin todennut, että kanonisen aseman saavuttavat kulttuurintuotteet noudattavat hyvin jähmeää kaavaa, jossa identifioituminen on usein heteroseksuaalista, maskuliinista ja länsimaista eikä vaihtoehtoisten identiteettien tai subjektipositioiden muodostaminen ole mahdollista. Lukijaposiitioiden poissulkemisesta rakentuu tällöin yksi vallankäytön muoto, jolla toiseus (feminiinisyys, ei-länsimaisuus, ei-heteroseksuaalisuus) rajautuu taiteessa kokemuspöihin ulkopuolelle. (Saresma & Kovala 2003: 17.) Valtavirran heteroseksuaalisesta näkökannasta poikkeava luku- tai katselukokemus saattaa näin ollen olla sitäkin tärkeämpi ja maailmankuvaa järjestyttävämpi tapahtuma fanin elämässä.

Sen kaverin fanivideon kautta määhän tajusin et hei, en ole ainoa joka tykkää tällaisista asioista! - - Sit löysin [sarja] fikkejä, koska sitä nyt oli tietysti lukenut, kun kaverit luki ja muuta niin sen tiesi ja tunnisti jopa hahmot, niin sit niitä lueskelin ja. Ihan hävettää nykyään lukea niitä vanhoja, niitä on tallessa mulla et. Olipa kaunista! Oli kyllä, hieno heräämisen hetki. (NPK 2B: 4)

Faniuteen liitetään paljon aktiivista toistamista sekä toisintojen tekoa. Internet-kulttuurin myötä faniutuminen on yhä helpompaa, sillä fanit rakentavat ja ylläpitävät valmiita yhteisöjä, joihin liittyminen ja mielenkiinnon kohteen jakaminen on helppoa. Kuitenkin, vaikka kyseessä on yhteisöllinen harrastus, suhde fanitettavaan ilmiöön on aina yksilöllinen (Kovala & Saresma 2003: 10). Fanius on aina prosessiluontoista, johon sekoittuvat uudet ilmiöt ja identiteettipeli (Hirsjärvi 2009: 17). Tämän takia internetin faniyhteisöissä fanien vaihtuvuus saattaa olla suuri, kun uudet sarjat tai yhtyeet vievät tilaa fanien harrastuskentästä. (NPK 3B: 10, NPK 4B: 6) Prince Diaries -pelaajien haastatteluissa kävikin ilmi, että virtuaaliset rooliyhteisöt eivät aina ole kovin pitkäikäisiä. Kirjoittamis pohjaisissa peleissä, joissa pelaajat itse pitävät yllä peliin tarvittavia resursseja, kuten foorumeita ja yhteisö-sivuja, pelien jatkuvuus riippuu jäsenten aktiivisuudesta ja pelaajien keskinäisistä suhteista, jotka muokkaavat toimintaa suuresti. PD-yhteisö on muotoutunut pitkäikäiseksi ja sitä voisi jopa luonnehtia noin neljän ja puolen vuoden aktiivisen toimintakautensa vuoksi harvinaisen kestäväksi ja pelaajistoltaan aktiiviseksi roolipeliksi. (NPK 1A: 61)

No on se muuttunut, mutta se on aina mun mielestä menny vähän niinku kausittain. Että toisinaan postataan ihan hirveesti, tulee päiviä niinku, mikä meidän ennätys on, jotai yli kymmenen lokia päivässä. Sitten tosiaan menee niinku monta kuukautta, ettei mitään ja sitte tulee loki, sitte on silleen, et wau! No yleisesti ottaen varmaan entriä tulee enemmän EPK:n takia ja sitte muutenkin meillä on uusia pelaajia, jotka pelaa enemmän entry-pohjaisesti. (NPK 2B: 30)

Prince Diaries -pelissä uusien pelaajien rekrytointi tapahtuu sekä netin välityksellä, että kasvokkain erilaisissa con- eli messutapahtumissa. Pääosin pelin perustajan ja samalla pelinjohtajana toimivan henkilön mainittiin hankkivan uusia jäseniä yhteisöön ja levittävän sanaa suomenkielisestä The Prince of Tennis -roolipelistä. (NPK 2B:18) Usein jäsenen pelaus alkaa netin kautta, jossa otetaan yhteyttä pelin johtajaan ja neuvotellaan siitä, minkä sarjan hahmoista haluaisi ottaa itselleen pelattavaksi. Osalla Prince Diaries -yhteisön jäsenistä on pelattavanaan useampi kuin yksi hahmo, joten joidenkin hahmojen luovuttaminen eteenpäin uudelle pelaajalle ei ole mahdotonta. (NPK 2B: 24) Yleensä roolipelaus aloitetaan yhdellä hahmolla, jonka jälkeen usein pelaaja ottaa lisää hahmoja omaan tahtiinsa.

Roolipelaus tapahtuu käytännössä lähettämällä kirjoitettuja viestejä tietokoneen välityksellä. Yhdistämällä Livejournalin yhteisö- ja blogipalvelun tarjoaman mahdollisuuden perustaa yhteisöjä ja yksityisiä päiväkirjoja sekä käyttämällä reaaliaikaisia viestipalveluita, kuten sähköpostia ja messengerejä pelaajat ovat yhteydessä toisiinsa monin eri tavoin. Prince Diaries -peli muodostuu kolmesta eri osa-alueesta, joiden avulla yhteisö toimii ja pelin juoniatheet etenevät; lokien kirjoittamisesta, hahmojen päiväkirjamerkinnöistä sekä fani-fiktiosta. Näistä kaksi ensimmäistä kuuluvat tiiviisti pelaajien väliseen yhteydenpitoon ja roolipelin muotoutumiseen, kun viimeksi mainittu keskittyy pikemminkin pelaajan ja hahmon välisen suhteen kehittämiseen.

Loki-tekstit. Livejournal-palvelussa PD-yhteisölle on luotu omat sivustonsa, jonne voidaan määrittää kaikkien luettavaksi roolipeliyhteisön tarkoitus ja säännöt sekä julkaista valmiit lokit eli puhtaaksikirjoitetut ja julkaisuvalmiit pelitekstit. Loki-tekstit muotoutuvat kahden tai useamman kirjoittajan välisestä viestien vaihdosta, jossa kirjoittaen kuvaillaan oman hahmon ajatuksia, repliikkejä sekä tekoja. Prince Diaries -roolipelillä on Livejournalissa kaksi yhteisöä: Prince Diaries osoitteessa http://community.livejournal.com/prince_diaries/ sekä *Ooc Diaries* osoitteessa http://community.livejournal.com/ooc_diaries/. Ensin mainittu on tarkoitettu valmiiden lokien julkaisemista ja kommentointia varten. Tämän yhteisön käyttäjäänfosta löytyvät myös tiedot pelin tarkoituksesta sekä joukkueiden kokoonpanoista. Jälkimmäinen yhteisö on tarkoitettu peliin liittyvien ilmoitusten, suunnitelmien ja yleisen

keskustelun julkaisemiseen *out-of-character* (lyh. *ooc*) eli hahmon ulkopuolelta tapahtuvaan kommentointiin pelaajan omasta näkökulmasta.

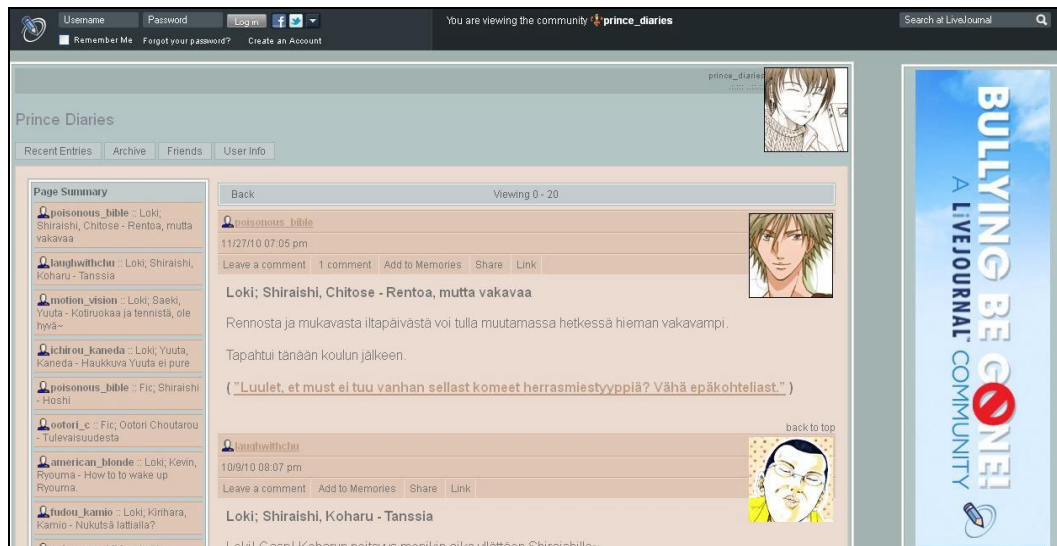
Hahmopäiväkirjat. Roolipelaaja luo Livejournalin blogi-toiminnon kautta jokaiselle pelaamalleen hahmolle oma päiväkirjan, jonne pelaaja päivittää hahmon päänsisäisiä mietteitä, kommentoi pelissä jo sattuneita tai tulevia tapahtumia, päiväntapahtumia tai kirjoittaa kuten nettiblogia yleensä kirjoitetaan – ystävien luettavaksi. Hahmopäiväkirjat ovat julkisia päiväkirjoja, joita muiden hahmojen tai roolipelaajien on mahdollista lukea ja kommentoida.

Fanifiktio. Roolipelaaja voi halutessaan kirjoittaa omasta hahmostaan itsenäistä vapaata tekstiä, joka ei suoranaisesti täydennä roolipelin juonikuviota tai vie peliä eteenpäin. Prince Diaries -yhteisön fanifiktioissa kirjoittajan on mahdollista syventyä hahmon maailmaan ilman vastapelaajien osallistumista, jolloin fiktiot muodostuvat jokaisen pelaajan henkilökohtaisiksi kirjoitusnäytteiksi ja tulkinnoiksi hahmojen tilanteesta. Näin ollen fanifiktion kirjoittaminen on vapaampaa kuin roolipelaaminen, mutta siihenkin liittyy roolipelin sisällä rajoituksia. Fanifiktiot ovat omana tekstilajinaan faniyhteisöiden keskuudessa suosittu subtekstin toisintamisen muoto. Fanit kirjoittavat tekstejä itselleen ja toisilleen, jolloin fiktiot liittyvät jaettuun ymmärrykseen faniuden kohteena olevista sarjoista, peleistä tai julkisuuden henkilöistä. Tämänkaltaisen fanifiktion kirjoittaminen suuntautuu faneille ympäri maailman, jolloin tekstien kanssa on lupa revitellä ja rikkoa hahmojen luonnekuvauksia, juonikäänneitä sekä paikallisuuden ja ajallisuuden asettamia rajoja rohkeammin.

The screenshot shows the LiveJournal profile page for the community 'Prince Diaries'. At the top, there is a navigation bar with 'LIVE JOURNAL' and links for 'Etusivu', 'Luo tili', 'Tutki', 'Kauppa', 'LJ-ekstrat', and 'Pelit'. On the right, there are login fields for 'Käyttäjänimi:' and 'Salasana:', along with a 'Luo tili' link and a 'Unohditko kirjautumistietosi?' link. Below the navigation bar, the profile header includes the community name 'Yhteisöprofiili' and 'prince_diaries'. The profile picture is a character illustration. The main content area contains the following information:

- Prince Diaries**
Prince of Tennis RPG
 Luotu 2005-12-14 19:45:47 (#9028776), viimeksi päivitetty 2010-11-27
 5769 kommenttia vastaanotettu
Plusitil [Lahja]
- 984 päiväkirjamerkintää, 0 avainsanaa, 875 muistoa, 0 virtuaalista lahjaa, 1 käyttäjäkuva
- Liity, Seuraa, Lisää muistiinpano, Tee merkintä, Seuraa, Läheta virtuaalinen lahja
- Perustiedot**
 Nimi: Prince Diaries - Prince of Tennis RPG
 Jäsenyys: Avoin
 Merkinnänteke-oikeus: Kuka tahansa, moderoitu
- Tietoja**
Prince Diaries on Prince of Tennisin perustuva roolipeli, joka etenee siten, että pelaajat kirjoittavat hahmojensa journaliteita, joihin muut hahmot voivat sitten jättää kommentteja ja keskustella keskenään. Yhdessä toisten kanssa kirjoitetaan myös lokeja, joissa kumpikin pelaaja vuorollaan kertoo, mitä hänen hahmonsaa tekee, ja tästä syntyy yhteinen tarina. Hahmot voivat käydä keskustelua myös vaikkapa messengerin, sähköpostin tai tekstiviestien välityksellä. Ficci tarkoittaa täällä tarinaa, jossa yksi pelaaja käyttää tekstissään vain omaa hahmoaan.

Kuva 2: Prince Diaries -yhteisön profiili-sivu, jossa kerrotaan tietoa yhteisöstä ja sen tarkoituksesta. (30.1.2012)



Kuva 3: Valmiit lokitekstit lähetetään PD-roolipelin yhteisösivuille. (30.1.2012)

Virtuaalimaailman roolipeliyhteisössä pelin juoni muotoutuu käytännössä kahden pelaajan välisen sähköposti- ja messengerviestiliikenteen kautta, jolloin peräkkäin asetetuista yksittäisistä viesteistä eli pelivuoroista rakentuu yhtenäinen loki-teksti. Koska messengerin viesti-ikkunan koko on rajallinen, käydään tämän ohjelman avulla yleensä läpi vain lyhyempiä kohtauksia pelattavien hahmojen välillä, keskusteluja tarinan kulusta ja mahdollisesti suunnitellaan tulevia tapahtumia. Pitempiä ja monimutkaisempia juonikuvioita kirjoitetaan yleensä vuorotellen sähköpostin avulla.

Joo et se vähän vaihtelee, että jos kirjoitetaan jotain pidempiä tekstejä, niin ne yleensä tehdään siis tota sähköpostilla, mut sitten jos on jotain kevyempää, niin saatetaan mesen kautta lähetellä niitä. (NPK 1A: 10)

Toinen pelaaja aloittaa lokin kirjoittamisen omalla hahmollaan ja kuvailee imperfektissä ja yksikön kolmannessa persoonassa yksityiskohtia ja tietoja hahmosta, kuten missä tämä on, mitä hän ajattelee, mitä tekee, mitä hänellä on päällään tai vaikkapa minne hän suunnittelee seuraavaksi lähtevänsä. Kirjoitusvuoro voi kestää parista sanasta monen rivin pituiseen viestiin, ja se voi sisältää pelkkää tunnelman kuvausta, hahmon ajatuksia tai suoria repliikkejä vastapelaajan hahmolle. Valmis tekstin pätkä lähetetään vastapelaajalle. Tämä vastaa viestiin omalla tekstillään, jossa kuvaillaan vastapelaajan hahmon kautta tämän käytöstä, tuntemuksia ja toiveita tai vastataan aikaisempaan repliikkiin. Näin tarina muotoutuu vähä vähältä valmiiksi vuorotellen kirjoittamalla. Kun pelaajat päättävät tarinan olevan siltä erin valmis epätäydellisiä kohtia hiotaan usein sujuvammiksi, tarina kirjoitetaan puhtaaksi ja muokataan lokiksi, joka lähetetään kaikkien roolipelaajien nähtäväksi yhteisön omalle Livejournal-sivustolle.

Oisinkohan mie laskenu, et pisin mitä on ihan putkeen pelannu, nii pelasin seitsemäntoist tuntia putkeen. - - Mut sit me pelattiin sen saman tyypin kans yks toinenki peli, joka oli vielä pidempi, mut sitä me pelattiin silleen niin kun, oltaskohan me silleen viiden tai niinku seitsemän päivän aikana, et me pelattiin joka päivä

monta tuntia, ku siel oli yks semmonen tärke tapahtuma niitten hahmojen elämässä. Siit tuli tosi pitkä ja pelattiin ihan antaumuksella sitä ja viel laitettiin monta tuntia jälkeenpäin siihen, että luettiin se uudestaan läpi ja korjailtiin ja paranneltiin. (NPK 1A: 16)

Roolipelitutkija Franz Mäyrä toteaa: ”Roolipeliä erottaa kuitenkin perinteisestä kirjallisuudesta tai teatterista selvimmin se, että painopiste on voimakkaammin pelihahmon ja maailman mahdollisuuksien tutkimisessa, ja vasta toissijaisesti ehyessä draamallisessa ”käsikirjoituksessa”.” (Mäyrä 2003: 90). Onkin totta, että perinteisissä pöytäroolipeleissä, joissa hahmojen kehitystä kuvataan hahmolomakkeiden sekä numeroarvojen avulla ja konfliktitilanteita ratkotaan nopanheitoin, korostuvat tapahtuman pelimäisyys ja satunnaisuus. Roolipelien eri painoalueita kuvaamaan on kehitetty kolmijakoinen erottelu, jossa pelin haasteellisuutta (*Gamist*), juonen ensisijaisuutta (*Dramatist*) ja pelimaailman simuloitujen tapahtumien realistisuutta (*Simulationist*) kutakin edustavat omat kategoriansa. (Mäyrä 2003: 91.) Prince Diaries -roolipelissä hahmokehitys on selvästi pelin tärkein pääaihe, mutta hahmoja ei ohjata nopanheitoin tai kivi-sakset-paperi -menetelmällä vaan neuvottelemalla vastapelaajan kanssa juonen kulusta. Kun hahmokortit rajoittavat pöytäroolipeleissä hahmojen reaktioita pelimaailman tapahtumiin PD-yhteisössä tapahtumien yleiskulkua ja hahmojen käytöstä ohjaavat alkuperäissarja The Prince of Tennis sekä kansainvälinen *faanon*, faniyhteisön tulkinta kanonisesta mediatekstistä.

Sit ku mie otin sen tuol roolipelissä, nii se vaati aika paljo sitte uuestaan nitte jaksojen kattomista, et perehty siihen ja oikeen luki sanasta sanaan niit pieniä kohtia missä se on, ku se on vähä niin ku vähäisempi hahmo. Et piti niin ku päätellä, et nyt se sano noin, niin mitä tää nyt kertoo sen persoonasta. - - Ja sit luin just jotain fikkejä, et miten niinku muut on tavallaan käsittäny sen. (NPK 1A: 24)

Faanon syntyy fanien kriittisen katseen kautta, joka kohdistuu sarjan hahmoja ja tapahtumia kohtaan. Roolipeliä vaikeuttaa huomio siitä, ettei faanon ole yksiselitteinen, vaan se muodostuu yhtä monesta näkökulmasta, mitä faniyhteisössä on jäseniä. Faanonin tuottamisessa tietyt mielipiteet saavat toisia enemmän kannatusta ja ovat näin ollen toistetumpia ja vahvempia. (Nikunen 2005: 167.) Luvun alussa hahmoteltu Judith Fetterleyn ajatus heteroseksuaalisuuden, maskuliinisuuden ja länsimaisuuden kaavaa noudattavasta kanonisesta kulttuurintuotteesta onkin faanoniin verrattuna ongelmallinen, sillä faniyhteisöjen katsomistekniikat eroavat suuresti valtavirran kuluttajien katselutottumuksista. Suuressa osin fandomien maailmaa valtavirran kulttuurintuotteet tulkitaan uudelleen fanien toimesta, jolloin esimerkiksi tv-sarjojen, sarjakuvien ja kirjojen heterohahmot kääntyvät homoseksuaaleiksi tai he saavat uuden elämän fanifiktioissa tai roolipeleissä, jotka harvoin noudattavat alkuperäisiä juonikuvioita. On myös huomattava, että länsimaisuus ei suuressa osassa fanimaailmaa ole laadun tae, vaan fanit pyrkivät aktiivisesti tutustumaan myös ei-länsimaisiin kulttuurintuotteisiin. Tällä hetkellä suosittua on japanilaisen ja korealaisen

kulttuurin fanius; tv-sarjat, musiikki, sarjakuvat ja pelit. Joissain fanipiireissä länsimaisia kulttuurintuotteita jopa karsastetaan niiden tuttuuden takia ja fanit saattavat systemaattisesti valita fandominsa vain aasialaisten aiheiden ympäriltä.

No kyl siin varmaan oli jonkin verran tätä erilaisuudentavoittelua, että jes, tässä on mun juttu, olen löytänyt jotain todella erikoista ja eksoottista. (NPK 5A: 1)

Faniuden muototuminen ja valikoituminen ei siis ole aina täysin sattumanvarainen tapahtumaketju, vaan siihen vaikuttavat fanien aikaisemmat kokemukset erilaisista faniyhteisöistä ja mediateksteistä. Fanius voidaan valita aktiivisesti *faniuttamalla*¹ itsensä johonkin mediaan tai etsimällä vaihtoehtoja jo vallitsevan kulttuurintuotannon ulkopuolelta. Fanius rakentuu siis samalla tavoin kuin identiteetti – valikoiden ja huomaamatta, tietoisesti tai tiedostamatta.

3.3 Fanifiktiota ja lokitekstejä

Kuten edellä kuvailin, Prince Diaries -roolipelin pelikäytäntöihin kuuluu yhteistyö vastapeelaajien kanssa, mutta myös itsenäinen kirjoittaminen päiväkirjamerkintöjen ja roolipelaukseen liittyvän fanifiktio muodossa. Fanifiktio itsessään on tärkeä faniuden ulottuvuus ja toisintekemisen muoto, joka ei säännönmukaisesti liity itse nettiroolipelaukseen vaan sitä ilmenee laajalti monissa eri internetin faniyhteisöissä. Eri faniuksien kirjallista tuotantoa kokoavista sivustoista kattavampia lienevät Fanfiction.net (Hirsjärvi 2010: 137) sekä aikuisempiin teemoihin keskittyvä Adultfanfiction.net. Osoitteissa vierailu osoittaa, että kansainvälisille faniyhteisöille faniuden kohteiksi voivat valikoitua niin show-painijat, heavy-rock yhtyeiden jäsenet kuin idän ja lännen fiktiiviset hahmotkin. Tutkijat ovat todenneet fanifiktio kytkeytyvän teknologisten prosessien, kielellisten elementtien sekä kirjoitustaktiikoiden hallitsemiseen, jolloin tekstien tuottaminen ja lukeminen ovat vahvasti yhteydessä oppimiseen. Esimerkiksi anime- ja manga-sarjoja käsittelevissä fiktioissa japaninkielisten termien sekoittaminen muutoin englanniksi kirjoitettuun tekstiin tuottaa hybridisen rakennelman, jonka ymmärtäminen vaatii suomenkieliseltä lukijalta niin kielentuntemusta kuin vihkiytymistä populaarikulttuurissa kierteleviin tärkeisiin aiheisiin. (Black 2007: 118.)

Fanifiktio historiaa on vaikea konstruoida yksityiskohtaisesti, sillä suuri osa materiaalista on dokumentoimatonta, suullista tietoa tai jo aikaa sitten kadonnut virtuaaliavaruuteen.

¹ Katso Tero Laukkanen: *Hei me faniudutaan!* (2003)

Piret Viires lainaa Michaela Ecksin muotoilemaa, fanifiktio-tutkijoiden keskuudessa kannatusta saanutta ajatusta siitä, että fanifiktio juuret ulottuvat niinkin kauas kuin 1800-luvun kirjallisuuteen. Tuolloin Lewis Carrollin fanit kirjoittivat jatko-osia kirjailijan teoksiin, ja 1920-luvulta lähtien Jane Austenin kirjojen henkilöt alkoivat esiintyä fanien kirjoittamissa tarinoissa. 1930-luku voidaan nähdä eräänä taitekohtana fanifiktio maailmassa, sillä tällöin Sherlock Holmes Literary Society alkoi julkaista *Sherlock Holmes* -fanifiktiota. Tuohon aikaan fanifiktioiden levitys tapahtui fanilehtisten muodossa, joita kutsuttiin nimellä fanzine, ja jotka levisivät fanien keskuudessa kädestä käteen. Vuonna 1967 julkaistiin ensimmäinen Star Trek -fanilehti, ja sarjan hurja suosio kannusti faneja kirjoittamaan ja etsimään fanifiktioita aktiivisesti. Star Trek -fanius on inspiroinut fanifiktio kirjoittajia vuosikymmenien ajan, ja se voidaankin lukea yhdeksi tärkeimmistä populaarikulttuurin fandomeista. Internetin yleistyttyä 1990-luvun alussa fanifiktio levittäminen muuttui virtuaaliseen muotoon, ja fiktioiden saatavuus parani. Jokainen saattoi aloittaa kirjoittamisen ja julkaista tarinansa faniyhteisön ulottuville. (Viires 2005: 163–164.)

Fanifiktio piiristä on löydettävissä paljon erilaisia genrejä, jotka kuvaavat fiktion sisältöä. Selvä ero fanifiktioiden väliltä löytyy siinä, kuinka seksuaalisuutta ja rakkaussuhteita fiktioidissa käsitellään. Heteroseksuaalista parisuhdetta kuvaava fanifiktio lyhennetään termiksi *het*. *Slash* tarkoittaa fiktiota, jossa fanitettavien hahmojen välille luodaan homoseksuaalinen romanttinen suhde huolimatta hahmojen alkuperäisestä seksuaalisesta suuntautumisesta (Youssef 2004: 11). *Slash*-fanifiktiolla voidaan joskus tarkoittaa myös naisten välisen romantiikan ja seksin kuvausta, mutta termi on voimakkaasti kääntynyt tarkoittamaan juuri miesten välisen suhteen kuvaamista. Lesborakkautta kuvaava fanifiktio saatetaan lyhentää termeillä *femslash* tai *femmeslash* (Tosenberger 2008: 186). *Slash*-fiktioissa mieshahmojen välille rakennetaan rakkaussuhteita, vaikka alkuperäisessä kontekstissa hahmot olisivatkin heteroseksuaaleja tai heidän seksuaalista suuntautumistaan ei paljasteta. Subtekstin ulottuvuus on siis tämän fanifiktio osa-alueen genreä määrittävä ominaisuus.

Fanifiktiota, joka perustuu japanilaisen populaarikulttuurin tuotteeseen ja jonka lukutavaksi on otettu homoseksuaalisuus, kutsutaan japanilaisilla termeillä *shōnen-ai* tai *yaoi*. Sanat kumpuavat japanilaisen manga-sarjakuvan termistöstä, jossa *shōnen*-manga tarkoittaa sananmukaisesti pojille suunnattua sarjakuvaa. Sanaan liitetty japaninkielinen sana ”*ai*” merkitsee rakkautta ja kääntää *shōnen*-sanan merkitsemään poikarakkautta. Yaoilla viitataan mangateollisuudessa naisten naisille piirtämää homoeroottiista pornomangaa. (Valaskivi 2009: 81–82.) Vastaavasti naisten välistä rakkaussuhdetta korostava fiktio, anime tai manga on nimeltään *shōjo-ai* tai *yuri*, jotka nekin ovat lainoja japaninkielisistä manga ter-

meistä. Kummassakin tapauksessa termit voivat tarkoittaa joko romantiikkaa tai seksisuhdetta, mutta ajan myötä shōnen-ai ja shōjo-ai ovat kääntyneet tarkoittamaan juuri hahmojen välistä romanttista latausta ilman yksityiskohtaisempaa seksuaalista kuvausta. Japanissa shōnen-ai ja shōjo-ai ovat kokonaisia anime- ja mangateollisuuden haaroja, jotka tarjoavat tyttö- ja poikarakkautta niitä kaipaaville japanilaisnuorille. Pääsäännön mukaan poikienvälinen rakkaus suunnataan tytöille ja tyttöjen välinen romantiikka pojille, vaikka selkeää jakoa lukijoiden ja genrejen välillä ei todellisuudessa olekaan. Shōnen-ai -termi koetaan Japanissa melko vahvana ja leimaavana tyttöjen lukuharrastuksena, jonka takia kirja-kauppojen hyllyjä merkitäänkin mieluummin *boys love* -tunnuksin (*boizu rabu*) (Valaskivi 2009: 82). Japanin kielestä fanifiktioihin omaksutut termit paljastavat kuinka suosittua japanilaisen populaarikulttuurin seuraaminen lännessä on.

Seuraava suurin kahtiajako fanifiktioiden genreissä liittyy kirjoitettuihin hahmoihin. RP- eli real person -fanifiktio keskittyy kirjoittamaan oikeista, elävistä ihmisistä, kuten yhtyeiden jäsenistä tai tv-sarjojen ja elokuvien näyttelijöistä. RP-fanifiktio jakaa mielipiteitä fanifiktio kirjoittajien keskuudessa. Osa ei tahdo lukea tai kirjoittaa oikeista henkilöistä fanifiktiota, osa ei näe asiassa ongelmaa. (NPK 1A: 46, 6A: 30) Mielenkiintoisin rajanveto oikeista ihmisistä kirjoitettaessa liittyy televisiosarjojen ja elokuvien näyttelijöihin. Fiktio kirjoittajan on tällöin tehtävä itselleen selväksi kirjoittaako hän fanifiktiota sarjan hahmoista vai sarjan näyttelijöistä.

Seksuaalista suuntausta sekä hahmoja kuvaavien termien lisäksi voidaan lyhentein ilmaista millaisia juonellisia aineksia fiktio sisältää. *Death*-fiktiossa joku tarinan päähenkilöistä kuolee, ja *au-* eli *alternate universe* -fiktiossa faniuden kohteena olevan sarjan tai yhtyeen henkilöt seikkailevat vaihtoehtoisessa universumissa, jonka luonnonlait eivät aina vastaa meidän maailmamme lakeja. *Cross-over*-fiktiossa kaksi eri fandomia kohtaavat jollain tavalla, joko henkilöiden tai toimintaympäristöjen kautta. *PWP*-fiktiossa (*Porn Without Plot* tai *Plot? What Plot?*) sananmukaisesti korostuu seksuaalista materiaalia käsittelevän fanifiktio pornomaiset elementit sekä tekstin juonettomuus (Tosenberger 2008: 194).

Fanifiktio maailmaan kuuluvat myös ikärajoitukset, joilla korostetaan millaisia teemoja ja millaista kieltä fiktiossa saattaa esiintyä. Tutuin ja fanifiktio piireissä käytetyin ikärajoitusjärjestelmä on kotoisin Yhdysvalloista. Kolmanneksi korkein rajoitus on PG-13, joka tarkoittaa fiktiota, jossa kuvataan väkivaltaa ja romantiikka, mutta ei itse seksiä. R-fikeissä romantiikka on kiihkeämpää kuin edellä mainitussa, ja verellä leikkiminen on fiktiossa

sallittu. Korkein luokitus NC-17 tarkoittaa, ettei fiktio sovi alaikäisille. Seksiä on tällöin kuvailtu yksityiskohtaisesti ja väkivalta voi olla hyvinkin veristä ja raakaa.

Fanifiktioiden lukutottumukset vaihtelevat lukijan mieltymysten, mielialan, käytössä olevan ajan sekä elämäntilanteen mukaan. (NPK 1A: 37) Toisinaan luetaan eeppejä, pitkiä fiktioita, joiden juonaiheet polveilevat, joskus lukijalle riittää seksiin keskittyvä PWP-fiktio tai *drabble*, joka on lyhyt, noin sadan sanan kieppeille rakentuva fiktio.

Joissain fikeissä kelpaa PWP, jotkut fiktit on parempia silloin, kun niissä on pelkkää kädestä pitämistä. Itse asiassa se riippuu hyvin pitkälti siitä, miten kirjoittaja itse pystyy tekemään sen, miten pitkälle se pystyy viemään sen silleen, että vielä itse tuntee olonsa mukavaksi. Jos on pelkästään vaan semmonen kliininen, semmonen tavallista kaavaa seuraava... vaatteet pois, pussaillaan rintaa, suuseksiä, kolme sormeä sisään... tällanen, niin ehkä on kuitenkin sen verran kauan aikaa lukenut slashia ja yaoita, että siinä ei ehkä ole enää mitään niin kiinnostavaa. (NPK 2A: 25)

Perinteisesti fanifiktioksi mielletty kirjoitus eroaa Prince Diaries -yhteisön roolipelifanifiktioista siinä, että perinteisessä fanifiktiossa kirjoittaja ei ole sidottu tiettyyn mielikuvaan kirjoittamastaan hahmosta, vaan voi ottaa enemmän vapauksia hahmon elämäntilanteen, rakkaussuhteiden tai persoonallisuuden suhteen. Roolipelifanifiktiossa pelaaja kirjoittaa vain omasta henkilöstään ja mahdollisesti hahmolle läheisestä henkilöstä, mutta pidättäytyy aina roolipelin maailmassa ja tapahtumissa. Roolipelifiktio ja fandomin muun fiktion välinen ero voi kuitenkin olla häilyvä ja tekstin nimeäminen saattaa vaihdella lukijan asiasta suhteessa tekstiin. Roolipeliä pelaamattomalle lukijalle roolipeliloki tai -fiktio saattaa näyttytyä toimivana tekstinä itsessään ilman syvempää roolipelin tuntemusta.

Kyl sitä voi, koska mä oon hirveen useesti surffanu Livejournalia ja käyny muissa tämmöissä roolipeleissä lukemassa lokeja ihan fikkeinä. Tai siis mullehan ne on pelkkiä fikkejä koska mä en ymmärrä niiden peleistä tai semmosista kauheesti. Et kyl niitä voi luonnehtii fikeiksi. (NPK 4B: 26)

On merkille pantavaa kuinka järjestäytyneesti faniuden kohteena olevia henkilöitä tai sarjoja luetaan rivien välistä ja ikään kuin vastakarvaan. Fanikunta tuottaa usein täysin oman näkökulmansa faniuden kohteena olevaan mediaan, joka usein poikkeaa normaalin fanin tai niin kutsutun sunnuntai-harrastelijan ajatuksista. Subtekstisen lukutavan löytää vain asiaan vihkiytynyt harrastaja, joka osaa tulkita hahmojen katseita ja repliikkejä subtekstiä tukevalta kannalta (Nikunen 2005: 150.) Fanifiktio, roolipelaus sekä muu faniuden tuottama materiaali voidaan nähdä subtekstin ylöskirjoitetuksi versioksi, joka tukee tulkintaa subtekstistä ja sen olemassaolosta. Sarjan katsoja saa itse jatkaa ääneen lausumattomien suhteiden kehittämistä. Toisin kuin Nikusen tutkimassa *Xena*-sarjan fanikunnassa, jossa teoria subtekstistä sai sekä vastustusta että kannatusta (Nikunen 2005: 150–153), *The Prince of Tennis* fanikunnassa selvä enemmistö tukee subtekstin tulkintaa sarjan homoseksuaalisesti virittyneestä ilmapiiristä.

Mulle fikki on laajennusta alkuperäiseen juoneen, koska eihän nyt mangassa, animessa kerrota kaikkea, siinä ei voida kertoa kaikkea. Sarjat loppuvat joskus, ainakin toivottavasti. - - No joo, sitä en pysty perustelemaan, että minkä takia just kaks poikaa pitäis parittaa keskenään, et miksei voi kirjoittaa niinku tällstä järkevää korkeakirjallista fikkiä sarjasta ilman sitä yaoita. Kyllä sitäkin pystyy tekemään, mut se vaan ei oo läheskään niin suosittua. Kukaan ei tee sitä. (NPK 2A: 28)

The Prince of Tennis -sarjan suosion takaa juuri subtekstin tulkinta hahmojen välisistä suhteista. Ilman subtekstin olemassaoloa suurin osa fanikunnasta ei tuntisi syvää kiinnostusta tennistä pelaavia poikia kohtaan. Fanifiktio ja roolipelin voidaan katsoa pureutuvan kohtiin, jotka alkuperäisessä sarjassa jätetään auki ja ääneen sanomatta. Faniuden perustana toimii tällöin ikään kuin vaikeneminen – kohdat, jotka täyttyvät fanien tulkitsemilla päätelyketjuilla, mutta joiden varmuudesta ei voida olla täysin varmoja.

4 PELAAMINEN JA IDENTITEETTI

4.1 Faniuden rakentuminen

Tässä luvussa tarkastelen lähemmin Prince Diaries -roolipelin sosiaalista ulottuvuutta ja sitä kuinka pelaajien väliset suhteet olennaisesti tukevat roolipelin etenemistä, mutta voivat myös estää juoniaiheiden syntymisen. Avaan roolipelaajien kokemuksia ystävyystyöistä, konflikteista ja yhteisön sisäisistä status- ja roolisuhteista sekä selvennän kirjoittamiseen liitettyjä merkityksiä ja ongelmia. Seuraavaksi kuitenkin hahmotan sitä, kuinka tytöt ovat tutustuneet The Prince of Tennis -faniuteen sekä Prince Diaries -roolipelin maailmaan.

PD-roolipelin muotoutuminen aktiiviseksi faniyhteisöksi on sidoksissa japanilaisen populaarikulttuurin suosion voimakkaaseen kasvuun Suomessa. Japanilaisen sarjakuvan manga ja animaation eli animen seuraaminen on saanut Suomessa vahvan harrastajakunnan; aiheiden ympärille järjestetään messutapahtumia ja sarjoja käännetään suomeksi. Aasiasta virtaavat vaikutteet ovat haastaneet aiemmin kovin amerikkalaisvaltaiset mediamarkkinat ja tuoneet vaihtoehtoisia toimijoita ja sisältöaiheita kuluttajien ulottuville. Samalla fanius hahmottuu yhä useimmin virtuaalisen tiedonhaun sekä vertaisverkkojen pohjalta. (Valaskivi 2009: 7.)

Taidehistorioitsija Susan Napier huomauttaa, ettei japanilaisen kulttuurin arvostus ole suinkaan uusi ilmiö, vaan japanilaisuus on säännöllisesti noussut ihailun kohteeksi Euroopassa ja Yhdysvalloissa aina 1800-luvun puolivälistä lähtien, jolloin muun muassa sumopaini sekä japanilainen visuaalisuus puutarhoineen ja esineistöineen tulivat tutuiksi maailmannäyttelyiden sekä muiden exujen kautta. Välillä japanilaisuudesta on myös rakennettu kuvaa läntistä kulttuuripiiriä uhkaavana supervaltana, kuten toisen maailmansodan aikaan, jolloin Japani oli vaarallisimmillaan. Viimeisin sosiologisten tuulten puuska on koetellut Japania 80-luvulta lähtien, jolloin maan populaarikulttuurista muotoutui kulttiharrastus alakulttuurin epävirallisten jakelukanavien kautta. Japani-kuume kasvoi tasaisesti kunnes ilmiö saavutti ennen näkemättömät mittasuhteet 90-luvun lopun anime-sarja *Pokemonin* muodossa. (Valaskivi 2009: 8–9.) Ala-asteikäisille lapsille suunnattu *Pokemon* sekä muut Suomessa tuona aikana lähetetyt anime-sarjat ovat olleet tärkeitä japanilaisuuteen tutustuttavia elementtejä myös PD-yhteisön jäsenille.

Mie varmaan toin sitä aika nuorena esillekin, kun mie muistan, kun miulla oli yks vuosi joskus ala-asteella, kun mie sain lahjaks pelkästään Pokemon juttui synttäreillä että. Et kyl se tais olla aika iso juttu. Ja kyl se alko viemään tosi paljon aikaa, että et siit tuli aika tärkeä harrastus. (NPK 1A: 2)

Pokemon oli se ihan eka juttu. Sitte mä katoin Koululais-lehdestä, kun oli pieni artikkeli Sailor Moon – nimisestä animesta. Niin sit mä yhtäkkiä tajusin, että anime on joku asia, joka on olemassa jossain meren tuolla puolen jossain kaukana Aasiassa. Ja sit mä rupesin kiinnostumaan siitä ja ottamaan selvää eri sarjoista. (NPK 3A: 1)

Pokemon-keräilykorttien kokoaminen, vaihtaminen luokkatovereiden kanssa sekä sarjan seuraaminen ovat osaltaan valmistaneet nuoria harrastajia faniuden moninaisiin käytänteisiin sekä japanilaisen muotokielen, ilmaisun ja visuaalisen maailman piiriin.

Japanilaisen populaarikulttuurin tuotteiden menekki ei ole jäänyt huomaamatta vaikutteita vastaanottavissa maissa, ja Japanin uutta asemaa nuorisokulttuurien keskuudessa onkin luonnehdittu sanaparilla *soft power*. Pehmeä valta viittaa maan kansalliseen kykyyn muokata muiden näkökantoja itselleen edullisiksi ja Japanin pehmeä valta näyttäisikin keskittyvän juuri sen menestykseen sisältömarkkinoilla. (Valaskivi 2009: 9.) Japanilaisuuden suosio ulkomailla on havaittu myös Japanissa, jossa populaarikulttuurin nauttima positiivinen imago on aktiivisesti suunnattu poliittisen järjestelmän tarpeisiin. Japanin ulkoasianministeriö on kirjannut vuonna 2006 vuosikatsaukseensa seuraavaa: ”Japanese culture is currently attracting attention around the world as ’Cool Japan’. In order to increase interest in Japan and further heighten the image of Japan, Ministry of Foreign Affairs (MOFA) is working with the private sector through overseas diplomatic establishments and the Japan Foundation to promote cultural exchanges while taking into consideration the characteristics of each foreign country.” (MOFA 2006: 208). Onkin tärkeää erottaa se, kuinka ja kenelle populaarikulttuuria Japanissa tuotetaan ja se kuka kulttuurintuotteita puolestaan pyrkii hyödyntämään. Ilmiöt, kuten *karaoke*, J-pop, elektroniset pelit, tv-draamat, anime ja manga ohjautuvat markkinavoimien ja kuluttajavalintojen kautta, jotka vaikuttavat niin tuotteiden tuotantoon, jakeluun kuin globaalin kuluttamisen muotoihin. Ilmiöitä ei siis rakenneta Japanin valtion taholta, vaikka tilanteen poliittinen ulottuvuus on melko selkeä. Japanin voidaankin katsoa kilpailevan populaarikulttuurin kautta pehmeän vallan määräästä aasialaisella pelikentällä vahvistuvan Kiinan kanssa. (Lam 2007: 349–350.)

Kuten Japanin ulkoasiainministeriö edellä hahmottaa, on Japanista noussut jotain, jonka muualla maailmassa on todettu olevan ”cool” ja jota on mahdollista markkinoida ja myydä ulkomaille. Myös suomalaisten nuorten mielikuvissa Japaniin kiinnittyy kulutusorientoitunein metodein toteutettavaa trendikkyyttä, jota nimitetään termeillä ”Cool Japan” tai ”Japan Cool” (Valaskivi 2009: 20). Silti japanilaisia anime- ja mangasarjoja liikkuu Suomen

televisiokanavilla ja lehtihyllyissä yhä rajoitettu määrä. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien uudet lempisarjat ja -yhtyeet löytyvät kuitenkin helposti tietokoneen välityksellä. Myös Prince of Tennis -sarjan maailmaan tutustuminen on kaikkien haastateltavien kohdalla tapahtunut internetin kautta. Sarjan luokse harrastajia ovat ohjanneet niin internetissä keskustelua käyvien fanien kuin 'oikean elämän' ystäväpiirin suositukset. (NPK 2A: 4, 3A: 4, 5A: 3) Myös netin kautta löytyneet *dōjinshit*, eli japanilaisten fanien toisilleen piirtämät ja käsikirjoittamat amatöörimangat, sekä fanifiktiot ovat antaneet tytöille suuntimia tenniksen pariin sijoittuvasta shōnen-sarjasta, joten voidaan katsoa jo olemassa olevan fandomin sekä sen kautta julkaistun fanituotannon tutustuttavan ratkaisevasti netin käyttäjiä uusiin faniuksiin. (NPK 1A: 4, 2B: 11, 6A: 3)

Mut sitten, olinkohan mie kasilla vai ysillä ku mie päätin, aloin kattomaan sitä ja sit mie, mie just aattelin, et se on vissiin iso juttu, et ehkä vois tavallaan sivistää itteensä ja kattoo sitä. (NPK 1A: 4)

Tietoverkoissa liikkuvat keskustelut muotoilevat mielikuvia kulttuurintuotteista, joita lukija ei välttämättä ole vielä kohdannut. Tuttujen ja tuntemattomien kannanotot puolesta ja vastaan kannustavat tutustumaan, "sivistämään" itseään tai vaihtoehtoisesti jättämään väliin jonkin sarjan. Uusien fandomien edessä fanit kysyvät: "Voisiko tämä kiinnostaa minua?" ja samalla neuvottelevat itselleen sopiviin faniyhteisöihin kuulumisesta.

The Prince of Tenniksen alkuperäinen anime-sarja koostuu reilusti yli 178. jaksosta, jotka kestävät kaksikymmentä minuuttia. Yhteensä katseluaikaa sarjan läpikatsomiseen menee noin 35 tuntia 30 minuuttia. Osalle Tenipurin-katsojista sarja "aukesi" ensi katselulla hitaammin, mutta tapahtumien kiihtyvä tahti sitoi tehokkaasti katsomaan koko massiivisen tuotannon kokonaan. Hahmojen luonteet ja juonikuviot avautuvat sarjan aikana hiljakseen ja syy-yhteyksien oivaltaminen osaltaan luo sarjaan jännittävyttä ruokkien katsojien mielenkiintoa. (NPK 1A: 4) Esiin nousi sarjan "koukuttavuus" ja eräs haastateltava huomioikin, että anime on käsikirjoitettu tavalla, joka kannustaa katsomaan useamman jakson kerralla. (NPK 2A: 5) Samankaltaisia piirteitä nousee esiin usein televisioon liittyvää faniutta tutkittaessa, sillä juuri sarjallisuus mahdollistaa monitasoisen spekuloinnin ja pitkäaikaisen suhteen luomiseen. Näin sarjasta voi kehittyä katsojalle henkilökohtaisella tasolla rakentuva eepinen kulttisarja. (Nikunen 2005: 144.)

Näyttäisi siltä, että länsimaisen harrastajan mielikuvissa japanilaiseen populaarikulttuuriin yhdistyvät eksoottisuus ja erilaisuus totuttuihin kulttuurituotteisiin verrattuna. Ilmiö kontrastoituu kiehtovasti japanilaisen vientipolitiikkaan, joissa on pitkään pyritty häivyttämään japanilaisista tuotteista maalle ominaiset kulttuuriset piirteet. Tämä ei ole ollut ongelmal-

lista esimerkiksi autojen ja elektroniikan suunnittelussa. Populaarin suosio on osaltaan purkanut kyseistä käytäntöä ja tietoisesta kulttuurineutraaliudesta onkin vähitellen pyritty luopumaan. Anime ja manga ovat malliesimerkkejä tuotteista, joista on erotettavissa länsimaisia faneja kiehtova erilaisuus. Sarjojen visuaalisen kerronnan muodot, hahmogalleria ja juoniaiheet vetoavat, viihdyttävät ja saavat ajattelemaan. (Valaskivi 2009: 10–11, 15.) Prince of Tennis -fanius näyttää haastattelujen perusteella muotoutuvan sarjan monipuolisen hahmokaartin varaan, josta löytyy monenlaisia poikahahmoja ja persoonallisuuksia jokaisen fanin makuun.

Joo siis mä ensin olin vähän silleen että tennis-anime, et siis mitä ihmettä, et en kyl varmasti kato mitään urheilu-animee. Mut sitte ku mä katoin sitä ja sit siinä oli tosi niin ku mun mielestä mielenkiintoisennäköisiä tyyppejä ja siis mähän ihastuin [hahmo] silmiin ihan järkyttävällä tavalla ensimmäisen jakson aikana ja olin silleen, et siis miten kauniit silmät voi ihmisellä olla. - - Ja sit ku siihen tuli niitä muita tyyppejä ja mä rupesin kattomaan, että siinä on henkilökemiaa kaikkien välillä. Niin se rupes sitten kiinnostamaan mua. Että heti sit sen ensimmäisen vierastuksen jälkeen, kun sitä rupes sitten kattomaan, niin siihen jäi silleen kiinni. (NPK 3A: 5)

No siis tykkäsin siitä sarjasta, tykkäsin hahmoista. - - Sit meni kolme jaksoo eteenpäin ja olin silleen et joo, no joo. Ja sen mää muistan ja sit katoin tosiaan [henkilö] kanssa ja se sano jonku kahenkymmenen jakson jäljteen älynväläys: ”Ai [hahmo] on poika?!” Et täämsiä muistuu mieleen ja. Tosiaan semmosta, et se oli mielenkiintosta, mutta et se tennis oli vähän semmosta, et pyöritti vaan silmiään ja joo. Tosin sekin vaan pahenee loppua kohti. (NPK 2B: 12)

Prince of Tennis -sarjassa hahmojen luonteet ja keskinäiset suhteet avautuvat pikku hiljaa, joka osaltaan herättää faneissa positiivisia reaktioita. Kuten edellä esitetyistä sitaateista käy ilmi, sarjan pääjuonena kulkeva tennisjoukkueeseen kuulumisen, lajin harjoittelu ja hahmojen väliset turnaukset ei aina jaksaa herättää fanien mielenkiintoa. Jaksosta toiseen toistuvat tennis-matsit tuntuivat tytöistä osin puuduttavilta, mutta myös poikkeavia mielipiteitä mahtuu haastateltavien joukkoon. Eräälle fanille Prince of Tennis oli ensimmäinen urheilu-anime, johon hän tutustui, ja juuri tämän vuoksi sarjasta muotoutui uusi ja sykähdyttävä katselukokemus. (NPK 4A: 7) Kiitosta fanilta saa myös sarjan piirtojalkei, joka ei ole liian terävä, muttei myöskään lähentele shōjo-tyttöjen sarjan kimalletta ja runsaita yksityiskoh-
tia. (NPK 2A: 4)

Prince Diaries -roolipeli perustettiin vuoden 2005 joulukuussa. Ennen suomenkielisen roolipeliyhteisön perustamista internetistä löytyi useita englanninkielellä pelattavia Prince of Tennis -aiheisia kirjoittamis pohjaisia roolipelejä. Motiivin uudelle, tällä kertaa suomenkielillä pelaavalle yhteisölle loi tarve päästä kirjoittamaan omista lempihahmoista, sillä englanninkieliset yhteisöt olivat usein täynnä ja sarjan päähahmot jo toisten pelaajien varain-
mina. Lisäksi uusi yhteisö mahdollisti suomalaisille faneille äidinkielellä kirjoittamisen, jolloin englannin osaaminen tai osaamattomuus ei estänyt roolipelin aloittamista. PD-yhteisö kasvoi ensin viidestä pelaajasta kymmeneen ja sitä mukaa aina kahdenkymmenen viiden pelaajan lukemiin, jolloin roolipeli oli suurimmillaan. (NPK 1A: 9)

Suurin osa alussa peliin mukaan tulleista tytöistä oli pelinjohtajana toimivan perustajajäsenen ystäviä. Muut pelaajat saapuivat roolipelin ääreen usein pikemminkin Prince of Tennis -fandomin kuin toisten roolipelin kautta. Tämän vuoksi PD on ollut monelle tytölle ensimmäinen fanisuhteeseen pohjautuva virtuaalinen roolipeliyhteisö, johon he ovat kuuluneet. PD on toiminut suuntaviivoja avaavana kanavana ensi kertaa roolipelaaville tytöille ja toiminut yhteisön ja roolipelin sääntöjen, erilaisten pelatessa käytettävien pelimenetelmien määrittelijänä. (NPK 1A: 10) Prince of Tennis -sarjan maailmaan tutustuminen on myös tuonut joitain faneja ensimmäistä kertaa lähelle virtuaalisia faniyhteisöjä ja samalla mahdollistanut tietotekniikan haltuunoton aivan uudella tavalla.

Mä en siis oo ollu koskaan hirveen yhteisöllinen harrastaja. Tai siis se on niinku aino sellainen yhteisö. Mä en oo ollu hirveen aktiivinen missään Anikissa tai vastaavassa. Mä en hirveesti tienny tämmösiä fandom-liche juttuja ennekuin sitte Prince Diariesin kautta tutustui ihmisiin, jotka on siellä mukana ja jotka valisti minua sitten. Et mä olin tosiaan hirvee internet-noob sillon, etten mä tienny esimerkiksi mitä hymiöt tarkoittaa kaikki ja vastaavaa. Et olin aika toivoton. (NPK 2B: 16)

Prince Diaries -yhteisön käyttämät erilaiset ohjelmistot, joiden avulla rajataan yhteisön sosiaalinen liikkumatila virtuaalisessa sfäärissä, vaativat käyttäjiltään melko monipuolisia tietoteknisiä taitoja. Livejournalin blogi- ja yhteisöpalvelut, messenger-ohjelmat ja sähköpostien lähettäminen ovat vasta yksi tekninen ulottuvuus, joka tyttöjen tulee hallita – toinen liittyy netti- sekä fanikielen ja esimerkiksi hymiöiden tunnistamiseen. Opettelemalla kyseiset käytännöt tyttöjen on mahdollista faniuden kautta tehdä tuntematon teknologia tutuksi ja lähestyä laitteistoja uudesta, pelkän ”hyötykäytön” ulkopuolisesta näkökulmasta. Koneiden kulttuurisuudesta puhuva Ilkka Mäyrä toteaaakin, että esimerkiksi työpöydän taustakuvan vaihtaminen tai oikopolkujen luominen ovat tapoja virittää tietokonetta persoonallisemmaksi. Samalla tietokoneeseen liitetyt symbolisen tason merkitykset vahvistuvat. (Mäyrä 1999: 95.)

Roolipelin kautta on paitsi opittu hallitsemaan tietokoneita ja fanikieltä, mutta myös vahvistettu jo olemassa olevaa fanisuhdetta The Prince of Tennis -fandomiin.

5B: No ei todellakaan, minä olisin varmaan unohtanut sen saman tien sen jälkeen, kun olisin kattonu sen.

LH: Yks sarja muitten joukossa?

5B: Joo, et en mä sitä esim. toista kertaa ois ruvennu kattoon, nyt aina tullut katottua uuestaan niitä jaksoja. (NPK 5B: 7)

Tietysti sitte, kun päätin alkaa pelata sitä, niin sitte äkkiä lukemaan mangaa ja kattomaan animee uuestaan kaikki kohtaukset missä se esiintyy ja lukee kauheesti fikkejä, yrittää ottaa selvää, et minkälainen ihminen tää nyt oikeesti onkaan. (NPK 2A: 8)

The Prince of Tennis -animen sekä mangan toistuva katsominen sitoo roolipelaajat lähelle fandomin maailmaa sekä pelattuja hahmoja, jolloin harrastukseen käytetyn ajan määrä

saattaa nousta. Roolipelin kuvitellut rakenteet sijoittuvat ja saavat kuitenkin muotonsa teknologioiden alueilla, joihin käyttäjien suhde ei ole aina yksinkertainen. Susanna Paasonen tulkitsee Maxim Jacobowskin ajatuksia internetin fantasia (ja fantastisista) elementeistä sanoin: ”... the Internet becomes positioned as the subversive agent of social and cultural change, a realm of fabulous fantasies and possibilities that we, as users, are bound to become increasingly dependent on, linked and addicted to.” (Paasonen 2002: 62). Virtuaaliisuus näyttäisi siis sisältävän piirteitä, jotka mahdollistavat riippuvuussuhteitten syntymisen käyttäjän ja tietokoneen tarjoamien yhteisöjen sekä palvelujen välille. Globaalien faniyhteisöjen loppumattomalta vaikuttava tuotteliaisuus sekä jännittävät näkökulmat fanimedioiden saattavat aiheuttaa sen, että fanisuhteissa ilmenee addiktioihin viittaavia vivahteita. Seuraavassa sitaatissa ilmenee, kuinka faniyhteisöihin fanifiktion lukeminen saattaa joissain olosuhteissa aiheuttaa riippuvuutta, jolloin ’todellisen elämän’ velvollisuudet saattavat jäädä toissijaisiksi.

[naurua] Mä yritin pysyä poissa, yritin pysyä poissa, mutta ei onnistunut! Kyl mä luin kirjoitusten aikaan ihan samal tavalla, kun aina muutenkin. Sillä verukkeella, että mä oon nyt lukenut koko päivän, enkä oikeesti ees ollut, mut nyt mä voin ihan hyvin lukea tän yhden fanikin tässä illalla. Valvoin neljään asti ja luin niitä ja sit oli silleen et jaha, kouluun kahdeksaksi. (NPK 3A: 34)

Onko virtuaalisen sfäärin tuottamiin elämyksiin mahdollista jäädä koukkuun tavoin, jotka eivät ole käyttäjän hallittavissa? *The World of Warcraft* -virtuaalipeliä tutkinut Faltin Karl- sen havaitsee samankaltaisia riippuvuutta aiheuttavia elementtejä sekä psykologisia mekanismeja tietokonepelien ja uhkapelien väliltä, jotka potentiaalisesti voivat aiheuttaa laajan pelaamisen. Tietokonepelit ovat kuitenkin lähtökohtaisesti monimutkaisempia rakennelmia kuin uhkapelit, jolloin kategorisointi ei onnistu yhtä helposti. (Karlsen 2010: 158.)

Fandomin maailmaan kytkeytyvät merkityssuhteet eivät liity ainoastaan kohdemedian tuottamiin vaihteleviin sekä kiehtoviin elämyksiin, jotka eittämättä ovat hyvin usein käyntiin paneva voima sekä vahva ylläpitävä osa faniutta. Virtuaalipeleissä, *Prince Diaries* -roolipelissä sekä yleisesti faniyhteisöissä toiminta on myös sosiaalisesti palkitsevaa, jonka takia niihin käytetään aikaa. Elämyksellisyyden sekä yhteisöllisyyden yhteisvaikutuksesta moni nuori saattaa viettää tietokoneen äärellä aiottua pitempään. (Karlsen 2010: 158, 169.) On kuitenkin totta, että tietokoneilla on valtaa käyttäjiinsä. Emme enää vain tee erilaisia asioita tietokoneiden avulla, vaan koneet tekevät meille erilaisia asioita muokaten ajattelutapojamme itseämme ja muita kohtaan. (Turkle 1995: 26, 30.) Fandom-kulttuurien faniutta lietsovien elementtien yhdistyessä tietokoneiden tarjoamiin sosiaalisuuden ja tiedonhaun muotoihin, voitaisiin joitain virtuaalisia fanikulttuureja luonnehtia addiktoiviksi, vaikkei kaikkien käyttäjien suhde näytä olevan riippuvuutta aiheuttava.

4.2 Roolipeliyhteisö sosiaalisena tilana

Prince Diaries -yhteisöstä näyttää muotoutuneen harrastajille virtuaalinen tila, jonne faniuden mielihyvää tuottavat elementit sijoittuvat ja josta ne kumpuavat. Xena-yhteisöä tutkinut Kaarina Nikunen toteaa: ”Monille faneille fanius tuntuukin olevan paikka, jonne mennään ja josta poistutaan.” (Nikunen 2005: 128). PD-yhteisössä Prince of Tennis -faniuteen otetaan osaa, kun ollaan yhteydessä muihin roolipelaajiin internetin välityksellä, saavutaan yhteisön sivustoille, luetaan muiden kirjoittamia tekstejä tai päivitetään oman hahmon mietteitä hahmon päiväkirjaan. Fanius voidaan katsoa myös kulkevan tyttöjen mukana oikean elämän arkiaskareissa. Kun roolipelaajakaveri soittaa ystävälleen keskustellakseen pelistä tai pelaaja miettii mitä millaisia juonikulkuja oma hahmo seuraavaksi kävisi läpi, siirrytään faniuteen kuuluvalla alueelle.

Faniyhteisöjen suosio perustuu johonkin yhteiseen ja jäsenten välillä jaettuun. Yhteisössä fanien on mahdollista puhutella toisiaan kaikkia kiinnostavilla aiheilla sekä keskustella yhteisellä kielellä. Fani-puheeseen olennaisena osana liittyvät ”hehkutus” sekä ”hurahtaneisuus” toimivat usein asiaan vihkiytyneiden keskuudessa meriittinä, jolla osoitetaan sitoutumista sekä perehtyneisyyttä. (Nikunen 2005: 128.) Yksi nykypäivän heimollisuuden tunnusmerkeistä onkin se, että yksilöllä on arvoa ryhmässä, johon hänet sijoitetaan tai johon hän sijoittuu (Maffesoli 1995: 90–91). Affektiivinen suhde faniyhteisöissä hyväksytään, sen ilmentäminen sallittua ja siihen kannustetaan. Affekti tuottaakin energiaa, jolla faniyhteisön on mahdollista jatkaa eteenpäin. (Nikunen 2005: 128.)

Prince Diaries -pelin on vaikuttanut pelaajien elämään merkittävästi juuri sosiaalisten suhteiden kautta. Uusia ystävyysuhteita on luotu roolipeliyhteisön kautta ja niitä vaalitaan pelin kautta säännöllisesti. Prince of Tennis -sarjan hahmot muodostavat erilaisia koulujen välisiä tennisjoukkueita. Samaten roolipelaajat muodostavat tiiviitä porukoita ja ystävyysuhteita tennisjoukkueiden pelaajakokoonpanojen sisälle. Esimerkkinä hyvästä ryhmähengestä eräs haastateltava mainitsi Prince Diaries -pelin pitkäkestoisuuden. (NPK 6A: 5) Siinä missä netissä toimivat fanisuhteiden ympärille keskittyvät kirjoitettavat roolipelit toimivat aktiivisesti joitain kuukausia PD-yhteisössä peli on jatkunut useita vuosia. Erityisesti juuri suomalaisuus ja suomenkielellä pelaaminen voidaan lukea yhteisön eduksi.

PD on vähän niinku ihmissuhdekoulu, sanotaan niin. Et vaik ne ihmissuhteet siellä ei aina oo niin täysin loogisia tai sit niinku tota, mitä se nyt onkaan, niin se on kuitenkin opettanu hirveesti mulle pelaajien välisis-

tä suhteista ja tällasista. - - Ne pelaajat lähinnä. Et tota, ne hahmot on tosi tärkeitä siinä mielessä, mut niinku tärkeempää ku ne hahmot on pelaajat. (NPK 4B: 57)

Erityiseksi PD-roolipelauksen tekee se, että pelaajat eivät välttämättä tunne toisiaan etukäteen, mutta saattavat silti yhdessä pelata hyvinkin intiimejä lokeja. Poikahahmojen välille on tarkoitus rakentaa ihastumisia, rakkautta ja seksiä, vaikka itse roolipelaajat eivät koskaan olisi tavanneet toisiaan kasvotusten. Virtuaaliyhteisöjen perusominaisuuksiin kuuluu juuri jäsenten anonymius, jolloin on mahdollista vaihtaa ajatuksia tietoverkkojen välityksellä ja valita kohdataanko oikeassa elämässä vai ei. (Rheingold 2000: 11.) Roolipeli-hahmojen välisten suhteiden solmimista sekä pelin sujumista helpottavat pelaajien välille järjestetyt tapaamiset, kuten jokavuotinen Prince Diaries -miitti (sanasta ”meeting”), joka järjestetään pelinjohtajan luona. (NPK 2A: 40)

No meil on miiteis ollut tapana, että pelataan jotain lautapeliä, esim no muuttuva labyrintti on kestoosuosikki. Et me aina pelataan sitä hahmoissa silleen, et meil on joukkueet ja sit joukkueittain mennään siin laudalla ja sit kaikki hahmot, jotka on siinä joukkueessa niin keskustelee siitä, että minne nyt seuraavaksi mennään. - - Se on tosi erilaista kyl. Joskus tuntuu, ettei millään keksi mitä pitäis sanoa tai tehdä seuraavaks, mut sitten on aina joku onneks joka pelastaa. Mut kyl siinä välillä huomaa, et lipsahtaa siitä hahmosta, kun on tuttuja kasvoja ympärillä ja niinku kavereita. (NPK 3A: 44)

Miiteissä pelaajat tutustuvat pelikumppaneihinsa roolipelin ja virtuaalisten viestimien ulkopuolella sekä venyttävät hahmonoton rajoja. Ilkka Mäyrä esittelee Nancy Kaplainin ja Eva Farrellin tutkimuksen vuodelta 1994, jossa todetaan, että nuorten naisten netinkäyttö eroaa nuorten miesten tavasta toimia verkossa siten, että tytöille netin kautta rakennetut ihmissuhteet näyttävät ”reaalitodellisuuden sosiaalisen elämän lisäulottuvuutena, eivät täysin erillisenä ja omalakisena pakopaikkana.” Samalla Kaplainin ja Farrellin korostavat, että naisille virtuaalisuhteiden ylläpito todellisen elämän ulottuvuudessa tapahtuu luontevasti. (Mäyrä 1999: 107.) PD-yhteisössä pelin ulkopuolinen yhteydenpito hyödyttää itse pelin etenemistä, mutta on myös tärkeä faniuden sosiaalinen osa, josta yhteisö näyttää saavan elinvoimaisuutta. Täten virtuaalisuus ei välttämättä poissulje muita sosiaalisen kanssakäymisen muotoja (Nikunen 2005: 141).

Pelaajien välille muodostuu jatkuvien viestiketjujen kautta läheinen suhde niin pelattuihin, yhdessä rakennettuihin ja mietiskelyihin hahmoihin kuin toisiin pelaajiin. Muiden pelaajien kirjoittamiin lokiteksteihin eläydytään vahvasti, koska kirjoittajat ovat lukijoille tuttuja.

Et siin hengessä oli paljo enemmän jotenki mukana. Ja siis kun on muutenki tottunu niinku eläytymään enemmän näihin fikkeihin ja lokeihin mitä tuolt tulee. Koska on seurannu sitä niitten hahmojen kehitystä sen pelin sisällä ja kaikkee tälläst. Nii siihen jotenkin ottaa sellasen niinku... samalaisen, ku ois ystävän kanssa ja kattois. Nii se oli vähän silleen kiusallista jossain kohtaa lukee ja siis se on välil kiusallista lukee jotain muitaki lokeja ihan vaan sen tunnelman takia. Et tulee semmonen olo, et mun ei pitäis nyt olla tässä ja kattoo tätä. Et siis tää on yksityisyyden loukkaus. (NPK 3B: 13)

Pelaajien väliset suhteet saattavat intensiivisen pelaamisen kautta siirtyä merkitsemään ystävyysuhdetta enemmän. Pelaajatyttöjen väliset ihastumiset eivät näin ollen ole pois-laskettu yhteisön sosiaalisen toiminnan kartalta. Tunteiden syveneminen pelaajien välillä ei roolipelissä ole aina yksinkertaista, vaan saattaa vaikuttaa ratkaisevasti pelaajien keskinäisiin suhteisiin ja pelin etenemiseen. Sosiaalisten suhteiden monimutkaistuminen saattaa joissain tapauksissa vaikuttaa koko yhteisön hyvinvointiin.

No sit oli tietysti se yks... yks ihastus, joka sitten niinku oli ihastunut yhteen, joka sitte torju sen joka, ne ei mun mielestä pelannu vastakkaisia pareja, mutta pelaa kumminkin molemmat tässä. Nii sit ne on silleen, et se, joka oli ihastunu niin se et: ”Mie en voi olla se seurassa ku sit mua angstituttaa” ja vastaavaa, et siitä tulee silleen ongelmia. (NPK 2B: 84)

Faniyhteisöjä tutkittaessa korostetaan yhteisöjen näennäistä tasa-arvoisuutta, jolloin tarkastelun ulkopuolelle helposti unohtuvat eriarvoisuuden sekä hierarkioiden elementit. Virtuaaliset faniyhteisöt edustavat tarkastelijoilleen usein kaksinkertaista tasa-arvoisuutta, jossa virtuaalisen ulottuvuuden demokratisoiva ominaisuus kietoutuu oletukseen faniyhteisöjen suvaitsevaisuudesta. (Nikunen 2005: 131.) Pelaajasuhteet PD-yhteisössä rakentuvat usein kahden pelaajan välille, joiden pelihahmojen väliltä löytyy jokin yhdistävä tekijä; joukkueoveruus, sukulaisuus-, ystävyys- tai rakkaussuhde. Juoni muotoutuu useimmiten pelaajaparin välille The Prince of Tennis -sarjan juonen toimiessa roolipeliä sekä hahmojen persoonallisuuksia ohjaavana tekijänä. Esimerkiksi pelinjohtaja ei voi päättää kuinka hahmojen tulisi käyttäytyä tai mihin suuntaan peli etenee. Yhteisön voidaan siis nähdä toimivan melko demokraattisin periaattein, jossa kahden pelaajan väliset neuvottelut vaikuttavat hahmojen elämiin.

Näennäisestä tasa-arvoisuudesta huolimatta internetin erilaisia sosiaalisia ryhmiä säätelevät useiden sääntöjen ja rajoitusten verkostot. Myös faniyhteisöistä löytyy hierarkioita, jotka rakentuvat jäsenen aktiivisuuden, kielellisen, tiedollisen ja teknologisen osaamisen kompetenssien ympärille. (Nikunen 2005: 131–132.) PD-yhteisössä päätavoitteena on auttaa jokainen pelaaja mukaan peliin, ja siksi peliä koskeva tekninen tieto on sijoitettu kaikkien ryhmän jäsenten ulottuville. (NPK 1A: 11) Pelin jatkuvuuden kannalta hyödyllistä tietoa ei siis kannata pantata. Yhteisöön uutena pelaajana saapuminen ei myöskään joissain kokemuksissa näytä sisältävän ylitsepääsemättömän vaikeita riittejä tai olevan suurten ponnistelujen takana.

No ku minä en sitä oikeen ymmärrä, et miks jotkut on vaan silleen vähän aikaa ja sitte ku minusta siihen oli niin helppo tulla. Et kaikki oli niin kivoja ja sit varsinki niinku mesessä oli tosi helppo niinku silleen vaan ruveta juttelleen niitten kaa että niinku. En minä nää siihen mittään estettä, että miks siihen ei vois uuet ihmiset päästä mukaan silleen ihan täys- täysillä. Että ehkä se on ollu sitte niille liian semmonen liian, liikaa vaa-

tis semmosta niinku kiinnittymistä siihen, et ne on ollu silleen, et ehkä ne ois vaan halunnu silleen joskus olla siinä tai jotaki. (NPK 5B: 9)

On kuitenkin pantava merkille, että osa jäsenistä liittyy ja muutaman kuukauden kuluttua jo eroaa yhteisöstä, jolloin kaikkien pelaajien kokemukset ryhmään kuulumisesta eivät ole yhtä positiivisia tai innostavia. (NPK 5B: 8)

Lisäksi esimerkiksi hahmotietämys, kielellinen lahjakkuus ja luovuus voivat luoda yhteisöön hierarkisoivia elementtejä. Hyvät kirjoittamistyyliä sekä mielikuvituksen käyttö voivat tuoda roolipelaajalle arvostusta yhteisön sisällä, mutta tämä ei kuitenkaan suo jäsenelle erivapauksia peliin liittyen. (NPK 4A: 21, 1A: 58)

Mut toisaalta se on taas just se, että hirveesti verrataan toisiin. Ja lähinnä mun mielestä tuntuu siltä, että ne pelaajat ite vertaa itseänsä toisiin. Ei lähinnä se niinku että tota, ei kukaan nyt lähe lukemaan sellasta ja sano, että hee hee hee mä pelaisin ton paremmin, mä oisin kirjottanu ton toisin. (NPK 4B: 53)

Roolipeliyhteisöjen sisällä statuseroja luovat myös rivipelaajien sekä pelinjohtajan erilaiset asemat ja velvollisuudet. Viime kädessä ylin päätösvalta roolipelin käytännönasioissa kuuluu Prince Diaries -roolipelissä pelin johtajalle ja perustajajäsenelle. Kaarina Nikunen toteaa, ettei perustajajäsenyys itsessään merkitse fania erityisasemaan, vaan osallistuminen, tietämys ja teknisen osaaminen korottavat jäsenen arvoa muiden silmissä (Nikunen 2005: 132).

PD:ssä pelinjohtajan velvollisuuksiin kuuluvat yhteisön eri sivustojen ja yhteisöjen hallinnoiminen sekä erilaisten tapahtumien ideointi peliin. Esimerkiksi hiljaisten kausien aikana pelinjohtajalle kuuluu pelin eteenpäin vieminen eri metodein, kuten ohjailemalla pelaajia kommentoimaan toistensa merkintöjä ja päivittämään hahmojen päiväkirjoja useammin. PD:ssä peliin liittyviä ehdotuksia, palautetta ja peli-ideoita kannustetaan antamaan, mutta pelin jatkumisen kannalta pelinjohtajan ominaisuuksiin kuuluu myös valta-aseman käyttö. Yhteisössä tämä antaa etuoikeuksia pelin kulun suhteen, mutta sisällyttää itseensä rivipelaajan velvollisuuksia suuremman työtaakan. Tekninen hallinointi ja ideointi vievät aikaa, ja pelinjohtajan jaksamisen voidaankin nähdä olevan sidoksissa pelin hyvinvointiin ja sujumiseen kokonaisuudessaan. (NPK 1A: 58, 62, 2A: 42) Rivipelaajuuteen liittyvät vastuut keskittyvät lähinnä aktiiviseen lokien ja päiväkirjamerkintöjen kirjoittamiseen eikä esimerkiksi pelin ulkopuolella kanssapelaajiin tutustuminen tai säännöllinen yhteyden pito ole sinänsä pelin edellyttämä velvollisuus. Osaltaan ystävyksien solmiminen auttaa kuitenkin pelin sujumista ja onkin PD:ssä pelaamisen synnyttämä tiuhaan esiintyvä sivutuote.

Prince Diaries -pelin juonellisuuteen liittyy aivan erityinen sarjalle ominainen statusasema, joka on sidoksissa hahmojen rooleihin tennisjoukkueiden sisällä. Siinä missä todelliset tennisjoukkueet hahmottuvat kapteeniensa ympärille, myös kapteenin hahmoa kirjoittavalle roolipelaajalle lankeaa muita pelaajia suurempi vastuu toimia eräänlaisena johtohahmona. (NPK 3B: 5) Lisäksi, koska kyseessä on Japaniin sijoittuva nuorten sarja, joukkueiden sisältä on hahmotettavissa erilaisia japanilaiselle kulttuurille ominaisia ikään perustuvia statussuhteita, jotka voidaan tulkita ohjaavan hahmoja tietynlaiseen määräävämpään käytökseen. (NPK 2A: 23) *Senpai-kohai* -asetelman jännitteitä avaan enemmän luvussa 5.1.

4.3 ”Ei nyt kulta, mulla on pää kipee.” Pelaajasuhteet peliä ohjaavana tekijänä

PD-pelissä pelaajien väliset kemiat vaikuttavat suuresti juonen kulkuun, hahmojen välisiin suhteisiin ja niiden toteutumiseen. Yhteisössä liikutaan monella erilaisella sosiaalisuuden tasolla: kaikkien yhteisön jäsenten ulottuvilla, hahmon oman tennisjoukkueen sisällä sekä kahden kesken kunkin vastapelaajan kanssa. Onnistuneessa pelaajasuhteessa kommunikointi toimii ongelmitta ja yhteistä pelattavaa keksitään vaivatta. Myös aikataulujen yhteensopivuus vaikuttaa pelien lopputulokseen, sillä voidaan olettaa paljon yhtä aikaa netissä viettävän pelaajaparin myös pelaavan hahmoillaan aktiivisemmin, jolloin hahmojen välinen juoni etenee. (NPK 1A: 61, 6A: 23)

Mut kyl ne pelaaja kemiat vaikuttaa siihen, et kyllä sen huomaa, et jos ne pelaajat tulee hyvin toimeen, nii ehkä ne pelaakin useemmin niil hahmoilla ja sitten taas jos ei, niin se parituskin saattaa jäädä toteutumatta ja sitte ne ehkä keskittyy enemmän kaveruussuhteisiin muitten pelaajien hahmojen kanssa. Tai tennikseen tai johonki. (NPK 1A: 11)

Me ei olla vielä pelattu yhtään lokia, mut me ollaan juteltu ja otettu tuntumaa keskenämme ja sitä meidän henkilökohtasta suhdetta yritetty rakentaa, ettei tarvii kylmiltään ruveta pelaamaan kahden pojan välistä rakkaussuhdetta. (NPK 3A: 13)

Konfliktitilanteita pelaajien välille saattaa syntyä kommunikaatiokatkosten seurauksena. Nettiviestinten käyttö toimii suhteita edesauttavana, mutta myös rajoittavana tekijänä. Messengerit ja sähköpostit viestien välittäjinä eivät aina paljasta sävyä, jolla sisältö ilmaistaan. Monitulkintaiset viestit voivat hämätä vastapelaajaa, jos tekstin tulkintatapaa ei selvästi korosteta. Esimerkiksi viesti voidaan tarkoittaa sarkastiseksi kommentiksi, mutta koska puheenvuoro ei pääty hymiöön, eli hymyä ilmaisevaan merkkiin, vastapelaaja saattaa tulkita tilanteen niin, ettei kommentoija ole tyytyväinen asioiden kulkuun. Puhelinkeskustelut eri puolilla Suomea asuvien pelaajien välillä auttavat yhteisymmärrykseen pääsemisessä. Puhelimessa henkilöt kuulevat toistensa äänensävyt ja asioiden suunnittelu ja

päätäminen nopeutuu. Osa pelaajista pitää pelaajasuhteita yllä aktiivisesti puhelinkeskustelujen avulla. (NPK 4A: 28, 29)

Edellä hahmoteltu pelaajien välinen ”oikean elämän” kohtaaminen saattaa mutkistaa pelaajien välisiä suhteita ja altistaa pelaajaparin riitelylle. Joskus roolipelauksen lopettamista ei tahdota selittää kanssapelaajille millään tavoin. Voi olla, että yhteisön jättämisen jälkeen kaikki entiset kontaktit roolipelaajiin poistetaan, ja äärimmäisessä tapauksessa jopa omia yhteystietoja, kuten puhelinnumeroa, ollaan valmiita muuttamaan. (NPK 4A: 28, 49)

Se vaan jäi, koska se ihminen vaan katos. Et se ei oo ilmentanu itsestään mitään, ei ole vastannut yhteydenottoihin eikä mitään. Se oli vähän ikävä tapaus. (NPK 3A: 13)

Pelaajien välisten suhteiden toimimattomuus voi estää myös pelatun hahmoparituksen rakkaussuhteen syntymisen.

Niin meillä oli koko ajan tietysti tiedossa, että me aletaan pelaamaan jonkinlaista [paritus], mutta oikeestaan kummankaan [hahmo] kanssa me ei koskaan päästy siinä mihinkään. Pelattiin muutamia lokeja, mutta oikeestaan... niin. Suhde ei koskaan edennyt mihinkään, eikä edes alkanut. (NPK 2A: 11)

Se on kans pelaajille tosi stressaavaa ja sit jos niinku kemiat ei vaan just toimi, niin sit siin se ei vaan toimi. (NPK 4B: 20)

Jos hahmolle varattu rakkaussuhdetta ei saada roolipelissä aikaiseksi, on pelaajien keskiyttävä rakentamaan mielekkäitä rakkaus- ja/tai ystävyysuhteita muiden pelin hahmojen kanssa. (NPK 4B: 54, 56) Kitkaa pelaajien välille saattaa syntyä myös siitä, että lokien kirjoittamisvälit venyvät liian pitkiksi eikä yhteistä peliaikaa löydy.

Siis mä en tosiaan koskaan tehny sitä tahallani tai mitään, et se on ihan tottakai. Mut tota [henkilö] lopulta sano silleen niinku et: ”Hei kuule, aina kun mä ehdotan, et me pelattais tää niinku loki loppuun, niin sä sanot et niinku, sä käytät vanhinta tekosyytä koko naishistoriassa: ”Ei nyt kulta, mulla on pää kipee.”” (NPK 4B: 20)

Pelaajien väliset suhteet säätelevät siis voimakkaasti pelin tapahtumia ja vaikuttavat myös hahmojen välisiin suhteisiin. Sosiaalisia suhteita on pidettävä aktiivisesti yllä, ettei yhteys vastapelaajaan pääse unohtumaan. Luonnollisesti myös yhdessä tehokkaasti pelaaminen pitää yllä roolipelin rakenteita.

Yksi turhautumisen ja ristiriitojen aiheuttaja on kirjoittamisen yhteydessä tapahtuva ”god-mode”. Termi liittyy roolipelin lokien sekä fanifiktioiden kirjoittamiseen. Roolipelaajan on sallittua luoda tapahtumia, mielipiteitä ja repliikkejä myös muiden pelaajien hahmoille tavoin, jotka sopisivat hahmojen persoonallisuuksiin. God-mode on siis kirjoitustyyli, jossa on suuri vaara laittaa itselle vieraampi hahmo toimimaan luonteensa vastaisesti, joka saat-

taa aiheuttaa ärtymyksen tunteita hahmon oikealle pelaajalle. Yleensä tilanteissa, joissa tekstin kirjoittaja ei ole varma kuinka kanssapelaajan hahmon tulisi käyttäytyä, hahmon oikeaa pelaajaa pyydetään ottamaan kantaa ja antamaan oma näkökulmansa tilanteeseen. Negatiivisia tunteita aiheuttavaa ”god-modetusta” kuitenkin tapahtuu roolipeliyhteisössä toisinaan. (NPK 1B: 25, 4A: 28)

No ei hirveesti mutta joskus niinku. Mä en tiiä miten suoraan... sanos mut niinku yks henkilö tai yhen henkilön hahmo joskus sanoo jotain minun hahmosta esim. jossain lokissa tai sen fikissä, että minun hahmo on tämmönen ja tämmönen tai et se on tehny tämmöstä tai sanonu tämmöstä. - - Mut ku se niitten suhde on semmonen, et ei niillä oo mitään suhdetta. Mut ne on niinku samassa koulussa nii silleen se on ihan luonnollista, että se tulee esille jossain tilanteissa, mutta sitte taas mulle tulee välillä semmonen olo, että muttaku ei se ois noin sanonu tai että ei se ois tehny tuommosta. Et niinku joskus semmosta tapahtuu, mutta ei se oo ikinä ollu niin paha, että minä oisin sanonu sille pelaajalle siitä. (NPK 5B: 29)

God-moden aiheuttamia negatiivisia tilanteita on sinänsä vaikeaa selittää toiselle pelaajalle, mutta myös välttää omassa kirjoittamisessa. Yhdessä luotu lokiteksti, jossa kumpikin pelaaja kirjoittaa vain omaa hahmoaan, on tarinan luominen yksiselitteisempää. Toisaalta myös lokien kirjoittaminen saattaa luoda turhautumisen ja ärtymyksen tunteita, kun konflikteja aiheuttavat tilanteet, joissa vastapelaaja muuttaa lupaa kysymättä yhteisiä lokitekstejä ja toisen kirjoittamia tekstipätkiä tai vaikkapa repliikkejä toisenlaisiksi. (NPK 2B: 53)

4.4 Kirjoittaminen ja lukeminen osana faniutta

Kun virtuaalinen kohtaa kulttuuritekstin, syntyy suurella todennäköisyydellä jossain verkon kolkassa asiaan vihkiytynyt fandom. Hypertekstien avulla fanien on mahdollista tutkia medioita verkostojen ja haaraumien kautta sekä rakentaa uusia merkityksiä perinteisille kulttuurintuotteille. ”Visuaalisten ja teknologisten elementtien laajentamana interaktio kertomuksen kanssa lähestyy pelaamista, ja perinteiset lukemisen ja kerronnan strategiat saavat rinnalleen vaikkapa mahdollisuuksia käydä keskusteluja fiktion henkilöiden kanssa tai muuten aktiivisesti puuttua kertomuksen kulkuun.” (Järvinen & Mäyrä 1999: 21–22.) Yleisön suhde muotoutuu uusien teknologioiden ansiosta yhä vaivattomammin aktiiviseksi ja tuottavaksi, jolloin voidaan puhua faniutumuksesta (Nikunen 2005: 101).

Fanien tuottavan otteen tekee vaivattomaksi internetin tarjoama mahdollisuus anonyymiin osallistumiseen globaaleissa yhteisöissä. Tietokonetta käytetään usein kodin piirissä, kuten televisiotakin, joten näihin teknologioihin liittyviä faniuksia voidaan luonnehtia yksityisiksi, jolloin vältetään julkinen ja sosiaalinen leimautuminen faniksi. Televisiosarjojen fanius saatetaan kuitenkin jakaa muiden perheenjäsenten kanssa, kun taas suhde tietokoneeseen on usein henkilökohtaisempi. (Nikunen 2005: 97–98.) Virtuaalisille faniyhteisöille omi-

nainen luovuus ilmenee erilaisina faniteksteinä, kuten fanifiktiona, roolipeliteksteinä, fanivideoina tai fanitaiteena, joiden levittämien sosiaalisissa medioissa on helppoa ja palkitsevaa. Osallistumalla fanimateriaalin kirjoittamiseen, editoimiseen tai piirtämiseen tuotetaan kommentteja faniudesta ja asetetaan muiden fanien tai yhteisöjen ulkopuolisten henkilöiden katseen kohteeksi.

Koska vuorovaikutteisen median ominaisuuksiin kuuluu jokaisen käyttäjän ”demokraattinen” mahdollisuus osallistua materiaalin tuottamiseen ja levittämiseen, hämärtyy perinteinen raja ”korkeakulttuurin” ja ”kansankulttuurin” välillä (Järvinen & Mäyrä 1999: 15). Tutkimuksestani onkin erotettavissa roolipeliyhteisön kehittävän paitsi tyttöjen sosiaalisia valmiuksia myös kielellisiä sekä kirjallisia taitoja. Koska pelikertomukset (lokitekstit, fanifiktioit ja päiväkirjamerkinnot) julkaistaan yhteisön kaikkien jäsenten ulottuville, on palautteen saaminen ja antaminen on helppoa. Kirjoittamisesta kiinnostuneet pelaajat pyrkivät hiomaan omia tekstejään ja kirjoitustaitojaan huippuunsa. Digitalisoitumisen voidaan katsoa vaikuttavan hämärtävästi esiintyjän ja yleisön perinteisiin rooleihin (Järvinen & Mäyrä 1999: 15), jolloin tekstin tuottajan ja siitä nauttivan lukijan paikat eivät aina hahmotu totutun kaavan mukaisesti. Prince Diaries -yhteisössä jäsenet tuottavat tekstiä, kirjoittavat vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa, oikolukevat kanssapelaajien tuotoksia sekä arvioivat, fanittavat ja kommentoivat julkaistuja tarinoita. Roolipelin jäsenyyden voidaankin hahmottaa paikantuvan jonnekin kirjoittajan, lukijan ja kustannustoimittajan alojen tietämille.

Fandomin voidaan hahmottaa kytkeytyvät hämmästyttävissä määrin nuorten oppimisprosesseihin. Irma Hirsjärven mukaan fandomien kaltaiset osallistuvat kulttuurit kehittävät osanottajiensa taitoja tekemisen kautta. Tietotekniikkaa otetaan haltuun, kirjoittamista sekä kääntämistä opetellaan samalla kuin harjoitellaan kansainvälisiä suhteita globaalien faniyhteisöjen kautta. (Hirsjärvi 2010: 133, 137.) Samaten roolipelaus vaatii pelaajilta kirjallisia lahjoja sekä tahtoa kehittää itseään kirjoittajina. Pelaajien voidaankin yleisesti sanoa olevan kiinnostuneita kirjoittamisesta ja rakentavan pelin aikana omaa suomenkielen tunteestaan. Tytöt kokevat, että pelilokien ja fanifiktioiden kirjoittaminen sekä toisten pelaajien tekstien lukeminen hyödyttävät heidän kirjallisia taitojaan myös nettielämän ulkopuolella. Kirjoittaminen on osalle pelaajista rakas harrastus, johon he ovat fandomien myötä saaneet uutta motivaatiota. (NPK 1A: 44, 4A: 41)

Kun tosi monet lähtee sit fandomiin silleen, et luetaan sit englanniksi tai itekin kirjoitetaankin sit englanniksi, niin miulle on kyl tärkeä se, et kirjoitetaan omalla äidinkielellä ja et kehitetään sit sitä omalla kielellä, sitä tyylillä ja sanastoa ja sillai. (NPK 1B: 22)

Roolipeli sekä The Prince of Tennis -fandomin keskustelujen ja fanifiktioiden seuraaminen opettavat tytöille paitsi tekstin rakentamisen strategioita myös vieraita kieliä. Varsinkin fanifiktio tutkimus korostaa sitä, kuinka vierasta kieltä on mahdollista oppia aktiivisesti fanifiktioita lukemalla (Black 2006: 172–177).

Lukeminen on enemmän vaikuttanut kuin kirjoittaminen. Kyl se kirjoittaminenkin jonkin verran tietysti. Aina oon sanonu kaikille, et mun englanninkielentaito on peräsin slashistä. (NPK 2A: 29)

Fanifiktio kääntäminen vieraalle kielelle tai omalle äidinkielelle lisää kirjoittajan kielen-
tuntemusta. Lukijoiden kanssa myös neuvotellaan, varsinkin jos kirjoituskieli ei ole oma
äidinkieli. Kielenoppijat pyytävät toisiltaan ymmärrystä sekä auttavat toinen toisiaan
eteenpäin muun muassa olemalla kanssakirjoittajan *beta-reader*, jonka tehtävänä on lukea
valmis fiktio, korjata kielen sujuvuutta ja oikeinkirjoitukseen liittyviä virheitä. (NPK 4A:
31) Anime- ja mangasarjoja seuraavat fanit oppivat lisäksi japaninkielisiä termejä ja kielen
rakenteita, jotka yhdistävää yhteisön jäseniä. (Black 2006: 181–182.) Fanifiktioissa on
mahdollista yhdistää useita eri kieliä ja esimerkiksi nettitermejä tai -symboleja.

Suurimmaksi osaksi englanninkielellä toimivassa eri fandomien universumissa suomenkie-
lisen roolipeliyhteisön on mahdollista tuoda esiin kielten käyttöihin liittyviä eroja. Suo-
menkielen ja englanninkielen vertautuminen on paljastanut ainakin seksuaalisten tekstien
toimivan eri tavoin kielestä riippuen. Koska Prince Diaries -roolipelissä pelikielenä toimii
suomi, on äidinkielenkäytössä havaittu ajoittaisia ongelmia, jotka liittyvät pikemminkin
roolipelin vaatimiin juonellisiin aineksiin kuin kielenhuollollisiin seikoihin. Seksin ja
seksuaalisten tekojen kuvaaminen suomeksi koettiin yhteisössä melko vaikeaksi tai ainakin
ajoittain pulmalliseksi.

Esimerkiksi emmä oo pystyny, no mä en oo koskaan kirjottanut mitään ihan sänkyhommia ite koskaan. Mä
en oo pystynyt. Mä yritin kerran, aloitin, mut mä en päässyt vaatteiden heittämistä pois pidemmälle vielä.
Mut mä harjoittelen, koska mä tiedän, että semmonen tulee kumminkin tos roolipelissäkin joskus eteen
semmonen tilanne. (NPK 3A: 29)

Erityisesti sukupuolielinten kuvailu oli tyttöjen kertoman mukaan vaikeaa. Suomenkielelle
ei näytä löytyvän sopivia sanoja, joilla kuvata miehisen ruumiin eri toimintoja roolipelaaji-
en toivomilla sävyillä. Tyttöjen mielestä englanninkieliset termit toimivan paremmin sek-
sikohtauksia kirjoitettaessa..

No siis siinä vaiheessa mie olin harjotellu, olin ottanut kunnon painiotteluita suomenkielen kanssa asiasta.
Siis miehen sukupuolielimehän ei ole suomeksi mitään sanaa, minkä vois laittaa teinipojan suuhun sem-
mosessa tilanteessa, missä se oikeesti haluaa sitä toista poikaa. Siis ei voi käyttää mitään liian karkeaa. To-
ta... painajainen! Mut kyllä se onnistu. - - Kyllä seksikohtauksen kirjottas ehtottomasti mieluummin englan-
niksi kuin suomeksi. Suomenkieli ei taivu siihen. (NPK 2A: 30)

Se vaan oli ku, kaikista eniten se, että ku se oli suomeks. Ja sitten niinku... No siis oikeesti seksisanasto suomeks on jotaki ihan järkyttävää suoraan sanottuna. Nii sitten ku siinä oli yritetty välttää niitä, puhumasta suorilla sanoilla niin asioista, niin se oli vähä välillä silleen hassuu, kun englanniksi on tottunu, että kaikki on kauheen tarkasti kuvailtu. (NPK 5B: 14)

Joo ja mä en oo niinku luku suomenkielisiä romaaneita missä ois seksikohtausta varmaan ikinä. Nii on silleen, että niinku, et millä tavalla sitä muut esimerkiks kirjottas. Että niinku minä ku suoraan sanottuna kävin lukemassa ne muitten tekemät lokit missä oli ollu seksiä, et miten ne on niistä, miten ne on sanonu jotaki juttuja. Et en mä tiä, se on jotenki vaan. Mä en ees ymmärrä miten tää mejän kieli voi olla tämmönen, että kaikki termit on joko kauheen kliinisiä tai sit ne on just semmosia viistoistavuotiaitten poikien keksimiä sanoja, että ei niitä oikeen silleen ite omaan kielenkäyttöön niinku saa sovitettua. (NPK 5B: 25)

Tämä voidaan selittää jo valmiiksi löytyvän ja monipuolisen englanninkielisen fanifiktion suurella määrällä, joka on asettanut esimerkkejä siitä, kuinka kieltä on mahdollista intiimeissä kohtauksissa käyttää. Suomenkielinen seksuaalinen sanasto koettiin liian kovaksi, röyhkeäksi tai inhottavaksi. (NPK 2A:30, 5B: 20)

No en mä muusta kirjoitusprosessista niin tiedä, mutta seksiä on vaikea kirjottaa, koska yksinkertaisesti ei oo sanastoa. Koska silleen on luku nykyään varmaan tuhansia fanfikkejä englanniks, jossa käsitellään aihetta ja on tullut semmoset että, sitä sanastoa kyllä löytyy vaikka millä mitalla. Mutta suomeks taas se on hirveen vaikee niinku mulle mennä silleen sillä rajalla, et mikä on täysin törkeää ja silleen että. Se on vaikeaa. (2B: 41)

Toisaalta seksuaalisiin sanojen aiheuttavat mielikuvat myös saattoivat muuttua mitä enemmän kirjoittamiseen ja termien käyttöön tottui.

Tuntuu, että ehkä osittain voi johtua siitä, että tavallaan kun se aihe saatiin silleen korkattua, että joku näytti, että kyl tän pystyy esimerkiks suomenkielellä kirjottamaan ihan nätisti ja kivasti ja ei se nyt oo niin kauheeta ja noloa, niin kun se tuntu joskus silloin alussa. Kun silloin monet mielti, et on tää niin kauheeta suomeks ja ei pysty ja on ikävää. Nyt ku se on nähty, et se ei ookaan niin niin ehkä useampi on rohkaistunut. Toisaalta voi olla tietysti sekin, et kun pelaajat on vanhentunut itsekin niin se aihe on tullut niin kun silleen luontevammaks. (NPK 1B: 11)

Tytöt myös totesivat, että suomeksi roolipelaaminen on heille luonnollisempaa, sillä äidin kielen käyttö mahdollistaa kirjoittamisessa erilaisten hienovaraisempien emootioiden esiin tuomisen sekä tunnelmien rakentamisen. (NPK 1A: 38, 3A: 28)

Virtuaaliseen kirjoittajuuteen liittyy itsekontrollin elementtejä, jotka ilmenevät myös muutoin, kuin sopivaa seksisanastoa laatimalla. Pelaajat olivat hyvin tietoisia siitä, että kerran netissä julkaistua tekstiä ei välttämättä koskaan saa poistettua. Siksi tytöt usein julkaisevat fanifiktioita ja lokitekstejä harkiten. Eräs haastateltava pohti englanninkielisten ja suomenkielisten roolipeliyhteisöjen eroa seuraavasti:

Mie aattelin, et mie en ehkä ite uskalla mennä englanninkieliseen mukaan ja vaik, kyl mie silleen osaan englantia, mut sit mie aattelin, et ois kuitenkin kiva, jos pystyis äidinkielellä tavallaan, et ei tuu muille pelaajille mitään häiriöä siitä, jos mie kirjoitanki huonoo englantia tai jotain. (NPK 1A: 9)

Kommentti osoittaa, että tytöt asettavat rajoitteita ja laatuvaatimuksia omalle internet-julkaisuilleen ulottaen arvioivan katseensa aina kirjoittamisesta vuorovaikutukseen muiden netin käyttäjien kanssa. Ottamalla huomioon kanssafaninsa tytöt harjoittavat omalla tavallaan altruistisen individualismin ajatusta internetin kohteliaisuussääntöjen kautta. Jaana Lähteenmaan ja Sari Näreen mukaan altruistisuuden ja individualismin piirteet ehdottavat tyttöjen voivan toimia ihmissuhdesuuntautuneesti ja hoivaavasti, sekä samaan aikaan ajatella ja kehittää myös itseään. (Lähteenmaa & Näre 1992: 329–333.) Kanssafanien huomiointi korostaa tyttöjen käsittelevän netin käyttöä osin yhteisenä projektina – osanottaminen yhteisön toimintaan tuo käyttäjälle vastuuta ja velvollisuuksia, jotka liittyvät niin luovaan kuin sosiaaliseenkin toimintaan.

5 PELAAMINEN JA AFFEKTIO

5.1 Paritus – subtekstinen selviö

Irma Hirsjärvi katsoo globaalin anime-yhteisön olevan historian suurin queer-henkinen projekti (Hirsjärvi 2010: 136). Fandomien tutkijat ovat jo kauan havainneet faniyhteisöihin sisältyvän suvaitsevia ajatuksia liittyen eri seksuaalisuuksiin, eroottisuuteen sekä ystävyys- ja parisuhteisiin. Henry Jenkins toteaa klassiseksi populaarikulttuurin tuotteeksi ja fanitutumuksen kohteeksi muotoutuneen Star Trek -sarjan kohdalla fanien tuottavan fanifiktioita, joissa aktiivisiksi toimijoiksi asettuvat muutoin alkuperäissarjassa marginaaliin jäävät naishahmot, kun taas toisissa tulkinnoissa homoeroottiseen rakkaussuhteeseen päätyvät sarjassa heteroseksuaalisiksi esitetyt päähenkilöt Kirk ja Spock. (Jenkins 1995: 196) Faniyhteisöissä subtekstinen, alakulttuurinen tulkintamalli tukee hahmojen välisiä suhteita, jotka jäävät piilotekstistä tietämättömän katsojan näkökentän ulkopuolelle. Kahden hahmon välille rakentuva queer-eroottinen subteksti, *paritus* (”pairing”) on piilevä, mutta myös yhteinen, sillä se jaetaan ja se vahvistuu fanien keskinäisessä vuorovaikutuksessa.

Suosittu homoseksuaalinen subteksti kertoo tyttöjen ja naisten rakentavan faniharrastukseensa *homonormatiivin* varaan. Homonormatiivisuudella tarkoitan niitä asennemuutoksia, joissa heteronormatiivisia rakenteita puretaan queer-katseen alla. Heteroseksuaalisuus näyttäytyy tällöin vain yhtenä seksuaalisena suuntauksena muiden joukossa, ei etuoikeutettuna tai kyseenalaistamattomana. Homonormatiivisia ajatuksia on alettu käyttää esimerkiksi oikeuden tutkimuksessa, jolloin on päästy jo kauas homouden ja lesbouden kriminologisoinnista. (Sorainen 2002: 204.) Netti on täynnä virtuaalisia faniyhteisöjä, joissa miesten ja naisten homoseksuaalisuus asettuu normatiiviksi usein kadottaen heteroseksuaaliset suhteet täysin näköpiiristään.

Star Trek -sarjan naisfanien keskuudessa suosittu subtekstinen tulkinta selittyy osin tavalla, jolla naishahmojen roolit rajautuvat sarjassa katseen kohteena toimiviksi miesprotagonisteja avustaviksi statisteiksi (Jenkins 1995: 196–197). Myös The Prince of Tennis -sarjassa tyttöahmot esiintyvät lähinnä avustavissa tai kommentoivissa roolissa eivätkä vakavasti otettavina hahmoina. Tytöt eivät myöskään kovin usein sijoitu sarjan juonessa tyttöystäviksi, jolloin subtekstiselle tulkinnalle jää enemmän tilaa. (NPK 2A: 21) Tällöin tyttökatsojien huomio kiinnittyy aktiivisiin poikahahmoihin, joiden välille sarja muotoilee erilaisia suhteita ystävydestä aina sukulaisuuksiin ja vihollisuuksiin asti.

Homoseksuaalisten poikahahmojen merkityksellistämisen ymmärtämisessä pelaajan ja hahmon välinen suhde on keskiössä. Virtuaalisia pelikulttuureja tutkinut T. L. Taylor huomauttaakin, että virtuaalisen tilan *avatarissa* eli pelihahmossa yhdistyy sosiaalisia ja henkilökohtaisia diskursseja, jolloin avatar-hahmo esittäytyy ruumiillisena, ei-neutraalina sosiaalisten merkitysten kantajana (Taylor 2006: 117). The Prince of Tenniksen hahmojoukkio on laaja ja moninainen, joten jokaisen katsojan miesmaulle löytyy sarjasta jokin vastine. (NPK 5A: 13) Löytyy nörttejä, juroja murjottajia, rauhallisia, ystävällisiä, tøykeitä, kilpailunhaluisia ja vain outoja tai omalaatuisia poikia. Jokaisella heistä on omanlaisensa tennikseen liittyvä pelitekniikka, henkilöhistoria, status- tai johtaja-asema ja ystäväpiiri, joista fanin on mahdollista kiinnostua. Suhde lempihahmoihin muotoutuu sarjan edetessä yhä merkittävämmäksi, kun henkilöistä löydetään uusia puolia ja ominaisuuksia.

No [hahmo] oli semmonen, jotenki jäin siihen viel enemmän koukkuun, kun se vaikutti niin semmoselta, ensin se vaikutti kauheen semmoselta perus hymyilevältä kauniilta hahmolta, josta kaikki tykkää, mut sit siihen tuli hassua särmää jossain vaiheessa. Et sitten yhtäkkiä tajusi, että ei se olekaan semmonen, heti siitä näki, että siinä on joku toinenkin puoli olemassa. (NPK 3A: 8)

Poikahahmojen väliset kemiat muotoutuvat pienien sarjassa annettujen viitteitten perusteella. Subteksti avautuu katsojalle, joka tietää mitä etsiä.

Se on niinku mun mielestä ollu tosi kiinnostava, että aluks se vaikuttaa siltä, että ei niil ehkä ole mitään niin ilmeistä suhdetta niinku vaik jollaki [hahmo] ja [hahmo], mut sit toisaalta näkyy sitä, että ne on aina siellä yhdessä ja seisoo vierekkäin ja kommentoi yhdessä matseja ja jossain vaiheessa mä mietin, että oonks mä jotenki liian innoissani näistä, ku ei ne ees tee mitään, mut sitte tota. Kyl sielläki sitte näkyy sarjan kuluessa jotain pieniä vilauksia, et ne onki ehkä läheisiä toisilleen ja tosi hyviä ystäviä ja sitte myöhemmis vaiheessa, kun näytetään enemmän niitten yhteistä menneisyyttä ja sillai, nii se alkoki näyttää siltä, et ne onkin ihan oikeesti niinku tosi tavallaan tärkeä, et ne on tosi tärkeit toisilleen. (NPK 1A: 6)

Joo, se on, et jos joku muu kattois, nii se kattois, et no, tosson poikia, jotka on kavereita keskenään. Mut sit ite just kattoo et hei, nyt ne taas seisoo vierekkäin, ne seisoo aina vierekkäin ja sit etti just jotain sellasia tavallaan toistuvia kuvioita sieltä, tai sit jos ne sanoo jotain henkilökohtasi asioita toisilleen, niin sit sen aina vaan tulkitsee silleen, että siellä on jotain suurempaa. (NPK 1A: 35)

Subtekstinen parinmuodostus ei kuitenkaan ole fandomin sisällä sattumanvaraista, vaan poikarakkaus-suhteita ohjaavat alkuperäissarjan esittämät kanonisoidut diskurssit. Paritusmotiiveista on hahmotettavissa suosittuja tulkintamalleja, jotka jaetaan useimpien fanin kesken. Slash-fanifiktiota tutkinut Catherine Tosenberger mainitsee kolme eri teoriaa siitä, kuinka fanit parituksia muodostavat. Populaarikulttuurissa suosiota nauttiva juoniaihe kahden miehen välisestä ystävydestä (kuten Starsky/Hutch tai Spock/Kirk) kääntyy fanien käsissä ystävydestä rakkaudeksi (*buddyslash*). Samoin fanit voivat muodostaa vihamiesten välille toimivan parisuhteen (*enemyslash*) tai hahmojen, joiden henkilökohtaiset, sosiaaliset tai kulttuuriset maailmankuvat eroavat toisistaan merkittävästi (*powerslash*). (To-

senberger 2008: 191.) Kaikki nämä motiivit tulevat esiin myös Prince Diaries -pelaajien piilotehtin luennassa.

Jokaiselle The Prince of Tennis -sarjan noin viidestäkymmenestä tennistä pelaavasta pojasta on fanien tulkinnan mukaan hahmotettavissa yksi tai useampi paritushahmo, jonka kanssa hahmon voidaan nähdä olevan syvemmissä suhteissa. Tenipuri-sarjassa normaalikokoisen tennisjoukkueen kokoonpanosta löytyy yhteensä kahdeksan jäsentä. Näistä kuusi pelaajaa muodostaa kolme nelinpeliparia, jotka fandomin maailmassa on mahdollista tulkita kolmeksi eri paritukseksi. Koska hahmot harjoittelevat tiiviisti yhdessä tennistä sekä tukevat toistensa peliä otteluiden aikana, subtekstin selviö ehdottaa pojilla olevan myös tunteita toisiaan kohtaan. Nelinpelipariien muodostaessa kolme mahdollista parisuhdetta, joukkueessa yli jäävät kaksi muuta pelaajaa ovat keskenään potentiaalinen paritus. (NPK 3A: 23) Näin jokaiselle hahmolle on löydettävissä ainakin yksi toinen poikahahmo, jonka kanssa fanien subteksti on toteutettavissa.

Aika monesti käy sitte niin, että jos on nelinpelipari, nii niistä tehdään pari. Se on aika semmonen yleinen kuvio. Ja sitte on aika yks yleinen semmonen, että jos jotkut on tosi kilpailuhenkisiä keskenään, niin sitte niistä saattaa tulla. (NPK 1A: 33)

Yhdessä pelaavien nelinpeliparitusten suhde perustuu yhdessä tekemisen tuottamaan luottamukseen sekä näkyvään ystävyyteen (buddylash), mutta myös negatiiviset tunteet hahmojen välillä voidaan tulkita ihastuksiksi tai rakkaudeksi (enemyslash). Tällöin paritukseen liittyy erityistä ristiriitojen ylittämistä kumpuavaa nautintoa, kuten Tosenberger asian ilmaisee: ”The joy of an enemyslashing pairing is in watching antagonists overcome their differences, at least long enough to have sex. Dislike is recast as sexual tension, and when the characters are both men, part of the pleasure is in seeing their negotiation of expectations of male aggression (rather than friendship) in terms of desire.” (Tosenberger 2008: 193). Myös miespuolisten henkilöiden väliset sukulaisuussuhteet saattavat kääntyä subtekstin maailmassa rakkaudeksi. Tällöin esimerkiksi lapsuudenystävästä voi kehittyä henkilölle potentiaalinen paritushahmo, joka ilmestyy hämmentämään jo muodostetun pariskunnan elämää. (NPK 3A: 23)

[hahmo] oli jälleen se, että jee [joukkue]. Ja sitte tykkäsin siitä muutenki, koska mulla on ollu semmonen heikko kohta justiin näille, koska jokaisessa niissä periaatteessa joukkueessa on se vähintään se yksi iso tyyppi, joka ignoretetaan - - koska se on liian hetero ja liian ruma, jotta sitä vois parittaa kenellekkään ja muuta vastaavaa ja [hahmo] on vähän samanlainen silleen et. Monet sanoo, että se on pelkkä comic-relief eikä mitään muuta. Snif. (NPK 2B: 27)

Myös hahmojen piirtotyylit antaa viitteitä siitä, mitkä hahmot mahdollisesti kuuluvat yhteen. Toisinaan mangassa ja animessa osa mieshahmoista piirretään miellyttämään enem-

män naiskatsojien makua, jolloin hahmon kasvot ovat piirteiltään naismaiset, silmät suuret ja vartalo poikamaisen hontelo. The Prince of Tennisin päähenkilö Ryoma Echizen voidaan nähdä tämän kaltaiseksi androgyynisiä piirteitä omaavaksi tyttömäiseksi pojaksi.



Kuva 4: Tenipuri-sarjan päähenkilö, tennislahjakuus Ryoma Echizen, 14-vuotta.

Söpöjen poikien rinnalle piirretään miesmäisiä hahmoja, joiden ruumiinrakenne on vahvempi – nämä ovat maskuliinisempia niin kasvopiirteiltään kuin olemukseltaan. Kyseinen tapa eritellä mieshahmot erityyppisiin mieheyden variaatioihin animen ja mangan visuaalissa kerronnassa antaa osviittaa japanilaisen populaarikulttuurin taipumuksesta hämärtää selviä sukupuolijakoja.

Mä tykkään ihan hirveesti niin tota...[paritus] eli [hahmo]x[hahmo], koska [hahmo] on niin hieno ja [hahmo] on niin hieno, ja ne on aivan mahtava pari. Tai siis, Tenipurissa on hirveesti semmosii parituksia, missä toinen näyttää ihan tytöltä. Ja niin ku silleen, että niistä yleensä piirretään silleen, että toinen on tyttö tyyliin, tai siis tosi shoujo. Mutta tota [hahmo] ja [hahmo] ei vaan saa semmosta, sillä ne on molemmat niin miehiä. (NPK 4A: 38)

Anime- ja manga teollisuus määrittelevät homosuhteessa elävien miesten asemaa toisiinsa nähden japanilaisilla termeillä *seme* ja *uke*. Tässä kategorisoinnissa seme esittäytyy voimakkaana, kookkaana tai ainakin ukea pitempänä, stoalaisena hahmona. Homoseksuaalissa suhteessa seme käyttäytyy suojelevasti ukea kohtaan, mutta myös dominoi häntä. Uke alistuu semen päätäntävällän alle, on ulkomuodoltaan ja käytökseltään feminiinisempi, usein iloinen, sosiaalinen ja tunteikas poika. (Youssef 2004: 100, O'Brien 2008: 51.) Homoeroottista subtekstiä tukevat faniyhteisöt, erityisesti japanilaisista populaarikulttuurin tuotteista kumpuavat, ovat omaksuneet samaiset termit kuvaamaan homoparien välistä dynamiikkaa (powerslash). The Prince of Tennis -sarjassa hahmojen piirtotyylillä vihjaa siitä, kumpi suhteessa on johtavassa asemassa. Yleisin mielikuva on ajatus voimakkaaksi piirretystä hahmosta semenä ja hennomasta ukena, mutta asia ei ole koskaan täysin yksioikoinen. Vaikka uke olisikin näennäisesti suhteessa altavastajana, on hänellä silti valtaa seme-

hahmon yli. Toisaalta osa faniesta kieltää koko jyrkän seme-uke asetelman jo alkujaan, toisille perinteinen jako ei olekaan se oikea. (NPK 3A: 27)

Ja sekin sit niinku riippuu, tai siis silleen, se on vähä hankala selittää, mut se on mun mielestä eri asia siinä niinku periaatteessa suhteessa ja henkisesti kuin silleen sängyssä se seksipuoli. Että se vaihtelee sitte hirveesti. (NPK 2B: 46)

Mä en tykkää esimerkiksi siit seme/uke-asetelmasta ollenkaan ja uke on mulle melkein kirosana. Et niinku, musta on kauheeta, jos joku sanoo, että tää tyyppi on uke, tää tyyppi ei oo koskaan päällä. Niinku se on pelkästään ottaja... Se on silleen niinku hirveen kauheeta tai jollain tavalla silleen. (NPK 4B: 37)

Maskuliinisuuksien asemointi semen ja uken alueille muistuttaa suuresti lesbokulttuurin parissa toisintuvaa parisuhdemallia, jossa naisparista hahmottuvat sekä maskuliinisempi *butch* että feminiinisempi *femme*. Siinä missä seme ja uke myös butch ja femme rajaavat homo- ja lesbo-kokemuksia alueille, joita hallitsevat kategoriset sekä stereotypiset mielikuvat liittyen samaa sukupuolta olevien haluun sekä seksuaalisuuteen. Butch/femme -asetelmaan sovittautuminen avaa oven lesbiseen haluun, jota järjestävät symboliset kulttuuripiirteet sekä kielenkäyttö. (Munt 1998: 4.) Samoin seme- ja uke-hahmojen sisältävät valmiita vastauksia siitä, kuinka miesten ja poikien tulee asettautua toisiinsa nähden parisuhteissaan, kuinka luonteenpiirteet hahmottuvat, kuka saa ja kenelle annetaan.

Toinen semen ja uken suhteisiin verrattavissa oleva jännitteiden luoja sarjassa on senpai-kohai -asettelu, joka pohjautuu japanilaiseen ikä- ja arvojärjestelmään. Senpain voidaan nähdä tarkoittavan vanhempaa, kokeneempaa ja opettajan asemassa toimivaa henkilöä. Vastaavasti kōhai on henkilö, joka on nuorempi, kokemattomampi ja oppilaan asemassa. Tennisjoukkueissa kokeneemmat ja taidokkaammat pelaajat opastavat kokemattomampia eri tekniikoiden saloihin. Tämä voidaan nähdä tärkeänä riippuvuussuhteena kahden hahmon välillä (poweslash). (NPK 2A: 23)

Subtekstin tulkinta ei kuitenkaan ole koskaan yhtenäinen, vaan se varioi faniuksien sisällä. Kaarina Nikusen tutkimassa Xena-faniudessa piiloteksti päähenkilö Xenan ja tämän ystävättären Gabriellen välisestä rakkaussuhteesta ei saanut kaikkien fanien tukea. Joillekin kyse oli syvästä ystävydestä ilman romanttisia vivahteita, toiset näkivät subtekstisiä viitteitä usein. (Nikunen 2005: 150.) The Prince of Tennis -fandomissa homoseksuaalinen subteksti jaetaan monen sarjaa queer-katseella skannaavan fanitytön kesken, jolloin poikahahmojen välinen rakkaus muodostuu faniyhteisön vallitsevaksi lukutavaksi. Subtekstin yhtenäisyys kuitenkin rikkoutuu, sillä fanit eivät useinkaan ole samaa mieltä siitä minkä hahmojen välille rakkaustarinoita tulisi kirjoittaa.

Joo kyl niis yleensä on aina joku sellanen populaarimielipide tavallaan, että ketkä on, mut tuntuu et välillä on sellasii pieniä vähän niinku koulukunnan tyyppisiä, että jotkut on et ei, tää menee ihan päinvastoin ja sit ne haluu tehdä sen nimenomaan eri tavalla. Ja jotkut tekee ihan tietosesti niin, et ne parittaa jotain hahmoi, jota kukaan muu ei tee ja yrittää saada niitä toimimaan ja niitten mielestä se on hauskaa. (NPK 1A: 34)

Haastatteluaineistossa hahmottuu Prince Diaries -roolipelin ymmärtävän hahmojen välisiä piilotekstejä globaalissa faniyhteisössä usein toistuvoin tavoin. Suuresti fanonin ulkopuolelle poikkeavia parituksia pelissä ei siis käytetä. Sitä, kuinka alkuperäissarjasta luettuihin suhdemotiiveihin perustuva parinmuodostus sekä hahmokaanon vaikuttavat roolipelin etenemiseen, käsittelem tarkemmin luvussa 5.4.

Yleisesti voisi todeta, että alun perin japanilaisille pojille suunnatun urheiluanimen ja -mangan kääntyminen subtekstiseksi suomalaisten tyttöfanien katselukokemuksissa liittyy vahvasti juuri shōnen-sarjojen juonellisiin elementteihin ja yleisilmeeseen. Suomalaisessa visuaalisessa kentässä japanilaisten tytöille suunnatut piirretyt ja sarjakuvat esittäytyvät varsin yliromanttisina ja epärealistisina, jonka takia varttuneemmat katsojat osin vierastavat tyttöjen sarjoja.

No stereotyyppinen tyttöjänsarjahan on semmonen, joka on täynnä saippuakuplia ja ruusunterälehtiä ja muuta tämmöstä imelää hörhöä. (NPK 5A: 14)

Stereotyyppisessä shōjo-sarjassa päähenkilö on suurisilmäinen, pitkäripsinen ja hoikka tyttö, joka on kaikkien suosiossa, kiltti, viaton ja puhtoinen. Sarjan juoni keskittyy ihmisuhteisiin ja ihastumisiin, jotka eivät poikien sarjoissa usein ole tarinoiden keskiössä. Tyttöjen mangassa ja animessa piirtojätki on yksityiskohtaista, pehmeää ja söpöä, japanilaisin termein ilmaistuna *kawaii*. (Gravett 2005: 76, 78–79.) Tyttöjänsarjojen voidaan nähdä olevan liian yksipuolisia, eikä niiden hahmokuvaus ole riittävän kolmiulotteista sarjoja seuraavien ulkomaalaisten fanien tarpeisiin. Tähän verrattuna suomalaisten tyttöjen poikasarjojen fanius ei ole yllättävää ja selittyy osin japanilaisten ja suomalaisten tyttöjen välisillä kulttuurieroilla.

Kuitenkin on muistettava, etteivät japanilaisten tyttöjen ja naisten tulkinnat sarjakuvien ja animaatioiden seksuaalisuudesta ja sukupuolesta ole yhteneväiset, vaan The Prince of Tennis on voimakkaasti subtekstinen myös alkuperämaassaan. Tätä viestivät muun muassa tytöille markkinoidut ja kaupallisesti voittoa tavoittelevat The Prince of Tennis -musikaalit, fanikielessä *Tenimyu*, joissa näyttelijät laulavat, tanssivat ja esittävät faneihin vetoavia fyysisiä todisteita poikarakkaus tulkinnan paikkansapitävyydestä. Tämänkaltaista faneille suunnattua suoraa subtekstiä vahvistavaa toimintaa fanit kutsuvat termillä *fanservice*.

Joo ne musikaalit on niinku niin tytöille! - - No siellä on ihan suoraan faniservuu, ku pojat halailee ja puolipussailee lavalla. (NPK 4B: 48)

Tenimyu-musikaalit sekä japanilaisten nais- ja tyttöfanien toisille faneille piirtämät homoeroottiset amatöörimangat eli doujinshit, todistavat The Prince of Tenniksen kääntyneet piilotekstiseksi myös Japanissa, kuten käy monelle näennäisesti heteroseksuaaliseksi tulkittulle kulttuurintuotteelle ympäri maailman. Tenimyun katsominen ja doujinshien lukeminen ovat alkuperäisen Tenipuri-animen ja -mangan ohella osa fandomiin perehtymistä myös monelle suomalaiselle roolipeliyhteisön jäsenelle, joka vahvistaa ja täydentää subtekstistä näkökulmaa.

5.2 Roolipelin affektiivinen ulottuvuus

Tyttöjen lukuharrastus voidaan nähdä ensisijaisesti itsetutkiskelun kenttänä, toteavat tyttöjen minäkuvaan tutkineet Anu Mustonen, Anna Rönkä sekä Virpi Uotinen (1992). Identiteetin muovautumisen kannalta lukeminen tarjoaa tytöille elämänohjeita; todelliset ja kuvitteelliset hahmot ovat sijaiskokoja ja juonikuviot sijaiselämyksiä. Lukemisen avulla kiihottamalla kaikkia tulevia elämäntilanteita varten, kuten seurustelun aloittamista, ihmissuhteita, avioliittoa, seksiä ja seksuaalisuuksia. Lukeminen esiintyy tällöin tyttöjen elämässä ennaltaehkäisevänä itseterapiana. (Mustonen & Rönkä & Uotinen 1992: 236–238.) Tyttöjen lukutottumuksiin liittyy siis tiettyjä affektiivisia piirteitä, joissa itseä sijoitetaan tekijöiden tai kokijoiden paikalle.

Suhde populaarikulttuuriin voidaan kuvailla määräytyvän kulttuurisessa mielihyvätuotannossa (Grossberg 1995: 40), jolloin fanien lukemisen ja kirjoittamisen käytänteissä muovautuu nautinnollisia efektejä. Lawrence Grossbergin ajatusten mukaan kuluttajan mielihyvä on monimutkainen rakennelma, johon liittyy ”sääntöjen rikkomisesta saatua hupia, halujen täyttymystä, vaikka se olisikin väliaikaista tai keinotekoisia, rentouttavaa irrottelua, iloa joka syntyy kun selvitään kiperästä tilanteesta, johonkin henkilöhaamoon samastumisesta saatua omanarvontunnetta, toisen tunne-elämän jakamisesta aiheutuvaa jännitystä jne.” (Grossberg 1995: 40). Kyse on siis alati vaihtelevien tunteiden viidakosta, jonka läpi kulttuurintuotetta tulkitaan oman elämän kokemuspohjalta.

Suomalaisen nuoren naisen arkielämää viettäville fanille peli- ja lukukokemuksissa fiktion ja roolipelimaailman ihmissuhteiden suuret tunteet ja jännittävät juonikuviot aiheut-

tavat nautinnon piikkejä, ”tunnetrippejä”. Kuitenkaan pelkästä romantiikkahakuisuudesta ei ole kysymys, sillä laadukas lokiteksti tai fiktiio nähdään vakavasti otettavana ja henkilökohtaisesti merkittävänä kirjallisena materiaana. Fiktioiden ajatukset välittävät omalla tavallaan elämänfilosofiaa lukijoilleen. (NPK 1A: 42)

Miun ihmissuhde-elämä on hyvin vähä draamaista. On sellanen hyvä kaveriporukka ja läheiset hyvät ystävät. Me kyl aina välil nauretaan et, nauretaan ja otetaan itseironiaaki siit, että vitsit miun hahmon rakkaussuhde-elämä on kiinnostavampaa ku oma. Mut se on ihan ok täs vaihees. (NPK 1A: 55)

Sit se kirjoittaminen... Se on mulle aika paljon sitä, että mä pohdiskelen sitä, että mitä ne hahmot ajattelee tilanteessa. Et kyl se kirjottaminenkin tuntuu välillä tosi pahalta, jos kirjottaa jotain traagisempaa tapausta. Tai kun mä kirjotin semmoset pienet fikit [paritus], niin siinä oli semmonen kohtaus, missä niillä on ollu kauhee riita ja niille on tullu ero ja tää toinen on ryyppäämässä jossain ulkona - - ja kaikkee muuta. Sitä oli tosi paha kirjottaa, mut se kuitenkin oli helpotus saada se sitten ulos. En tiedä, ehkä mä jotenkin puran omaa pahaa oloa siihen kirjottamiseen välillä ja sit niitä hyvä fiiliksiä myös. (NPK 3A: 30)

Myös pelitutkimuksen parissa on havaittu, että samastuminen pelien hahmoihin voidaan nähdä olevan yksi tapa etsiä ja vahvistaa omaa identiteettiä. Samastumalla omien tunteiden ja käsitysten tunnistaminen ja käsittely helpottuu. Pelihahmon liikuttelu pelaajan toiminnan seurauksena antaa mahdollisuuden toteuttaa stressaavia ja dramaattisia juonenkäänteitä turvallisessa ympäristössä ilman, että kukaan loukkaa tunteitaan oikeassa elämässä. Samalla ikään kuin pohditaan ratkaisuja ja toimintakuvioita tulevia ongelmia varten. (Ermi & Mäyrä 2003: 100.)

No ehkä tulee jotain päivä, et tulee sillai, et nyt ei jaksa miettiä jotain roolipeliä, ku on täs muutaki. Mut sit välil taas se menee siihen, että äh, onpa taas elämä ärsyttävää, et menenpä roolipelaamaan. Et se on vähä sellanen todellisuuspako. (NPK 1A: 55)

T. L. Taylor on tutkinut pelaajien suhdetta virtuaalisen massapelin (*MMOG, Massively Multiplayer Online Game*) avatar-hahmoihin *EverQuest*-pelissä ja havainnut, että erityisesti tyttöjen ja naisten pelaaminen liittyy käsityksiin itsestä ja minuudesta, jolloin vihkiytyminen johonkin hahmoon mahdollistaa erilaiset identiteettikokeilut. Hahmo voi heijastella pelaajan offline-elämän persoonallisuutta tai olla siitä täysin eriävä. (Taylor 2006: 95.) Osalle haastatelluista roolipelihahmon prosessoiminen toimivaksi henkilöksi vaatii hahmon pitämistä lähellä pelaajan omaa tunneskaalaa, josta hahmolle ammenetaan persoonallisuutta. Hahmoon rakennetaan syvyyttä pelaajan omakohtaisten kokemusten kautta ja jopa oman elämän sattumuksia voidaan liittää osaksi roolipelin juonta.

No [hahmo] kans miulla on välillä tosi vaikee se, et erottaa sen, et mikä on sitä omaa juttua ja mikä sarjan hommaa, koska se on aika sellanen, aika lähellä omaa persoonaa oleva hahmo, et välil joutuu ihan tietosesti miettiä, et onks tää nyt miun juttu vai onks tää hahmon juttu. (NPK 1A: 18)

Se on mielenkiintosta, että voi niin ku tietää hahmosta jotain, mitä se hahmo ei ite tiedä. Ennen mä en ois osannu ajatella sitä silleen, sillä mie pelasin hirveesti hahmon sisältä päin. Et niin ku mie en ottanut ollenkaan etäisyyttä siihen, ja mulla oli sen takii kauheit masennusongelmii välillä. (NPK 4A: 14)

Se tulee mulle jotenkin tosi helposti. Ensin se lähti silleen, että oli vähän vaikeeta, kun se oli niin poikamainen, mut sitten nyt se on ruvennut tulemaan. Pidín sitä aika paljon osana itteeni, mut nyt mä oon pystynyt pikku hiljaa ulkoistamaan sitä taas silleen, että se on joku tosi läheinen ihminen, joka on siinä vieressä ja jonka ajatuksia mä tulkitsen sinne tekstiin. (NPK 3A: 14)

Affektiivinen suhde ei siis aina välttämättä ole pelkkää mielihyvää tuottava, vaan läheinen samastuminen hahmoihin saattaa aiheuttaa paitsi positiivisia myös negatiivisia tunteita, kuten ahdistusta tai toivottomuutta. Grossberg mainitseekin, että mielihyvää ja merkityksiä tuottava kohde muuttaa muotoaan sitä mukaa kuinka affektiivinen suhteemme kohteeseen muuttuu (Grossberg 1995: 41). Mitä lähemmäs roolipelin hahmoja tytöt pääsevät, sitä enemmän juonenkäänteisiin samastutaan ja sitä voimakkaammin suhde peliin muotoutuu affektion kautta. Jatkuva pelaaminen vahvistaa hahmojen ja pelaajien välisiä suhteita, ja vuosia kestänyt peli on näyttänyt luoneen kestävän roolipeliyhteisön, jossa niin hahmojen kuin pelaajien väliset suhteet ovat tiiviitä. (NPK 1A: 61, 3A: 36)

Virtuaalista roolipeliä voidaan kuvailla performanssiksi, jossa pyritään tuomaan esiin omaksutun hahmon tunneskaala. Roolipeliperformanssissa pelaaja tuottaa tarinaa muiden pelaajien iloksi, ja samalla hän itse nauttii toisten pelaajien tuotoksista. Näin pelaaja on katseen kohteena, mutta myös osaltaan seuraa muiden pelaajien edesottamuksia. (Kim 2004: 35.) Hahmojen performanssimainen esitystapa osaltaan myös edistää samastumisen tuntemuksia. Pelaajat kuvailevat sarjan hahmoja ja eritoten oma pelaamiaan poikahahmoja itselleen erittäin läheisiksi. (NPK 4A: 14, 3A: 15). Vaikka fani tietää, että kyseessä on fiktiivinen hahmo, tunteet hahmon kokemista menetyksistä, tämän surusta tai kuolemasta koskevat, kuin kyseessä olisi elävä henkilö. Uskon, että kirjoittamalla roolipeliä omien elämäntilanteidensa ja tunteidensa pohjalta Prince Diaries -pelaajat samastuvat hahmoihin tavallisen fanifiktio kirjoittajaa ja lukijaa syvemmin. Eräs pelaaja kuvailee netistä luke- maansa death-fanifiktiota, jossa hänen pelaamansa hahmo kuolee, seuraavasti:

No mä yritän välttää niitä. Mut sit tässä muutama viikko sitte, siit on kyllä jo kuukausi varmaan, nii luin vahingossa yhen tosi hyvin kirjoitetun, joka oli ihan hirvee ja joka jätti muhun semmosen hirveen ison reiän ja sit musta tuntui kauheen pahalta se. - - Se oli [hahmo], joka kuoli siinä, ja se oli ihan hirveetä, kun se vaan kuihtu pois siinä, ja se vaan oli ihan kamalaa, ja mä en ois halunnu lukee sitä, jos mä oisin nähny ne varotukset, niin en ois välttämättä lukenut mutta... - - Ei mul kestänyt kun se yks ilta siinä vähän nyhkytellessä ja velloessa ja tuli silleen, et ”Ei, mä en kestä enää”. Sit mä muistaakseni kirjoitin [hahmo] jotain ilosta entryä sen jälkeen vähän aikaa, koska piti saada se jotenki niinku itelleen selväksi, et se on hengissä ja et tämmöstä ei ole vielä tapahtunut. (NPK 3A: 32)

Tutkimalla sarjaa ja kirjoittamalla hahmoja eteenpäin fanit luovat yhteyden hahmojen menneisyyteen, nykyisyyteen ja tulevaisuuteen. Fanille syntyy vaikutelma, että hahmojen fiktiiviset elämät jatkuvat ilman heidän läsnäoloaan ja vuorovaikutustaan hahmon kanssa. Toisen kirjoittajan luoma fanifiktio vaikuttaa fanin näkemykseen hahmon sen hetkisestä tilasta, sekä siihen kuvaan, millaisena fani hahmon näkee. Jos hahmo riitelee, tämän rak-

kaussuhde päättyy tai hän sattuu fiktiossa kuolemaan, samastumisen tunne on voimakas, jopa tuskallinen.

Vaikka affektiivinen suhde syntyy osin selittämättömissä ja huomaamattomissa tunne-elämän prosesseissa, ei samastuminen kuitenkaan rakennu ilman fanin hiljaista suostumusta. Mielipahaa aiheuttavat elämykset otetaan mielihyvää tuottavien ohessa ja ei-toivottuja kokemuksia karsitaan seulomalla luettavia fanifiktioita genre-merkintöjen perusteella. Monelle pelaajalle omasta hahmosta kirjoitetut raskaampia aiheita sisältävät tekstit, kuten death-fiktiot, ovat pannassa. (NPK 2B: 42, 6A: 30)

Affektion syntymisen mekanismeista kumpuaa myös motiiveja, joilla läheisiä pelaajasuhteita on mahdollista selittää. Sonja Kankaan mukaan pelattaviin hahmoin ja hahmojen persoonallisuuteen tutustuminen edistää pelaajan samaistumista hahmoon ja syvemmän kiintymyssuhteen syntymistä. Tytöille suunnatuissa peleissä pelihahmoa on pidetty keskeisimpänä samastumisen välineenä. Keskeisintä ei ole kuitenkaan pelihahmo, vaan itse pelin tuottama elämys interaktiivisesta toimijuudesta. (Kangas 2002: 143.) Pelaajien välisten sosiaalisten suhteiden merkitys korostuu affektion luonnissa. Samalla kun tutustutaan omaan pelihahmon päänsisäiseen maailmaan, ollaan tiiviisti yhteydessä hahmon läheisiin pelikavereihin. Yhdessä hahmojen rakentaminen, ystävyys- ja rakkaussuhteiden pohtiminen sekä jatkuvajuonisen pelin ylläpito synnyttävät tunteita, joissa on affektiivisia piirteitä ja joiden kohde saattaa vaihtua oman ja vastapelaajan hahmon välisen suhteen merkityksellistämistä tyttöpelaajien välisen suhteen korostumiseen.

2B: No mun kohdalla ne on ihan ystävyys-suhteita. Mutta tota tiedän ihan niin kuin sellasia ihastuksia... pelaajien välisiä joo. Ainakin yks pariskuntakin on syntynyt.

LH: Joo elikkä, jotka on pelannu hahmoilla paritusta ja sitten heistä on tullut oikeessakin elämässä pari?

2B: Joo, joo. (NPK 2B: 82)

Roolipelaajat (tytöt) pelaavat siis poikahahmoja, mutta näyttäisi siltä, että katseen kohteeksi saattaa vastapelaajan hahmon (pojan) lisäksi valikoitua joissain tapauksissa myös itse vastapelaaja (tyttö). Hahmolta hahmolle tarkoitettujen emootioiden saattavatkin siirtyä pelaajalta pelaajalle, joka muuttaa roolipelin luonteen. Affektiivisen suhteen luominen hahmoon saattaa edesauttaa pelaajien välisen suhteen etenemisen syvämmäksi yhteydeksi. Sitä, missä määrin jaettu affektion rakentuminen edistää ihastumis- ja rakkaussuhteiden syntymistä pelaajien välille, on vaikea selvittää, sillä jokainen pelaajasuhde muodostuu eri tavoin. Eittämättä roolipeliyhteisön avoin suhtautuminen pelaajiensa seksuaalisuuksiin edesauttaa pelaajien välisten seurustelusuhteiden muotoutumiseen. Virtuaalissa syntyneiden affektiivisten elementtien vaikutus nettielämän ulkopuolisiin sosiaalisiin suhteisiin on kuitenkin

kiistämättä mahdollinen ja osaltaan tuo uuden sävyn netissä tapahtuvaan roolinottoon, mie-
lihyvän tuottamisen ja vastaanoton merkityksiin.

5.3 Roolipelin sisältämät poikkeukset

Poikien väliset ystävyys- ja rakkaussuhteet ovat pääosassa Prince Diaries -roolipelissä, mutta juoniaiheiden parista löytyy myös pelitapoja ja -hahmoja, jotka eivät keskity sub-
tekstisen lukutavan tukemiseen. Tytöt kirjoittavat osan pelaamistaan poikahahmoista hete-
roseksuaalisiksi. Yleensä syy heterohahmojen luomiseen on se, ettei kyseisille pojille löy-
dy roolipelin parista tai kanon-sarjasta selvää paritushahmoa tai että paritushahmolla ei ole
roolipelissä pelaajaa. Hahmo voi päätyä heteroksi myös silloin, jos paritushahmolla on jo
valmiiksi riittävästi tekemistä ihmissuhderintamalla, eikä peliä haluta mutkistaa entises-
tään.

Sillei oo oikeestaan mitään. Mä oon itseasiassa ajatellut, että tästä tulis hetero. Koska tota... [naurua] Gasp!
Koska ei sille ainakaan sieltä pelin sisältä löydy ketään, paitsi just se [hahmo] olisi, mutta [hahmo] on kaikkii
rakkaussuhteita muuallekin. - - [toinen hahmo] on kans just sellanen, että ei se välttämättä hae romanttista
rakkaussuhdetta itse. Et se sitten menee mukana, jos joku pyytää sitä ja se tykkää siitä ihmisestä tarpeeksi
yrittääkseen. Mä voin kuvitella sen sillä tavalla. Sillei oo ketään. Itku. Mut ei se kyllä tarviikaan ketään. Se
on [hahmo] kanssa sen verran hyvä ystävä. (NPK 3A: 18)

Paritushahmojen välisen suhteen epäromanttinen luonne tukee päätöstä heteroseksuaalises-
ta hahmosta, sillä laadukas ystävyysuhde paritushahmon kanssa mahdollistaa roolipelin
aktiivisen pelaamisen. Heteroseksuaaleiksi avoimesti tunnustautuvien lisäksi pelistä löytyy
piilohomoja, jotka kieltävät homoutensa, mutta toimivat kuitenkin romanttisissa suhteissa
homoseksuaalin tavoin. Näin flirttaileva naistenmies huomaa kuitenkin rakastavansa omal-
la tavallaan joukkuetoveriaan tai lapsuuden ystävänsä ja suostuu seurustelemaan tämän
kanssa, vaikka muuten onkin täysin hetero.

Sillä on tyttölauma aina ympärillensä. Se on täysin hetero, vaikka se tota nyt sit niin ku onki suostunut seu-
rustelemaan [hahmo] kanssa. Koska [hahmo] on sen tosi rakas lapsuudenystävä, se on rakastunut siihen
omalla tavallansa. (NPK 4A: 27)

Heterohahmolle on myös mahdollista kehittää kanon-sarjan hahmokavalkadista sopiva
tyttöystävä, jolloin pelaaja pääsee ohjailemaan tytön ja pojan välistä heteroseksuaalista
parisuhdetta täysin itsenäisesti.

Nyt sen pelaaminen on muuttunu vähän hauskemmaks, ku me saatiin pelaaja sille sen ns. paritukselle, vaik
mie oon päättäny, et tän hahmon mie pidän heterona ja sil on jopa tyttöystäväki, mistä mie oon tosi ylpeä. - -
Mie aattelin, että tai meillon suunnitteilla, me ollaan puhuttu siit aika paljon, että tästä on nytten draamaa
tulossa, kun se toinen hahmo on kuitenkin ihastunu tohon miun hahmoon, niin se luultavasti aikoo tunnustaa,
ja miun hahmo aikoo pysyä heterona, niin mie aattelin, että nytten tää vois olla semmonen hauska juttu, kun

tuntuu niin epärealistiselta, kun suurin osa muist hahmoista nyt on mystisesti tullut homoiksi, niin mie aatelin, et ois kiva, et ois tää yks hahmo, joka sanois, ett ei hyi homoja yäk. (NPK 1A: 27)

Heteroseksuaalisuus toimii pelissä myös humoristisena keinona. Kontrasti kymmenien homoseksuaalisten poikahahmojen ja yhden homofobisen hahmon välillä tarjoaa hedelmällisen pohjan koomisille juonikuviolle. Toisaalta heterohahmo antaa ironisen aspektin koko fandomin subtekstiselle ajattelutavalle, joka näkee heteroseksuaalisuuden poikkeavana ja homoseksuaalisen vallitsevana käytöksenä, pystymättä selittämään tai perustelemaan luku- tapaa syvemmin. Tällöin heteroseksuaalisen hahmon käyttäminen subtekstisessä kerronnassa voidaan tulkita faniuden stereotyyppioilla leikittelyksi, jolloin fanit asemoivat suhtautumistaan omaan faniuteensa itseironisessa sävyssä (Nikunen 2005: 96). Voidaan puhua fanien erityisestä *camp*-asenteesta, jonka tarkoituksena on kyseenalaistaa fanisuhdetta tai faniuden käytänteitä. Helena Sederholm kuvailee osuvasti, että *camp* keskittyy kysymään: ”Eikö tämä ole hieman omituista?”. Campissa on kyse etäännytyksistä, jonka metodeihin kuuluvat niin kulttisuhteen liioittelu, epäröinti kuin ironinen suhtautuminen. (Sederholm 2003: 166.)

Pelin muutamat heteroseksuaaliset hahmot eivät kuitenkaan uhkaa Prince Diaries -pelin subtekstistä tulkintamallia. Koska hahmojen voidaan nähdä olevan heteroseksuaalisia sen vuoksi, ettei hahmoille ole mahdollista muodostaa romanttisia rakkaussuhteita muiden poikahahmojen kanssa, tarjoaa heteroseksuaalinen rakkaussuhde ylimääräisen ulottuvuuden roolipeliin. Heteroseksuaalisuus tuo omanlaisensa lisämaun roolipelin erilaisiin suhdesekoituksiin ja osaltaan luo aitouden tuntua pelin maailmaan tuoden siihen syvyyttä.

Lähes kaikki Prince Diaries -roolipelin hahmoista ovat poikia, jotka muodostavat keskenään kilpailevia tennisjoukkueita. Naishahmot toimivat The Prince of Tennis -sarjassa marginaalisessa osassa ja ovat pikemminkin tukemassa tärkeitä hahmoja, kuin aktiivisina toimijoina. Oleellisia naishahmoja on kourallinen ja he asemoituvat sarjassa *fanityttöiksi*, joiden tehtävänä on muun muassa ihaila lempipelaajiaan ja kysellä tennikseen liittyviä teknisiä kysymyksiä. (NPK 1A: 15) Yksi sarjan ”cooleista” tyttöahmoista on noin 13–14-vuotias An Tachibana, joka on Fudominen koulun tennisjoukkueen kapteenin pikkusisko. An kulkee isoveljen tennisjoukkueen mukana ihastuen poikahahmoihin, mutta on kuitenkin roolipelissä vailla toivoa todellisesta romanttisesta suhteesta. An nähdään kuin jätkänä muiden poikien joukossa, mutta hän on kuitenkin vielä pikkutyttö, eikä pysty täysin luontevasti olemaan poikien seurassa. (NPK 6A: 17, 2A: 13, 4A: 18) Hahmo on yksi harvoista nuoremista tyttöahmoista, jotka ovat nousseet roolipelissä keskeisempään asemaan. Anin hahmo kuvaa hyvin juuri niitä piirteitä, jotka liittyvät *fanityttöyteen* ja ajatukseen

tyttöjen faniudesta. Anin dramaattiset tunnekuohut ja ihastumiset ovat vahvasti camp-asetteen mukaisia, joilla heijastellaan roolipelaajien omaa suhdetta fanittamiseen ja heidän pelaamiinsa poikahahmoihin. Anin suosio voi siis osin perustua ominaisuuksiin, jotka pelaajat hellän ironisesti tunnistavat omasta toiminnastaan.

Poikkeuksen nuorten tyttöhahmojen ryhmään tekee Seigakun tennishajonnan valmentaja Sumire Ryuzaki, joka nauttii arvostusta niin oman joukkueensa kuin muiden opettajien taholta. Ryuzaki on valmentajana kovaotteinen, mutta aina reilu ja luotettava.

Ne on aika sellasia tavallaan ns. tukevia hahmoja, et ne on siellä kertomassa et oh, meidän päähahmo on nyt ihana ja onpa se nyt taitava ja sit just kysymässä niilt tyhmiä kysymyksiä, että no mikä toi tekniikka on, ja sit joku poika sieltä selittää et mikä se on. Mut sit toisaalta miusta on kiinnostavaa se, että tota Seigakulla on, siis se valmentaja on naishahmo, ja se on niinku tosi vahva hahmo ja sellanen tärkeä, et se on ehkä tärkeä poikkeus niistä muista vähän ns. bimbommista hahmoista. (NPK 1A:15)

Kaikki sarjan tarjoamat naishahmot eivät siis nuoria ja kokemattomia tyttöjä, vaan joukosta löytyy myös vanhempi, auktoriteettihahmona toimivan naisen malli.

Pelaaminen hahmolla, jolle ei ole selvää paritushahmoa ja joka ei näyttele ratkaisevaa roolia muiden hahmojen elämässä, on erilaista verrattuna muihin roolipelin hahmoihin. Esimerkiksi Anin asema kaikkien kaverina ja sijoittuminen tennishajonnan kokoonpanon ulkopuolelle antaa mahdollisuuden pelata hahmolla lyhyitä lokeja useamman eri roolipelaajan kanssa. (NPK 2A: 16)

Haastatteluissa ilmeni, että Prince Diaries -roolipelin toiminnan aikana yhteisöön on kuulunut ainakin kaksi poikapelaajaa, jotka ovat liittyneet roolipeliin tuttujen roolipelaavien tyttöjen kautta. Poikapelaajuus näyttäisikin olevan osin kytköksissä yhteisön kaveriporukoihin, jotka ovat muodostuneet roolipelin aikana. Ystävät ja kaverit tutustuttavat uusia ihmisiä roolipelin konseptiin ja ovat houkuttelleet myös poikia mukaan yhteisön peleihin. Pojat eivät kuitenkaan ole pelanneet homoseksuaalisia hahmoja, vaan heidän hahmonsensa ovat olleet heteropoikia, joiden rooli alkuperäis-sarjassa ei ole ollut kovin suuri. (NPK 4B: 14)

Miel oli kerran yks poika, mut se ei oikeen sopeutunu joukkoon. Et se ei tota ilmeisesti ollu sit niin innostunut tästä poikarakkaus hommasta. (NPK 1A: 14)

Roolipelissä poikien osuus ei siis ole merkittävä, eivätkä heidän pelaamansa päiväkirjamerkinnät tai lokitekstit suoranaisesti tuota subtekstistä näkökulmaa. Suhde homoseksuaaliseen subtekstiin ei kuitenkaan ole ollut täysin vastustava, sillä pojat ovat rakentaneet ystävyyssuhteita omille hahmoilleen avoimesti homoseksuaalisten hahmojen kanssa. Poikien

voidaan siis katsoa tukevan ja tuottavan subtekstistä tulkintaa välillisesti vaikka eivät täysin suorasti kirjoita omille hahmoilleen homoseksuaalisia suhteita. Tytöt kokivat poikien liittymisen roolipeliin positiivisena lisänä yhteisön toimintaan. (NPK 1B: 62)

5.4 Hahmokaanon toiminnan muokkaajana

Prince Diaries -roolipeli muodostuu kaikista roolipelimuodoista hahmotettavissa olevien perusominaisuuksien ympärille; narratiivisuus, improvisaatio sekä yhteistoiminta sanelevat pelaajien ja yhteisön toimintaa sekä pelin etenemistä (Hammer 2007: 69). Pelin aikana toimijuuden, kerronnan sekä improvisaation alueita määritellään erilaisten rajoitusten kautta. Jessica Hammer kokoaa roolipeleissä esiintyvän tarinankerronnallisia, kanonisia sekä yhteistyönvaatimukseen perustuvia rajoituksia. Tarinankerronnan asettamissa rajoituksissa (*fabulaic limit*) roolipeliä ohjaavat kerronnallinen uskottavuus sekä yhdessä sovittu genre, jonka sisälle pelin on määrä rakentua. Kanoninen rajoitus (*canonical limit*) perustuu nimensä mukaisesti kaanoniin, eli ensisijaisen tarinankertojan tekstiin, jota pelaajat halutesaan sopivat seuraavansa. Viimeinen roolipelejä ohjaava sääntö koskee toimijuutta yleisesti (*zero-sum limit*), jota noudattamalla annetaan tilaa muille tehdä tarinaa ohjaavia päätöksiä ja ottaa osaa peliin mielekkäästi. Vaikka roolipelitekstit muotoutuvat pelin aikana näennäisen vapaasti pelaajien välisen yhteistyön kautta, erilaiset rajoitukset säätelevät pelamista. (Hammer 2007: 74.)

Prince Diaries -roolipelissä kanoniset rajoitukset säätelevät hahmojen luomista sekä pelin etenemistä voimakkaimmin. Peli pohjautuu The Prince of Tennis -sarjan animen ja manga maailmaan myös kerronnan osalta, joten roolipeli etenee juoniaiheittain tapahtumasta toiseen sarjan asettaman esimerkin mukaisesti. Tärkeintä onnistuneen PD-pelin kannalta on yrittää luoda omasta hahmostaan mahdollisimman samankaltainen kuin alkuperäisessä sarjassa on esitetty. (NPK 1A: 26, 4A: 16, 6A: 24) Tähän pyrittäessä otetaan avuksi kaikki mahdollinen hahmosta annettu kanoninen tieto; animen jaksot, joissa pelattu hahmo esiintyy, manga-sarja sekä hahmoista erikseen kirjoitetut pelaajainfot, joita sarjan julkaisijat ovat tuottaneet fanien iloksi. (NPK 4A: 17) Myös muiden kirjoittama fanifiktio antaa tuttuihin hahmoihin uusia näkökulmia, joita voidaan soveltaa roolipelin aikana tuomaan peliin uusia ulottuvuuksia.

Kun oma hahmo on mahdollisimman samankaltainen sarjan hahmon kanssa, roolipelaus helpottuu. Pelaaja tietää millaisia reaktioita vastapelaajan hahmolta on odotettavissa ja voi osaltaan jo varautua käyttäytymään oman hahmonsa puitteissa luontevasti.

No tietysti mitä paremmin tuntee sen henkilön, niin sitä helpompi mun mielestä on pelata. Osa jotenkin sitten aavistaa, että miten tää toisen hahmo tulee käyttäytymään ja pystyy mukailemaan sitä sitten. (NPK 5A: 8)

Sit jos sen toisen hahmo käyttäytyy tavallaan ns. oikeella tavalla, nii sitte on helpompi pelata sitä omaakin hahmoa, et se pystyy reagoimaan oikeanlaisella tavalla niihin sitte. (NPK 1A: 26)

Et kyllähän sen tavallaan vois tehdä niinkin, et tää nyt teki näin ja tää on miun versio tästä hahmosta, mut mie oon ainaki ite pitänyt tosi tärkeänä sitä, et sen tavallaan saa perusteltua ja saa sovitettua sen siihen sarjan näyttämään hahmoon. (NPK 1A: 29)

Tärkeää on roolipeliin kirjoitettujen juonikuvioiden perusteltavuus. Mihän tilanteeseen hahmo sitten joutuukin, pyritään toiminnassa ja repliikeissä noudattamaan hahmon kانونista luonnetta. Pelaajat joutuvat miettimään tarkkaan, kuinka hahmo sanoisi tai käyttäytyisi tietyssä tilanteessa, miksi tämä tuntee kateutta, vihaa tai rakkautta tai ei tunne. Alkuperäissarjan hahmojen ja juonen käyttäminen helpottavat roolipelin pelaamista, sillä kaikki osanottajat tuntevat Tenipurin toimintaympäristön, hahmokaartin sekä sarjan aikana kehittyvät teemat ja tilanteet.

Mä tykkään siitä kun siinä on myös semmonen pieni sadistinen sivujuonne jossain, se tulee tosi harvoin esiin, mutta sitten kun se tulee, niin sitten sitä on, että mitä ihmettä. Animessa se ei tuu esiin niin hyvin mitä mangassa, niin mä yritän tuoda siihen semmosta, et mä oon nyt tietosesti yrittänyt ottaa siihen semmosta särmikkyyttä vielä vähän lisää. (NPK 3A: 12)

No minä tykkään siitä, että on ne, että mahdollisimman paljon tietoo siitä hahmosta, koska sitte minä tunnen silleen, että minä tiän sen hahmon ja minä pystyn sisäistämään sen persoonallisuuden ja muuta. Että, sitte se on minun mielestä liian vaikeeta, jos ei kauheesti tietä siitä hahmosta ja pitäis kokonaan keksii sille kaikki niinku perhe ja menneisyys ja kaikki tämmöset, että mitä se tykkää tehdä ja blaa blaa blaa. (NPK 6A: 24)

Useimmilla hahmoil se on mennä sillai, että alkuvaiheessa ollaan sillai et jee jee pelataan tennistä ja hengaan kavereitten kanssa ja no tää yks tyyppi on aika jees. Mut sit ku pelaajat halua pelata näit poikarakkaus juttuja, mikä on täysin ok, niin kuin itsekin haluan, niin tota sitte se on yleensä vaatinu aika paljon työstämistä, et miten sen hahmon saa tajuamaan, että tää yks on vähän spesiaali tai miten sen saa niin kun kääntymään tähän suuntaukseen, homoksi. - - Siinä kyl välillä tuntuu, et on tullu harmaita hiuksia, et ei, et tää mun hahmo niin ku, tää ei suostu ihastumaan tohon, et mitä tos nyt pitäis tehdä. (NPK 1A: 28)

Useammin pelaajat havahtuvat kuitenkin pelin aikana siihen, että hahmo sanoo tai tekee jotain, joka on ristiriidassa lokiin sovittujen suuntaviivojen tai lopputuloksen kanssa. (NPK 3A: 19) Hahmoista ikään kuin kehittyä niin vahvoja, ettei pelaaja itse olekaan kaikissa tilanteissa niskan päällä. Tämä kertoo peliä ohjailevan improvisaation voimasta, jonka vuoksi toimintaa ja reagointia rajoittavat säännöt eivät aina pidä paikkaansa. Roolipeleissä juonenkäänteet muokkautuvat aina pelaajien improvisaation myötä uusiksi eikä kukaan osanottajista voi tietää kuinka peli lopulta päättyy (Hammer 2007: 70).

Se on lähtenyt oikeestaan siitä, että on ajatellut, että kyllä tän hahmon periaatteessa kuuluis tehdä näin, ja kyllä hahmo periaatteessa varmaan tekiskin näin, ja ainakin jos tää ois normaali teinipoika, niin tää aivan varmasti tekis näin, mutta sitten se on vaan pelissä jotenkin lähtenyt siihen suuntaan, että siitä on tullut vähä lumipalloeefekti, että jotkut piirteet on vähän lähtenyt käsistä. (NPK 2A: 15)

Meillä on nyt ollu juonessa semmonen isompi tapahtumaketju, jossa tapahtuu kauheesti kaikkii asioita, niin se on sovittu jo aika hyvin, että mikä johtaa mihinkin. Me jutellaan näitä skenaarioita etukäteen, että mitä saattaa tapahtua, jos joku sanoo vaikka näin. Mut sit on aika usein silleen, että pelitilanteessa se saattaakin kehittyä ihan eri suuntaan. Et sitte joku sanookin jotain, et siihen ei voikaan reagoida samalla tavalla kuin ois reagoinu muuhun. - - Se on välil silleen, että hahmo päättikin, että nyt tehäänkin näin, että ei voikaan tehdä silleen miten oltiin suunniteltu, et anteeks. (NPK 3A: 19)

En tiedä kumminpäin samaistutaan sitte, mutta jotenki sulla pitää olla jonkilainen käsitys siitä, että minkälainen se ois. Että sää periaatteessa ohjaat, tai siis mulla se on enemmänkin silleen, että sä periaatteessa ohjaillet sitä. Ja sitten joskus tulee niitä hienoja hetkiä, että ja tulee semmonen hetki, että sä mietit, että sun pitäis reagoida tällä hahmolla ja sit sää mietit, että nyt ois ihan hyvä jos mä kirjoittaisin tähän näin ja sit joku vaan vänkää vastaan, että ei, ei kun teet näin. Et ne on semmosia hienoja hetkiä, että tajuaa silleen, että on oikeesti niinku kehittäny ja miettiny sen hahmon niin pitkälle, että se periaatteessa no, elää itsenään. (NPK 2B: 62)

Vaikka pelikertoja suunnitellaan aktiivisesti ottaen huomioon roolipeliä koskevat rajoitukset ja hahmojen kehityskulkuja pohditaan kriittisesti yksin ja yhdessä, ei pelin muotoutuminen välttämättä aina käy ennalta sovitulla tavalla. Lisäksi on muistettava, että arvio pelitekstien ja hahmojen ”onnistumisesta” on aina subjektiivinen ja perustuu fanien sarjasta luettuihin henkilökohtaisiin tulkintoihin sekä mieltymyksiin. Ei siis ole hahmotettavissa yhtä ainoaa tapaa pelata tiettyä hahmoa, vaikka alkuperäisen sarjan kanoninen näkökulma kaanon sekä kansainvälisen faniyhteisön näkemykset eli faanon antavat voimakkaita viitteitä, kuinka hahmoja tulisi rakentaa.

5.5 ”Ne antaa tytöille just sitä mitä ne haluaa!” Tuottajien muovaama subteksti

Homoeroottisävytteinen subteksti on ratkaisevassa osassa puhuttaessa Prince Diaries -roolipelistä sekä koko sarjaan liittyvän fandomin toiminnasta. Subtekstinä näkemys on hallitseva eikä sen olemassaoloa kyseenalaisteta tyttöfanien keskuudessa. Osa PD-pelin faneista hakee tukea piilotekstille myös anime- ja mangasarjojen tuottajista, joiden he uskovat sijoittavan teksteihin tyttöfaneille suunnattuja elementtejä. (NPK 2A: 19) Tv-sarjojen tutkimus hahmottaa tuottajien puhuttelevan faneja asettamalla sarjoihin toistuvia, intertekstuaalisia elementtejä sekä sisäpiirin vitsejä faniluentoja varten. (Nikunen 2005: 146). Tämän ajatuksen mukaan subtekstinä näkökulma voi siis olla selviö myös sarjan tuottajille, mutta se on tietoisesti peitossa. Piiloluentaa kuitenkin tuodaan harkitusti esiin pienillä vihjeillä, jotka on suunnattu juuri tyttöfaneille.

No eihän yaoilla ole silleen mitään kunnollista perustelua olemassa, se on vaan sen takia olemassa, että katsojat, fanit tykkää siitä. (NPK 2A: 28)

Animessa siitä on tehty niin niin pari. Että ei sitä uskoiskaan. Se on vielä enemmän pari animessa, kun mangassa, että tota anime on vielä enemmän ilmeisesti tehty faneille, fanityöille! [naurua] (NPK 4B: 47)

Kaarina Nikusen tutkimassa Xena-sarjassa Xenan ja Gabriellen välinen potentiaalinen rakkaussuhde ei ole yhtä vakaalla pohjalla, mitä The Prince of Tenniksen subtekstin tulkinta. Naishahmojen välinen romanttinen suhde herättää sarjan faneissa kannanottoja niin puolesta kuin vastaan ja oman näkökulmansa keskusteluihin ovat tuoneet myös sarjan luojat, jotka ovat käsitelleet subtekstin asemaa julkisesti eri haastatteluissa. Xenan näyttelijä Lucy Lawless sekä hänen aviomiehensä ja sarjan tuottaja Rob Tapert ovat kumpikin tahoiltaan antaneet subtekstistä tulkintaa tukevia, mutta myös sen hylkääviä kommentteja, jotka ovat kiihdyttäneet fanien keskustelua sarjan ympärillä. (Nikunen 2005: 153–154.) Samankaltaisia tekijöiden kannanottoja ei ole Tenipurin ympärille kehittynyt osaksi varmasti sen vuoksi, että kyseessä on eri kulttuurisesta sfääristä länsimaisen yleisön tietoisuuteen saapunut sarja. Kuitenkin osa haastateltavista faneista hahmottaa sarjan kehityksessä ja juonenkäänneissä piirteitä tekijöiden heräämisestä subtekstiseen todellisuuteen.

Ei ehkä sen sarjan alkupuolella, mut siellä on ihan hirveesti niinku justiinsa näissä OV:issa. Missä niinku, siellä näkee niinku, ne sarjan tekijät on huomannu, että mistä pareista tytöt tykkää. Vaikka se on jätkien sarja, niin tota ne kyllä huomioi sen mistä tytöt tykkää ja antaa nille just sitä mitä ne haluaa! [naurua] (NPK 4B: 46)

Alkuperäseen sarjaan, jos puhutaan, niin siellä on homopari. Ihan siis homo-homopari. Ja me ollaan sitä mieltä porukalla, että tota Konomi on tota, sai selville miten paljon hahmoja paritetaan toisillensa ja sen jälkeen se teki sinne ihan täysin niinku stereotypia homoparin. (NPK 4B: 45)

Haastatteluissa nousi esiin myös varovaisempia arvioita sarjan tekijöiden osallisuudesta poikarakkaus-aiheisiin. Osalle kysymyksen vastaus kietoutuu monimutkaisten mielikuvien verkkoon katsojuudesta yleisesti. Omia katsomistottumuksia ja itsestänselvyyksiä arvioidaan kriittisesti ja samalla yritetään asettua myös faniyhteisön ulkopuolelta sarjaa tarkastelevan osaan.

Tai siis ku periaattees musta tuntuu, et sinne on kirjoitettu sitä. Tai siis se ei välttämättä oo tarkoituksellista tai sellasta ja sen voi niinku. Semmonen täysin niinku joka ei tykkää mistään tommosesta, joka ei eti sitä sieltä tai niinku, jonka silmät ei oo harjaantuneet näkemään kaikkia pieniä vihjauksia ja kaikkee semmosta niin tota ne ei niinku välttämättä näkis sitä. Ja ne vaan kattoo, että hei, noi on tosi hyviä ystäviä ja tälleen. Mut sit niinku siellä on hirveesti sellasta, minkä voi kattoo semmosena jännityksenä. Mikä on periaatteessa ihan luonnollistakin, koska joillakin jätkillä tulee, jotkut jätkät tuntee, oli ne heteroita tai ei, toisiansa kohtaan. (NPK 4B: 44)

Oletus tekijöiden tietoisesti luomasta homoseksuaalisesti värittyneestä hahmo- ja juonikuvauksesta vihjaa Japanissa pojille nimellisesti suunnattujen shōnen-sarjojen palvelevan viime kädessä niin tyttöjä kuin poikiakin. Pojille sarjat tarjoavat toveruussuhteita, kilpailua ja jännitystä, tytöille taas viihdyttävän sarjan, joka sisältää paljon aktiivisia poikahahmoja

sekä potentiaalisesti ihastumisia ja rakkautta poikien välille. The Prince of Tenniksen subteksti olisi tällöin sarjan luoja ylläpitämä, vaikkakin pinnan alle kirjoitettu, siis shōnen-sarja shōnen-ai vivahtein. The Prince of Tennis animen ja mangaan pohjalta on tehty näytelty kiinalainen draamaversio nimeltä *Let's Go! The Prince of Tennis*, joka myös ohjaa keskustelua subtekstistä, sillä fanien kertoman mukaan sen ote juonen tarjoamiin ihmissuhteisiin on vahvasti piilotekstiä puoltava. Uuden tulkinnan julkaiseminen sarjan maailmasta herättää varmasti mielenkiintoa useiden fanien keskuudessa, kun subtekstin eri ulottuvuuksia päästään testaamaan miesnäyttelijöiden kautta.

Varsinkin toi uus toi Kiina-Puri, et se on kyl niin paljon enemmän fanservicee, kun ne muut versiot aiemmin. Et siellä on niin paljon enemmän sellasii merkityksellisii katseita ja kaikkee semmosta. Et niil oikein silmät ja huulet väräjäää kun ne herkistelee, toistensa kanssa juttelee. Kyl sitä kattoo sillee joo... Kiva juttu. Mut toisaalta mun mielest se on ihan viehättävääki, et se pysyy tollasena tausta juttuna. Et sit jos se tuotais ihan niinku ilmi, että on pojat ihastuneet toisiinsa, niin ehkä siinä menis jotain jännitystä. Se on tavallaan kivaa, et sitä saa itte kaivella sieltä. (NPK 1B: 10)

Fanit tulkitsevat tyttöfaneille suunnattua fanserviceä sisältyvän paitsi kiinalaiseen draamaversioon eli Kiina-Puriin, mutta myös luvun alussa mainittuun Tenimyu-musikaaleihin. Lavalla ja kameroiden edessä esitettyä subtekstistä tulkintaa vahvistavaa halailua sekä vihjailevia katseita voidaan tarkastella puhtaasti markkinavoimien näkökulmasta, jolloin tyttöfanit asemoituvat uudelleen kuluttajavalintoja tekemiksi ja ostovoimaisiksi katsojiksi. Musikaalien sekä tv-sarjojen tuottajien tähtäimessä on tuottaa voittoa ja sarjoille omistautuneet, uskolliset fanit ovat ideaali kohdeyleisö. Tällaisten ajatusten kautta alkuperäinen The Prince of Tennis -sarja voidaan nähdä ainoastaan teini-ikäisille pojille suunnattuna, mutta sen jälkeen päivänvalon nähneet sarjasta jatkettut kulttuurintuotteet, kuten Kiina-Puri ja Tenimyu, ovat sen sijaan vahvasti subtekstisiä ja ne on luotu silmälläpitäen tyttöfaneja.

5B: Emmä oikeen usko, ku sehän on pojille tarkotettu se sarja. Et... et emmä usko, että ne on niinku tietoesesti sinne kirjottanu mitään, et höö voi fanitytöt nyt kaivaa itelleen.

LH: Eli nyt puhut ihan mangaan ja animen tekijöistä. Mitäs jos puhutaan Tenimyusta?

5B: No se nyt on ihan eri asia.

LH: Mitä siinä välissä on sitten tapahtunu?

5B: No, tietysti niitä musikaaleja ruvettiin tekemään vasta vuosia sen jälkeen kun se sarja oli ilmestyny. Ja siitä tiettiin, että okei, tämä on nyt jotenki muuntautunu tämmöseksi, että tytöt tykkää tästä. Ja sitte Japanisahan nyt paljo niinku julkisemmin tietään se, että niinku tytöt voi tykätä semmosesta, missä kaks poikaa on yhdessä. Että niinku sitä markkinoidaan ja sille on niinku kuluttajia ja tietään, että se myy. Et siinä on niinku, että otetaan työtöltä rahat pois. (NPK 5B: 40)

Onkin totta, että tyttöjä ja poikia puhutteleva The Prince of Tennis nauttii Japanissa suurta suosiota ja sarjasta tuotetun oheismateriaalin määrä on päätä huimaava. Japanilaisen populaarikulttuurin perinteessä tytöille suunnattujen poikien välisiä rakkaus- ja seksisuhteita käsittelevien sarjakuvien juuret juontavat jo 1970-luvulle, jonka jälkeen genre on noussut yhdeksi tärkeimmistä tyttö-mangamarkkinoiden osa-alueista (Gravett 2005: 80). Japanilai-

sessä ympäristössä tyttöjen poikarakkaus aiheisiin tuntema viehätyks ei siis ole tuntematon ilmiö. Homosuhteita sisältävän kirjallisen materiaalin tuotantoa, markkinointia ja fanitusta ei ole koskaan koettu länsimaissa yhtä laajasti, jonka vuoksi tyttöjen subtekstiset luennat saattavat suomalaisessa kulttuurisessa kontekstissa näyttäytyä varsin outoina tai hämmentävinä. Koska shōnen-ai rajautuu genrenä pitkälti Japanin sisäpuolelle, jää länsimaisten tyttöfanien vaihtoehdoksi lukea populaarikulttuurin heteronormatiivisesti sävyttyneet elokuvat, sarjat, pelit ja kirjat homoeroottisen subtekstin kautta. Subtekstisiä viitteitä aktiivisesti hakemalla miltei mikä tahansa mediateksti voi kääntyä palvelemaan queer-orientoitunutta katsojaa.

6 POIKARAKKAUDEN VETOVOIMA

6.1 Tyttöjen konstruktio homomiehestä

Tyttöjen faniyhteisöissä kuvittelemat ja kirjoittamat homoseksuaaliset mieshahmot poikkeavat valtakulttuurin stereotyyppisistä homomiehen tulkinnoista. Valtakulttuurissa stereotyyppinen homomies konstruoituu yhä heteronormatiivisten ajatusten välityksellä. Erilaisia näkökulmia muovaavat julkinen keskustelu homojen oikeuksista, kodin ja koulun arvokasvatus sekä kiintiö- ja julkkishomot, jotka ovat luoneet vähemmistölle uudenlaisen väylän mediakuvastoihin. Homomies esittäytyy tällöin trenditietoisena kaupunkilaisena, jonka ostovoimaisuuden ja mediaseksikkyyden markkinat sekä media ovat panneet merkille. Nykymedian homotoisintojen seurauksena homot mielletään pitkälti ulkonäkökeskeisiksi uratykeiksi, jotka sijoittavat rahaa fyysiseen ja psyykkiseen nautintoon sekä hyvinvointiin. (Karhulehto 2007: 15.) Homoseksuaalisuus välittyy (hetero)yleisölle pitkälti seksuaalisten vähemmistöjen toiseuden kautta, normimiehen negaationa, jolloin kuvataan sitä, mitä heteromies ei ole. Esimerkiksi vitsikulttuurissa performoidaan homoutta toistuvien puhetekojen kautta, jolloin herkät, tyylikkää, hyvännäköiset ja erityisesti kauniit tai söpöt miehet, jotka ovat kiinnostuneet naisten kanssa samoista asioista, edustavat stereotyyppistä homoseksuaalisuutta. (Aro & Sarpavaara 2007: 196–197.)

Roolipelaajien poikahahmot eivät kuitenkaan toteuta mitään näistä homomiesten malleista. Hahmot ovat eritoten normaaleja poikia, joiden identiteetti muotoutuu tenniksen pelauksen, ystävien ja rakkauden ympärille. (NPK 1A: 11, 13) Pelin hahmot eivät pukeudu erityisen tyylikkäästi tai naisellisesti, vaan käyttävät alkuperäissarjan mukaisesti joukkueidensa tennisasuja, normaaleja poikien vaatteita tai japanilaista koulupukua. Hahmot eivät ole erityisen rikkaita, eivät erityisen kaupunkilaisia tai hedonistisia. Prince Diaries -yhteisössä hahmon muuttuminen mielikuvakokeilujen kautta homoseksuaaliseksi ei siis tarkoita muutosta täysin toisenkaltaiseksi, kanonin vastaiseksi henkilöksi, joka eläisi homoille tyypillistä elämää. Muutos tapahtuu aina alkuperäisen konseptin rajoissa kunnioittaen hahmon persoonallisuutta ja elämäntapoja.

Richard Dyerin mukaan homojen kulttuurintuotannossa, kuten homopornossa, käännetään käsite samaa sukupuolta olevien välisestä halusta pääläelleen. Paha onkin hyvää, sairas tervettä ja väärä oikeaa. Dyer huomauttaa, että hallitseva ilmiö homojen pornokuvastossa liittyy utopiaan, jossa samanaikaisesti tavoiteltaviksi nousevat sekä romanssi että vapaat

suhteet, turvallisuus ja vapaus, rakastelu ja seksi (Dyer 2002: 61, 70). Homojen kulttuurituotannon ehdottamat homoille ominaiset irtosuhteet ja juhlinta voivat olla ajoittaisia teemoja poikahahmojen elämässä, mutta ne eivät näyttele pääroolia juonen kehittämissä. Tyttöjen mielikuvat homosuhteista vertautuvat homojen omaan kulttuurintuotantoon siis melko vaihtelevasti. Esimerkiksi suhde hahmojen välisiin seksisuhteisiin muuttui roolipelilyhteisössä haastattelukertojen välillä. Ensimmäisissä haastatteluissa seksikohtauksia ei oltu kirjoitettu vielä kovin montaa, kun taas toisella haastattelukierroksella useammalta parituksesta oli ilmestynyt seksiin liittyviä lokeja.

Meillon vissiin kaks paria, jotka on onnistunut harrastamaan seksiä. Että sen enempää ei olla sitte kirjoitettu. Että enemmän se on just ollu sitä pussailua ja yleistä ihmissuhdesäätämistä. Mut kyl tuntui siltä, että tavallaan nyt ku ollaan ehitty pelaamaan enemmän ja niiden hahmojen suhteet on menny pidemmälle, nii kyllä niitä on varmaan tulossa enemmän. (NPK 1A: 38)

Joo kyl se, et kyl sitä on alkanut ilmestyä et useimmat pariskunnat on päässyt sinne asti. On ollut kaikenlaista kivaa rantaseksiä ja kivaa kotiseksiä ja pukuhuoneseksiä ja kaikenlaista sellasta on siellä ilmennyt. (NPK 1B: 11)

5B: En minä tienny, et se oli vaan, ku se postaus oli, niin kai siinä oli joku varotus siinä alussa.

LH: Nii et oli ne raitingit?

5B: Tai jotain et: ”Täällä on seksiä!” Ja sitten. Et: ”Nyt tänne päästiin!” Tai jotain tämmöstä. (NPK 5B: 15)

Ensimmäisen seksilokin ilmestymistä kuvaava viimeisin sitaatti edellä kuvaa hyvin niitä tunteita, joita seksuaalisten aiheiden käsitteleminen roolipelissä ensin aiheutti. Catherine Tosenberger on todennut, että fanifiktiossa usein toistuu ajatuksen tasolla tai lauseena: ”I’ve never been with another man before.”, jolloin toteamus liittyy heteroseksuaalisen hahmon hetkelliseen homohairahdukseen tai nuoruuden hullutuksiin ja kokeilunhaluun, jonka tuloksena hahmo päätyy harrastamaan seksiä ystävänsä tai vihamiehensä kanssa. (Tosenberger 2008: 194.) Prince Diaries -roolipelistä harvemmin on löydettävissä tämänkaltaisia motiiveja heterohahmon kääntymisessä homoseksuaaliseksi. Homoksi ei noin vain tulla, vaan pariskunnan välisen seksilokin kirjoittamiseen ”päästään”. Lisäksi hahmo vaatii ”työstämistä”, hahmo on saatava ”tajuamaan” ja ”kääntymään” suuntautumisensa. (NPK 1A: 28) Homoutta käsitellään pelissä hahmon identiteetin muotoutumisen kannalta, mutta enemmän ongelmia peliin aiheutuu hahmojen välisistä suhteista, kuin omasta homoudesta ja sen hyväksymisestä. Suhteet hahmojen välillä näyttävät pelityyleistä ja hahmoista riippuen osin kompleksisina, mutta seksuaalisia aiheita roolipelissä käsitellään pääosin valtaväestön stereotyyppisten ajatusten sekä homojen oman kulttuurintuotannon esittämisen vapaan seksin ideaalin vastaisesti. Irtosuhteet eivät ole poissuljettuja, ja myös niitä esiintyy joidenkin hahmojen maailmoissa, mutta pelkkiä vapaita suhteita harrastavat sinkku-pojat eivät kuulu Prince Diaries -pelin pysyviin juonaiheisiin. (NPK 4B: 21)

Vaikka pelin poikahahmot eivät ole erityisen kiinnostuneita naisellisista aiheista tai asioista, pojat eivät kuitenkaan elä täysin samanlaista elämää kuin muut ikäisensä yläasteikäiset pojat. Tyttöjen tulkinnoissa poikahahmojen ajatusmaailma kääntyy väistämättä kohti naisellisempaa, ihmissuhdeorientoitunutta ajattelutapaa. Tällöin esimerkiksi homoille stereotyyppiseksi ominaisuudeksi käsitetty herkkyys sekä sosiaalisten suhteiden korostuneisuus ilmenee selkeästi roolipelin maailmasta. Lokien ja fanifiktioin kirjoitus- ja lukukäytänteistä on luettavissa se, kuinka tytöt performoivat homoseksuaalisiin suhteisiin mielikuvissa yhdistyvää romantiikkaa ja parisuhdekeskeisyyttä. (NPK 2A: 25)

Kai [henkilö] sanoi tän clichéisen? ”Golden Pair opetti minulle enemmän avioliitosta kuin vanhempani.” (NPK 2A, 23)

Kuten edellinen lainaus osoittaa, keksityt suhteet ovat niin vakavia, että niiden nähdään olevan jopa avioliiton kaltaisessa institutionaalisessa asemassa. Sitaatissa mainittu Golden Pair, joka muodostuu Seigakun tennisjoukkueen nelinpeliparista Shuichiro Oishista ja Eiji Kikumarusta, on fanien toimesta kanonisoitu The Prince of Tennis -fandomiin. Suurin osa faneista hahmottaa kyseisten poikien välille muodostuvan vahvan, subtekstisen suhteen.

Golden Pair sen takia, että Kikumaru roikkuu. No, se on siis semmosta, että ne on jatkuvasti yhdessä ja tuijottaminen on yksi asia tai katsekontakti tai miksi sitä nyt haluaa kutsua. Ja sitte justiin ihan vaan semmonen, että ne viettää hirveesti aikaa ja puhuu merkityksellisiä asioita. (NPK 2B: 35)

Toisaalta stereotyyppinen homous voidaan liittää vaikkapa kehonrakennus- ja moottori- pyöräkulttuureihin tai armeijan rakenteisiin, jolloin homoseksuaalisuuden mahdollisuus jakaa tilan hegemonisen maskuliinisuuden vaatimuksen kanssa. Hegemonisen maskuliinisuuden kaaviossa miehen tulisi olla heteroseksuaalinen, rationaalinen, itsensä hillitsevä sekä kykenevä yhä uusiin työ- ja sukupuolisuorituksiin. Armeijainstituutiossa miesten välinen kilvoittelu saattaa erotisoida homososiaaliset suhteet, jonka seurauksena hegemonisen maskuliinisuuden vaade saattaa kääntyä monissa kulttuureissa homoseksuaalisia suhteita suojaavaksi. (Lehtonen 1995: 33, Nieminen 2006: 20–21.) Armeijan tukemaa homoseksuaalisuutta on esiintynyt esimerkiksi japanilaisessa samurai-perinteessä. Mielenkiintoista kyllä, juuri heteroseksuaalisiksi kuvatut samurait ovat yksi miehille suunnatun mangon lempiaiheista urheilijoiden, yakuza-gangstereiden, murhaajien, naistenmiesten ja kapi-nallisten ohella, joiden tarjoamiin maskuliinisuuden malleihin lukijoiden on mahdollista samastua (Gravett 2005: 96).

The Prince of Tennis -sarjan urheiluteemat hahmottelevat miehille ja pojille mangassa suosittuja maskuliinisuuden kuvia, jotka korostavat ystävyyttä, sisukkuutta ja voittoa. Näistä aiheista saatiin lohtua sodan- sekä lamanjälkeisen Japanin uudelleenrakennus projekteissa.

(Gravett 2005: 59). Kärjistetyksi voisi hahmottaa näiden sarjojen tukevan miesten välisiä homososiaalisia suhteita sekä voittamisen aihealueita hyväksikäyttäen hegemonisen maskuliinisuuden mallin tarjoamaa mieheyttä, joka artikuloituu naishahmojen poissulkemisen ja vastakohtaisuuden kautta (Lehtonen 1995: 31). Sitä vastoin poikienmangaa ja -animea lukeville ja katsoville tytöille homososiaalinen maailma sekä naishahmojen marginalisointi avaa uusia mahdollisuuksia määrittellä maskuliinisuutta. Mieshahmojen väliset suhteet erotisoituvat maskuliinisuuksien välisessä kilpailussa, kuten urheilusuoritteiden ja tenniksen pelauksen aikana, jolloin naiskatsojien mielenkiinto herää yhä uudelleen laatimaan karttoja tiukasti heteroseksuaaliselta näyttäytyvien maskuliinisuuksien ymmärtämiseen.

Kaikesta huolimatta tyttöpelaaajat tiedostavat, että heidän konstruoimansa homous ei välttämättä ole kosketuksissa oikean elämän homoseksuaalisuuteen.

Se on lähtenyt oikeestaan siitä, että on ajatellut, että kyllä tän hahmon periaatteessa kuuluis tehdä näin, ja kyllä hahmo periaatteessa varmaan tekiskin näin, ja ainakin jos tää ois normaali teinipoika niin tää aivan varmasti tekis näin - - (NPK 2A: 15)

Enemmän se tulee silleen, että näkee kaupungilla pari söpöä teinipoikaa ja aattelee, että voi kun noi ois jotain enemmän kuin pelkkiä ystäviä, ne ois niin söpöjä. Mut en mie sitte tiiä oikeista homoista. Siis tunnen muutamia molempien sukupuolien edustajia ja ne ovat tietysti ihmisinä kivoja, mutta ehkä noin yleensä homoseksuaalit ei innosta minua. Eli joskus jos ollaan homobaarissa, niin tunnen itseni lähinnä tylsistyneeksi siellä. Et homot on kiva asia, mut en ehkä silleen halua viettää liikaa aikaa niiden kanssa, koska siis ne ei vaan silleen ihmisinä kiinnosta niin paljon. Musta on kivempi istua koneella ja lukea jotain fikkiä homoista, kun sitten katsella niitä oikeassa elämässä. (NPK 2A: 31)

Subtekstisessä faniudessa ei kuitenkaan ole kyse siitä, miten todenmukaisesti fanituotanto vertautuu todellisen elämän homojen kulttuurien, ihmissuhteiden tai nautinnon käytänteisiin. Faniharrastuksiin liittyy eritoten leikinomaisuus, joka toimii vastapainona perinteiselle ajatukselle fanitoiminnasta fanaattisena (Kovala 2003: 188–189). Tämän vuoksi homoseksuaalisuuden tulkinnalliset raamit ovat faniyhteisöissä melko väljät. Näyttäisikin siltä, että luku- ja katselukokemusten myötä fanituotantoon, kuten fanifiktioon, liittyvät laatuvaatimukset nousevat. (NPK 2A: 25, 4A: 31)

LH: Onkos sitte, miten paljo oot luku fikkejä Prince of Tennikseen liittyen nyt viimeaikoina?

5B: En yhtään.

LH: Et oo yhtään?

5B: En, en mä muutenkaan lue oikeestaan Prince of Tennis -fikkejä, ne on aika huonoja suoraan sanottuna. Semmosia 15-vuotiaiden tyttöjen kirjottamia, ne ei oikeen enää, minä oon liian fikkisnobi. (NPK 5B: 4)

Koska fandomien fanituotanto sekä kirjoittava ja lukeva faniaines on niin runsasta ja monipuolista, homoseksuaalisiksi tulkittujen poikien ja miesten mallitkin vaihtelevat suuresti. ”Fikkisnobiksi” identifioituminen antaa työkaluja, joiden avulla internetin laajasta valikoimasta on mahdollista karsia ei toivotut fiktiot muista.

6.2 Fanius suhteena seksuaalisuuksiin

Nuorten aikuisten ja teini-ikäisten seksuaaliluonteista materiaalia kohtaan tunteman kiinnostuksen sekä käytön kasvu ei ole suuri yllätys tämän päivän viihdekuvastojen äärellä. *Pornoistuminen* tutkii niitä muutoksia, jotka koskettelevat pornografisen materiaalin valtavirtaistumista ja radikalisoitumista, pornon suosion kasvua sekä ilmiön kulttuurisia ja yhteiskunnallisia vaikutuksia. Termin avulla on mahdollista tarkastella alan 1990-luvulla tapahtunutta voimakasta kasvua ja laajenemista globaaleille markkinoille. Toisekseen pornoistumisella tarkoitetaan sitä, kuinka kova porno on lisännyt ja vakiinnuttanut asemaansa osana valtakulttuurin kuvastoa, jolloin tarkastelun kohteeksi rajautuu esimerkiksi internetin pornografinen materiaali. Lisäksi pornoistumisella viitataan siihen, kuinka pornosta populaarin puolelle on siirtynyt mainoksissa ja elokuvissa käytettyjä graafisia esitystapoja, kuten poseerauksia ja tyylejä. (Nikunen 2010: 56–57.)

Toisaalta median, viihteen ja kulttuurin kentillä on havaittu muutos kohti avoimempaa eri seksuaalisuuksien kuvausta, jota voidaan kuvata termein *queer chic*, *queer-buumi* tai *queer-käännne*. Tällä tarkoitetaan queer-katsantojen kulttuurista arvonnousua, joka ilmenee mainonnan, populaarikulttuurin ja nykykulttuurin eri variaatioina, kuten kirjallisuuden Finlandia-palkintojen myöntäminen viime vuosina seksuaalisia vähemmistöjä käsitteleville teoksille. (Karhulehto 2007: 16.) Toisaalta faniuden itsessään voidaan nähdä olevan vastaus myöhäismoderniin tarpeeseen korostaa tunne-ulottuvuutta, jolloin suhde kulttuurintuotteisiin muodostuu intensiteetin kautta (Kovala 2003: 194).

Kulttuurintuotanto on siis toisaalta pornoistunut, mutta myös laajentanut katsantokulmiaan, jolloin heteronormatiivisen elämyksen asema ei ole enää kiistaton tai vallitseva. Samalla kun pornografisen materiaalin katsojajoukko on laajennut, on tämä ennen niin maskuliiniseksi nautinnon alueeksi koettu viihdemuoto joutunut uusien tarkastelumallien kohteeksi. Pornon tutkimuksessa onkin todettu, etteivät naiset tulkitse pornografisia kuvia samalla universaalilla kaavalla, vaan seksuaalisen kuvaston lähettämät viestit vastaanotetaan ja ymmärretään eri tavoin (Nikunen 2010: 55–56). Tunne-kulttuurin merkityksen kasvu sekoittaa edelleen pornografisiin materiaaleihin kohdistettuja odotuksia ja tarpeita.

Haastattelmistani Prince Diaries -yhteisön jäsenistä kaikki olivat tutustuneet homoseksuaalisen fanituotannon lisäksi myös homopornoon. (NPK 1B: 43, 2A: 31, 2B: 66 4B: 33, 5B: 43) Homoerotiikan kulutukseen ja vastaanottoon liittyy paitsi nautinnon ja mielihyvän mo-

tiiveja, myös eettisiä, ideologisia ja identiteettiä rakentavia juonteita. Xena-faniutta käsitellessään Kaarina Nikunen toteaa, että subtekstiä koskevissa keskusteluissa asemoidaan omaa identiteettiä suhteessa sukupuoleen ja seksuaalisuuteen sekä niitä määrittäviin kulttuurisiin käsityksiin (Nikunen 2005: 152–153). Fanituotantokaan ei siis ole arvovapaata, vaan siinä korostuu fanien oikeus tarkastella seksuaalisuutta poikkeavista näkökulmista ja virallisten kommenttien ulkopuolelta (Tosenberger 2008: 202). Piiloluentoihin liittyy ja siihen liitetään eettisiä aspekteja aktiivisesti ja tietoisesti, jolloin asema jonkin asian tai sarjan fanina saa uusia merkityksiä.

Varsinkin jos, niinku nyt en puhu tosta Prince of Tenniksestä, että niinku, et se on välillä minusta silleenki, et näpäytetään niitä tekijöitä, et miks tää on näin heteronormatiivinen tää teidän elokuva kautta sarja kautta kirja kautta se tai tämä tämä tämä. Et miks tää hahmo on tällanen, miks sen piti niinku. Esim monissa televisiosarjoissa on se oletamus, että kaikki mieshahmot on niinku heteroita, ja sit niille suunnilleen silleen pakosti keksitään jostain joku nainen tai vähintään joku jostain baarista se iskee jonkun naisen tai vähintään se flirttailee kaikkien naisten kanssa, mitkä vaan kävelee ohi tai tälleen. Et miks tän pitää olla näin. Ja sitte otetaan niinku se kanon ja käännetäänkin se erilaiseks, että kattokaa nyt, tää vois ihan yhtä hyvin toimii tälleen täysin toisella tavalla. Et minulle henkilökohtasesti se on iso osa sitä, et minkätakia fanfictionia esimerkiks on kiva olla olemassa. (NPK 5B: 39)

Haastatteluaineiston perusteella voidaan todeta, että osalle roolipeliyhteisön jäsenistä homoeroottinen fanifiktio sekä sukupuolirajoja hämärtävän japanilaisen populaarikulttuurin kuluttaminen ovat laajentaneet tyttöjen maailmankuva sekä suvaitsevaisuuskäsityksiä. Joidenkin haastateltavien ensikosketus subtekstiseen fanituotantoon näyttäytyy konfliktina, joka vaatii lukijaposition uudelleen neuvottelua ja määrittelemistä.

Ihan aluks, sillon joskus ala-asteella ku törmäs johonki homojuuttuihin, nii oli sillai et, apua mitä tää on, ja niin ku poistan äkkiä sivuhistorian, ettei äiti saa tietää. Mut sitten siihen tottu ja huomaa, et no tää nyt on tätä ja ihan ok ja ihan normaali asia. (NPK 1A: 48)

Osalle haastateltavista homoseksuaalisen kuvaston ja fanifiktio löytyminen ovat lähinnä voimistaneet jo aiemmin koettuja myönteisiä asenteita seksuaalisia vähemmistöjä kohtaan. (NPK 6A: 39)

Mua on aina kiinnostanu seksuaalisuus ja tämmöset asiat. - - Ja sitte, kun oli lukenu hirveen kasan kaikkee tyttökirjoja jotka, tyttö rakastuu poikaan ja jee jee, niin sit se oli uuempi asia se toinen puoli. (NPK 2B: 6)

Joo ei ainakaan tullut sellaista, että: ”Mitä ne tekee?!” Tai siis, että joo joo oli se silloin vielä uus, hieno, kiiltävä asia, mitä piti tutkia hirveesti, jatkuvasti. (NPK 2B: 33)

Ehkä siinä on se tietynlainen niinku luontanen käsitys siitä, että se on niinku tyyliin väärin periaatteessa. Silleen niinku... ku siis mulle on, tai mä en siis oo koskaan periaatteessa oppinu sitä, että se ois luonnonvastaista tai mitään sellasta, koska mulle se on aina ollut silleen tosi niinku. Homoseksuaalisuus on ollut samantyyppistä mitä heteroseksuaalisuuskin. (NPK 4B: 36)

Toisaalta faniyhteisöjen esiintuoma homoeroottinen subtekstisyys koetaan vapauttavana, mutta se, kuinka paljon juuri fanius ja fanimateriaalin kuluttaminen on vaikuttanut henkilökohtaisiin kannanottoihin, ei ole yksioikoisen selvää. Fandomeihin kuulumisen näyttää-

kin olevan vain yksi kanava, jonka kautta seksuaalisten vähemmistöjen hyväksyntä tapahtuu, eikä itse fanisuus tai pelkkä faniksi identifioituminen välttämättä aina muovaa arvomaailmaa merkittävästi. Identiteettityötä tehdään faniuden kautta, mutta lähtölaukaus queerhenkisille elämänaatteille tapahtuu laajemmissa kulttuurisissa neuvotteluissa minäkuvan kanssa.

No ku en mä näkis silleen fandomiakaan siihen syynä. Tai siis niinku, ehkä se on silleen avannu sitä ajattelumaailmaa, että muukin on mahdollista, kuin joku heterona oleminen. Mutta en mä näe, että fandom olis muuttanut minua. Että kyllä se enemmän on semmonen oma sisäinen kasvu tai joku tällanen. (NPK 5B: 55)

Kuulumalla fandomiin tytöt merkityksellistävät suhdettaan homoseksuaalisuuteen ja identifioivat itsensä homofobian vastustajiksi. Kuluttamalla ja tuottamalla poikarakkautta tytöt asemoivat identiteettiään sellaista rakkautta kohtaan, jossa sama sukupuoli ei aseta rakkaukselle rajoituksia. (NPK 3A: 35)

Miten naisten ja tyttöjen homoseksuaalista rakkautta kohtaan tuntemaa kiinnostusta on sitten mahdollista selittää? Paul Garvett kokoaa mangaa käsittelevässä teoksessaan mahdollisia selitysmalleja, jotka kumpuavat japanilaisista katsantokannoista homoseksuaalisuutta sekä poikarakkaus-mangan suosiota kohtaan. Tulkintoja näyttäisi olevan yhtä monta, mitä mangan lukijoita. Japanilaisen rockyhtyeen jäsenen Kazuko Hohki ehdottaa, että japanilaiset naiset ovat pettyneitä heterosuhteisiin, joissa roolimallit ovat edelleen jäykät. Poikarakkausmangat tarjoavat uudenlaisia parisuhteen muodostamisen vaihtoehtoja, joissa ”kummankaan osapuolen ei tarvitse olla toista heikompi.” (Gravett 2005: 80.) Myös roolipelaajien kannanotoissa korostuvat epätasa-arvoisuuden ja hyväksikäytön negatiiviset aspektit, jotka liitetään juuri heterosuhteisiin sekä heteroseksuaaliseen materiaaliin.

Ja sitten jos kun se on heteropornoa niin se on tarkoitettu miehille ja siinä on se miehen nautinto ja se miehen palveleminen se pääasia, mikä ällöttää pelkkänä ajatuksena minua. (NPK 5B: 48)

Tai no siis se on se, et ku mä oon nähny, mä en lue semmosii tilanteita kauheesti. Oon mä siis päätynt lukemaan jotain originaali-juttuja silleen niinku, et siinä on naisestakin. Mut siinäki... ne tuntuu jotenkin hirveesti enempi pornoilta. (NPK 4B: 39)

Heteroseksuaaliseen materiaaliin sekä ajatukseen heterosuhteesta yhdistetään voimakkaasti mielikuvia siitä, millainen naisen tulisi suhteessa olla, kuinka käyttäytyä ja miten haluta. (NPK 4B: 40) Myös slash-fanifiktiota tutkimus Sandra Youssef on tullut siihen tulokseen, että heteroseksuaalisessa kerronnassa naislukija vertaa alitajuntaisesti itseään pariskunnan naisosapuoleen, ja etsii yhtymäkohtia (Youssef 2004: 119). Tällöin heteronormatiivivia tukevat romaanit, elokuvat ja tv-sarjat näyttäytyvät roolipelaajille valheellisina ja yksipuolisinä naiskuvan välittäjinä ja aiheuttavat pettymyksentäyteisiä luku- ja katselukokemuksia.

Samastumisen vaikeutta täydellisiksi kuvattuihin naisiin ei tarvitse homoeroottisessa kerroksessa kokea, sillä maailma täyttyy pelkästään miehistä. Feminiinin rajautuessa ulos myös epätasa-arvon tuottamat ongelmat haihtuvat.

Joo kyllä sen periaatteessa niinku huomaa, et itsellä... No ku oli vielä kersa - - tuli silleen verrattua, et pitääkö olla niinku noin täydellinen, et pitää olla kaunis ja olla kaikki mahdolliset, koska niistä yleensä tehdään semmosia hirveen ylisuorittajia tai sit bimboja, mikä ei hirveest. - - Siinä tulee niinku se asetelma, et miten sun pitäis käyttäytyä, koska olet nainen. (NPK 2B: 60)

Mut ehkä se on just se, että ku jos sä luet jotain fantasiakirjoja tai muita, nii ei niissä ikinä oo, niissä on aina se tyttö tapaa pojan, poika tapaa työn, he rakastuvat ja elävät elämänsä onnellisina loppuun asti. Ehkä siinä on se erilaisuus kuitenkin, varsinkin jos lukee slash-fanfictionia tietysti mistä minä puhun, en minä mitään hettiä ikinä lue. (NPK 6A: 37)

Kazuko Hohkin mukaan japanilaisen naisen vartalo on fyysisesti hyvin lähellä miehen vartaloa, jolloin poikarakkauden lukeminen nähdään ikään kuin protestina lännestä omaksettua rintavaa naisihannetta vastaan. (Gravett 2005: 80) Tämä hahmottaa sarjakuvien tarjoavan kokemuksia ruumiillisuudesta sekä sukupuoli-rajojen hämärtymisen nautinnollisuudesta. Rajan veto eri seksuaalisuuksien välille ei poikarakkaus sarjakuvissa ole jyrkkä. Homoseksuaalisiin suhteisiin liittykin roolien vaihtumisen mahdollisuuksia, jotka heteroseksissä eivät toteudu. Toisaalta tämänkaltainen paikkojen tai roolien liikkuvuus ei kuitenkaan näyttäydy roolipelaaville työille kovinkaan tärkeänä syynä homoeroottiikan kiehtovuuteen, vaikka siitä ollaan tietoisia.

No mä en taas sitä silleen tai siis niinku henkilökohtasesti jos mä luen fikkiä missä on niinku... kahesta miehestä. Nii mulle on silleen aika selvät omat ajatukset siitä, että miten ne roolit pitäis mennä tai esimerkiks just seksissä, et kumman pitäis olla se top ja kumman pitäis olla se bottom. Et mä en niinku ite tykkää kauheesti siitä, jos ne vaihtelee. Et se on niinku, että mä ite tiään mitä mä tykkään lukea ja sit mä en lue niitä muita. Et silleen mä en nää sitä syynä, et ne vaihtelis ne roolit niiden hahmojen kesken. (NPK 5B: 32)

Se periaatteessa niinku se suhteen dynamiikka on erilainen, ku heteroseksuaalisessa suhteessa. Että periaatteessa se niinku sanoit, että se vaihtelevuus on paljon isompi. - - No sekin vaihtelee hirveesti, et ei se mee aina justiin silleen, et mies ja nainen on seme ja uke kategorisoituna. No kumminkin, jos ajatellaan ihan penetraation kannalta, niin se on naiselle kumminkin mahdotonta. (NPK 2B: 59)

Joissain tulkinnoissa homoseksuaalinen suhde nähdään turvallisena haaveilun kohteena, jota ei vaivaa naishahmon tuoma kilpailuasetelma. Naislukijan voidaan tällöin tulkita samastuvan tarinan poikapariskunnan feminiinisempään tai maskuliinisempaan hahmoon tai vaikkapa kumpaankin, jolloin mielikuvitushenkilöihin kanavoidaan omia seksuaalisia fantasioita. Homoparin halu esittäytyy naislukijalleen abstraktina, jolloin monenlainen samastuminen on mahdollista. (Gravett 2005: 80, Kangasvuo 2007: 309.) Haastatteluista ilmeneekin selvästi, ettei samastuminen tapahdu vain yhden ja tietyn henkilöahmon kautta. Näin ollen voitaisiin tulkita, että täyttymyksen tunteet saavutetaan kokonaisuuksien, tarinan motiivien ja henkilöahmojen ymmärtämisen kautta.

Mutta sitte taas, mä oon ainakin kuullut semmosen väittämän, että naiset, tai niinku minkä takia ne tykkää homojuutuista, et kun ne ei itse pysty samaistua kumpaakaan rooliin. Niin niin mä en oo koskaan itse harrastanut sitä, tai mä en harrasta self-insertiä siinä mielessä. Että kuvittelisin itseni toisen päähenkilön paikalle tai muuta vastaavaa. (NPK 2B: 61)

Samastumisen mekanismit näyttäytyvät monimutkaisina mieltymysten verkkoina. Oman erikoispiirteensä tytöille suunnattuihin poikarakkaustarinoihin luovat tuhoon tuomitun rakkauden juoniaiheet, joissa korostuu miehinen kärsimys. Poikarakkausmangaa kuten kaikkia tytöille suunnattuja sarjakuvia tulkitaan yhdistävän hahmojen halu toimia toisin, elää elämäänsä omalla tavallaan eikä aina yhteisön odotusten mukaisesti. Juoniaiheet sisältävät vakavia aiheita rakkauden etsinnästä, identiteetistä, ystäväistä ja perheestä. (Gravett 2005: 80–81.) Yhteiskunnallisiin rakenteisiin homoseksuaalisena poikana sovittautuminen aiheuttaaakin juonellisia jännitteitä, joiden selvittäminen viehättää lukevia ja kirjoittavia faneja.

Mä en ymmärtänyt kun ehkä ylä-asteella, että tää on joku outo juttu, jos tykkää saman sukupuolen tyyppistä. Mut sit niinku kuitenkin... On se kai tullut silleen, että tietyllä tavalla siinä, kun pojat on poikien kanssa tai tytöt on tyttöjen kanssa, niin ne jollain tavalla rikkoo sitä normaalia raamia ja sit niinku rikkoo yhteiskuntaa vastaan tai jotain! Tyttönä mun mielestä siinä on se niinku, että ne tykkää toisistansa tarpeeksi tehdäkseen jotain semmosta, joka on kaikkien muiden mielestä väärin. Niin ehkä se on siinä jotenkin silleen se juttu. (NPK 4B: 36)

Yhteiskunnan odotuksia vastaan haluaminen ja rakastaminen tukee utopiaa kahden miehen välisestä suhteesta. Yaoi-mangaa tutkinut Jenny Kangasvuo huomauttaa myös, että naisille suunnatuissa homoeroottisissa sarjakuvissa ei hahmoja välttämättä suoraan määritellä homoseksuaalisiksi, vaan romanttinen ja seksuaalinen intohimo ikään kuin läpäisee sukupuolirajat (Kangasvuo 2007: 300). Tyttöfanien mielikuvissa miesten välinen suhde muotoutuu eritoten ajatukselle tasa-arvoisuuden mahdollisuudesta. Erilaisine vahvuuksineen ja heikkouksineen miespari täydentää toisiaan kummankaan olematta riippuvainen toisesta, jolloin voidaan ainakin hypoteettisesti poissulkea hyväksikäytetyksi osapuoleksi jäämisen mahdollisuus. Homoseksuaalisuuden viehättävyys kiertyy siis vahvasti stereotyyppien särkemisen ympärille, jolloin on mahdollista haastaa vallitsevat käsitykset parisuhteista, seksistä sekä maskuliinisuudesta.

Mut onhan siinä se taas, että ku siinä on kaks miestä, niin ne siinä suhteessa, jos ei puhuta seksistä, niin siinä ne voi olla silleen tasa-arvosia eri tavalla, mitä minä näkisin, että mies ja nainen semmosessa romanttisessa seksuaalisessa suhteessa ois. (NPK 5B: 32)

Mun mielestä niinku miesten kesken ja no, kaikkien kesken ylipäätänsä, pitäis olla kyse ihan tasa-arvosta ja sellasesta. Tosin nyt mä kuulostan taas sellaselta tasa-arvo preachaajalta. Mut ehkä siinä se tasa-arvo on se tärkeempi. Et ku ei oo sitä huonompaa osapuolta. (NPK 4B: 38)

Tasa-arvon ihanteeseen yhdistettynä kamppailu rakentaa hahmoista rakkauden takia kärsiviä, mutta silti rakastavia. Samalla korostuu se, että katseen kohteena toimii kaksi miesvartaloa. Jenny Kangasvuo huomauttaakin, että naisille suunnatuissa japanilaisissa pornosarjakuvissa, jotka keskittyvät miesten välisen seksin kuvaukseen, halun kohteeksi asetetaan

maskuliinisuus (Kangasvuo 2007: 279). Haastateltavien puheenvuoroissa poikarakkauden haluttavuutta verrattiin miesten seksuaalisiin mieltymyksiin nähdä kaksi naista yhdessä.

No itellä se on ainakin sitä että... hmm. No jotenkin se on kumminkin kuvailtuna niin tasapuolisempi suhde. Paitsi noin japanilaisessa niin on se uke/semi –asetelma on joskus ihan järkyttävä. Mutta noin yleisesti ottaen. Ja sit siinä on ihan vaan se jos periaatteessa siitä pornopuolesta puhuu niin onhan se kivaa nähdä jotain kaks semmosta josta sää itse tykkäät niinkun yhdessä. Sama kun monilla miehillä on kahden naisen kanssa. Niin minusta se on aika lailla verrattavissa. (NPK 2B: 58)

Lähinnä niinku... Se on kai vähän sama ku sitä kun jätkät tykkää kattoo tyttöjä jotka suutelee toisiansa. Et tota mulle se on kai sitä. (4B: 35)

Myös Sandra Youssef ehdottaa naisten mieltävän homoseksuaalisiin kertomuksiin siksi, että tämänkaltaisissa tarinoissa rakkaus ja seksi muotoutuvat kahden täydellisen miehen välille, jotka eivät kanonisessa tekstissä ”sorru” stereotypiseen homoseksuaaleille varattuun kategoriaan. Youssefin mukaan subtekstin viehättävyys toteutuu juuri siinä, kuinka hahmojen seksuaalisuus on kätkeyty pinnan alle katsojan löydettäväksi ja tulkittavaksi. (Youssef 2004: 115, 119.) Subtekstisyyden piilotettu lupaus homoeroottisuudesta voi ulottua koskemaan myös stereotypisiä homohahmoja, mutta sinänsä homoseksuaalista perityyppiä välttelevät miehet ja pojat tukevat ajatusta piiloluennan tuottamasta löytämisen nautinnosta. Kun hahmojen välistä rakkautta ei ole rakennettu katsojalle valmiiksi, suhteen oivaltaminen rivien välistä lisää rakkauden painoarvoa ja aitouden tuntua.

Jenny Kangasvuo luonnehtii omaa suhdettaan japanilaiseen sarjakuvaan, erityisesti naisille suunnattuun homoeroottiseen mangaan, japaninkielen termeillä *akogare* ja *bitai*. Kangasvuon mukaan ”Akogare viittaa kaipaukseen ja ihailuun, jota tunnetaan kaukaisiksi koettuja ihmisiä, paikkoja tai ideoita kohtaan.” Aasian tutkija Ian Buruman näkee akogaren tunteeseen liittyvän surumielisen tietoisuuden siitä, että kohde on saavuttamattomissa. Bitai puolestaan viittaa eroottiseen houkuttelevuuteen, jossa jännitteitä luovat odottaminen ja haluaminen. Kohdetta tullaan aivan lähelle, mutta sitä ei ole mahdollista koskaan saavuttaa, sillä täytyminen rikkoisi odottamisen kiihottavuuden. (Kangasvuo 2007: 277–278.) Akogaren ja bitain ehdottamat eksoottisiksi ja saavuttamattomiksi koettuihin kohteisiin sijoittuvat surumieliset kaipauksen-tunteet eivät toteudu varauksemattomasti haastattelemini tyttöjen mielipiteissä. Termit näyttäytyvät kovin abstrakteina ja runollisina, jos niitä verrataan fiktioiden ja roolipelitekstien kautta faniuden kohdetta lähelle pääsevien tyttöjen fanikäytänteisiin. (NPK 5B: 31)

Aineistoni pohjalta voidaan hahmottaa, ettei homoseksuaalinen kerronta vetoa tyttöihin vain siksi, että haluaminen sijoittuu mahdollisesti kaukaisiksi koettuihin japanilaisiin hahmoihin. Prince Diaries -yhteisön jäsenten fanitoiminta ulottuu myös muihin fandomeihin,

joiden kohteiksi valikoituvat myös länsimaiset kulttuurintuotteet. (NPK 3B: 23) Toisaalta juuri kulttuurien eroavaisuus ja mielikuvat japanilaisuudesta ovat osa roolipelin viehättävyyttä. Tämä vertautuu hyvin roolipelissä järjestettyihin Suomi-PD-teemaviikkoihin, jonka tarkoituksena oli tietoisesti rikkoa vieraan kulttuurin luomaa eksoottista auraa. Kaikkien pelihahmojen nimet käännettiin suomeksi, kuten Marui, joka muuttui Mauriksi. Samalla tytöt havaitsivat, että peli menetti merkittävästi puoleensa vetäviä ominaisuuksiaan. Toisaalta esimerkiksi bitain ehdottama läheltä haluaminen muistuttaa suuresti tyttöjen fanifiktio lukemisen käytänteitä, joissa omaa seksuaalisuutta voidaan kokeilla turvallisesti fiktiivisten hahmojen edesottamusten kautta. Itseä ei tarvitse sijoittaa kummankaan henkilön paikalle, mutta tilanteen rakentumista, sävyjä sekä hahmojen tunteita voi tarkastella yleisemmältä tasolta. (NPK 1B: 36, 37) Sama eroottissävyn odottamisen ja kaukaa ihailemisen periaate toteutuukin jollain tasolla lähes kaikessa fanitoiminnassa, oli ihailun kohde kuvitteellinen tai todellinen henkilö.

Kuten Jaana Lähteenmaa toteaa nuorisotutkimuksessaan, ryhmiin kuulumisen avulla työstetään yksilön identiteettiä. Fandomeihin paneutunut Irma Hirsjärvi kirjoittaa myös, kuinka lapset ja nuoret käyttävät faniyhteisöjä henkilökohtaisten tarpeiden täyttämiseen sekä identiteettityöhön. Samalla fandom-suhde sisältää eettisiä sekä ideologisia valintoja. (Lähteenmaa 2000: 40–41, Hirsjärvi 2010: 133, 137) Homoerotiikkaan keskittyvään subtekstiseen faniuteen näyttää liittyvän erilaisia arvoja, joita tuotetaan aktiivisesti fanien käymissä sisäisissä sekä keskinäisissä neuvotteluissa. Osa haastatteleistani tytöistä näki fandomin täyttävän tietyn tehtävän yhteiskunnallisissa rakenteissa, vaikkakin suurelle yleisölle melko näkymättömän.

5B. Et et eihän periaatteessa fandom millään tavalla vaikuta niinku laajan yleisön mielipiteisiin tai niitä muokkaa. Mut kyllä se minusta kuitenkin, jos silleen suuri, no ei nyt suuri osa, mut kuitenkin jonkin kokonen osa nuorista, esim naisistakin, jos ne tietää, että fandom on olemassa ja siihen kuuluu tämmönen ulottuvuus, niin kyllähän se muokkaa niitten ajattelua ainakin, et se jotenki ees pienellä tavalla muuttaa sitä julkista mielipidettä.

LH: Niin sää koet sen tärkeenä, et tämmöstä on?

5B: Joo. Siis minusta muutenki vaihtoehtoinen kulttuuri. Et niinku, ei oo vaan se yks vaihtoehto. (NPK 5B: 57)

Tämä käy hyvin yhteen sen havainnon kanssa, kuinka nuorten yhteiskunnallinen vaikuttaminen ei ole enää yhtenäistä, nuorisorintaman ajamaa aatetta vaan että pikemminkin nuoret muokkaavat ”itse omaa yhteiskunnallista toimintakulttuuriaan” (Suurpää 1996: 62). Irma Hirsjärven mukaan internetin blogikulttuuria tutkinut Rossana Reguillo näkee globaalin, trans- ja monikulttuurisen netin edesauttavan ymmärrystä lokaaleista ongelmista. Samalla internet tuottaa subjektiivisia, henkilökohtaisia ja emotionaalisia arjen merkityksenluonti-

prosesseja ja siirtää niitä keskelle yksityisen ja julkisen sfäärin risteämispisteitä. (Hirsjärvi 2010: 140.) Eri fandomien kautta ruohonjuuritasolla fanilta toiselle leviävä seksuaalisten vähemmistöjen hyväksyntä muuttaa fanien mielikuvissa maailmaa vähin erin. Vaihtoehtoisten kulttuurintulkintojen kannatus ja levittäminen voivat tällöin muodostua kriittisiksi kannanotoiksi koko heteronormatiivista järjestelmää vastaan. On kuitenkin muistettava, että esimerkiksi japanilainen homoseksuaalinen pornomanga ei sisällä suoraa vähemmistöjä tukevaa ideologiaa tai kuvaa yhteiskunnan epätasa-arvoisia tilanteita eikä myöskään pyri toimimaan identiteettityön välineenä. Kuitenkin yaoi vaikuttaa lukijoidensa identiteetteihin vapauttaen seksuaalisuuteen ja haluun liittyviä tunteita vapaasti tulkittaviksi. (Kangasvuo 2007: 300, 308–309.) Näyttäisikin siltä, että tietoinen ideologioiden ja arvojen tuottaminen liittyvät länsimaisessa kontekstissa subtektiseen homoseksuaalisuuteen keskittyviin faniyhteisöihin.

6.3 ”Tietynlainen alistaminen on tietysti ihan jees.” Nautintoa fanituotannosta

Pelikulttuurien tutkimuksessa ei ole uutta tietoa se, että myös naiset tahtovat pelata välillä pelejä, joissa otetaan riskejä ja ollaan dominoivia (Taylor 2006: 122). Rohkeasti ja yksityiskohtaisesti seksuaalisia aiheita käsittelevien fanifiktioiden ja roolipelien fanikulttuurit asettavat uuteen valoon tyttöjen ja naisten valmiuden kokea riskejä sekä eläytyä vallankäyttöön. Seksuaalista materiaalia sisältävän fanituotannon läpikäynti vaatii lukevilta faneilta henkilökohtaista asemoitumista sekä asennoitumista eroottisuuden ja seksuaalisuuden eri ulottuvuuksia kohtaan. Esimerkiksi homoseksuaalisten fiktioiden suosima *seme/uke*-asetelma asettaa neuvottelujen kohteeksi alistamisen sekä alistumisen konseptit. Samoin käy *s/m*-aiheita sisältävien fiktioiden kohdalla, sillä lukijan mielikuvat hahmojen nautinnosta tukeutuvat vahvasti tyttöjen omiin käsityksiin sadismin ja masokismin tuottamasta mielihyvästä.

Tietynlainen alistaminen on tietysti ihan jees, mut tota ei semmonen oikeesti kauhee. Ja sit niinku kipuu tuottaa mulle ittelle ihan fyysistä kipua, jos on ihan kauheeta. (NPK 4B: 28)

Mut sit taas toisaalta on näitä muita juttuja, tyyliin s ja m, mitä mä en oo koskaan ymmärtäny, nii pikkuhiljaa on niitä kohtaan on alkanu asenne muuttumaan, tai sitten ei. Et mä en ite tota lähe kirjottamaan sitä, enkä mä oo ite semmonen, mutta niin ku jotkut kirjottaa hahmot silleen tosi hyvin, ja ne jotkut fikit on tosi hyviä. Et niin ku sitte mä oon vaan alkanu mietti, et ehkä ihmiset vaan on silleen, et niin ku ihan sama, jokainen taap-laa tyyllillään. (NPK 4A: 43)

Varmaankin siis kyllähän. On varmasti siis tullut paljo avomielisemmäksi. Että okei, kunhan siinä nyt on ihmiset niinku, ei nyt ees täysikäisiä tarttee olla, jos ne molemmat siis ei oo täysi-ikäisiä. Mut et ne kummatkin on siihen suostuvaisia ja että se on molempien mielestä ok, niin ei siinä minusta oo sitte mitään vikaa, oli se mitä tahansa suunnilleen mitä niitten välillä tapahtuu. Et kyllä se nyt pystyy silleen soveltamaan tosielämään, että en mä usko, että mä järkyttysin, jos joku sanos mulle, että teen sitä ja sitä niinku omassa elämässäni, niin en minä sitä rupeis arvostelevaan, että herrajumala mitä sinä oikeen teet, syntinen. (NPK 5B: 50)

Fiktioiden laadukkuus ohjaa fanin mieltymyksiä; hyvä fiktio auttaa ymmärtämään miksi ja miten seksuaaliset fetissit toimivat, huono fiktio aiheuttaa vastakkaisen reaktion. Identiteettiin liittyviä uudelleenneuvotteluja vaativat myös yhteiskunnallisesti tuomitut ja jopa laittomat fiktioiden aiheet, kuten insesmi ja raiskaus. Fanien alati muuttuvat luku- ja fandom-mieltymykset pitävät näiden kaltaisten aiheiden tulkinnat aina tuoreina. Lukijoiden ja lukutottumusten väliltä löytyy suuria eroja ja suhtautuminen radikaaleja aineksia sisältäviin fiktioihin saattaa muuttua paljonkin lukukertojen välillä.

Oon tosi avoin näitten asioitten suhteen, mut välil on semmosii, että raiskausta en lue, paitsi jos se on tosi hyvin piilotettu johonkin kontekstiin, niin ettei se välttämättä tuu siinä niin pahasti esille. Kyl mä niitakin oon joskus lkenu, mut nyt ei oo ollu semmonen tunne yhtään tosi pitkään aikaan, et haluis mitään sellasta. (NPK 3A: 32)

Se on se, kun mä alotin nää, just japanilaiseen kulttuuriin ja fanfictioniin, mä alotin sen niin nuorena, et jotenkin se iskostu siin samalla. - - Se on aina ollut mulle jotenkin itsestäänselvyys, että voi rakastua kehen tahansa sukupuolesta riippumatta, et kunhan ihminen on sellanen persoona, nii se on se ainut kriteeri. Ja se sitten tottakai sillä tavalla avartanut mun näkemyksiä aika paljon. Ja just niin kun, no insesmi, nii emmä nyt tiedä, emmä sitä oikeessa elämässä välttämättä vielä hyväksy sillä tavalla, mut kyl mä silleen fanfikkejä oon lukenut myös siitäkkin ja hyvin perusteltuja asioita ja kaikkee, nii kyl mä ehkä oon oppinut ymmärtämään sitä. (NPK 3A: 35)

No siis seksuaalijutuissa mulla on se, et mä luen oikeestaan kaiken, koska niissä mulla on filteri periaatteessa päällä. Tai siis silleen, että jos se, se riippuu. Tai siis raiskaus on siinä mielessä, se on näissä japanilaisissa jutuissa täysin jotenkin vääntynyt käsite. Että koska se ei oo silleen raiskaus, niinku täällä koetaan, vaan se tuntuu olevan ennemminkin sellanen tyyliin ”rakastan sinua niin paljon, en voi hillitä itseäni joten raiskaan sinut”, mikä on aina häirinnyt mua. Mutta silleen jos fikki muuten on hyvä, niin en mä käänny ton takia pois. Mut harvemmin mä sitä etsin, että pakko löytää tällöinen fikki nyt. (NPK 2B: 44)

Faniuden prosessi ei koskaan pääty, vaan muotoutuu jatkuvassa vuoropuhelussa fanituotannon kanssa. Ilkka Mäyrän mukaan netillä on suuri rooli, kun merkityksiä tuotetaan ja uudelleen muokataan. ”Kun siirrytään sivulta toiselle ja alakulttuurista yhä uuteen, vaihtuvat merkityksenannon pelisäännöt villisti, samoin kuin käsitys oikeasta ja väärästä.” (Mäyrä 1999: 108.) Aina ensikosketuksesta fanifiktio lukemisen kautta kirjoittajaksi tai roolipelaajaksi rakentuu tyttöjen henkilökohtainen fanisuhde, jota on mahdollista ohjailla kiinnittämällä huomiota siihen kenen kirjoittamia, minkä laatuista ja kuinka seksuaalisesti rohkeita fanifiktioita kuluttaa.

Stuart Hallin mukaan identiteetti muotoutuu itsen ja yhteiskunnan välisissä neuvotteluissa. Lisäksi Hall näkee, että kulttuuriset muodonmuutokset laittavat henkilökohtaiset identiteettimme liikkeelle ja horjuttavat minäkuvaamme. Juuri konfliktista seuraa identiteetin uudelleen neuvottelu. Subjektin identiteetti ei ole yhtenäinen, vaan se on pirstoutunut, jolloin kuva itsestä muodostuu useammasta identiteetistä, joita on mahdollista omaksua erilaisten tarpeiden ja tilanteiden mukaan. Lisäksi nämä identiteetit eivät ole välttämättä yhteensopivia, vaan saattavat olla ristiriidassa keskenään. (Hall 1999: 22–23.) Voitaisiin hahmottaa,

että tyttöfanien fanituotannon kanssa käymät neuvottelut muotoilevat minäkuvaan yhteiskunnassa vallitsevien arvojen, normien ja eettisten sääntöjen ristitulessa. Asennoituminen faniteksteihin ei ole varaukseton, vaan kanssafanien tuotannolle, samoin kuin oma kirjoittamille fanifiktioille, asetetaan rajoja.

Fanifiktion yksityiskohtaiset ja rohkeat seksuaaliset aiheet vertautuvat mielenkiintoisesti subtekstisten miesparien *parisuhdenormatiivisiin* piirteisiin. Leena-Maija Rossin mukaan tällöin parisuhteen muodostaminen sekä suhteeseen sisältyvät käytänteet nähdään normatiivisina (Rossi 2003: 119). Parisuhdenormatiivissa romanttiset suhteet muodostuvan kahden henkilön välille, jotka siirtyvät parisuhteeseen rajaamalla suhteen ulkopuolelle irtosuhteet ja kolmannet osapuolet. Fandomien maailmassa tämä toteutuu siten, että usein faneille muodostuu faniuden kohteen sisältä lempiparitus, *OTP* ('one true pairing'), jonka hahmoista yhdessä fani erityisesti nauttii. Lempiparituksen parisuhdetta tutkitaan fiktioiden ja roolipelilokien kautta kiivaasti. Fiktioiden juonet varioivat laajasti ja saattavat asettaa lempiparituksen suhteeseen myös ulkopuolisia henkilöitä, mutta kerronta kuitenkin keskittyy lempiparituksen ymmärtämiseen. Parisuhdenormatiivisten käytänteiden mukaisesti fandom-hahmot muodostavat miespareja, joiden välille syttyviä tunteita fiktion pyrkivät kuvaamaan. Fiktioiden tarjoamat seksuaaliset kokeilut ja yhden yön suhteet tapahtuvat siis usein poika- ja mieshahmojen välillä, jotka fanien mielikuvissa muodostavat pareja, joiden *tulisi* muodostaa pariskuntia – niin sopivia hahmot ovat toisilleen. Pysyvien seurustelusuhdeiden toteutuminen tai toteutumattomuus synnyttää nautintoa, joka pitää kirjoittajien ja lukijoiden mielenkiintoa yllä.

6.4 ”Kaikki tekee netissä kaikkee omituista.” Avoimuus, puolustus ja häpeä osana faniutta

Tyttöjen suhde fandomien toimintaan on ristiriitainen. Fanit joutuvat usein puolustelemaan suhdettaan populaarikulttuuriin, mitä ei korkeakulttuurin tuotteiden kohdalla tarvita, vaikka yleisöiltä löytyisikin yhteneväisiä käytäntöjä (Nikunen 2005: 52–53). Lisäksi tyttöjen virtuaalisten faniyhteisöjen toiminta sijoittuu vapaa-ajan vieton alueille, joita määrittelevät yhä vahvasti sukupuoleen kohdistetut odotukset.

Roolipelaamista on perinteisesti pidetty poikien harrastuksena, vaikka peleihin osanottavien tyttöjen määrä on kasvanut. Merja Leppälahden esittelemä amerikkalainen sosiologi Gary Alan Fine tutki roolipelaamista 70-luvun lopulla, jolloin hän totesi, että suurin osa

pelaajista on nuoria, hieman yli kaksikymppisiä miehiä, usein opiskelijoita. Nainen pelaajana oli Finen mukaan poikkeus. Finen pohdiskelujen mukaan tämä saattoi johtua siitä, että roolipelit juontavat juurensa sotapeleihin, joita perinteisesti pelasivat pojat ja miehet. Näin ollen tyttöjen oli vaikeampaa saada tietoa peleistä, sillä niitä ei mielletty perinteiseksi tyttöjen harrastukseksi. Lisäksi pelien päähenkilöt olivat perinteisesti miehiä naishahmojen ollessa marginaalissa. Juonikuvioiden keskittyminen hirviöiden tappamiseen ja aarteiden keräämiseen saattoi myös tuntua naisten mielestä arveluttavalta hauskan pidolta. Miesvaltainen roolipeliyhteisö myös usein vierasti ajatusta roolipelaavista naisista pitäen heitä huonompina pelaajina ja pelin toimintaa haittaavina. (Leppälahti 2009: 11–12.) Viimeistään kaksituhatluvulla roolipelit ovat siirtyneet niin poikien kuin tyttöjenkin harrastuksiksi. Virtuaalimaailmojen pelikentillä myös tyttöjen on mahdollista ottaa osaa peleihin yhä vapaammin vaikka sukupuoli yhä vaikuttaakin joiltain osin pelituttavuuksien määräytymiseen. On kuitenkin selvää, että tyttöjen on internetissä helppoa luoda, organisoida, johtaa ja ottaa osaa roolipeleihin, jotka sisältävät heille itselleen merkityksellisiä aiheita.

Vaikka tyttöjen fanimaailmat rakentuvat avoimen queer-katsannon alle, ei myöskään fanius julkisessa keskustelussa asemoidu sukupuolineutraaliksi. On paradoksaalista, että fanius mieltyy osaksi tyttökulttuuria, mutta erityisesti tyttöjen fanitoimintaa ja faniutta ylenkatsotaan ja että ihailun kohteen arvo saattaa jopa kärsiä tyttöjen kiihkeän fanisuhteen kuohuissa (Kovala & Saresma 2003: 18, Nikunen 2005: 55). Tyttöjen fanius liittyy ajatukseen naisista ja kritiikittömästä vastaanotosta, joka purkautuu hallitsemattomana. Urpo Kovala ja Tuija Saresma huomauttavat, että fanit kuitenkin ovat tietoisia fanisuhteestaan ja pystyvät itsereflektion kautta pohtimaan sitä ja ottamaan siihen etäisyyttä (Kovala & Saresma 2003: 20). Prince Diaries -roolipelin tyttöjen mielikuvat omasta suhteestaan faniuteen olivat myös ristiriitaisia. Fanius näyttäytyy henkilökohtaisesti tärkeänä harrastuksena, johon tytöt panostavat sekä aikaa että vaivaa ja johon liitetään runsaasti arvoja ja merkityksiä. Toisaalta fanius ja roolipelaus koettiin hävettävänä asiana, josta puhuminen esimerkiksi omille vanhemmille koettiin vaikeana.

Siis sukulaisista ei kukaan tiä mittään. Että äiti joskus kysy, että mitä sinä siellä netissä oikeen hommaat tai jos minä, ennen varsinki ku kirjotti jotain fikkejä, että mitä sä oikeen kirjoitat. Minä vaan sanoin, että tarinoita. Että ei ne tiä, tai äiti ei tiä, että mä just slashiä kirjoitan tai fanfikkiä kirjoitan. (NPK 6A: 40)

4B: Mut tota kun sitä luki niin tota... kyl mulla oli korvat punasena koko ajan. Ja sit ku äiti oli tosissaan, mä en ees muista mitä se sano mulle jossain vaiheessa, mut se tosissaan tuli ihan selän taakse ja sano mulle jotain ja mä olin ihan et: ”Nii mitä? Ei täs oo mitään!” Ei sinänsä, et mun äitii koskaan kiinnostas, et mitä mä siellä luen. Tai niinku ei sil oo hajuukaan siitä.

LH: Oot sä kertonu sille että sä roolipelaat kuitenkin?

4B: Joo ja se tietää, et mä roolipelaan poikahahmoja niinku poikahahmojen kanssa. Mut en mä ikinä kerro sille, et miten graafiseks se menee. (NPK 4B: 23)

Mä en oo voinu, kun aika moni fanfiction on sinne seksiin menevää, niin en mä oo puhunu äitille siitä aspektista mitään esimerkiksi tai sukulaisille. Et en mä oo niinku maininnu, ja itse asiassa mä en oo ihan varma, et tietääks ne ees, et tässä on homosuhteista kyse aika usein, tai lesbo-suhteista. Nii se saattas tulla niille aika järkytyksenä, jos näistä puhuis, nii en mä oo sanonu. (NPK 3A: 41)

Homoseksuaalisuuteen keskittynyt fanituotanto tuo jännityksen tunnetta tyttöjen elämään, sillä fanit tietävät, ettei eroottisen materiaalin ihannoiminen ja kulutus ole täysin hyväksyttyä. Erityisesti homoseksiiin liittyy yhä kielletyn rakkauden ulottuvuus, joka jossain määrin ohjaa ajattelutapaamme. Suurin osa fanifiktio-materiaalista ei sovi lapsille, mutta lukeminen on helppo tapa liittää romanttisia ja eroottisia sävyjä omaan elämään (Youssef 2004: 114). Samalla varsinkin tyttöjen ja naisten kiinnostus eroottisuutta ja seksuaalisuutta kohtaan tuntuu olevan melko vaiettu asia, jota ei käsitellä julkisessa puheessa tarpeeksi.

Harrastuksesta avautuminen näyttääkin määräytyvän melko pitkälti sen mukaan kenelle asiasta ollaan kertomassa. Vanhemmille ihmisille ilmiön selittäminen koetaan monimutkaiseksi kun ikätovereille roolipelaamisesta ja fanifiktio lukemisesta voidaan kertoa ongelmitta. Yleisesti ottaen tyttöjen puheissa korostuu se, ettei netin harrastustoimintaa sallaila tarkoituksella, mutta mieluummin yksityiskohtaisempi pelin juonen kuvaus jätetään antamatta. Näyttää siltä, että jos sukulainen tai vanhempi olisi kiinnostunut tyttöjen roolipelaamisesta ja tahtois tietää asiasta enemmän, juonikuvioita oltaisiin valmiita valottamaan tarkemmin. Roolipelaajat eivät kuitenkaan koe asian aktiivisesti esiintuomista tärkeäksi tai tarpeelliseksi. (NPK 1A: 49)

On yllättävää huomata, kuinka ikätoverien reaktiot ovat olleet homoseksuaalisesti sävytynyttä faniharrastusta kohtaan hyvin erilaisia. Yleisesti ottaen näyttäisi siltä, että reaktiot ovat olleet positiivisia tai neutraaleja. (NPK 1A: 49)

Ei oikeestaan minkäänlaisia. Mitä nyt oon kertonu, niin yliopistopiireissä kaikki on kuitenkin aikuisia ja jotenkin siihen vaikuttaa sekin, että itekin tietää, että kaikilla ihmisillä on jonkinlaisia harrastuksia. Jotkut juoksee ympäri metsiä leikkimässä haltioita, jotkut tekee jotain muuta. Oikeestaan meidänkin piireissä - - kaikki tekee netissä kaikkee omituisia. - - Ei siihen oikeestaan kiinnitetä mitään huomiota. Mikä on silleen yllättänyt itteäkin. Kun ensimmäisiä kertoja lukioikäisenä kertoi siitä, niin sitähan oletti, että kaikki olis järkytöneitä, mut ei oikeestaan kukaan oo koskaan ollut. (NPK 2A: 34)

Toisaalta avoimesti poikarakkausaiheisen materiaalin käytön tunnustaminen faniyhteisöjen ulkopuolisille kavereille ja ystäville on saattanut aiheuttaa konflikteja sosiaalisissa suhteissa. Radikaaleja ja rohkeita aiheita suosiva harrastus näyttäisi karsivan ystäviä, joiden maailmankuva eriaa ylitsepääsemättömästi fanien maailmoista. (NPK 2B: 68) Helena Saarikoski myöntääkin, että faniuteen kuuluu tietty fanisuhteen puolustaminen erilaisissa sosiaalisissa ja kulttuurisissa ristiriitatilanteissa (Saarikoski 2009: 194). Samalla vältellään fanisuhteen levittämistä ulkopuolisten tarkasteltavaksi leimautumisen pelossa.

Tyttöjen virtuaalisiin fandom-kulttuureihin, erityisesti japanilaisista aiheista ammentaviin, tuntuu liittyvän voimakkaita, stereotyyppisiä mielikuvia siitä, millaisesta faniaineeksista yhteisöt muodostuvat. Ilkka Mäyrä kirjoittaa, että ”sitä mukaa kun [internetin] käyttäjäkunta on laajentunut ja muuttunut epäyhtenäisemmäksi, on myös aggression ja vihamielisyyden määrä kasvanut.” (Mäyrä 1999: 104). Virtuaalisessa sfäärissä on helppoa esittää arvioivia kommentteja käyttäjästä sen perusteella, millä sivuilla hän käy, kuinka hän käyttää, jakaa ja reagoi sivuilta löytyviin tietoihin. Samoin roolipelaajia arvotetaan heidän harrastustensa perusteella. Yksi tapa määritellä virtuaalin tyttöfaneja on leimata heidät perinteisesti fanitytöiksi. Stereotyyppinen fanityttö viihtyy muiden samanhenkisten kanssa muodostetussa joukossa tai laumassa sekä ilmaisee faniuttaan kirkumalla ja käyttäytymällä hysteerisesti, varsinkin pop- ja elokuvatähtien edessä (Tosenberger 2008: 189, Saarikoski 2009: 211).

Roolipeliyhteisössä fanityttöys liitetään fandomien nuorempiin osanottajiin, joiden suhtautumista faniuteen pidetään joissain määriin pinnallisena ja viihteellisenä. Esimerkiksi japanilaisiin populaarikulttuureihin keskittyneissä con-tapahtumissa osanottajien keski-ikä saattaa sijoittua alle 15-ikävuoteen, jolloin harrastus lokeroituu teini-ikäisten ja pikkutyttöjen ajanvietoksi. Nuoriso puhuu *Japani-ernuista* tai *ernuista*, jotka pukeutuvat japanilaisen katumuodin mukaisesti, tekevät huonoa cosplaytä, ovat vuoroin emoja, gootteja, otakuja tai nörttejä, kuuntelevat japaninkielistä J-rokkia eivätkä osaa aikuistua. (NPK 3A: 38, 4A: 46, 6A: 44) Roolipelaavien tyttöjen suhde nuorempiin harrastajiin ei kuitenkaan ole torjuva, vaan pikemminkin isosiskollisen hyväksyvä. Nuorten fanityttöjen kiihkeys nähdään ikävaiheena, josta kasvetaan joko ulos tai jatketaan japanilaisen kulttuurin syvällisempään tutkailuun. Jostainhan jokainen on matkansa fanina aloittanut. (NPK 1A: 51) On kuitenkin selvää, että japanilaisen kulttuurin suosion kasvu on vähitellen alkanut syödä faniuden autenttisuutta, jolloin suuri yleisö tulkitsee fanien seuraavan lempisarjojaan ja yhtyeitään vain sen takia, että kaikki muutkin niin tekevät.

Välillä tuntuu kauheen hävettävältä myöntää, et kattoo ees anime tai lukee mangaa, ku siis tietyissä porukoissa se tuntuu siltä, että sut tuomitaan heti - - nii sit siellä on ollut silleen, et hyi anime ja iljettävää - - Se tuntuu välillä siltä, ettei haluis myöntää olevansa missään kosketuksissa tän kulttuurin kanssa, vaik se on itelle tosi tärkeä osa elämää ja rakas asia, nii se tuntuu kauheen ristiriitaselta välillä. (NPK 3A: 37)

Anime- ja mangafaniuden ilmeneminen fanifiktion ja roolipelin muodossa aiheuttaa myös tytöille päänvaivaa. Tytöt ovat pohtineet paitsi sitä, millaisia tekstejä he ovat valmiita lukemaan ja kirjoittamaan, myös kuinka kirjoittaminen tapahtuu. Roolipelihän muodostuu kahden tytön välille, jolloin esimerkiksi seksuaaliluontoisten lokien kirjoittaminen saattaa

problematisoitua. Joidenkin mielipiteiden mukaan poikien välisen seksin kuvaus roolipelin kautta vertautuu melko suoraan nettiseksiin.

Mä en sinänsä pidä salassa mitään semmosii juttuja. No en mä nyt lähe kertomaan äitille, että mie pelaan seksiä tota koneella niin ku muiden tyyppien kanssa tai siis niin ku pelaan pelkästään homojuuttuja tai luen tyyliin... Tai siis en mie anna sen lukee miun mangoja esimerkiks, tai no se ei ees halua lukee niitä. Mut siis en mie kauheesti jätä niit ympäriinsä. (NPK 4A: 44)

On se vähän sitäkin ettei sen tarvi kaikkee tietää, mutta tota lähinnä se on kans sitä, että niinkun siellä tapahtuu just sitä, esimerkiks justinsa se, että pojat harrastaa seksiä, se on pitäny pelata. Ja se on niinkun kun sen pelaa niin se on melkein kun nettiseksiä. Ja tota jos niinkun kertoisin äidille juurta jaksaen mitä mä siellä pelaan niin tota... niin niin. Se näkis, se just puuttuis siihen, että netissä tapahtuu ties mitä ja ootsä varma, että sä tunnet kaikki ne pelaajat siellä. (NPK 4B: 50)

Joskus saattaa olla vaikeaa hahmotta missä roolinotto ja hahmon eteenpäin vieminen vaihtuvat tilanteiksi, jossa hahmon nautinto vaihtuu omaksi nautinnoksi. Roolipeli tuottaa mielihyvää kovin monimutkaisten mekanismien kautta, sillä pelaajin tavoitteena on juuri hahmon hyvinolon kautta saada myös itse täyttymyksen tunteita. Eriävissä näkökulmissa korostuu se, kuinka roolipelauksessa nautinnonlähteeksi kohdentuu kaksi hahmoa, joiden kautta pelaaminen tapahtuu. Vaikka nettiseksissäkin toimitaan osin mielikuvituksellisten roolien avulla, ei roolipelissä itseä projisoida yhtä vahvasti toimijaksi. Poikahahmojen vastakkainen sukupuoli myös ehkäisee suoraa paikantumista tietyksi hahmoksi.

4B: Koska tosissaan sen voi suoraan rinnastaa nettiseksiin.

LH: Miten se sitten eroaa?

4B: Eroaa siitä?

LH: Niin. Sun mielestä.

4B: Ei oikeestaan millään tavalla. Paitsi se niinkun tietenkkin, että sä et pelaa omana ittenäs. Tai siis ole oma ittes, et kirjota sitä mitä susta tuntuu ja tälleen. Mut kuitenkin jostain se tulee. (NPK 4B: 50–51)

Se on varmaan mielipidekysymys, mutta mä en laske. Siis joo, siis mun mielestä niinku ei, koska mun mielestä tosiaan erotus on se, että jos sää lähet johonkin niinku hakeen sitä niinku nettiseksi-kokemusta niin sä lähdet periaatteessa hakemaan itselles tyydytystä. Kun taas jos sää itse kirjoitat jotain roolipelijuttuja niin okei, on se niinku kivaa ja siitä saa tyydytystä, muttei välttämättä ihan sillä tasolla. Et se on enemmän semmonen, että jei, tämä tarina eteni ja tuli kiva, kiva juttu. Et ei oo sillei. (NPK 2B: 52)

Roolipelin juonellisuuden vaatimus korostaa eroa nettiseksiin ja roolipelaamisen välillä. Poikahahmojen välisen seksuaalisen vetovoiman täyttymys ei perustu pelkkään seksin kuvauksesta nauttimiseen, vaan kumpuaa myös juonen kehittymisen sekä kirjoittamisen aikaansaamista onnistumisen tunteista. Samalla roolipelaajat lähentyvät toisiaan ilman, että heidän tarvitsisi sijoittaa hahmojen toisiinsa tuntemia tunteita vastapelaajaan. Roolipelaus siis onnistuu ilman vastapelaajan haluamista. (NPK 3B: 14) Kuten aikaisemmin todettu, pelaajien toisiinsa tuntema pelkän ystävyuden ylittävä vetovoima ei ole täysin mahdoton ilmiö, mutta roolipelaukseen ei itsessään liity vastapelaajaan kiinnittyvää erosisointia.

Kuten Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä toteavat, digitaalisessa kulttuurissa käyttäjän ja väli-
neen suhde ei useinkaan ole ongelmaton. (Järvinen & Mäyrä 1999: 19) Näyttäisikin siltä,
että internet on leimautunut tilaksi, jossa ”kaikki tekee kaikkea omituista”. Se puolestaan,
miten nettiä käytetään, leimaa itse käyttäjiä. Toisaalta, koska omituisia asioita tekevät ne-
tissä kaikki, itsensä toteuttaminen on hyväksytympää ja harrastaminen sulautuu muuhun
tietotekniikan käyttöön. Virtuaalinen tila uudistuu alati, joka muokkaa käyttäjien suhdetta
online-minään. Virtuaaliroolipeliä koskevat monimutkaisuudet korostuvat Prince Diaries -
yhteisön jäsenten haastatteluissa, sillä roolipelaavien tyttöjen tulkinnat näennäisesti yhtei-
sesti jaetuista faniuden sekä subtekstin käytänteistä ovat usein keskenään eriäviä. Samaten
faniuden synnyttämien emootioiden sanoiksi pukeminen on toisinaan vaikeaa, kun liiku-
taan abstrakteilla tunnealueilla, joiden määrittelemine tapahtuu jokaisen fanin henkilö-
kohtaisten tulkintojen kautta.

7 LOPUKSI

Yhteenvedon voitaisiin todeta, että tyttöjen fanitus muotoutuu suhteessa erilaisiin auktoriteetteihin. Suomalaisten Prince Diaries -roolipelaajien fanitus kumpuaa faniyhteisön asettamista ohjenuorista, jotka rakentuvat globaalissa faniyhteisössä jaettuihin käytänteisiin, jotka puolestaan ovat kosketuksissa kanoniseen alkuperäismediaan. Samalla faniuden oikeutuksesta neuvotellaan ympäröivän maailman ja virtuaalisten tilojen välillä.

Tytöt näyttävät rakentavan netissä täysin uudenlaisia fanimaailmoja, joissa yhdistyvät pelaajuuksia, roolipelien tarjoamat roolinoton mahdollisuudet, kirjoittaminen ja kielenoppiminen sekä sosiaaliset suhteet. Pelien juoniainekset keskittyvät sfääriin, jossa ystävyys, subtekinen homoseksuaalisuus sekä parisuhteiden ymmärtäminen risteävät luontevasti. Samalla yhteisö tuottaa sosiaalisuuden muotoja, jotka ulottuvat virtuaalin ulkopuolelle ja voidaan hahmottaa, että pitkäikäinen roolipeli perustuu toimiviin ihmissuhteisiin. Prince Diaries -yhteisö rakentaa ystävyksiä ja seurustelusuhteita, mutta sosiaaliset konfliktitilanteet vaikeuttavat pelin kulkua ja saattavat estää sen kokonaan. Yhteisön sisäinen rakenne ei perustu merkittäviin hierarkioihin, vaan vaikutusmahdollisuudet ovat jakautuneet tasaisesti yli koko pelaajamateriaan. Ajatuksen tasolla pelaajien arvostusta nostavat ihmishuhtede taidot ja kielellinen kompetenssi eli sosiaalisuuteen, kirjoittamiseen ja pelaajuuteen liittyvä kyvykkyys.

Fandomit vastaavat eritoten fanien tarpeeseen tuoda kulttuurintuotteita ja niiden sisältämiä merkityksiä osaksi arkipäivän elämää. Samalla internet vapauttaa käyttäjänsä ruumiista ja sukupuolesta. Virtuaalisessa sfäärissä sukupuolella ja identiteetillä on mahdollista leikkiä ja taivuttaa minäkuvaa uusiin asentoihin. Roolipeli auttaa tyttöjä terapoimaan itseään kuvitteellisten hahmojen ja tapahtumien kautta turvallisessa ympäristössä. Tunne-elämykset hahmojen ongelmista ja onnesta auttavat tyttöjä paitsi varautumaan samankaltaisiin tilanteisiin tulevaisuudessa, myös sijoittamaan omat senhetkiset tuntemuksensa ja tilanteensa roolipelin juonikuvioihin. Huhtede roolipelattuihin hahmoihin on affektiivinen ja samastumisen tunne on välillä hyvinkin voimakas. Tämä voi aiheuttaa myös negatiivisia tunteita, kuten ahdistusta oman hahmon kohtalon vuoksi.

Tutkimuksen aikana on käynyt yhä selvemmäksi se, että tytöt ja naiset ovat kiinnostuneita seksuaalisuudesta ja tahtovat löytää tyydytystä, mutta samalla feminiiniset täyttymyksen tunteet politisoituvat tyttöjen mielikuvissa. Tämä tarkoittaa osaksi sitä, ettei seksuaalisen

materiaalin kulutusta edelleenkin mielletä naisten ajankuluksi, ja tyttöjen nautintoon sekoittuukin häpeän tunteita. Fanius esittäytyy kaksijakoisena – siihen liittyy fanisuhteen peittelyä ja negatiivisia konnotaatioita, mutta se myös koetaan tärkeänä ja identiteettiin kiinnittyvänä. Toisaalta heteronormatiivinen materiaali ei näytä vastaavan niihin tarpeisiin, joita naiset nautintoa etsiessään teksteille asettavat. Virtuaalisen sfäärin fanikulttuurit ovat yksi tapa rakentaa seksuaalisuuksia, erityisesti maskuliinisuutta, uusilla tavoilla. Aineisto osoittaa, että tyttöjen subtekstinen fanius on lisännyt kriittistä populaarikulttuurin tarkastelua ja tuonut esiin queer-vaihtoehdot. Roolipelaajat näyttäisivät olevan pysyvässä queer-tilassa, vaikka eivät kaikki itse edustakaan seksuaalisia vähemmistöjä. Heteronormatiivisuus purkautuu tyttöjen katseen alla yhä uudelleen, oli kyseessä sitten melkein mikä tahansa kulttuurin tuote. Fanius ei useinkaan kiinnity vain yhteen sarjaan tai artistiin, vaan faniyhteisön suositukset sekä netin laaja fanituotanto ohjaa uusien faniuksien äärelle sekä samalla tiettyihin suosittuihin tulkintamalleihin.

Vastausta siihen, miksi homoerotiikka vetoaa nuoriin naisiin, on vaikea muotoilla, sillä suhde poikarakkauteen piirtyy jokaisen roolipelaavan tytön henkilökohtaisen merkityksenluonnin kautta yhä uudelleen. Kysymys on monitahoinen eikä siihen näytä olevan vain yhtä oikeaa vastausta. Olisi sama, kuin jos kysyisimme, miksi jotkut miehet pitävät naisista tai miksi joku pitää syksystä. Suhde homoeroottisuuteen muotoutuu tietynlaiseksi ajan myötä eikä tämäkään suhde ole muuttumaton.

Voidaan kuitenkin todeta, että tyttöjen mielikuvissa homoseksuaalisen parinmuodostuksen perustana toimii paritus, jonka muodostumista ohjaavat erilaiset motiivit ja henkilökohtaiset mieltymykset. Subtekstinen suhde luetaan hahmojen katseista, lauseista ja teoista tai vaikkapa siitä, missä hahmot seisovat toisiinsa nähden. Kaveruus, vihollisuus ja maailmankatsomukselliset erot liittävätkin poikahahmoja toisiinsa. Homoseksuaaliset hahmot tai henkilöt ovat seksuaalisia, mutta herkkiä ja ihmissuhdeorientoituneita, jolloin faniluennoissa, fanifiktioissa ja roolipeleissä performoidaan parisuhdekeskeisyyttä sekä romantiikkaa. Koska fanien katse kohdistuu miesten väliseen suhteeseen ja nainen poistuu yhtälöstä, syntyy uusia tilaisuuksia määritellä maskuliinisuus, parisuhde ja parien välinen tasa-arvo. Kuitenkin tasa-arvon ihannetta rikotaan parien välisissä asetteluissa, joissa dynamiikka määräytyy sellaisten positoiden, kuten seme/uke sekä senpai/kohai, mukaan. Juuri parien välinen tasa-arvon mahdollisuus ja sitä horjuttavat voimat, kahden täydellisen miehen seuraaminen sekä tunne siitä, että homoeroottisuuteen liittyy jotain kiellettyä, pitävät poikarakkauden tyttöjen mielenkiinnon kohteena. Feminiinin uupuminen takaa sen, ettei fanien tarvitse samastua vastoin omia kokemuksiaan superkauniiksi, yliseksikkääksi tai älykkääk-

si suorittajaksi. Subtekstisessä luennassa samastuminen tapahtuu hienovaraisemmin ja pikemminkin osittaisesti, kuin täysivaltaisesti. Homoseksuaalisiin poikiin ja miehiin projisoidaan omaa seksuaalisuutta ja itseä piirre kerrallaan, eikä useampaan hahmoon samastuminen ole mahdotonta.

Homoseksuaalisesti värittyneeseen subtekstiseen fandomiin kuuluminen näyttäisi olevan yksi reitti, jonka kautta myönteistä suhtautumista seksuaalisia vähemmistöjä kohtaan ilmaistaan. Tyttöjen fanikulttuurit ajautuvat tai ne ajetaan tietoisesti törmäykseen yhteiskunnallisten ristiriitojen kanssa. Faniuden kautta työstetään epätasa-arvoisuutta, identiteettejä, sosiaalisuuden muotoja ja kollektiivisen tekemisen malleja sekä liitetään arvoja ja merkityksiä tekemiseen, katsomiseen, kirjoittamiseen ja lukemiseen.

Faniuteen liittyvää tutkimusta on vielä paljon edessä. Subtekstinen fanius ei ole hiipumassa, vaan faniyhteisöjä syntyy lisää sitä mukaa, kun populaarikulttuurin tuotteita päästetään markkinoille. Mielenkiintoisia tutkimuksen aiheita ovat esimerkiksi se, kuinka oikean elämän ihmisistä kirjoitettu RP-fiktio vertautuu fiktiivisiä hahmoja kuvaavaan fiktion, ja miten RP-fiktio peilaa henkilön julkisuuskuvaan, yksityistä elämää sekä fandomäkökulmia. Millaisia sävyjä tyttöfanien mielikuvissa liitetään pornoon keskittyvään fani-fiktioon, ja kuinka se eroaa pornokirjallisuudesta? Entä kuinka tuotantoyhtiöt reagoivat lisääntyneeseen subtekstiseen faniuteen, vai reagoivatko ne ollenkaan? Millä tavoin uudet virtuaaliset yhdessäolon muodot, kuten visuaaliseen kuvanjakamiseen keskittynyt blogipalvelu Tumblr.com, tuottavat ja kommentoivat faniuksia? On myös syytä pitää silmällä koko roolipelauksen kenttää, ja tutkia miten uudet pelialustat, kuten liikkeen havaitsemiseen perustuvat konsolit, muuttavat roolipelauksen ja hahmoon samastumisen käsitettä. Tai vaikkapa syventyä siihen, miten markkinoille tulleet rooli- ja seikkailupelit, kuten *The Elder Scrolls* -pelisarjan viides peli *Skyrim*, mahdollistavat juonikerronnassaan heteronormatiivin rikkomisen ja homoeroottisten suhteiden luonnin.

LÄHTEET

HAASTATTELUT

NPK 1A	19.10.2008	Kesto 1h 40 min.
NPK 2A	19.10.2008	Kesto 1h 20 min.
NPK 3A	25.10.2008	Kesto 1h 10 min.
NPK 4A	26.10.2008	Kesto 1h 40 min.
NPK 5A	28.10.2008	Kesto 30 min.
NPK 6A	6.3.2009	Kesto 1h 10 min.
NPK 1B	24.2.2010	Kesto 1h 10 min.
NPK 2B	24.2.2010	Kesto 1h 25 min.
NPK 3B	29.1.2010	Kesto 45 min.
NPK 4B	28.1.2010	Kesto 1h 10 min.
NPK 5B	26.2.2010	Kesto 1h 20 min.

Haastattelumateriaalin on kerännyt kirjoittaja. Nauhat ovat kirjoittajan hallussa.

KIRJALLISUUS

AALTONEN, SANNA & HONKATUKIA, PÄIVI 2002: Johdanto. Teoksessa *Tulkintoja tytöistä*. Toim. Sanna Aaltonen ja Päivi Honkatukia. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. (s. 7–18)

ARO, JARI & SARPAVAARA, HARRI 2007: Sukupuolistereotyytiat sähköpostihuumorissa. *Sosiologia*. 3/2007. (s. 191–203)

BLACK, REBECCA W. 2006: Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning And Digital Media*. No: 2 3/2006. Oxford: Symposium Journals. (s. 170–184) (<http://www.wwwords.co.uk/pdf/freetoview.asp?j=elea&vol=3&issue=2&year=2006&article=5> Black ELEA 3 2 web, luettu 25.4.2012.)

BLACK, REBECCA W. 2007: Digital Design: English Language Learners and Reader Reviews in Online Fiction. Teoksessa *A New Literacies Sampler*. Toim. Michele Knobel ja Colin Lankshear. New York: Peter Lang. (s. 115–136) (<http://www.rhetcomp.gsu.edu/~gpullman/8123/handouts/A%20New%20Literacy%20Sampler.pdf#page=239>, luettu 25.4.2012)

BUTLER, JUDITH 1990: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. London: Routledge.

BUTLER, JUDITH 1993: *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of "sex"*. New York: Routledge.

DYER, RICHARD 2002: *Älä katso! Seksuualisuus ja rotu viihteen kuvastossa*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

ERMI, LAURA & MÄYRÄ FRANZ 2003: Mikä nuoria peleissä viehättää? Teoksessa *Teknologisoituvu nuoruus*. Toim. Sonja Kangas ja Tapio Kuure. Nuorisotutkimusseuran

- julkaisuja 33. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus- ja kehittämiskeskus, Stakes. (s. 98–105)
- ESKOLA, JARI & SUORANTA, JUHA 2008: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- FOUCAULT, MICHEL 1998: *Seksuaalisuuden historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- GRAVETT, PAUL 2005: *Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. Helsinki: Otava.
- GROSSBERG, LAWRENCE 1995: *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino.
- GROSSBERG, LAWRENCE 1992: ”Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom.” Teoksessa *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. Toim. Lisa A. Lewis. London: Routledge. (s. 50–65)
- HALL, STUART 1992: *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Tampere: Vastapaino.
- HALL, STUART 1999: *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.
- HAMMER, JESSICA 2007: Agency and Authority in Role-Playing “Texts”. Teoksessa *A New Literacies Sampler*. Toim. Michele Knobel ja Colin Lankshear. New York: Peter Lang. (s. 67–93)
(<http://www.rhetcomp.gsu.edu/~gpullman/8123/handouts/A%20New%20Literacy%20Sampler.pdf#page=239>, luettu 25.4.2012)
- HEKANAHO, PIA LIVIA 1996: Kuin lehmä uutta navettaa – lesbinen katse kulttuuriin. Teoksessa *Uusin silmin. Lesbinen katse kulttuuriin*. Toim. Pia Livia Hekanaho, Kati Mustola, Anna Lassila ja Marja Suhonen. Helsingin yliopisto. (s. 9–22)
- HIRSJÄRVI, IRMA 2003: Star Trek -ilmiö fanitutkimuksen valossa. Teoksessa *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Toim. Urpo Kovala ja Tuija Saresma. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 143–165)
- HIRSJÄRVI, IRMA 2009: *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus.
- HIRSJÄRVI, IRMA 2010: Fandom, New Media, Participatory Culture. Teoksessa *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Toim. Ulla Carlsson. Göteborg: Nordicom. (s. 133–141)
- JENKINS, HENRY 1992: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York & London: Routledge.
- JENKINS, HENRY 1995: ‘At Other Times, Like Females’ Gender and Star Trek Fan Fiction. Teoksessa *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. Toim. John Tulloch ja Henry Jenkins. London & New York: Routledge. (s. 195–211)
(<http://site.ebrary.com.ezproxy.uef.fi:2048/lib/uef/docDetail.action?docID=10099219>, luettu 25.4.2012)
- JÄRVINEN, AKI & MÄYRÄ, ILKKA 1999: Kulttuuri muodonmuutosten ajalla. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

KANGAS, SONJA 2002: ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Toim. Erkki Huh-tamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus Kirja. (s. 131–152)

KANGASVUO, JENNY 2007: Halun leikkiä ja pervoja fantasioita japanilaisessa naisten pornosarjakuvassa. Teoksessa *Pornoakatemia*. Toim. Harri Kalha. Turku: Eetos. (s. 276–313)

KARHULEHTO, SANNA 2007: *Kaapista kaanoniin ja takaisin. Hanna Sinisalonen, Pirkko Saision ja Helena Sinervon teosten queer-poliittisia luentoja*. Oulun yliopisto.

KARLSEN, FALTIN 2010: Addiction and Randomness. Teoksessa *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Toim. Ulla Carlsson. Göteborg: Nordicom. (s. 157–172)

KIM, JOHN H. 2004: Immersive Story. A View of Role-Played Drama. Teoksessa *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Vantaa: Ropecon ry. (s. 31–38)

KOVALA, URPO & SARESMA, TUIJA 2003: Kultit. Fanaattista palvontaa, yhteisöllistä toimintaa vai ironista leikkiä? Teoksessa *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Toim. Urpo Kovala ja Tuija Saresma. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 9–21)

KOVALA, URPO 2003: Kulttisuhte näkökulmana merkityksiin. *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Toim. Urpo Kovala ja Tuija Saresma. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 188–204)

LAM, PENG ER 2007: Japan’s Quest for ’Soft Power’: Attraction and Limitation. *East Asia*. 24/2007 No: 4. (s. 349–363)

LAUKKANEN, MARJO 2007: *Sähköinen seksuaalisuus. Tutkimus tyttöydestä nettikeskusteluissa*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

LEHTONEN, MIKKO 1995: *Pikku jättiläisiä*. Tampere: Vastapaino.

LEPPÄLAHTI, MERJA 2009: *Roolipelaaminen: Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisu 93.

LILJESTRÖM, MARIANNE 1996: Sukupuolijärjestelmä. Teoksessa *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Toim. Anu Koivunen ja Marianne Liljeström. Tampere: Vastapaino. (s. 111–138)

LÄHTEENMAA, JAANA & NÄRE, SARI 1992: Johdanto. Tyttötutkimuksen palmikkoja punomassa. Teoksessa *Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa*. Toim. Jaana Lähteenmaa ja Sari Näre. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 9–21)

LÄHTEENMAA, JAANA & NÄRE, SARI 1992: Yhteenveto. Moderni suomalainen tytötyö: altruista individualismia. Teoksessa *Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa*. Toim. Jaana Lähteenmaa ja Sari Näre. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 329–337)

LÄHTEENMAA, JAANA 2000: *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

LÄHTEENMAA, JAANA 2002: Tyttöjen kulttuurinen liikkumatila, pärjääminen ja oireilu. Julkaisussa *Tyttökulttuuri. Eduskunnan Naiskansanedustajien verkoston 10-vuotisjuhlaseminaari*. Vol. 1, Helsinki: Kustannusliike Susi. (s. 26) ([http://www.eduskunta.fi/triphome/bin/thw/trip?\\${APPL}=erekj&\\${BASE}=erekj&\\${THWIDS}=0.53/1335364733_484660&\\${TRIPPIFE}=PDF.pdf](http://www.eduskunta.fi/triphome/bin/thw/trip?${APPL}=erekj&${BASE}=erekj&${THWIDS}=0.53/1335364733_484660&${TRIPPIFE}=PDF.pdf), luettu 25.4.2012.)

MAFFESOLI, MICHEL 1995: *Maailman mieli – yhteisöllisen tyylin muodoista*. Helsinki: Gaudeamus.

MASON, PAUL 2004: In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory. Teoksessa *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Vantaa: Ropecon ry. (s. 1–14)

MOFA, The Ministry of Foreign Affairs, Japan 2006: *Diplomatic Bluebook*. (<http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2006/14.pdf>, luettu 25.4.2012)

MUNT, SALLY R. 1998: Introduction. Teoksessa *Butch/Femme: Inside Lesbian Gender*. London: Cassell. (s. 1–11) (http://www.google.fi/books?id=1G5M13Xida0C&lpg=PR7&ots=bpbHY_e5fW&dq=butch%20femme&lr&hl=fi&pg=PP1 - v=onepage&q=butch%20femme&f=false luettu 25.4.2012.)

MUSTONEN, ANU & RÖNKÄ, ANNA & UOTINEN, VIRPI 1992: Elämisen malleja, rakkautta ja ihanteita. Lukeminen tyttöjen minäkuvan jäsentäjänä. Teoksessa *Letit liehu-maan. Tyttökulttuuri murroksessa*. Toim. Jaana Lähteenmaa ja Sari Näre. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 236–245)

MÄYRÄ, ILKKA 1999: Internetin kulttuurinen luonne: kaaosherroja ja verkonkutojia. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Tampere: Vastapaino. (s. 95–109)

MÄYRÄ, FRANZ 2003: Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Toim. Urpo Kovala ja Tuija Saresma. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 85–111)

NIEMINEN, JIRI 2006: Maskuliinisuus ja hegemoninen politiikka – kysymyksiä kriittisen miestutkimuksen epistemologiasta. *Naistutkimus* 1/2006. Tampere: Suomen Naistutkimuksen Seura. (s. 17–29)

NIKUNEN, KAARINA 2005: *Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa*. Tampereen Yliopisto.

NIKUNEN, KAARINA 2010: Tarkentuvia katseita pornoon. Teoksessa *Käsikirja sukupuoleen*. Toim. Tuija Saresma, Leena-Maija Rossi ja Tuula Juvonen. Tampere: Vastapaino. (s. 55–58)

O'BRIEN, AMY ANN 2008: *Boys' Love and Female Friendships: The Subculture of Yaoi as a Social Bond Between Women*. Georgia State University. (http://digitalarchive.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1027&context=anthro_theses, luettu 25.4.2012)

OUTINEN, HELLEVI 1992: Häpeästä nautintoon. Seksuaalisuus tyttökirjoissa 1920-luvulta 1980-luvulle. Teoksessa *Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa*. Toim. Jaana Lähteenmaa ja Sari Näre. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 47–55)

OJANEN, KAROLIINA 2008: Katsausartikkeli. Tyttötutkimuksen tytöt: keskusteluja tyttöiden moninaisuudesta ja tyttöjen vallasta. *Elore*. Vol. 15 1/2008. (s. 1–17)

PAASONEN, SUSANNA 2002: *Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet*. Turun yliopisto.

PARRISH, JULI. J 2007: *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction*. University of Pittsburgh. (<http://etd.library.pitt.edu/ETD/available/etd-08072007-170133/unrestricted/Parrish2007.pdf>, luettu 25.4.2012.)

PEARCE, CELIA & ARTEMESIA 2009: *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts Institute of Technology.

RHEINGOLD, HOWARD 2000: *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press. (<http://books.google.com/books?id=fr8bdUDisqAC&printsec=frontcover&hl=fi>, luettu 25.4.2012.)

ROSSI, LEENA-MAIJA 2003: *Heterotehdas. Televisiomainonta sukupuolituotantona*. Helsinki: Gaudeamus.

SAARIKOSKI, HELENA 2009: *Nuoren naisellisuuden koreografioita. Spice Girlsin fanit tyttöiden tekijöinä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

SEDERHOLM, HELENA 2003: "CAMP" Lainausmerkkien taidetta. Teoksessa *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Toim. Urpo Kovala ja Tuija Saresma. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 166–187)

SORAINEN, ANTU 2002: Queer ja kriminologia. Hauska tutustua? Teoksessa *Itkua ikä kaikki? Kirjoituksia naisesta, vallasta ja väkivallasta*. Toim. Satu Apo, Anu Koivunen, Leena-Maija Rossi ja Kirsi Saarikangas. Tampere: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. (s. 197–206)

SUORANTA, JUHA & LEHTIMÄKI, HANNA 2003: Verkostososiaalisuus ja nuoret. Teoksessa *Teknologisoituvuus*. Toim. Sonja Kangas ja Tapio Kuure. Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 33. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus- ja kehittämiskeskus, Stakes. (s. 30–38)

SUURPÄÄ, LEENA 1996: Yksilöllistä sosiaalisuutta vai sosiaalista yksilöllisyyttä? Teoksessa *Näin nuoret. Näkökulmia nuoruuden kulttuureihin*. Toim. Leena Suurpää ja Pia Aaltojärvi. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (s. 51–73)

TAYLOR, T. L. 2006: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.

TOSENBERGER, CATHERINE 2008: Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction. Julkaisussa *Children's Literature*. Vol. 36. Virginia: Hollins University. (s. 158–207) (http://muse.jhu.edu/journals/childrens_literature/v036/36.1.tosenberger.pdf, luettu 25.4.2012.)

TURKLE, SHERRY 1995: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

VALASKIVI, KATJA 2009: *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampereen yliopisto.

VIRES, PIRET 2005: Literature in Cyberspace. Julkaisussa *Folklore: Electronic Journal of Folklore*. 29/2005. (s. 153–174) (www.folklore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf, luettu 25.4.2012.)

YARDLEY-MATWIEJCZUK, KRYSIA M. 1997: *Role Play, Theory and Practice*. London: Sage Publications Ltd.

YOUSSEF, SANDRA 2004: *Girls who like Boys who like Boys? Ethnography of Online Slash/Yaoi Fans*. South Hadley, Massachusetts: Mount Holyoke College. (<http://yuuyami.com/luce/thesis.pdf>, luettu 25.4.2012.)

LIITTEET

Liite 1: Sanastoa

- Au-fiktio* (alternative universe-fiction) – itse kuviteltuun maailmaan sijoittuva fiktio
- Aniki* – suomalainen animeyhteisö internetissä, www.aniki.fi
- Beta-reader* – fiktion kieliasun tarkastava lukija
- Boys love* – japanilainen anime- ja mangagenre, kuvaa miesten välistä rakkautta ja seksiä
- Burning-mode* – täysillä pelaamista
- Cosplay/kossaus* – pukutumista faniuden kohteena olevaksi hahmoksi
- Con* – anime- ja/tai mangamessut
- Crack-fiktio* – epälooginen huumori-fiktio
- Cross-over-fiktio* – fiktio, jossa kaksi eri fandomia yhdistetään jollain tasolla
- Data-pelaaja* – Tenipurin hahmo, joka tennistyyli perustuu tiedonkeruuseen, kuvaa myös roolipelin pelitapaa
- D-1* – Rikkai-joukkueen paritus Niou x Yagyuu
- Dōjinshi* – mangasta tai animesta fanien piirtämä sarjakuva
- Drabble* – lyhyt, noin sadan sanan fanifiktio
- Engrish* – japaninkielen ja englanninkielen sekoitus
- EPK* – entry per kuukausi
- Fanon* – fandomin sisäinen fanien kesken jaettu kanon
- Fanifiktio/fanifikki/fikki/fanfction/fic* – fanien kirjoittama fiktiivinen kertomus faniuden kohteesta
- Fanart* – fanien piirtämä kuva faniuden kohteesta
- Fandom* – globaali faniyhteisö
- Femslash* – naisten väliseen romanttiseen suhteeseen keskittyvä fanifiktio
- Friends-lock* – vain ystäville tarkoitettu merkintä
- God-mode* – roolipelissä kirjoittaja, joka kirjoittaa vieraasta hahmosta vastoin tämän luonnetta
- Golden Pair* – Seigakun joukkueen paritus Oishi x Eiji
- Het* – heteroseksuaalista suhdetta kuvaava fiktio
- IC* (in-character) – alkuperäisen hahmon mukainen roolipeli- tai fiktiohahmo, myös roolipelaaja hahmonsa roolissa
- Kanon* – alkuperäisen median ehdottama tulkintatapa, voidaan myös viitata fanien lukutapaa
- Kink-meme* – anonyymiyhteisö, jossa ehdotetaan ja kirjoitetaan fiktioita, rating usein NC-17
- Miitti* – roolipeliyhteisön yhteinen tapaaminen
- NC-17* – fiktion ikärajasuositus, ei sovi alaikäisille
- OC* (original character) – hahmo, joka ei esiinny alkuperäisessä faniuden kohteena olevassa mediassa
- One-shot-fiktio* – yhden merkinnän pituinen fiktio
- OOO* (out-of-character) – alkuperäisestä hahmosta eriävä roolipeli- tai fiktiohahmo, myös roolipelaaja ilman hahmon roolia
- OTP* (one-true-pairing) – fanin lempiparitus
- Paritus* – kaksi hahmoa, jotka fani näkee kuuluvan yhteen
- PG-13* – fiktion ikärajasuositus, väkivaltaa mutta ei itse seksiä
- Power-tennis* – täysillä pelaamista
- Prompti* – ehdotus
- PWP* (porn-without-plot) – juoneton, seksin kuvaukseen keskittynyt fiktio
- R* – fiktion ikärajasuositus, kiihkeää romantiikkaa ja veristä väkivaltaa
- Rekking* (reccing, recommending) – suosittelu

RL (real life) – virtuaalimaailman ulkopuolinen elämä

RP (roleplay) – roolipeli

RPF/RP-fiktio (real person fanfiction) – oikean elämän henkilöistä kertova fiktio

RPS-fiktio (real person slash) – oikean elämän henkilöistä kertova homoeroottinen fiktio

Seme – dominoivampi osapuoli homoseksuaalisessa suhteessa

Shōjo – japaniksi tyttö

Shōnen – japaniksi poika

Shōjo-ai – japanilainen naisten välistä rakkautta kuvaava anime tai manga

Shōnen-ai – japanilainen miesten välistä rakkautta kuvaava anime tai manga

Slash – homoeroottinen fiktio

Slash-goggles (slash-goggles) – kuvitteelliset silmälasit, joiden läpi homoeroottinen juoni paljastuu

Summary – fiktion alkuun kirjoitettu tiivistelmä juonesta

Takeshi Konomi – The Prince of Tennis mangan piirtäjä ja sarjan luoja

Tenimyu – The Prince of Tennis musikaalit

Tenipuri – The Prince of Tennis -sarja

Tracon – suomalainen roolipelitapahtuma, järjestetään Tampereella

Typo – kirjoitusvirhe

Uke – alistuvampi osapuoli homoseksuaalisessa suhteessa

Varoitukset (disclaimers) – fiktion alussa mainitut genre, ikärajoitukset sekä juonikuvaus

Voyeri (voyeur, voyeurism) – katsomiseen liittyvä fetissi

Yaoi – japanilainen miesten välistä seksiä kuvaava anime tai manga

Yuri – japanilainen naisten välistä seksiä kuvaava anime tai manga