

Identiteetin (yhteis)rakentaminen ja nuoruus verkossa nykypäivänä

Lektio

Matilda Ståhl

Åbo Akademi

Lektio 10.12.2021 Åbo Akademiassa (Vaasa)⁴

Kuvittele kaksiulotteinen videopeli, jossa pelaat ritaria kiiltävässä haarniskassaan. Olet tämän tarinan sankari, ja omahyväinen virnistys kasvoillasi kertoo, että tiedät sen. Edessäsi on epäkuolleiden armeija, jota vastaan sinun tulee taistella voitokkaasti kolmessa eri tornissa. Jokaisen tornin huipulla odottaa nainen. Kolmesta naisesta jokainen on valkoihoinen, perinteisellä tavalla kaunis ja pitkähiuksinen. He ovat pukeutuneet ryysyihin, jotka jättävät vain vähän tilaa mielikuvitukselle. Naiset joko makaavat maassa vihjailevassa asennossa tai heidät on sidottu puutelineeseen. Kun saavutat tornin pelastaaksesi yhden naisista, nostat hänet ilmaan kuin perunasäkin ja jatkat epäkuolleiden niittämistä nainen kainalossasi. Saatat kuvitella, että kuvailin juuri peliä 1990-luvun alkupuolelta, mutta kyseessä on pelimainos, joka ilmestyi somesyötteeseeni lokakuussa 2021.⁵ Mainoksesta on olemassa muitakin versioita. Esimerkiksi yhdessä niistä pelastat hädässä olevan neidon tutkimuslaboratoriosta, jossa hän roikkuu vaarallisen lähellä vihreää, oletettavasti myrkyllistä nestettä, jolta sinun täytyy hänet valkoisena miessankarina pelastaa.

⁴Haluan kiittää Usva Frimania tämän lektion kääntämisestä suomeksi.

⁵Kyseessä on *Hero Wars* -peli (Nexters) ja peliä koskeva verkkokeskustelu (viitattu 4.10.2021). Ks. esim. *Hero Wars Centralin* (2021) video "Hero Wars Ads in 2021 are False Advertising?" Youtubessa.

Toisin kuin katsoja voisi mainoksen perusteella päätellä, kyseessä ei ole pulmapeli. Se on automatisoitu taistelupeli, jossa taisteluihin osallistuu joukko sankareita – neidot hädässä mukana lukien. Pelin mainokset ovat herättäneet kohun, mutta eivät pelkästään siksi, että niitä näkee kaikilla sosiaalisen median alustoilla, tai niiden ilmeisen naisvihamielisyyden vuoksi, vaan koska niitä nähneet pelaajat ovat kokeneet tulleen huijatuksi. Mainos lupaa täysin erilaista pelikokemusta kuin mitä peli todellisuudessa tarjoaa.

Tämä esimerkki herättää kysymyksiä siitä, kuka on sankari, kuka saa osallistua toimintaan. Kenellä on toimijuutta ja kuka puolestaan on mahdollinen palkinto, jonka voi voittaa omakseen sankarillisilla teoilla. Ja ketkä eivät ole mukana missään roolissa, joko ulkonäön tai intohimon kohteen näkökulmasta katsottuna. Se herättää kysymyksiä myös verkossa esittämisen normeista. Sillä näkyy olevan rajansa, miten pitkälle voidaan venyttää konseptia tai pelata sillä, ennen kuin lopputulosta ei enää pidetä samana pelinä.

Mutta päteekö tämä myös ihmisiin? Onko olemassa jokin raja sille, kuinka pitkälle voimme venyttää identiteettejämme ennen kuin meidät kyseenalaistetaan? Spoilerivaroitus: kyllä on.

Identiteetin (yhteis)rakentaminen

Kysymykset siitä, kuka on (tai ei ole) mahdollinen verkossa ovat väitöstutkimukseni ytimessä (Ståhl 2021). Väitöskirjassani on kyse identiteetistä – käsitteestä, joka voitaisiin määrittellä siksi, mikä tekee jokaisesta meistä yksilön. Kun me yksilöinä kuvailemme itseämme, teemme sen kuitenkin hyödyntäen niitä ryhmiä tai kategorioita, joihin kuulumme. Minä voisin esimerkiksi kuvailla itseäni “naiseksi”, “tutkijaksi” ja “pelaajaksi”. Olen kuitenkin melko varma, että yleisön joukossa on myös muita henkilöitä, jotka luokittelisivat itsensä joihinkin tai kaikkiin näistä kategorioista. Tämän vuoksi työni ulottuu identiteetikategorioiden yli (Shaw 2014) keskittyen siihen, miten identiteettiä toteutetaan jokapäiväisessä elämässä (Rusk 2019). Identiteetti on muuttuvaa, siirtyvää ja jotain, mitä (yhteis)rakennamme muiden kanssa.

Keskittyminen identiteetin rakentamiseen tarkoittaa, että analysoimme niitä työkaluja, joita käytämme näyttääksemme, keitä olemme ja keitä haluaisimme olla. Näitä työkaluja hyödynnetään sekä verkossa että sen ulkopuolella monenlaisin tavoin. Väitöskirjassani tarkastelen verkon sisäisiä ja ulkopuolisia identiteettejä kahden koulutuskontekstiin sijoituvan empiirisen tapaustutkimuksen kautta. Ensimmäinen keskittyy siihen, miten lukion oppilaat käyttävät matkapuhelimia oppituntien ja välituntien aikana. Toinen paikantuu ammatillisen oppilaitoksen e-urheiluohjelmaan. Molemmat sijoittuvat Suomeen ja niiden osallistujat ovat ruotsinkielisiä suomalaisia. Kaikki tutkimuksen osallistujat olivat myöhäis-teeniä tutkimuksen aikaan.

Yhdenmukaisuus ja legitimiisyys

Seuraavaksi tarkastelen kahta mukaan- ja ulossulkemisen paradoksia verkossa: yhdenmukaisuutta ja legitimiisyyttä.

Joillekin tutkimuksen osallistujille visuaalinen yhteneväisyys vaikutti olevan erittäin olennainen asia verkkoidentiteetin rakentamisessa. Esimerkiksi Tumblr-alustalle jaettujen kuvien tuli edustaa samaa tyyliä, jotta ne jakavat tietyn esteetiikan (Ståhl ja Kaihovirta 2019). Oikealla rahalla ostettavia aseiden ulkoasuilla (engl. *skins*) kauppaa käyvän osallistujan Steam-profiilin tuli olla siistin näköinen, lähestulkoon “kaupan kaltainen” (Ståhl ja Rusk 2020). Ihmiset eivät kuitenkaan ole yritysbrändejä, joilla on apunaan joukko asiantuntijoita ja selkeät ohjenuorat, joita seurata. Sosiaalisen median käyttäjä voi jakaa kuvia, jotka viestivät moninaisuudesta ja hyväksynnästä ja samanaikaisesti vuorovaikuttaa ainoastaan sellaisten kuvien kanssa, joissa esiintyvät kehot ovat valkoisia, hoikkia ja vammattomia. Pelaaja voi kyseenalaistaa satunnaisen tuntemattoman pelaajan rasistisen huomautuksen, mutta jättää huomiotta naisvihän tai homofobian omassa tiimissään. Verkon sisäiset ja ulkopuoliset identiteettimme voivat olla ristiriitaisia olematta kuitenkaan välttämättä valheellisia.

Toinen paradoksi, jonka haluan nostaa esille, on legitimiisyys, lähtien liikkeelle sosiaalisesta mediasta. Sosiaalisen median alustan rakenne vaikuttaa sillä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Jotkut alustat korostavat yhteyttä verkon ulkopuolisiin yhteisöihin ja rohkaisevat käyttäjää kertomaan nimensä, sukupuolensa, ikänsä, koulunsa tai työpaikkansa, jotta hän voi löytää palvelusta verkon ulkopuoliset tuttunsa ja lisätä heidät kavereikseen. Voidaan toki nähdä hieman ristiriitaisena, että menemme verkkoon viestiäksemme niiden kanssa, jotka tunnemme sen ulkopuolella.

Tällaisilla sosiaalisen median alustoilla verkkoidentiteettejä määrittävät niiden käyttäjien identiteetikategoriat verkon ulkopuolella. Otetaan esimerkiksi verkon identiteettihuijaukset (engl. *catfishing*). Niissä esitetään jonkun toisen henkilön valokuvia ominaan pyrkimyksenä luoda yhteyksiä ja mah-

dollisesti romanttisia suhteita verkossa. Varastetut valokuvat ovat yleensä peräisin henkilöltä, jota pidetään yhteisöllisten normien mukaan todellista minää viehättävämpänä. Vaikka verkkoidentiteetti heijastaa käyttäjän verkon ulkopuolista identiteettiä kaikin muin tavoin valokuvia lukuun ottamatta, sitä pidetään valheellisena.

Tämä verkon sisäisten ja ulkopuolisten yhteisöjen yhteys vaikuttaa selvästi nykypäivän nuoriin. Sosiaalisessa mediassa kaikilla teoilla ei nähdä olevan yhtä suurta sosiaalista arvoa. Julkaisusta tykkäämisellä tai tykkäämättömyydellä voi näin ollen olla selkeitä vaikutuksia verkon ulkopuolisiin suhteisiin. Eräs tutkimuksen osallistuja esimerkiksi koki, että hänen oli tykkättävä samasta kuvasta kahdesti välttääkseen mahdollisesti vaivaannuttavan tilanteen. Henkilön julkaisujen saamien tykkäysten määrä kertoo myös suoraan siitä, kuinka suosittu hän on. Näin ollen ne samat sosiaaliset hierarkiat, jotka vaikuttavat nuoriin koulussa, vaikuttavat myös verkkoyhteisöihin ja -vuorovaikutukseen.

Tämä herättää myös kysymyksiä verkkoyhteisöistä turvapaikkoina. Marginalisoidut ryhmät, kuten esimerkiksi äärikonservatiivisessa ympäristössä elävät queer-nuoret, voivat hyödyntää verkkoalustaa löytääkseen samanhenkisiä ihmisiä tuekseen. Toisaalta samat verkkoalustoiden ominaisuudet voivat johtaa vain yhden näkemyksen sallivien kaikkukammioiden muodostumiseen, kuten esimerkiksi syömishäiriöitä ihailevien tai jopa terrori-iskuihin kannustavien ryhmien kohdalla on nähty käyvän (BBC 2020).

Legitimiteetti on myös jonkinasteinen paradoksi verkkopeleissä, joskin hieman eri tavalla. Monipelit perustuvat ajatuksen tasapuolisesta pelikentästä, jolla kaikilla pelaajilla on samanlaiset lähtökohdat (Harper 2013). Näin ollen on paheksuttavaa voittoa peli hyödyntämällä sitä helpottavia työkaluja, oli kyse sitten aseista tai hahmoista. Tällaisen pelaajan näh-

dään horjuttavan tasapuolista pelikenttää ja pelaavan peliä tavalla, jolla sitä "ei ole tarkoitettu" pelattavan. Aineistossani on lukemattomia tällaisia tilanteita (ks. esim. Ståhl ja Rusk 2020). Lisäksi, vaikka kaikilla pelaajilla oletetaan olevan samat mahdollisuudet, se ei päde kaikkiin pelaajiin. Pelaajayhteisössä vallitseva näkemys vaikuttaa olevan, että naiset eivät yksinkertaisesti pärjää kilpapelamisessa, kun taas pelaajat tietyistä Aasian maista ovat pelaajia syntyjään. Heidän taitonsa nähdään koneen kaltaisena – minkä vuoksi yksittäisen aasialaispelaajan menestystä ei oikeastaan edes lasketa (Harper 2013).

Vaikka tutkimukseen osallistuvat nuoret miehet tunsivat sympatiaa naisten peleissä kohtaamaa häirintää kohtaan, he eivät tunnistaneet pelaajayhteisön valtarakenteita. Yhteisöä, jonka valtahierarkian huipulla he itse ovat valkoisina, vammattomina, heteroseksuaaleina, nuorina cis-miehinä (Taylor 2016; Witkowski 2013; 2018). Pelaajaidentiteetti on myös yhteisrakennettu identiteetti, jonka rajat sen omaksuneet asettavat (Taylor 2015). Näin ollen hierarkian huipulla olevat määrittelevät, millainen pelaaja on. Tästä seuraa, että ne, joilla on valta määrittellä pelaajaidentiteetti, ovat lopulta myös ne, jotka sanelevat, kuka on tai ei ole pelaaja. Kuka voi, tai ei voi, kuulua yhteisöön.

On huomionarvoista, että tutkimusaineistossa ilmenee jonkin verran vastustusta tälle hierarkialle ja siihen liittyvälle käytökselle. Myös muut tutkijat ovat tehneet vastaavia havaintoja hierarkiaa vastaan asettuvista äänistä peliyhteisöissä (ks. esim. Maloney, Roberts ja Graham 2019). Jotkut pelaajayhteisön äänistä haluavat säilyttää sen yhtä rajattuna kuin ennenkin, kun taas toisten mukaan "enempi on parempi". Tätä näkökulmaa haluaisin tarkastella syvemmin tulevaisuudessa. Miten pelaajaidentiteetin rajat paikantuvat muissa konteksteissa? Ja edelleen, jatkaako tämä hajaannus

edistyksellisten ja konservatiivisten äänten välillä kasvuun, ja miten se vaikuttaa peliyhteisöön kokonaisuutena? Vai onko kyseessä jatkumo, jolla useimmat pelaajat asettuvat jonnekin ääripäiden välille?

Nuorten ymmärtäminen heidän näkökulmastaan

Lopuksi, haluaisin keskustella nuorten tutkimisesta. Nuorilla on tapana olla ensimmäisiä, jotka löytävät uudet trendit. Tämän vuoksi nuorisokulttuuriin keskittyvä tutkimus ei ainostaan auta meitä ymmärtämään nyky-yhteiskuntaa, vaan myös sitä, minne se on matkalla seuraavaksi. Mutta kenen ääniä me kuuntelemme? Tämän väitöstilaisuuden aluksi kuullimme Toton *Child's Anthem* -kappaleen. Vaikka kappale juhlistaakin lapsuutta, sen ovat kirjoittaneet aikuiset muusikot ja sen esitti tässäkin tilaisuudessa aikuinen muusikko.⁶ Vastaavasti myös yliopistomaailmassa me tutkijat käytämme aikuisen näkökulmiamme ja ääniämme kuvataksemme muille aikuisille, mistä nykypäivän nuoruudessa on kyse.

Joku saattaisi sanoa, että meidän pitäisi antaa nuorten itsensä kuvailla, millaista kulttuuri on heidän suosimillaan alustoilla. Mutta olemmeko me aikuiset todellisuudessa läsnä kuuntelemassa niissä ympäristöissä? Vai paheksummeko TikTokia ja *Fortniteä*, koska emme ymmärrä, mitä niissä tapahtuu? Ja vedämme sitten aamukahvit väärään kurkkuun luettuamme, että alueemme parhaiten ansaitsevien naisten joukossa on "oikeiden" ammattien edustajien, kuten apteekkarien, lisäksi tubettaja (Erikson 2021).

⁶Åbo Akademin Vaasan kampuksen perinteen mukaan väitöstilaisuudessa soitetaan musiikkia, kun väittelijä, vastaväittäjä ja kustos astelevat sisään ja ulos auditoriosta. Tässä väitöstilaisuudessa Johnny Nordström soitti Toton *Child's Anthem* -kappaleen.

Väitän, että aikuisten kuvauksilla nuorisokulttuurista on tarkoituksensa, ja se on välittää nuorten näkökulma eteenpäin tavalla, joka on ymmärrettävä aikuisille. Tämänkaltaiset tutkimukset myös antavat teineille äänen aikuisten ympäristössä, kun heidän näkemyksensä, vaikkakin tutkijan ja hänen väitöskirjansa kautta välitettynä, saavat siellä tilaa ja uskottavuutta. Me olemme heidän sidosryhmänsä, vanhempansa, opettajansa, ja siksi meidän tulee kuunnella heitä. Lopulta me olemme kuitenkin ne ihmiset, jotka luovat ja ylläpitävät nuorten kasvatuksen ja opetuksen rakenteita.

Haluan vielä lopuksi nostaa esille sen, että tutkimukseni osallistujat ovat anteliaasti jakaneet näyttönsä minun ja kollegoideni kanssa. Tutkimusaineistossa dokumentoidut tilanteet ovat hyvin henkilökohtaisia, eivätkä aina imartelevia. Osallistujat ovat jakaneet ne kanssani – ja sen myötä myös teidän kanssanne – vapaaehtoisesti auttaakseen meitä ymmärtämään, mitä heille merkitsee olla nuorena verkossa nykypäivänä.

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality – an ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities". Väitöskirja. Vaasa: Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>

Lähteet

BBC News. 2020. "Teenage boy charged in Canada's first 'incel' terror case." 20.5. 2020. <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52733060>.

Erikson, Ida. 2021. #De här tio kvinnorna tjänade mest i Österbotten – youtubare med på topplistan. [These ten women earned the most in Ostrobothnia – Youtuber makes it to the top ten].” *Vasabladet*, 10.10.2021. <https://www.vasabladet.fi/>

Artikel/Visa/529307.

Harper, Todd. 2013. *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. New York: Routledge.

Maloney, Marcus, Steven Roberts ja Timothy Graham. 2019. *Gender, masculinity and video gaming: Analysing Reddit's r/gaming community*. Springer Nature.

Rusk, Fredrik. 2019. "Digitally mediated interaction as a resource for co-constructing multilingual identities in classrooms." *Learning, Culture and Social Interaction* 21: 179–193. <<https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.005>>.

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality – an ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities." Väitöskirja. Vaasa: Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>.

Ståhl, Matilda, ja Hannah Kaihovirta. 2019. "Exploring visual communication and competencies through interaction with images in social media." *Learning, Culture and Social Interaction* 21, 250–266. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.003>.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. "Player customisation, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive." *Game Studies* 20(4).

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. (2022). "Maintaining participant integrity - ethics and fieldwork in online video games." Teoksessa *Ethics, Ethnography and Education*, toimittaneet Lisa Russell, Jonathan Tummons ja Ruth Barley. Bingley, UK: Emerald Publishing.

Taylor, Nicholas. 2016. "Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports." *Convergence: The Internatio-*

nal Journal of Research into New Media Technologies 22(2): 115–130. <<https://doi.org/10.1177/1354856515580282>>.

Taylor, T. L. 2015. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press.

Witkowski, Emma. 2013. "Eventful masculinities. negotiations of hegemonic sporting masculinities at LANs." Teoksessa *Sports videogames*, toimittaneet Mia Consalvo, Konstatin Mitgutsch ja Abe Stein, 217–235. Routledge.

Witkowski, Emma. 2018. "Doing/undoing gender with the girl gamer in high-performance play." Teoksessa *Feminism in play*, toimittaneet Kishonna Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Springer Nature Switzerland.