



Osa nörttiydestä alkaa olla selkeästi valtavirtaa. Supersankarielokuvat keräävät suuria yleisöjä, televisiossa on näytetty sekä cosplaytä että tietokonepelin kilpapaelaamista.

– Nörttiydestä on selvästi tullut hyväksyttävämpää. On tarjolla enemmän asioita, jotka minua kiinnostavat. On helpompi sanoa olevansa nörtti ja löytää viiteryhmää.

Niin toteaa **Mirka Ulanto**. Hän on kääntäjä ja scifinörtti. Hän laulaa naisnörttikourossa, kääntää suomeksi scifi-sarjakuvia, on toiminut turkulaisen scifi-harrastajien yhdistyksen puheenjohtajana ja oli viisi vuotta sitten järjestämässä Suomen suurinta scifi-tapahtumaa Finconia.

Nörtiksi hän alkoi kutsua itseään muutettuaan Turkuun opiskelemaan ja löydettään muita samanhenkisiä.

– On sellaisia ihmisiä, jotka hirveästi viestävät itsensä kategorioita. Minä riemastuin, kun tajusin, että tälle on nimi.

Avaruustieteiden koreografia ei Ulantoa juuri kiinnosta, mutta scifissä voi seurata esimerkiksi ihmisuhteita avaruusaluksella.

– Kun jossakin dekkarissa seurataan pientä ruotsalaishenkilöä, scifissä rakennetaan kokonaismaailmoja.

– **Monet sellaiset** harrastukset ja populaarikulttuurin tuotteet, jotka ovat aiemmin olleet hyvin marginaalisia ja nörttilakulttuuriin kuuluvia, ovat valtavirtaistuneet, kertoo fanituttajia **Tanja Väilä** Jyväskylän yliopistosta.

Tällaisiin kuuluvat Väiläsalon mukaan esimerkiksi sarjakuvat ja pelaamisen eri muodot, joiden intohimoinen fanittaminen on yhä yleisempää ja näkyvämpää.

Ulanto on tyytyväinen muutokseen. Uusi *Ghostbusters*-elokuva ja Marvelin supersankarielokuvat saavat hänet kieltä kehua.

– Vihdoin tuntuu, että olen kohderyhmää. Minulle kolmekymppisenä naisena on viimein muutakin kuin kenkämainoksia, hän sanoo.

Nörttiä terminä on hankala määritellä. Ulantokin on joutunut pohtimaan nörttiyttä: voiko olla nörtti, jos ei koodaa?

Nörteiksi kutsutaan toisaalta tietokoneista innostuneita, mutta toisaalta myös kiinnostus scifin, fantasiaan tai animeen liittyvät usein nörttiyteen.

– Nörttiyteen kuuluu intohimoinen kiinnostus tai jonkin alan asiantuntemus, Väiläsalon mukaan.

Kiinnostuksia yhdistää Väiläsalon mukaan se, että ne ovat kaikki olleet marginaalisia. Nörttitkin on ollut ensin lähinnä pilkanimike, jonka harrastajat ovat vallanneet käyttöönsä.

Negatiivista ajatusmaailmaksi on yhä Väiläsalon mukaan nörttistereotypioihin liitetään usein lapsellisuus tai epäkykyisyys, samoin ajatus oman sukupuolen esittämisestä valtakulttuurin näkökulmasta jollakin tavalla väärin.

Nörtiksi ilmoittautuu myös **Helena Alajärvi**. Häntä käsitys lapsellisuudesta ei juuri häiritse: yhtä aikaa voi olla itsestään huolehtiva aikuinen ihminen ja omistaa Darth Vader -tyynyä.

– En aina ihmisten negatiivisen ajattelun häiritä.

Viime vuonna cosplayn eli pukuihin ensimmäisen SM-kullan voitannut naantallainen pitää myös tietokonepeleistä, animesta ja mangasta. Peleissä houkuttavat tarina ja visuaalisuus, cosplayn puolella luovuus ja käsillä tekeminen. Innostus löytyy liikkeelle cosplay-tapahtumasta ja samanhenkisten ihmisten tapaamisesta.

– Pukujen teko on aina ollut itsellä se juttu. Se on terapeutista tekemistä, vähän kuin pelaaminenkin.

Osa cosplay-harrastajista tekee työtäänkin vaatevalikoimalla: on ompelijaa, suunnittelijaa ja puuvastajaa. Alajärvin kiinnostuneita karnavaalikaupassa, missä hän näkee ja auttaa myös muita cosplay-harrastajia.

Nörtistä tuli pop

Nörttiys ei ole pelkkiä tietokoneita ja silmälasia, vaan nörttikulttuuriin kuuluu suuri määrä alakulttuureita. Samalla nörttiyden valtavirtaistuu, eikä nörtti ole enää pelkkä haukkumasana.

Teksti: Marjaana Lahola
Kuvat: Jori Lämätäinen, Shoja Lak



← **Mirka Ulannon** ensimmäinen kosketus scifin oli 9-vuotiaana luettu, elokuviin perustuva *Tähtien Sota*-kirjatrilogia. Sittemmin myös yliopiston scifi- ja muiden harrastajien kerholla on tullut tutuksi.

Tarina vie pelaajaa

Tampereen yliopiston pelitutkija **Frans Mäyrä** ei halua kutsua itseään nörtiksi, sillä nimityksessä kalskahtaa koulukiusaamisen tuntu.

Vaikka nörtti-nimitys oli alun perin pilkanimike, lähes yhtä pitkään on ajateltu, että nörtteillä on erityisiä taitoja ja tietoja.

– Siihen liittyy ajatus, että nörtit ovat älykkäitä ja tietorikkaita, mutta stereotyyppissä on myös sosiaalinen kaanaksi, Mäyrä kuvaillee. Suomessa eletään parhallaan peliyhteiskunnan nousu. Peliyhtiöt, kuten Supercell ja Rovio, ovat uutisissa kuin Nokia aikoinaan. – Pelieihin on alkanut liittyä toisentyypistä arvostusta. On entistä sallitumpaa tunnustaa pelaavansa pelejä, Mäyrä mainitsee. Tähän liittyy myös kesän hitti-ilmio Pokémon Go, joka toi pelaamisen seinien sisästä julkisille paikoille.

Taustalla on Mäyrän mukaan kuitenkin hidaskokous, joka on kestänyt vuosikymmeniä. Samalla kun yhteiskunta pelillistyy ja leikillistyy, myös työpaikoilla luovuus ja kekseliäisyys korostuvat.

– Enää ei ole niin jyrkkiä rajoja sille, miten aikuisen ihmisen pitäisi puhua, pukeutua ja käyttäytyä. Populaarikulttuuri on kaiken kaikkiaan laajentanut spektriä, jolla voidaan kohdata toista ihmistä.

Tietojenkäsittelytieteiden Turun yliopistossa opiskeleva **Eero Pihkala** tunnustautuu pelaajanörtiksi pienestä pitäen. Kysessä ei ole pelkkä harrastus, vaan unelmana olisi myös työskennellä pelien parissa.

– Haluaisin olla luomassa jotakin uutta, joka jättäisi ihmisin muiston, Pihkala tietokone.

Yhteiskunnan muuttumisesta kertookin, että ohjelmoitua aletaan tänä syksynä opettaa kouluissa. Se saakin Pihkalalta kiitosta, samoin kuin se, että pelin käsittelyllään muuallakin kuin lehtien taloussivuilla.

Ennakkoluuloja pelaamisesta Pihkala on kohdannut lähinnä lapsena. Nyt pelaajaksi voi tulleeltaan itseään aiempaa vakavammin.

– Pelit ovat moderni interaktiivinen taidekunta. Vielä se nähdään viihteenä, mutta kun se vielä valtavirtaistuu, se ehkä nähdään taidemuotonaakin, Pihkala pohdiskelee.

Pihkala toimii aktiivisesti Turun yliopiston Akateemisessa Nintendoklubissa. Olohuoneesta löytyy myös lautapelejä ja kirjahyllystä Taru sormusten herrasta -kirja sekä My Little Ponyja. Brony-sanaa Pihkala pitää kuitenkin vanhentuneena.

– Se ei ole ensimmäinen asia, jonka kerron ihmisille, enkä rakenna identiteettiäni sen varaan.

→ **Moni** televisiosarjan on kerännyt itselleen uskollisen fanikunnan. Pari vuotta sitten alkaneen *My Little Pony: Friendship is Magic*-sarjan aikuiset fanit kutsuvat itseään nimellä bronxy.

← **Naantallainen Helena Alajärvi** vei vastikään cosplayn SM-kulttaa ja MM-prosessin Skyrim-pelin päähahmona Dragonbornina. Tässä pukuna Tekken 6 -tappelupelin robotti **Allisa Bosconovitch**.

← **Eero Pihkala** houkuttavat erityisesti tarinavetoiset pelit. Turun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden opiskelija toivoo pääsevänsä työelämässä peliohjelmoijaksi.



Se, että "nörttien" kiinnostuksen kohteet ovat nousseet valtavirtaan, on osa laajempaa sosiaalista muutosta.

Väiläsalon mukaan yhteiskunta pelillistyy ja leikillistyy. Aiemmin lapsellisiksi väitetyistä harrastuksista tulee sallittuja. Toisena syynä on nuoruusajan venyminen.

– Nuoruus alkaa paljon aiemmin ja loppuu paljon myöhemmin kuin esimerkiksi 50 vuotta sitten. Teini-ikään liittyy harrasteita saa jatkaa paljon pidempään, ja se on paljon hyväksyttävämpää, Väiläsalon mukaan.

Nörttiyttä tekee hovikelpoisemmaksi myös talous. Pelialan yrityksiin ladataan Väiläsalon mukaan paljon odotuksia esimerkiksi mediassa.

Myös internet on tarjonnut uudenlaisen yhteisön ja mahdollisuuden fanittamiseen.

Tutkijan mielestä nörttiys on aina ollut myös naisten juttu. Siitä huolimatta naisnörttimme ovat törmänneet stereotyyppioihin.

– Odotukset ovat liikuttavan alhaalla, kun on nainen. Ihmiset ovat tosi yllättyneitä, jos esimerkiksi tiedän nimeltä jonkin kirjan, Ulanto kertoo.

– Olen kuullut mainittavan, etten näytä pelaajalta, cossajaikalta tai nörttiltä. Jos kerron, että olen nörtti ja pelaan pelejä, minulta saatetaan kysyä yksityiskohtia. Pitää todistaa, että on nörtti ja tietää, mistä puhuu, Alajärvi sanoo.

Niin, kuka aikoo ostaa tosinörtti? Valtaavirtaistuminen voi Väiläsalon mukaan johtaa siihenkin, että "alukperiset" fanit pakenevat uusien alta omiin piireihinsä. Näin kävi esimerkiksi *Taru sormusten herrasta* -kirjojen faneille elokuvien ilmestyttyä.

Valtavirtaistuminen ei silti päde kaikkein nörttifiinittämisen muotoihin.

Väiläsalon mukaan osa harrastuksista on edelleen marginaalisia ja populaarikulttuuriin rajamaisia.

Tästä ovat esimerkiksi muun muassa bronxy eli My Little Pony-fanit, jotka ovat usein nuoria miehiä.

– Se on mediassa ja Internet-kulttuurissa esitetty kummallisen ja hassunhauskana, Väiläsalon mukaan.

Myös Ulanto pohdiskelee, että nörttiyteen liittyy negatiivista leimaa. Ulanto kokee, että esimerkiksi uusissa työpaikoissa häntä saatetaan pitää jollakin tavalla outona. Nörttiydestä kertominen auttaa löytämään samanhenkisiä ihmisiä.

– On helpottavaa sanoa olevansa nörtti. Haluan sillä varoittaa ihmisiä, että jos minulta kysytään, mitä tein viikonloppuna, saatan kertoa käyneeni conissa. ■