Final Fantasy XIV:n ”Far Northern Attire” asupaketti

– Saamenpuvun käyttö videopeleissä ja kulttuuriseen omimiseen liittyvä uutisointi 2022–2023

Kandidaatintutkielma
Saamelainen kulttuuri
Giellagas-instituutti
Oulun yliopisto
Syksy 2025
Jenna Kervinen

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO 3

1.1 Tutkielman tausta ja tutkijapositio 3

1.2 Aiempi tutkimus 8

1.3 Tutkimusmenetelmät 10

1.4 Tutkimusaineisto 11

1.5 Tutkimuskysymykset ja hypoteesit 13

2 UUTISTEN ANALYYSI 14

2.1 Uutisten kieli 14

2.2 Uutisten pituus 15

2.3 Uutisten sävy ja sisältö 16

2.4 Uutisten kommentit 17

2.5 Uutiskommentti 20

3 PÄÄTELMÄT 22

LÄHTEET JA KIRJALLISUUS 25

LIITE 1 29

1 JOHDANTO

1.1 Tutkielman tausta ja tutkijapositio

Tämän tutkielman aiheena on saamenpuvun ja sitä muistuttavien asujen käyttö videopeleissä ja siihen kytkeytyvä kulttuuriseen omimiseen liittyvä uutisointi ja verkkokeskustelu. Japanilainen peliyhtiö Square Enix julkaisi Final Fantasy XIV – nimiseen verkkomoninroolipeliinsä saamenpuvuilta (myöhemmin gákti) näyttävän erikseen rahalla ostettavan *Far Northern Attire* -asupaketin. Sámiráđđi (Saamelaisneuvosto, jatkossa Sámiráđđi tai neuvosto) tulkitsi tapauksen edustavan kulttuurista omimista ja julkaisi asiasta tiedotteen vaatien asupaketin poistamista saatavilta. Aiheesta uutisoitiin mediassa ja se herätti keskustelua erilaisilla keskustelupalstoilla. Tapaus ajoittui loppuvuodelle 2022 ja alkuvuodelle 2023, eikä siitä ole tehty vielä tutkimuksia.

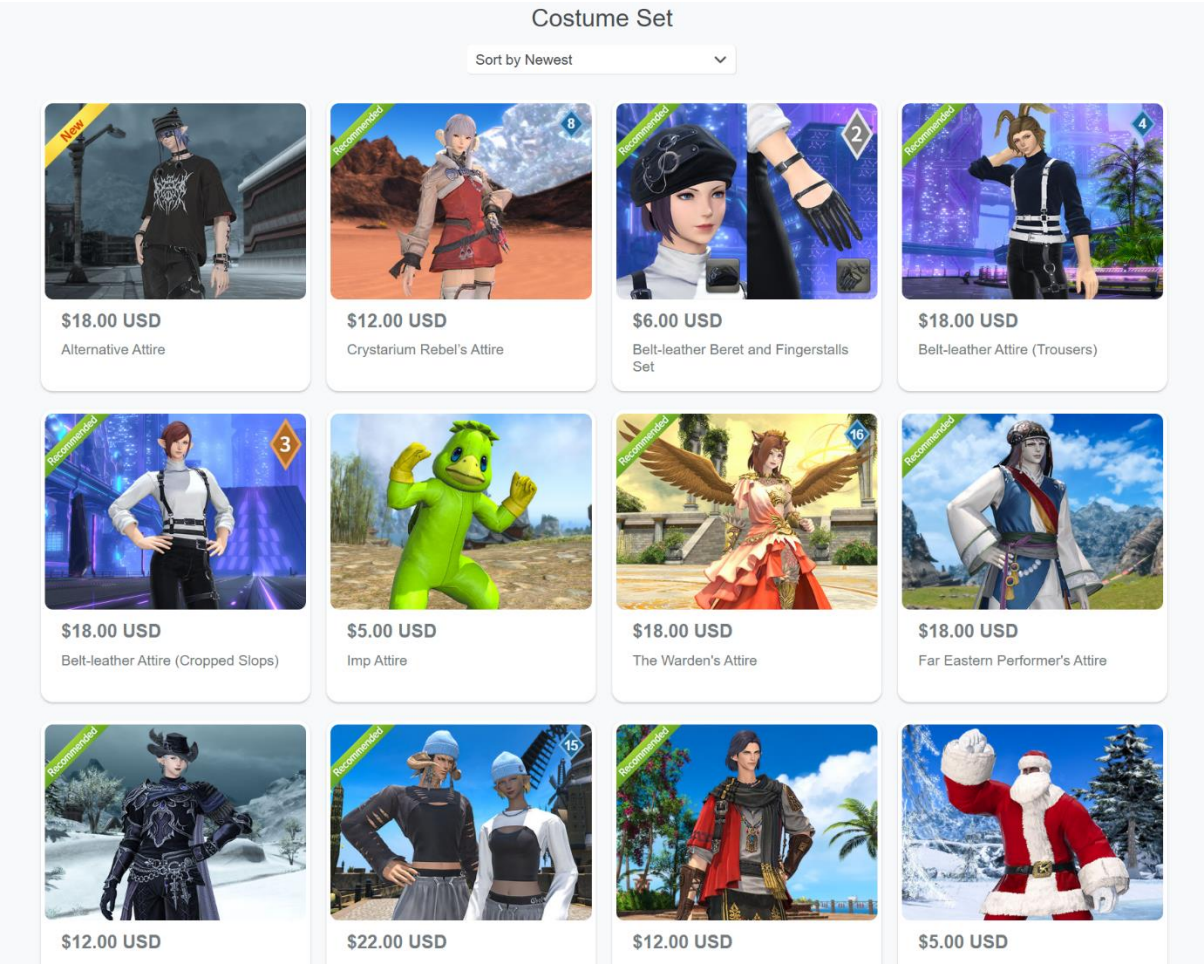
Tämä tutkielma kytkeytyy tämän nimenomaisen tapauksen ohella laajemminkin alkuperäiskansatutkimukseen, saamentutkimukseen ja mediakohuja käsittelevään tutkimukseen. Kyseessä ei ole myöskään ensimmäinen saamenpukuihin liittyvä kohu, jota suomalaisessa mediassa käsitellään. Mediassa on aiemmin keskusteltu muun muassa vuonna 2015 Suomen silloisen Miss Suomi -kilpailun perintöprinsessan Carola Millerin käyttämästä saamenpukua muistuttavasta ”feikkipuvusta” (Aikio 2015), vuonna 2016 Kiasmaan ostetusta Grind-nimisestä tanssivideosta, jossa tanssijoilla oli yllään feikit miesten saamenpuvut (Paltto 2016) ja viimeisimpänä vuosien 2023 ja 2024 aikana, jolloin Lux Helsinki-niminen valotaidefestivaalin oli tarkoitus esitellä Katariina Sourin öljyväriteosta osana festivaalia (Jäärni 2023).

Tämä aihe kiinnostaa minua tutkimuksellisesti erityisesti siksi, koska saamelaisiin liittyvä uutisointi tuntuu herättävän aina hyvinkin laidasta laitaan käytävää keskustelua. Oma tutkijapositioni on se, että olen täysin ulkopuolinen asiaan nähden: olen syntynyt ja kasvanut Etelä-Suomessa, eikä minulla ole Oulun yliopiston saamelaisen kulttuurin opintoja edeltäneeltä ajalta juuri mitään kosketusta saamelaiseen kulttuuriin tai kieleen. Se ei vain mitenkään näkynyt elinympäristössäni tai kouluissani edes toisella tai kolmannella asteella. Tarkastelen siis ulkopuolisena asiasta vallinnutta keskustelua. Seurasin keskustelua hieman, kun asiasta aloitettiin uutisointi, mutta en itse osallistunut siihen.

Videopelit voidaan jakaa karkeasti kahteen ryhmään, moninpeleihin ja yksinpeleihin. MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli on nimensä mukaisesti Internetissä reaaliajassa pelattava peli, jossa pelaaja luo oman hahmonsa yleensä fantasiamaailmaan. Pelissä on samanaikaisesti useita muita pelaajia ja heidän kanssaan voi olla vuorovaikutuksessa (Dictionary.com 2025.) Esimerkkejä MMORPG peleistä ovat Final Fantasy XIV, World of Warcraft ja The Elder Scrolls Online. Vastapainoisesti single-player eli yksinpeli on videopeli, jossa kerralla pelaa vain yksi henkilö, eikä siinä ole samaa vuorovaikutuksen mahdollisuutta muiden pelaajien kanssa (Cambridge Dictionary 2025). Tällaisia yksinpelattavia pelejä ovat esimerkiksi tamperelaisen Red Stage Entertainmentin vuonna 2022 tekemä ja PID Gamesin, Sunsoftin ja Dear Villagersin julkaisema Skábma (Valve Corporation 2025.)

Final Fantasy XIV on nimensä mukaisesti pitkäikäisen, perinteikkään japanilaisen Final Fantasy - roolipelisarjan 14. osa, jonka kehittäjänä ja julkaisijana on japanilainen peliyritys Square Enix. Sarjan numeroidut pääpelit ovat kaikki itsenäisiä teoksia, eivätkä kytkeydy juonellisesti tai hahmollisesti toisiinsa, lukuun ottamatta muutamia nimettyjä jatko-osia tietyille pääpeleille. Tutkimusta tehdessä vuonna 2025 pelisarjan numeroituja pääpelejä on ilmestynyt tähän mennessä 16 (Sony Interactive Entertainment Europe Limited (SIEE) 2025.)

Suurin osa pelisarjan peleistä on yksinpelejä, mutta vuonna 2003 ilmestynyt XI ja vuonna 2010 ilmestynyt XIV ovat verkossa pelattavia moninroolipelejä ja vuoteen 2025 mennessä XIV on kerännyt yhteensä yli 30 miljoonan pelaajan yhteisön ja saanut useita palkintoja ja ehdokkuuksia. Pelin perusideana on ryhtyä ”Warrior Of Light” ’Valon Soturiksi’ ja pelastaa valtakunta varmalta tuholta. Peliin on tullut vuosien saatossa lisäosia, jotka tuovat tarinaan lisäjuonia, mutta perusidea pysyy samana. Pelaaja valitsee peliin liittyessään hahmolleen määritteet: race ’rotu’, clan ’klaani’ ja gender ’sukupuoli’. Pelin sisäinen kauppapaikka tarjoaa lisäksi huomattavan määrän hahmon kustomointimahdollisuuksia, muun muassa erillisiä ostettavia asupaketteja (Square Enix 2025.) (ks. Kuva 1.)



Kuva 1. Kuvakaappaus Square Enixin kauppasivustolta Final Fantasy XIV Online Store. https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892 (Square Enix 2025).

Tämän tutkielman aiheena oleva kohu liittyy Far Northern Attire -asupakettiin, jota kuvaillaan pelin verkkokaupassa seuraavasti:

> ”Fashions from the far north. Weather the winter in comfort and style with this five-piece, dyeable set of far northern attire! Sporting gorgeous, traditional embroidery hand-stitched by professional artisans, this deep blue outfit with bold splashes of red will warm both your body and soul. Bundle up and get going, adventurer!” (Square Enix 2025)

> ”Muotia kaukaisesta pohjoisesta. Kohtaa talvi mukavasti ja tyylikkäästi tässä viisiosaisessa, värjättävässä kaukaisen pohjoisen asusetissä! Upealla, perinteisellä ammattitaitoisten käsityöläisten käsintehdyllä kirjonnalla varustettu syvänsininen asu rohkeilla punaisilla roiskeilla lämmittää sekä kehoasi että sieluasi. Pukeudu ja lähde liikkeelle, seikkailija!” (Käännös Jenna Kervinen).

Asupaketin pukujen mallit ja värit herättivät ilmeisesti mielikuvan saamenpuvuista ja tulkinnan kulttuurisesta omimisesta. Esimerkiksi Iltalehti uutisoi asiasta seuraavasti: ”Pelihahmojen päällä olevat asut muistuttavat vahvasti saamenpukuja. Pukujen värit, kuviot ja leikkaukset näyttävät jäljittelevän saamelaisten kansanpukujen yksityiskohtia.” (Hänninen 2022). (Ks. kuvat 2–5.)

Kuva 2. Kuva Square Enixin kauppasivustolta Final Fantasy XIV Online Store. https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892 (Square Enix 2025).

Kuva 3. Kuva Square Enixin kauppasivustolta Final Fantasy XIV Online Store https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892 (Square Enix 2025).

Kuva 4. Kuva Square Enixin kauppasivustolta Final Fantasy XIV Online Store https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892 (Square Enix 2025).

Kuva 5. Kuva Square Enixin kauppasivustolta Final Fantasy XIV Online Store https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892 (Square Enix 2025).

1.2 Aiempi tutkimus

Aiempaa tutkimusta juuri tästä aiheesta ei ollut tehty. Kuitenkin tutkimuksia on tehty niin saamelaisesta pelikehityksestä kuin myös itse Final Fantasysta, unohtamatta kaikkia muita peleihin liittyviä tutkimuksia. Janne Mustosen vuonna 2021 julkaistu pro gradu -tutkielma ”Saanko leikkiä saamelaisuudella? - saamelaisen pelisuunnittelun haasteet, mahdollisuudet ja käytännön kysymykset” käsitteli saamelaisen pelisuunnittelun haasteita, mahdollisuuksia ja siinä esiin tulevia käytännön kysymyksiä, ja kytkeytyy omaan työni aiheensa perusteella. Tutkimus pyrki vastaamaan kysymyksiin mitä asioita saamelaisesta kulttuurista ja saamelaiskysymyksistä voisi, pitäisi ja toivottaisiin pelillistettävän, mitä rajoitteita lauta- ja korttipelit kerronnan muotona antavat saamelaisen kulttuurin ja saamelaiskysymysten esittämiselle ja mitä eettisiä ja käytännön kysymyksiä saamelaisen kulttuurin ja saamelaiskysymysten pelillistämiseen liittyy. Tutkimuksen lopputuloksena oli saamelaisessa pelisuunnittelussa tärkeimmät huomioon otettavat asiat ovat konsultointi ja osallistaminen, samalla huomioiden muut pelisuunnitteluun liittyvät kysymykset muun muassa kohdeyleisön rajaus, rahallinen hyöty ja informaation upottaminen peliin. (Mustonen 2021: 1, 65.)

Tiina Mattanen on puolestaan vuonna 2017 tehnyt tutkimuksen saamenpukua omimista puhetavoista ja niiden vastadiskursseista epäaitoa saamenpukua käsittelevissä verkkokeskusteluissa. Hänen pro gradussaan käsiteltiin sitä, miten kulttuurista omimista harjoitetaan ja tuetaan, kun verkossa käydään keskustelua epäaidoista saamenpuvuista, ja nimenomaan tutkittiin keskusteluissa käytettyjä puhetapoja, joita käytetään haastamaan saamenpuvun asemaa saamelaisten kulttuuriperintönä. (Mattanen 2017.)

Aura Laurila puolestaan käsittelee vuonna 2022 ilmestyneessä pro gradututkielmassaan pelihahmon luontia ja kustomointia osana onnistunutta videopelikokemusta. Pelihahmon kustomointi, eli räätälöinti omien mieltymysten mukaiseksi on monien erilaisten pelien ominaisuus, ja se antaa mahdollisuuden vaikuttaa oman hahmonsa ulkoasuun eli ”visuaaleihin” muokkaamalla ulkonäköä ja vaatetusta. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millaisia erilaisia elementtejä hahmonluonnissa pitäisi olla, jotta se olisi viihdyttävä ja vähemmistöjä loukkaamaton. Tutkimuksen tuloksena tärkeitä ominaisuuksia hahmonluonnissa olisivat hahmon kehon erilaiset variaatiot, hahmon sukupuolen vapaa muokkaaminen ja toimiva valikoima ihon väreille. Final Fantasy XIV on yksi monista peleistä, joita Laurila käytti tutkimuksessaan. (Laurila 2022.)

Toinen hahmojen kustomointiin liittyvä tutkimus on vuonna 2021 ilmestynyt Inkeri Kylämäen pro gradu Monet minät: The Elder Scrolls Online -pelaajan virtuaalinen ja fyysinen pukeutumisidentiteetti. Tämä tutkimus käsittelee The Elder Scrolls Online -peliä, ja se on Final Fantasy XIV:n ohella toinen massiivinen monen pelaajan verkkopeli. Molemmissa on laajahko valikoima hahmojen muokkaukseen ja tätä kautta myös identiteetin ilmaisemiseen. Tutkimuksen pääkysymyksenä on: ”Minkälainen suhde The Elder Scrolls Online -pelaajan offline- ja onlinepukeutumisidentiteettien välillä on?” Tutkimuksen tuloksena on, että pukeutumismahdollisuuksia käytetään monipuolisesti, ja erilaisten vaihtoehtojen määrää pidetään arvossa. Tutkimukseen osallistuneet kuvailivat omaa pukeutumistaan vähäsanaisemmin kuin oman pelihahmonsa pukeutumista, mutta pelaajat käyttivät kuitenkin samantapaisia valintaperusteita pukeutumisessaan niin virtuaalisessa kuin fyysisessä ympäristössään. (Kylämäki 2021.)

Viimeisenä kirjallisuuslähteenä nostan esille Outi Laitin vuonna 2021 tulleen väitöskirjan Old Ways of Knowing, New Ways of Playing — The Potential of Collaborative Game Design to Empower Indigenous Sámi. Tämän tutkimuksen lähtökohdiksi valikoituivat

saamelaisnäkökulma ja yhteys saamelaisyhteisöön. Tutkimus koostui kolmesta eri julkaisusta, ja se käsitteli laadullisin menetelmin pelinkehitystapahtumien potentiaalia esimerkiksi saamelaisen revitalisaation työkaluna. (Laiti 2021.)

Miksi asuihin liittyvä teema on tutkimuksen kannalta merkityksellinen? Suomen perustuslain (731/1999) pykälän 17§ mukaan ”saamelaisilla alkuperäiskansana sekä romaneilla ja muilla ryhmillä on oikeus ylläpitää ja kehittää omaa kieltään ja kulttuuriaan”. Suomi on myös sitoutunut kansainvälisten sopimusten kautta turvaamaan alkuperäiskansan kielellisiä ja kulttuurisia oikeuksia (Yhdenvertaisuusvaltuutettu 2025). Saamenpuku, pohjoissaameksi *gákti*, on nykyään identiteettivaate, joka puetaan päälle, kun edustetaan saamelaisuutta. Puvusta voi myös nähdä mihin sukuun, alueeseen ja kansaan sen kantaja kuuluu (Sámi Duodji ry 2025). Näin ollen saamenpukua, tai sitä edes suuresti muistuttavaa vaatetta ei pitäisi käyttää, jos ei kuulu saamelaiseen yhteisöön, sillä tällainen toiminta mielletään kulttuuriseksi omimiseksi. Tämän lisäksi on kansainvälisesti keskusteltu jo vuosikymmeniä alkuperäiskansojen oikeudesta omaan kulttuuriinsa ja tähän liittyy hyvin olennaisesti kaksi asiaa: tosialliset mahdollisuudet ylläpitää ja kehittää omaa kulttuuriperintöänsä kuin myös yksinoikeus määrittelyyn siitä, miten ja ylipäätään kenen toimesta näitä perinteisiä kulttuuriperinnön ilmaisuja saa käyttää. (Mattila 2018.)

Mattilan (2018) selvityksen mukaan on ongelmallista käyttää luvattomasti toisen väestöryhmän perinteistä kulttuuri-ilmaisua, tässä tapauksessa gáktia, sillä silloin ei käytetä pelkästään sitä ulkoista muotoa, vaan siinä samalla käytetään yhteisön identiteettiä, jota tässä tapauksessa gákti edustaa (Mattila 2018.) En tiedä, onko tämä yleistä tietoa suomalaisessa yhteiskunnassa, mutta esimerkiksi omassa kasvuympäristössäni eivät saamelaiset näkyneet millään tavoin, joten heidän oikeutensa kulttuurinsa suhteen ovat olleet vielä enemmän näkymättömissä kuin saamelaiset itse. Oma kokemukseni on, että tätä näkökulmaa ei ole useinkaan nostettu mediassa esiin silloin, kun näistä asioista on uutisoitu. Kuten yllä on mainittu, saamenpukua ja sen käyttöä säätelevät kulttuurin sisäiset symbolit ja merkitykset, jotka eivät välttämättä avaudu ollenkaan ulkopuolisille ja täten niitä voidaan käyttää väärin.

1.3 Tutkimusmenetelmät

Olen käyttänyt tässä tutkielmassa useampaa tutkimusmenetelmää, koska aineistona on ollut sekä uutisia aiheesta että niiden yhteydessä ollutta keskustelua. Molempia kokonaisuuksia, niin

uutisia kuin kommentteja analysoin laadullisin menetelmin. Uutisten analysointiin käytin sisällönanalyysia ja sen sisällä erikseen vielä tutkimusaineiston koodaamista, kun lajittelin ja tilastoin uutisia erilaisilla ominaisuuksia. Kommenttien analyysiin päädyin valitsemaan tutkimusmenetelmäksi diskurssianalyysin. Toisin kuin uutisten mediatekstit, näiden ohessa olevat kommenttipalstat ovat sosiaalista mediaa ja niitä pitää analysoida eri menetelmin, vaikka aineistot kulkevatkin käsi kädessä.

Sisällönanalyysia voidaan käyttää esimerkiksi kirjoitettujen tekstien, erilaisten haastatteluiden ja nauhoitettua puhetta sisältävien erilaisten aineistojen analyysiin. Nimensä mukaisesti sisällönanalyysi keskittyy siihen aineistossa siihen mistä aiheista, asioista ja teemoista käsillä oleva aineisto kertoo (Vuori 2021.) Sisällönanalyysissä käsitellään laajoja aineistoja analyysin avulla, jossa käytetään koodausta apuna. Tutkimusmenetelmänä koodaaminen tarkoittaa sitä, että saatavilla olevasta aineistosta yhdistellään tai erotellaan osia tiettyjen tutkimuksessa määriteltyjen ominaisuuksien perusteella. Tämän lisäksi koodausta ohjaavat tutkimuksen tutkimusongelmat ja tutkimuksen keskeisimmät tutkimuskysymykset, sekä nuo tutkijaan itse määrittelemät ominaisuudet (Juhila 2021.) Tässä tutkimuksessa koodauksessa käytetyt ominaisuudet määritellään tarkemmin aineiston analyysiluvussa kaksi, mutta näitä olivat muun muassa kieli ja pituus.

Koska aineistossa oli myös sosiaalisen median aineistoa uutisten kyljessä olleiden kommenttien muodossa, yhtenä tutkimusmenetelmänä käytin diskurssianalyysiä tätä materiaalia tarkastellessani. Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä tarkastelee kielenkäyttöä sosiaalisen todellisuuden rakentumisen kannalta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tutkitaan saatavilla olevaa aineistoa erilaisten kysymysten kautta, kuten ”mitä sanotaan” ja ”missä tilanteessa”. (Suoninen 2021.)

1.4 Tutkimusaineisto

Aineistona tässä tutkimuksessa toimivat eri medioiden kirjoittamat uutiset aineesta ja näiden uutisten yhteydessä olleet mahdolliset kommenttikentät. Medioilla tässä tapauksessa tarkoitetaan eri uutissivustoja ja lehtiä ja niiden internetissä olevia uutisia. Uutissivustoihin kuuluvat tässä tutkimuksessa niin yleisradioiden, iltapäivälehtien kuin myös peleihin keskittyvien lehtien sivustot. Ajan kulumisen vuoksi yhtäkään fyysistä lehteä ei käytetty

tutkimusaineistossa: tutkimus on tehty vuonna 2025 ja uutiset on julkaistu vuosina 2022 ja 2023.

Uutiset on etsitty tutkimukseen Googlen hakukoneen kautta, erilaisilla hakusanoilla etsien. Suomenkieliset uutiset on varta vasten haettu etsien iltapäivälehden tai toimijan nimellä uutisia, muut vieraskieliset on haettu vapaammilla hakusanoilla. Näitä olivat muun muassa ”final fantasy xiv sami” ja ”samiraddi final fantansy”. Sivustojen omissa hauissa on käytetty yksinkertaisempia hakusanoja kuten pelkästään peliyhtiön nimeä ”square enix” tai ”final fantasy”. Pelisarjan numero on välillä jätetty pois hauista, sillä osa on kirjoittanut sen roomalaisilla numeroilla XIV, niin kuin se kaikissa markkinointimateriaalissa on, osa on kirjoittanut sen arabialaisilla numeroilla eli 14. Tosin numeron kirjoitusasu ei tuntunut vaikuttavan hakutuloksiin, sillä ”xiv” haulla tuli uutisia, joissa se oli kirjoitettu muotoon ”14”. Tutkimuksessa käytetyt uutiset, mihin ei ole erikseen analyysiosiossa viitattu, löytyvät liitteestä 1.

Alun perin tarkoituksena oli myös käyttää muilta keskustelupalstoilta ja foorumeilta löytyneitä asiaa koskevia kommentteja, mutta aineiston laajuuden vuoksi päädyin rajaamaan aineiston tässä tutkimuksessa koskemaan vain itse uutisia ja näiden välittömässä yhteydessä olleita kommenttipalstoja. Lisäksi rajasin tässä tutkimuksella materiaalin ulkopuolelle sosiaalisen median alustoilla käyty keskustelu, osittain aineiston laajuuden takia ja osittain siitä syystä, ettei esimerkiksi Facebookista löytynyt kaikilta uutismedioilta uutisen jakoa ja siitä seurannutta keskustelua. Myös mahdolliset radiossa kerrotut uutiset tapahtumasta on rajattu pois tästä tutkimuksesta, koska uutisia on lajiteltu ja analysoitu muun muassa merkkimääriensä puolesta, eikä radiouutisissa ole tätä aspektia ollenkaan saatavilla. Lisäksi uutisiin ja niitä seuranneisiin kommentteihin liittyy vahvasti visuaalinen puoli: on pitänyt nähdä uutiskuvan kautta, minkä näköinen kyseessä oleva asupaketti ylipäätänsä on.

Uutisia hakiessa tuli esille sellainen seikka, että NRK:lta (Norsk Rikskringkasting) eli Norjan yleisradiolta ei löytynyt yhtäkään saamenkielistä uutista aiheesta, kun hakua tehtiin. Myöskään Ruotsin vastaavalla yleisradiolla SVT:llä (Sveriges Television) ei löytynyt saamenkielisiä uutisia ja uutisia löytyi ylipäätään vain yksi, johtuen nettisivujen hakutoiminnon puuttumisesta. Sverigeradioltakaan ei löytynyt uutisia tästä aiheesta. Ođđasat näytti 9.3.2023 tulleessa lähetyksessään kuvakaappauksia Ylen suomen- ja saamenkielisestä uutisesta aiheesta, mutta

itse lähetyksessä ei asiaa kummemmin käsitelty. Nämä seikat voivat osaltaan selittää saamenkielisten uutisten puuttumista tästä tutkielmasta.

1.5 Tutkimuskysymykset ja hypoteesit

Pääkysymykseni tässä tutkimuksessa on: Miten Sámiráđđin *Far Northern Attire* -asupaketittia koskevasta tiedotteesta uutisoitiin? Alakysymyksinä toimivat tarkentavat kysymykset ovat:

1) Missä kaikkialla oli uutisointia Sámiráđđin kannanotosta?
2) Onko uutisia voinut kommentoida ja jos on voinut, millaista kommentointi on ollut?

2 UUTISTEN ANALYYSI

Olen analysoinut ja käynyt läpi valittuja uutisia koodaamisen kautta. Tarkastelin uutisia useiden eri teemojen kautta, jotka olivat kieli, kuinka pitkiä uutiset olivat, millainen uutisten sävy oli, onko uutisiin haettu lisätietoja vai kopioitu vain Sámiráđđin tiedote, kuinka moni on yrittänyt saada Square Enixiltä kommenttia aiheeseen liittyen, onko uutisia voinut kommentoida ja jos on, onko niitä kommentoitu ja mitkä mediat painottivat mitäkin taustatietoja uutisissa. Käsittelen kommentit omana osanaan, ja uutiset omanansa.

Pyrin valikoimaan tutkielmaan eri medioista uutisia, eli pelkkien pelilehtien ja sivustojen lisäksi mukana on myös yleisradioiden ja iltapäivälehtien uutisointia asiasta. Mediat eivät rajoitu pelkästään pohjoismaisiin tai eurooppalaisiin, vaan mukana on myös pohjois- ja eteläamerikkalaisia medioita.

2.1 Uutisten kieli

Uutisia löytyi viidellä eri kielellä ja tähän tutkielmaan niistä on valittu 19 (Ks. Taulukko 1). Mukaan otettuja uutisia rajasi oma kielitaito, joka rajoittuu suomeen, englantiin ja pohjoissaameen, mutta otin mukaan myös ruotsin ja norjankielisiä uutisia jos niitä vain löytyi. Saatavuuden lisäksi nämä kaksi kieltä valikoituivat sen takia, että saamelaiset elävät Pohjoismaissa kolmen valtion alueella ja koska myös Sámiráđđi toimii niin Norjan, Ruotsin kuin myös Suomenkin alueella (Sámiráđđi 2025). Venäjä on jätetty tästä tutkielmasta kokonaan pois, eikä tiedotetta löytynyt neuvoston sivuilta venäjäksi, kun sitä etsi.

Taulukko 1. Analysointiin käytettyjen uutisten kielet

Kieli	**Lukumäärä**
suomi	6
ruotsi	1
norja	3
pohjoissaame	1
englanti	8
Yhteensä	19

Norjankielisiin uutisiin on laskettu mukaan yksi kommentti, joka on kirjoitettu alkuperäisen uutisen jatkoksi, ja pohjoissaamen uutinen on käytännössä sama kuin mitä yksi suomenkielinen uutisartikkeli, mutta uutisissa on pieniä sävyeroja, joten olen sisällyttänyt sen erillisenä mukaan lukemiin. Käsittelen kommentin myös omassa kappaleessaan, kun kommentti ei ole varsinainen uutinen, mutta se tuo uutisointiin toisen näkökulman. Uutisiin on laskettu mukaan myös Sámiráđđin alkuperäinen tiedote.

2.2 Uutisten pituus

Olen käyttänyt uutisten pituuden määrittelyn pohjana Ilkka-Pohjalaisen ja Vaasan yliopiston opiskelijamedian Pomedian määritelmiä, jonka mukaan pienin eli S-koon uutinen on alle 2000 merkkiä, keskikokoinen eli M-koon uutinen on puolestaan alle 3000 merkkiä ja suuri eli L-koon uutinen on puolestaan yli 3000 merkkiä (Pomedia 2025). Siinä missä Pomedialla on tässä vielä L-koon uutisessa rajaus, että sen tulee olla alle 5000 merkkiä, itse en ole moista rajausta tehnyt tutkielmassani. Laskin merkkimääriin mukaan välilyönnit, mutta tein tietoisen valinnan, etten puolestaan laskenut mukaan mahdollisten kuvatekstien merkkimääriä; kaikissa uutisissa ei ollut kuvia tai kuvatekstit olivat vain kuvan tekijänoikeustiedot. Olen myös käyttänyt s-, m- ja l-koon uutisten sijasta termejä pieni (s), keskikokoinen (m) ja iso (l) uutinen.

Analyysin edetessä tuli ilmi, ettei uutisten kielestä ei voinut etukäteen päätellä lopullista merkkimäärää ja uutiset jakautuivatkin tasaisesti pituutensa osalta. Pieniä eli alle 2000 merkin uutisia oli täysin sama määrä kuin isoja yli 3000 merkin uutisia. Eniten oli keskikokoisia uutisia (Ks. Taulukko 2). Sámiráđđin oma tiedote kannanotostansa menee merkkimäärältään keskikokoisten uutisten kastiin.

Taulukko 2. Uutisten merkkimäärät

Merkkimäärä	**Uutisten lukumäärä**
Pieni uutinen, alle 2000 merkkiä	6
Keskikokoinen uutinen, alle 3000 merkkiä	7
Iso uutinen, yli 3000 merkkiä	6
Yhteensä	19

Edellä mainittujen kielen ja merkkimäärän lisäksi tilastoin uutisia analysoidessa sitä, ovatko uutiset pyytäneet itse Square Enixiltä kommenttia tähän Sámiráđđin julkiseen tiedotteeseen liittyen, ja 19 uutisesta näin oli toiminut kuusi mediaa. Kukaan näistä ei ollut tutkielman tekohetkellä, joka on reilu kaksi vuotta uutisten julkaisun jälkeen, saanut vastausta Square Enixiltä kommentointipyyntöihinsä. Tämän pystyi näkemään siitä, että uutisten perässä on ollut, että päivittävät uutista, jos saavat japanilaisyhtiöltä vastausta, eikä missäkään uutisessa ollut tähän liittyviä päivityksiä lisätty.

2.3 Uutisten sävy ja sisältö

Uutisia analysoidessa kiinnitin huomiota siihen sävyyn, millä uutinen oli kirjoitettu. Yleisilmeeltään uutiset olivat asiallisen neutraaleja uutisoinnin ja kielenkäyttönsä puolesta, yhdestä uutisesta löytynyttä lausetta lukuun ottamatta. Kyseinen lausahdus kuului ”Joku toinen olisi saattanut ottaa asian kunnianosoituksena, mutta eivät saamelaiset.” (Hirsilä 2023) Tämä pelimedian suomenkielisessä uutisessa olleen lauseen voi tulkita olevan hyvin asenteellinen uutiseen kuuluakseen, kun kyseessä on kuitenkin pelimedia. Muissa tutkimukseen valikoiduissa uutisissa ei tällaista asenteellisuutta ollut nähtävissä, ja uutiset keskittyivät lähinnä uutisoimaan asiasta ja sitten taustoittamaan asioita vaihtelevasti valikoiduilla tiedoilla.

Osa uutisista oli hakenut erilaisia tietoja taustoittamaan uutisointiansa. Näitä olivat muun muassa Sámiráđđi, osa kertonut enemmän neuvoston Disneyn kanssa tekemästä yhteistyöstä/sopimuksesta ja osa kertonut hieman itse Final Fantasy pelistä tai Square Enixistä. Tietenkin oli myös medioita, missä vain uutisointiin asiasta tiedotteen pohjalta, eikä tuotu mitään lisää asiaan, mutta nämä olivat selvästi vähemmistönä, enkä jättänyt niitäkään pois monipuolisuuden vuoksi. Uutiset lainasivat systemaattisesti neuvoston julkaisemaa tiedotetta asiasta, mutta analyysini mukaan mielestäni mikään mediataho ei suoraan kopioinut koko tiedotetta, vaan tiedotteesta otettiin tietyt kohdat, joita lainattiin useammassa uutisessa. Vaikka uutisissa olikin käytetty samoja lainauksia tiedotteesta, niin lisätietojen kanssa tai niiden puutteesta huolimatta mikään uutinen ei ollut täysin toistensa kopio.

Uutisten toimittajista osa oli myös saanut lisätietoja ilmeisesti haastattelun kautta silloiselta neuvoston puheenjohtaja Áslat Holmbergilta, sillä ainakin yhdestä uutisestä oli havaittavissa sellaisia tietoja ja kommenttia, mitä ei neuvoston alkuperäisessä tiedotteessa ollut mainittu laisinkaan. Kuten aikaisemmin mainitsin, osa uutisista oli yrittänyt saada itse Square

Enixiltäkin kommenttia asiaan, minkä voisi tulkita kiinnostukseksi asiaa kohtaan. Tein pientä vertailua siitä, millaisia tausta- ja lisätietoja uutisiin oli haettu ja vaikuttiko median toimiala (peliteollisuus vs. iltapäivälehti) siihen, mitä tietoja uutisiin oli toimittajien toimesta haettu ja nämä on koottu seuraavaan taulukkoon (ks. Taulukko 3). En ole tarkemmin eritellyt minkä nimessä lehdessä tai mediassa mitäkin asioita on nostettu esille, koska näissäkin oli päällekkäisyyksiä.

Taulukko 3. Vertailu pelimedioiden ja muiden medioiden lisä- ja taustatietojen välillä

Pelimedioiden nostamia taustatietoja	**Yleisradioiden, iltapäivälehtien nostamat taustatiedot**
Saamelaisneuvoston tausta (perustamisvuosi, tavoitteet)	Square Enix yhtiön kansalaisuus ja liikevaihto
Saamelaiset (asuinalue)	Saamelaisten asuinalue ja lukumäärä
Asupaketin tarkempi kuvailu (mitä pitää sisällään)	Muitakin haastatteluja kuin Holmbergin
Disneyn kanssa tehty yhteistyö/sopimus	Disneyn kanssa tehty yhteistyö/sopimus
Square Enixin aikaisemmin julkaistusta asupaketista noussut kohu	Final Fantasy XIV:n pelaajamäärä ja kuinka asupaketteja voi pelissä ostaa
Yritetty saada kommenttia Square Enixiltä	Yritetty saada kommenttia Square Enixiltä

Ylen julkaisemissa uutisissa oli havaittavissa pieniä sävyeroja eri kielten, suomen ja pohjoissaamen välillä. Nämä eivät kuitenkaan muuta uutisten sävyjä, vaan ovat pikemminkin pientä uutisen asiatekstin räätälöintiä kohdeyleisön mukaan. Suomenkielisessä uutisessa nostettiin enemmän esille toista tunnettua videopeliä Fortnitea, kun taas saamenkielisessä uutisessa Áslat Holmbergin ääntä on nostettu enemmän esille. (Tammela 2023a, 2023b)

2.4 Uutisten kommentit

Tutkielmani aineistona olleista 19:sta uutisesta lukijoilla oli mahdollista kommentoida seitsemää, jos heillä on ollut käytössään kunkin median vaativat tunnukset. Lukijat ja käyttäjät olivat kommentoineet kuitenkin vain neljää uutista. Nämä keräsivät yhteensä 348 kommenttia ja keskustelua käytiin ainakin norjaksi, englanniksi ja suomeksi. Gamer.no-uutisen yhteyteen kirjoitettu uutiskommentti oli saanut 44 erillistä käyttäjien lisäkommenttia. Rajasin ne kuitenkin pois tästä analyysista, sillä kommentissa pohdittiin uutista oikeudellisesta

näkökulmasta, eikä se uutisoinut varsinaisesti Sámiráđđin tiedotteesta. Norjankieliset kommentit on käännetty Google Chrome – selaimen tarjoaman käännöstyökalun avulla englanniksi.

Kommentteja läpikäydessä ja analysoitaessa yritin välttää tarttumasta yksittäisiin kommentteihin, mitkä olisi helppo yksilöidä tiettyyn käyttäjään, vaan sen sijaan tein huomioita siitä, mitkä asiat ja mielipiteet ovat toistuneet useasti. En ole myöskään eritellyt tiettyä poikkeusta lukuun ottamatta sitä, mistä uutisesta mitkäkin kommentit ovat peräisin tai millä kielelle ne on alun perin kirjoitettu, sillä samanlaisista asioista keskusteltiin usean uutisen alla. Kommentointia on käyty sekä nimimerkkien että oletettavasti oikeiden nimien takaa. Sanoma-tili vaatii etu- ja sukunimen syöttämistä tiliä luodessa, järjestelmä ei missään vaiheessa tarkista sitä mitenkään ovatko syötetyt tiedot oikeellisia ja tilinhallitsijan sekä kommentoijan oikeita nimiä. Uutisten julkaisuhetkellä kommentit ovat olleet kaikkien nähtävissä ilman minkään median vaatimia tunnuksia tai sisäänkirjautumista. Tutkimusta tehdessä ei voitu olla varmoja siitä, onko kommentointia kenties siivottu ja kaikkein räikeimmät asiattomuudet poistettu sieltä ennen tämän tutkimuksen aloittamista.

Kommettipalstoilla käytiin runsaasti keskustelua siitä, onko Square Enixin julkaisema asupaketti saamenpukujen suora kopio vai onko se löyhästi niistä inspiroitunut tai muistuttaako se niitä lainkaan. Kommenteissa esitetyistä mielipiteistä hahmottui selkeästi kaksi ääripäätä. Osa kommentoijista näki selvän yhtäläisyyden asupaketin ja oikeiden saamenpukujen välillä, ja osa oli taas sitä mieltä, ettei minkäänlaista yhtäläisyyttä ole gákteihin, vaan asut näyttivät enemmänkin norjalaisten omalta kansallisasulta bunadilta.

Niin sanottu kohtuullinen käyttö ja luova tulkinta (fair-use and creative interpretation) nousivat kommenteissa myös esille, ja Square Enixin toiminta menisi tämän käsitteen alle. Tässä koko tapauksessa on huomattavaa se, että Sámiráđđi on saamelaisalueella toimiva järjestö, Square Enix on japanilainen peliyhtiö ja tämä kommenteissa mainittu ja vedottu fair-use – käsite on yhdysvaltalainen (Copyright.gov 2025). Tämän mukaan Square Enix ei ole laillisesti tehnyt mitään väärää asupaketin julkaistessaan. Kommentointia on siis käyty Yhdysvaltojen lakien ja käytänteiden näkökulmasta, kun kommentoijat ovat arvioineet onko tässä mitään laillista tapausta tai saako gáktien ulkonäöstä inspiroitua, ja hyvin harvassa olivat ne, jotka ottivat huomioon ylipäätään minkä maalaiset osapuolet tässä olivat ja missä päin maailmaa nämä vaikuttivat.

Kommenteissa mainittu, Yhdysvalloissa oleva fair use – käytäntö (kohtuullisen käytön periaate) mahdollistaa tietyissä tilanteissa tekijänoikeuden suojaaman materiaalin käytön esimerkiksi mediassa, opetuksessa, tutkimuksessa, opinnäytetöissä ja kirjastojen arkistoinnissa. Kukin tällainen käyttötilanne arvioidaan tapauskohtaisesti neljän laissa mainitun tekijän pohjalta. Nämä arviointikriteerit koskevat käytön tarkoitusta, käytettävän materiaalin luonnetta, käytön laajuutta ja fair use-käytön mahdollisia vaikutuksia tekijänoikeuden alaisen materiaalin kaupallisessa hyödyntämisessä. Käytännön huonoin puoli artikkelin mukaan on se, kuinka asiat ratkaistaan viime kädessä vasta oikeudessa (Remes 2013.)

Ajoittain kommentointi äityi suoranaiseksi väittelyksi tiettyjen kommentoijien toimesta, mutta kommenttien sävy pysyi silti suhteellisen asiallisena, tarkoittaen sitä, ettei mihinkään yltiörasistiseen huuteluun tai kommentointiin päästy. Tämä voi johtua siitä, että uutisten kommenttikenttää on moderoitu ja ylilyöntejä mahdollisesti poistettu sieltä. Toki kommenteissa oli selvästi asenteellisiakin kommentteja. Esimerkiksi että saamelaiset nähdään tällaisten ulostulojen takia ”valittajina”, ja he reagoivat voimakkaasti ”vähäisiltä vaikuttaviin” asioihin. Usein toistui myös väite, että Sámiráđđi haluaa vain rahaa itselleen tällä ulostulollaan. Kulttuurisen omimisen konseptia eivät muutamat kommentoijat ymmärtäneet ollenkaan, ja heidän mielestään jokaisen pitäisi saada pukeutua miten haluaa, miksei myös saamelaiseksi.

Kaikki kommentointi ei sentään ollut saamelaisvastaista, vaan saamelaista kulttuuria puolustaviakin kommentteja löytyi. Saamelaisten kaltoinkohtelu niin menneisyydessä kuin nykypäivänäkin tuotiin esille pariin otteeseen ja sillä pyrittiin tuomaan kontekstia sille, miksi Sámiráđđi on lähtenyt tämän tiedotteensa kanssa julkisuuteen. Muutamat kommentoivat sitä, että paljolta olisi vältytty, jos Square Enix olisi keskustellut Sámiráđđin tai jonkun muun saamelaisten instanssin kanssa asupakettia suunnitellessa. Kommentoijat huomauttivat, että sitähän Sámiráđđi olisi halunnut, eli olla mukana prosessissa.

Vaikka sanoin aiemmin, etten sen enempää määrittele, mistä tai millä kielellä tähän analyysiin nostetut kommentit on tehty, sanoin tehneeni tähän yhden poikkeuksen. Keskustelussa nousi esille se, että muutkin mediassa esiintyvät hahmot nauttivat suojaa. Käyttäjät mainitsivat esimerkiksi, että muumeja ei saa käyttää missään ilman Moomin Characters Oy Ltd:n lupaa ja että vain tietyllä alueella tehdyt viinit saavat käyttää samppanja-nimeä. He kysyivätkin, miksei

tätä suojaa voisi laajentaa koskemaan saamelaisten pukujakin. Kommenteissa huomautettiin, että siinä missä esimerkiksi muumit voidaan henkilöidä puhtaasti Tove Janssoniin, pukuja ei voida yksilöidä yksittäiseen henkilöön. Tätä avattiin vielä useammassa kommentissa, joissa todettiin, että aito gákti tehdään jokaiselle kantajalleen yksilöllisesti ja sen tekemisessä käytetään kyseisen henkilön suvun mallia, värejä ja koristeluita. Square Enixin tekemät asupaketin asut eivät ole tällaisia eli tarkkoja kopiota kenenkään henkilön tai suvun puvuista, joten vaikka puvut olisivatkin laajennetun suojan alla, Square Enix ei olisi tätä suojaa rikkonut. Tämä pukujen teosta ja merkityksestä kantajalleen käyty keskustelu oli ainutlaatuinen tapaus ja oli vain suomenkielisissä kommenteissa, vaikka muuallakin keskusteluun oli väitetysti osallistunut saamelaisia; jos näin on ollut, he eivät vain ole nostaneet pukujen merkitystä esille keskustelussa. (Helsingin Sanomat 2023.)

2.5 Uutiskommentti

Viimeisenä käsittelen uutiskommenttia, joka oli kirjoitettu vastauksena Gamer.no sivuston uutiseen (Lindbäck, Tinnesand, Førde 2023). Siinä missä uutiset ovat tiukasti uutisoineet asiasta, kommentti lähestyy asiaa eri näkökulmasta, sillä kirjoittajat toimivat skandinaavisen, kansainvälisesti toimivan asianajofirman avustajina ja asianajajana kommentin kirjoitushetkellä. Heidän mukaansa tässä tapauksessa ei ole selviä vastauksia valmiina oikeudellisiin kysymyksiin, mitä neuvoston tiedotteesta nousee esille. Kirjoittajat nostivat esiin saman kysymyksen kuin uutisten kommenteissakin oli hieman mietitty: voivatko saamelaiset omistaa aineettomat oikeudet saamelaisten gákteihin. Esille otettiin Norjan saamelaislaki, joka turvaa saamelaisille samanlaiset oikeudet turvata, säilyttää, valvoa, suojella, hallita ja kehittää kulttuuriperintöään ja perinteistä tietämystään ja kulttuuri-ilmaisujansa, eli pitkälti sama laki ja oikeudet, mitä Suomen perustuslain (731/1999) pykälä 17§ turvaa saamelaisille Suomessa. Molemmat perustuvat YK:n alkuperäiskansojen oikeuksia koskevan yleissopimuksen 31 artiklaan.

Sen sijaan teolliset ja tekijänoikeudet ovat kirjoittajien mukaan määräaikaisia, ja tekijänoikeudet voivat vaatia useita eri rekisteröintijärjestelmiä ennen kuin oikeudet astuvat voimaan. Tekijänoikeus antaisi saamelaisille yksinoikeuden määrätä teoksistansa, tässä tapauksessa gákteista, mutta kirjoittajien mukaan tekijänoikeudet eivät sovi kulttuuriyhteisöihin ja pitkällä aikavälillä kehittyneisiin kulttuuri-ilmaisuihin. Saamelaisille olisi kyllä mahdollisuutta hakea suojaa esimerkiksi vastuumerkkien ja Matmerk-

suojelujärjestelmien kautta. Tosin kirjoittajien mukaan ei ole helppo sanoa, onko saamelaisilla immateriaalioikeuksia gákteihinsa, ja jos on niin missä määrin. Saati nousee kysymykseksi, jos puvuille saadaan suoja, niin kuinka pitkälle suoja ulottuu ja mitä kaikkea vaaditaan, ennen kuin laittoman käytön merkit täyttyvät.

Lopuksi kirjoituksessa pohditaan sitä, voiko Final Fantasy XIV:n ”Far Northern Attire” asupakettia väittää saamelaisten perinteisten gáktien laittomaksi kopioksi, täytyy löytää tasapainon sen välillä, että saamelaiset saavat hallita omia kulttuuri-ilmaisujansa ja pelialalla olevan taiteellisen vapauden välille. Lukuisat pelit perustuvat ja lainaavat elementtejä aikakausista, alueista ja muista kulttuuri-ilmaisuista. Kommentin lopussa kirjoittajat penäävät tarvetta yhteisille pelisäännöille, jotta tämä tyyppisiä virheitä ei tehtäisi.

3 PÄÄTELMÄT

Tutkielmassani tarkastelin, että millaista uutisointia syntyi, kun Saamelaisneuvosto eli Sámiráđđi julkaisi kannanoton, jossa se vaati japanilaista Square Enixiä lopettamaan Final Fantasy XIV -peliinsä julkaistun Far Northern Attire -asupaketin myymistä. Sen katsottiin loukkaavan saamelaisia ja edustavan saamelaiseen kulttuuriin kohdistuvaa kulttuurista omimista. Kannanotto herätti keskustelua niin erilaisilla sosiaalisen median alustoilla kuin myös uutisten yhteydessä olevissa kommenttikentissä. Keskityin tässä tutkielmassa nimenomaan uutisoinnin ja niiden yhteydessä mahdollisesti oleviin kommenttien tutkimukseen, jättäen pois puhtaasti sosiaalisessa mediassa ja muualla olevat kommentoinnit.

Käytin laadullisia menetelmiä analysoidessani kerättyä materiaalia: uutisten analyysiin sisällönanalyysia ja koodaamista, jonka avulla tarkastelin uutisia erilaisten ominaisuuksien perusteella. Näitä olivat uutisessa käytetty kieli, kuinka pitkiä uutiset olivat, millainen oli uutisten sävy, oliko uutisiin haettu lisätietoja vai vain kopioitu Sámiráđđin tiedote. Lisäksi analysoin sitä, kuinka moni oli yrittänyt saada Square Enixiltä kommenttia aiheeseen liittyen, oliko uutista voinut kommentoida ja jos oli, onko niitä kommentoitu ja mitkä mediat painottivat mitäkin taustatietoja uutisissa. Kommenttien analyysiin käytin diskurssianalyysia.

Uutisia tähän tutkimukseen valikoitui 19 kappaletta ja ne jakaantuivat erilaisten uutismedioiden kesken. Uutisia löytyi esimerkiksi erilaisista pelimedioista, iltapäivälehdistä ja pohjoismaisilta yleisradioilta. Mahdollisia radiouutisia ei tämän tutkimuksen otantaan otettu mukaan aiheen visuaalisuuden vuoksi. Uutisaineistoon on tässä tutkimuksessa laskettu mukaan myös yksi uutisen jatkoksi kirjoitettu uutiskommentti ja Sámiráđđin alkuperäinen tiedote. Tutkimukseen otettiin uutisia viidellä eri kielellä, jotka olivat suomi, englanti, ruotsi, norja ja pohjoissaame. Pohjoissaamenkielinen uutinen oli pientä kohdeyleisölle räätälöintiä lukuun ottamatta melkein sama uutinen kuin yksi suomenkielisistä uutisista. Uutisissa käytetty kieli ei korreloinut uutisten pituuden kanssa. Uutisten sävy oli yhtä asenteelliseksi tulkittavaa lausetta lukuun ottamatta asiallinen, ja eri mediat painottivat hieman erilaisia taustatietoja uutisissaan, mutta niin pelimediat kuin iltapäivälehdet olivat yrittäneet saada kommenttia Square Enixiltä, mutta eivät ole sitä saaneet.

Yleisesti ottaen kommentointi oli jakaantunutta osallistujien kesken: toiset näkivät yhtäläisyydet asupaketin ja gáktien välillä ja osa osallistujista ei nähnyt mitään samanlaista;

verrattiinpa asupaketin asuja myös norjalaisten bunadeihin. Kommenteissa käyty keskustelu oli päällisin puolin asiallista, mutta sieltä tuli muutamia ikäviäkin huomioita esille. Tällaisia asioita olivat stereotyyppiset ja asenteelliset mielipiteet esimerkiksi siitä, että saamelaiset valittavat kaikesta ja neuvosto haluaa tällä ulostulollaan vain rahaa itselleen, mutta kommentoijien väitellessäkin sävy pysyi asiallisena eikä mihinkään henkilökohtaisuuksiin ei lähdetty. Puolustaviakin kommentteja löytyi, ja muun muassa nostettiin saamelaisten kaltoinkohtelun historiaa esille.

Yhden uutisen jatkeeksi oli kirjoitettu vielä Gamer.no-uutista koskeva uutiskommentti, jonka käsittelin erillisessä alaluvussa, koska se ei ollut varsinainen uutinen, eikä kuulunut uutisten kommentteihinkaan. Kommentissa pohdittiin asiaa oikeudellisesta näkökulmasta. Siinä pohdittiin neuvoston esille nostamia oikeudellisia kysymyksiä, ja kommentin kirjoittajat tulivat siihen tulokseen, ettei tähän tapaukseen ole selviä vastauksia valmiina. Pohdinnassa otettiin huomioon Norjan saamelaislaki, joka pohjaa YK:n alkuperäiskansojen oikeuksia koskevaan yleissopimukseen ja sen 31 artiklaan. Esille nostettiin teolliset tekijänoikeudet, jotka ovat määräaikaisia ja voivat vaatia useita erilaisia rekisteröintijärjestelmiä oikeuksien saattamiseksi voimaan; tämä antaisi saamelaisille yksinoikeuden teoksiinsa, mutta kulttuuriyhteisöihin ja kulttuuri-ilmaisuihin ne istuvat huonosti. Kirjoittajat pohtivat myös sitä onko saamelaisilla immateriaalioikeuksia gákteihinsa ja missä määrin, jos niitä on. Esiin nousi sekin seikka, että jos puvuilla on jokin suoja, niin kuinka pitkälle tämä suoja mahdollisesti ulottuu ja kuinka paljon vaaditaan ennen kuin merkit täyttyvät suojan laittomasta käytöstä. Lopputuloksena kirjoittajat ovat sitä mieltä, että ylipäätään täytyy löytää tasapaino saamelaisten oikeuteen hallita omia kulttuuri-ilmaisujaan ja pelialalla vallitsevan taiteellisen vapauden välille. Tarvetta yhteisille pelisäännöille asian tiimoilta on, jotta vastaavanlaiset virheet eivät toistuisi.

Tätä tutkimusta tehdessäni jouduin rajaamaan saatavilla olevaa materiaalia jonkin verran, minkä takia jätin kokonaan huomioitta muun kuin uutisten ja niiden kommenttikentissä käydyn keskustelun. Mahdollisia jatkotutkimuksia tästä aiheesta ovat analyysi sosiaalisessa mediassa, keskustelupalstoilla ja erilaisilla foorumeilla käydystä keskustelusta, jotka ovat irrallisina uutisten yhteydessä olevista kommenttikentistä ja mahdollisesta tiukemmasta moderoinnista. Tarkastelun kohteena voisi olla onko näillä keskusteluilla ja niissä esitetyillä mielipiteillä eroja riippuen siitä, missä keskustelua on käyty. Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia sitä, voiko esimerkiksi uutisten otsikoissa käytetyt sanat vaikuttaa (”Saamelaisneuvosto vaatii vrt.

Saamelaisneuvosto pyytää”) siihen, millaista keskustelua ja kommentointia se synnyttää ja minkä laatuista keskustelu on.

LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

Digitaaliset lähteet

Peliyhtiöt

Sony Playstation | Final Fantasy (2025) <https://www.playstation.com/fi-fi/final-fantasy/#games> (24.9.2025)

Square Enix | Final Fantasy Portal Site | History (2025) <https://na.finalfantasy.com/histories> (24.9.2025)

Square Enix | Final Fantasy XIV Online (2025) <https://eu.finalfantasyxiv.com/> (5.10.2025)

Square Enix | Final Fantasy XIV Online Store Far Northern Attire (2025) <https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/en-us/product/892> (24.02.2025)

Steam | Skábma™ - Snowfall <https://store.steampowered.com/app/1665280/Skbma__Snowfall/> (30.11.2025)

Pelimediat

Hirsilä, Marko (2023). Saamelaisneuvosto haluaa Square Enixin poistavan etniset vaatteet pelistä Final Fantasy XIV <https://www.gamereactor.fi/saamelaisneuvosto-haluaa-square-enixin-poistavan-etniset-vaatteet-pelista-final-fantasy-xiv-1020393/> (18.05.2025)

Lindbäck, Oscar Røseth, Tinnesand, Eirin, Førde, Johanne (2023). Det er viktig å avklare hva som fritt kan brukes, og hva som eies av andre <https://www.gamer.no/artikler/det-er-viktig-a-avklare-hva-som-fritt-kan-brukes-og-gjenskapes-og-hva-som-eies-av-andre/515975> (20.05.2025)

Pohjoismaalaiset yleisradiot

Aikio, Anne (2015). Suomen Miss Maailma -kilpailija edustaa pilailupuodin lapinpuvussa. < https://yle.fi/a/3-8493787> (25.3.2025)

Jäärni, Clarissa (2023). Taiteilija Katariina Souri maalasi saamelaisen naisen – nyt Lux Helsinki pohtii, tohtiiko teosta heijastaa Senaatintorille. < https://yle.fi/a/74-20063201> (25.3.2025)

Tammela, Linda (2023 a). Oktii geavahuvvon idea sáhttá eallit vaikko man guhká speallomáilmmis, dadjá áššedovdi – ”Biktasa ii sáhte dušše soaittahagas válljet” <https://yle.fi/a/74-20021244> (18.05.2025)

Tammela, Linda (2023 b). Suosikkipeli Final Fantasy XIV julkaisi saamenpukua kopioivan vaatepaketin – asiantuntijat kertovat, miten kulttuurista voi ammentaa kunnioittaen <https://yle.fi/a/74-20020404> (18.05.2025)
Paltto, Anni-Saara (2016). Kiasmaa arvostellaan feikkisaamenpukuvideon ostamisesta. < https://yle.fi/a/3-8869765> (25.3.2025)

Muut mediat

Pomedia (2025). Juttutyypit < https://pomedia.fi/toimitus/juttutyypit/?cn-reloaded=1> (17.5.2025)
Helsingin Sanomat (2023). Ilkka Mattilan uutiseen Saamelais-neuvosto vaatii peli-yhtiötä poistamaan saamen-puvun Final Fantasy -pelistä liittyvä kommentointi. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009402495.html> (20.05.2025)
Hänninen, Sofia (2022). Supersuositun pelin uusi julkaisu herätti voimakkaan keskustelun – saamelaisnuorten puheenjohtaja jyrähti: ”Iljettävää” <https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/252c725e-937d-4583-85e6-115795df33bb> (20.05.2025)

Organisaatiot

Mattila, Tuomas (2018). Saamelaisten tarpeet henkisen omaisuuden suojaan tekijänoikeussuojan ja tavaramerkkisuojan näkökulmasta – erityisesti duodji-käsityön ja saamenpuvun osalta. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2018:39 < https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161207/OKM_39_18_Saamelaisten_tarpeet_henkisen-WEB111218.pdf> (25.3.2025)
Sámi Duodji ry (2025). Puvut. < https://www.samiduodji.com/puvut> (25.3.2025)
Sámiráđđi (2025). About the Saami Council < https://www.saamicouncil.net/en/home > (18.5.2025)
Yhdenvertaisuusvaltuutettu (2025). Saamelaisten oikeudet. <https://yhdenvertaisuusvaltuutettu.fi/saamelaisten-oikeudet> (25.3.2025)

Teorialähteet

Cambridge Dictionary 2025: single-player. < https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/single-player> (25.3.2025)
Copyright.gov (2025). U.S. Copyright Office Fair Use Index <https://www.copyright.gov/fair-use/> (23.09.2025)

Dictionary.com 2025: MMORPG. < https://www.dictionary.com/browse/mmorpg> (25.3.2025)
Finlex 731/1999: Suomen perustuslaki. <https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/1999/731#chp_2__sec_16__heading> (23.09.2025)
Juhila, Kirsi (2021). Koodaaminen. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja J. Vuori (Toim.). Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/koodaaminen/> (23.09.2025)
Remes, Matti (2013). Fair use – käytäntö toimii Yhdysvalloissa <https://iprinfo.fi/artikkeli/fair-use-kaytanto-toimii-yhdysvalloissa/> (11.11.2025)
Suoninen, Eero (2021). Diskurssianalyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja J. Vuori (Toim.). Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. < https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehykset/diskurssianalyysi/> (13.10.2025)
Vuori, Jaana (2021). Laadullinen sisällönanalyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja J. Vuori (Toim.). Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. < https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/> (23.09.2025)

Kirjallisuus

Kylämäki, Inkeri (2021). *Monet minät: The Elder Scrolls Online – pelaajan virtuaalinen ja fyysinen pukeutumisidentiteetti*. Pro gradu -tutkielma. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/65925/Kylamaki_Inkeri.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (25.3.2025)
Laiti, Outi (2021). *Old Ways of Knowing, New Ways of Playing – The Potential of Collaborative Game Design to Empower Indigenous Sámi.* Doctoral dissertation. Rovaniemi: University of Lapland. <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64547/Laiti.Outi.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (25.3.2025)
Laurila, Aura (2022). *Pelihahmon luonti ja kustomointi osana onnistunutta videopelikokemusta.* Pro gradu -tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144123/LaurilaAura.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (25.3.2025)

Mattanen, Tiina (2017). *Saamenpukua omivat puhetavat ja niiden vastadiskurssit epäaitoa saamenpukua käsittelevissä verkkokeskusteluissa.* Pro gradu -tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto. <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/9625/nbnfioulu-201706012362.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (25.3.2025)

Mustonen, Janne (2021). *Saanko leikkiä saamelaisuudella? Saamelaisen pelisuunnittelun haasteet, mahdollisuudet ja käytännön kysymykset.* Pro gradu -tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto. <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/17614/nbnfioulu-202101231079.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (25.3.2025)

LIITE 1.

Far Northern Attire -asupakettiin liittyvät uutiset, joihin ei ole viitattu erikseen tekstissä.

Artikkelin nimi	Kirjoittaja	Media	Linkki
Indigenous group demands Final Fantasy 14 remove Far Northern Attire DLC	Andy Chalk	PC Gamer	PC Gamer
Square Enix Accused of Cultural Appropriation for Final Fantasy XIV Outfits	Juan Camilo Arroyave Guevara	LevelUp	LevelUp
Samerådet krever at Final Fantasy XIV-kostyme blir fjernet	Andreas Klebo-Espe	Gamer.no	Gamer.no
Indigenous Group Demands Square Enix Remove Final Fantasy 14 Costume From Sale	Cameron Koch	GameSpot	GameSpot
The Saami Council demands Square Enix remove Far Northern Attire from Final Fantasy 14	Ed Nightingale	Eurogamer	Eurogamer
Final Fantasy XIV:tä syytetään saamelaisten oikeuksien rikkomisesta	Pelaajan toimitus	Pelaaja	Pelaaja
Saami Council Demands Square Enix Removes Final Fantasy 14 Far Northern Attire from Game	Rory Young	Game Rant	Game Rant
Saamelais-neuvosto vaatii kansallis-puvun poistoa hitti-pelistä	Nico Hartikainen	Ilta-Sanomat	Ilta-Sanomat
Samerådet tar strid mot Final Fantasy XIV: ”Utnyttjar kulturarv”	Sara Björne	SVT Nyheter	SVT Nyheter
«Kofteliknende» klær i Final Fantasy: – Måtte le da jeg så det	Lena Marja Myrskog, Berit Solveig Gaup, Håkon Mudenia	NRK	NRK
Saami Council Demands Removal of “Far Northern Attire” From Game	-	High North News	High North News
Sami NGO demands removal of “Far Northern Attire” from Square Enix’s Final Fantasy	Eilís Quinn	Eye on the Arctic	Eye on the Arctic
The Saami Coucil demand Square Enix to immediately remove the Final Fantasy “Far Northern Attire”	-	Sámiráđđi	Sámiráđđi