

Julia Olonen

SUKUPUOLIREPRESENTAATIO MAGIC: THE GATHERING -PELISSÄ

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Kandidaatintutkielma

Marraskuu 2019

TIIVISTELMÄ

Julia Olonen: Sukupuolirepresentaatiot Magic: The Gathering -pelissä
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media
Marraskuu 2019

Tutkielmassani analysoin sukupuolten esittämistä Magic: The Gathering -keräilykorttipelin hahmokorteissa. Aineistona on vuonna 2019 peliin ilmestynyt War of the Spark -laajennussetti, josta olen valinnut tarkasteltavaksi planeswalker-hahmoja kuvaavat kortit (kortit, joiden tyyppinä on planeswalker), eli yhteensä 39 korttia. Nämä kortit olen jakanut eri kategorioihin sen mukaan, voiko niistä päätellä kortissa esiintyvän hahmon sukupuolta, ja analysoin sen avulla sukupuolirepresentaatioiden määriä ja tapoja. Analyysin tuloksista selviää, että sen lisäksi että hahmokorttien sukupuolijakauma on suhteellisen tasaväkinen, representaatiot ovat monipuolisia eikä aineistossa nouse esiin pelikontekstissa tyypillisiä stereotyyppisiä kuvauksia tai sukupuolittamista.

Avainsanat: sukupuolirepresentaatio, Magic: The Gathering, War of the Spark, keräilykorttipelit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	1
2	SUKUPUOLIREPRESENTAATIO	3
	2.1 Sukupuoli	5
	2.2 Sukupuolirepresentaatio peleissä	5
3	MAGIC: THE GATHERING	7
	3.1 Korttisetit	9
	3.2 Pelikorttien tyypit	10
	3.3 Pelikorttien kuvituskuvat	12
4	AINEISTO	13
	4.1 Analyysi ja sen tulokset	13
5	LOPUKSI	17
	LÄHTEET	18

1 JOHDANTO

Erilaiset pelit ja niiden pelaaminen ovat harrastusmuoto, joka on läsnä yhä useamman ihmisen elämässä riippumatta iästä tai sukupuolesta. Magic: The Gathering-keräilykorttipelillä on arveltu vuonna 2015 olevan 20 miljoonaa pelaajaa ympäri maailman (Duffy, 2015). Magic: The Gathering-pelin pääsuunnittelija Mark Rosewater on henkilökohtaisessa blogissaan (Rosewater, 2015a, 2015b) kirjoittanut naispelaajien määrän olevan 38 %, perustuen pelin omistavan yhtiön (Hasbro) markkinatutkimukseen. Määrä on suomalaisten pelaamistottumuksia ja -määriä tutkivan Pelaajabarometrin tuloksiin (Kinnunen, Lilja, & Mäyrä, 2018) nähden epätasaisemmin jakaantunut pelaajien sukupuolen suhteen: Pelaajabarometrin mukaan naisten ja miesten osuus lähes kaikissa pelimuodoissa on tasaväkisempi. Vuonna 2018 ensimmäinen naispelaaja voitti pelin tiimoilta Grand Prix -palkinnon (Orsini, 2018), joka on pelin iän (peli on ilmestynyt vuodesta 1993 lähtien) huomioon ottaen hyvinkin tuore tapaus – yli 20 vuoden ajan voittajina on siis ollut miehiä. Syitä Magic: The Gathering -pelin sukupuolijakaumaan ja naispelaajien haluttomuuteen osallistua kilpailuihin voi etsiä esimerkiksi pelaajien kohtaamista vähättelevistä tai muilla tavoin negatiivisista asenteista. Verkkolehti LifeHacker on koonnut kokemukset kertomuksista lukemiston (Douglas, 2018), mutta aion itse keskittyä tässä opinnäytetyössä tarkastelemaan sukupuolirepresentaation mahdollista problematiikkaa pelin hahmokorteissa. Problemaattista sukupuolirepresentaatiota voi olla esimerkiksi naisahmojen esittäminen vähissä vaatteissa tai passiivisina objekteina (Malkowski & Russworm, 2017).

Tässä tutkielmassa pyrin analysoimaan sisällönanalyysin keinoin, millä tavoin pelin vuonna 2019 ilmestyneen korttisetin War of the Spark hahmokorteissa esitetään sukupuolta.

Tarkastelen tässä tutkielmassa seuraavia kysymyksiä:

- Ovatko pelikorttien planeswalker-hahmot sukupuolitettavissa?
- Onko sukupuolissa määrällisiä eroja?
- Onko hahmojen aseistus sukupuolittunutta?

- Onko korttien toiminnoissa eroja sukupuolen mukaan?

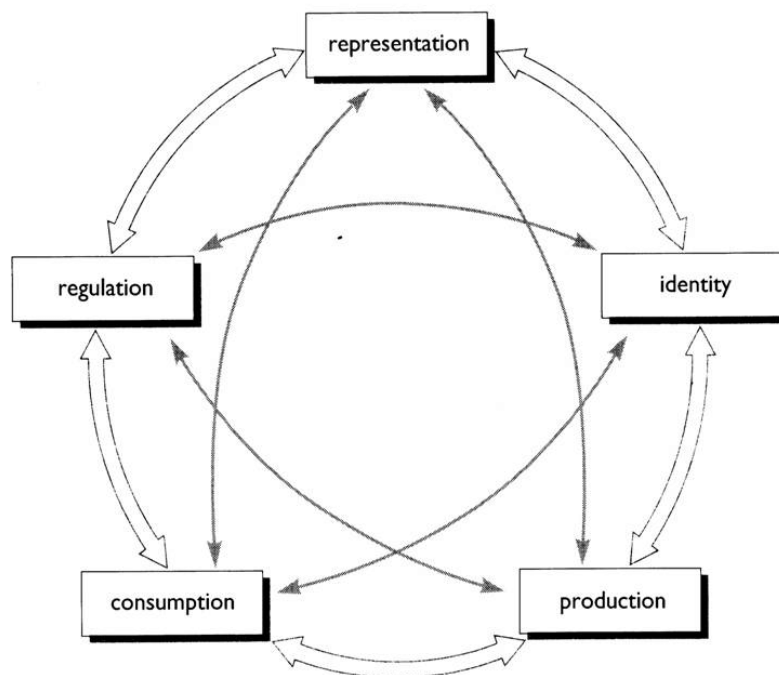
Aion tutkia näitä kysymyksiä määrällisesti ja sisällönanalyysin keinoin. Sukupuolen määrittelyssä olen ottanut huomioon sen, että määritelmäni ovat osittain tyypilliseen sukupuolen ilmaisemiseen (Butler, 1990) perustuvia oletuksia, joten myös binäärisen jaon käyttäminen on problematisoitavissa. Sukupuolta määrittääkseni olen tarkastellut kuvan hahmon vaatetusta (mukaan lukien haarniska tai muu vastaava varustelu), ruumiinmuotoja sekä mahdollisia viiksiä tai partaa, silloin kun niitä on kuvaan piirretty. Lisäksi olen epäselvissä tilanteissa hyödyntänyt avuksi MTG Wiki-sivustoa, sukupuolitetun persoonapronominin käyttöä, ja pelintekijöiden henkilökohtaisia blogeja ja haastatteluja.

Pohjustan analyysia ja sukupuolten tarkastelua käymällä läpi sukupuolirepresentaation käsitettä, ja miten sitä on tutkittu aiemmin pelien kontekstissa. Pohdin myös sukupuoli-representaation merkitystä pelaajan näkökulmasta. Lisäksi esittelen Magic: The Gathering -pelin historiaa ja korttityyppejä.

Käytän tässä tutkielmassa Magic: The Gathering -pelistä jatkossa myös lyhennettä MTG.

2 SUKUPUOLIREPRESENTAATIO

Representaatiosta puhuttaessa tarkoitetaan jonkin asian uudelleen esittämistä. Tämän tutkielman tapauksessa tarkastelen sukupuolen representaatioita, eli sukupuolen esittämisen keinoja laadullisesti ja lukumäärällisesti Magic: The Gathering -keräilykorttipeilissä. Representaation avulla luodaan ja muokataan merkityksiä, ja sidotaan niitä yhteiskuntaan sekä kulttuuriin (Hall, 1997). Kirjassaan *Doing cultural studies: the story of the Sony Walkman* Paul du Gay (1997) käyttää kuvan 1 mukaista kaaviota apunaan auttaakseen lukijaa hahmottamaan, mitä eri seikkoja kulttuuriartefaktia tutkiakseen on otettava huomioon. Kaavion mukaan representaatio, identiteetti, säätely, tuottaminen ja kuluttaminen ovat kaikki yhteydessä toisiinsa ja ovat yhdessä rakentamassa kulttuurista artefaktia. Du Gayn kohteena oli Sonyn kannettava kasettisoitin, mutta kaavion voi nähdä olevan ajankohtainen myös pelikortteja tutkittaessa, koska nekin ovat fyysisiä esineitä, joita tuotetaan, ostetaan ja kulutetaan, ja joihin nivoutuu erilaisia merkityksiä.



Kuva 1, lähde: Du Gay, P. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. London: Sage

Representaatiot vaikuttavat mielikuviiimme ja käsitykseemme maailmasta (Dyer, 2002). Samalla käsityksemme sukupuolista ja siitä, mikä on eri sukupuolille tavanomaista tai hyväksyttävää toimintaa, on jatkuvassa muutoksessa (Mäkelä, Puustinen, & Ruoho, 2006). Reijo Kupiaisen mukaan (2007) kuvia ja visuaalisuutta käytetään yhä enemmän merkitysten luonnissa, ja erilaisilla merkityksillä on valtaa vaikuttaa myös yksilön käsitykseen sekä muiden että omasta, identiteetistä (Lehtonen, 1996). Jos mediassa oleva naiskuva esittää naiset seksualisoituina objekteina, joiden toimijuus on vähäistä, vaikuttaa se negatiivisesti myös katsojan tai laajemmin median kuluttajan käsityksiin naisten osaamisesta ja kyvykkyydestä (Ward, 2016). Lisäksi tämä vaikutus ei ole katsojan omasta sukupuolesta riippuvainen, jolloin se voi ulottua myös itsetuntoon ja täten vaikuttaa identiteetin muodostamiseen. Pelaajaidentiteetin kehittymisestä on kirjoittanut muun muassa Adrienne Shaw (2012). Shaw väittää, että mikäli pelit ja pelaaminen vaikuttavat kulttuurina maskuliinisilta ja miehiä suosivilta, eri vähemmistöpelajien on vaikeampi ylipäättään tarttua peleihin harrastuksena, ja identifioitua *pelaajaksi* (gamer). Monipuolisten representaatioiden tarpeellisuudesta pelien tekovaiheessa kirjoittaa myös MTG -pelin pääsuunnittelija Mark Rosewater, vedoten pelaajien kiinnostukseen ja tunnesiteen syntymiseen peliin, jonka pelaaja kokee hahmoillaan ja niiden representaatioilla samaistuttavaksi (Rosewater, 2019).

Representaatio saa lisää poliittisia ulottuvuuksia, kun esittämisen lisäksi sen mieltää olevan myös edustamista (Rossi, 2010). Konkreettisin esimerkki tästä on edustuksellinen demokratia kansanedustajineen (kansanedustajat edustavat äänestäjiään), jossa edustavalla taholla on valtaa esimerkiksi lakiin liittyvissä päätöksissä. Pelihahmoilla ei samanlaista valtaa ole, mutta fiktion tapauksessa edustamista voi tarkastella esimerkiksi siitä näkökulmasta, edustavatko hahmot pelaajakuntaa, ja millä tavoin? Tämä näkökulma tulee esiin myös tässä työssä nimenomaan sukupuolijakauman edustamisena: edustavatko Magic: The Gathering -pelin hahmokortit pelaajakuntaansa, ja onko hahmoissa ylipäättään sellaista moninaisuutta, mitä pelaajakunnalta voisi odottaa. Määrällisen ulottuvuuden lisäksi tarkastelen tässä työssä erityisesti sitä, miten pelin naishahmot esitetään: onko representaatioissa monipuolisuutta, ja esittävätkö ne naishahmoja pelin viitekehykseen nähden uskottavasti ja aktiivisina toimijoina.

2.1 Sukupuoli

Lähestyn tässä työssä sukupuolta binäärisenä ja biologisena ominaisuutena. Tämä määrittely ei ole missään nimessä ongelmaton (Butler, 1990), mutta fiktiivisten hahmojen ollessa kyseessä se jättää vähemmän tilaa erilaisille tulkinnoille. Toisaalta tulkinnanvaraisuus mahdollistaisi monipuolisemman sukupuolien tarkastelun, mutta työn laajuuden huomioon ottaen tähän on valittu tulkintatapa, jolla saadaan aineiston analyysi yksinkertaistettua.

2.2 Sukupuolirepresentaatio peleissä

Videopelejä on monesti syytetty ongelmallisesta naiskuvasta (Malkowski & Russworm, 2017). Esimerkkejä tästä ovat muun muassa naishahmojen esittäminen avuttomina uhreina, seksiobjekteina tai naishahmojen puuttuminen (Dietz, 1998). Naishahmot pääsevät mieshahmoja harvemmin olemaan aktiivisia toimijoita, sankareita, ja kapea representaatio voi osaltaan vahvistaa ja ylläpitää valtasuhteita ja käsityksiämme siitä, mikä on tietylle sukupuolelle sopivaa toimintaa (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2012). Toisaalta representaatioiden merkitys pelaajille ei ole aina selkeästi tiedossa. Eräässä tutkimuksessa suurin osa pelaajista piti stereotyyppistä representaatioita negatiivisena asiana, mutta toisaalta vain pieni osa vastaajista koki, että sellaisella representaatiolla olisi todellisuudessa mitään vaikutusta heidän omaan ajatusmaailmaansa. (Kondrat, 2015) Kuitenkin kuten jo aiemmin tässä työssä totesin, representaatiolla on vaikutusta maailmankuvan muovautumiseen ja esimerkiksi käsityksiimme siitä, mitä ominaisuuksia ja kykyjä voidaan pitää sukupuolitettavina ja jollekin sukupuolelle toivottuina.

Myös toisenlaisia representaatioita on löydetty muun muassa Donghee Yvette Wohnin (2011) tutkimuksessa kasuaalipeleistä (casual games), joissa analysoitiin nais-hahmojen määrän olevan mieshahmoja korkeampi. Toisaalta pelkkä naishahmojen lukumäärä ei automaattisesti takaa monipuolista representaatiota, jos hahmoja kuvataan stereotyyppisesti. Wohn käytti omassa tutkimuksessaan päivitettyä Bem's Sex Role Inventory -työkalua (Choi & Fuqua, 2003) hahmokuvauksen sukupuolikäsityksen tarkaste-luun, ja tutkimuksessa selviää, että vaikka naishahmoja onkin määrällisesti enemmän,

hahmot on kuvattu piirteiltään ja luonteiltaan tyyppillisen feminiiniseksi (Wohn, 2011), ja täten representaatiot eivät ole monipuolisia.

Erityisesti juuri kasuaalipelit (käsite, jonka alle mahtuu lukuisia alagenrejä), vetävät puoleensa naispelaajia – tutkimusta on kuitenkin toistaiseksi niin vähän, ettei johtopäätöksiä representaation ja pelin kiinnostavuuden välillä voi tehdä. Kasuaalipelit ovat esimerkiksi aiemmin mainitussa Wohnin tutkimuksessa määritelty Casual Games Association -yhdistyksen ylläpitämän listan mukaan, mutta termiä käytetään usein erottaan pelejä kilpailullisesta ja/tai vakavasta pelaamisesta (englanninkielisessä tutkimuksessa puhutaan usein *hard core*-peleistä). Tämäkään määrittely ei sekään ole ongelmaton, koska se voi kompastua arvottamaan pelityyppejä toistaan paremmaksi/huonommaksi. Lisäksi pelin markkinointi voi olla sukupuolitettua (Near, 2013), eli esimerkiksi naispelaajille mainostetaan pelejä, jotka keskittyvät tyyppillisen feminiiniseksi miellettyjen aktiviteettien (kauneus, ruoanlaitto) ympärille (Korvajärvi, 2010), ja joka voi osaltaan kohdistaa pelit tietyille pelaajakunnalle. Täten representaatioita voi tarkastella jo markkinoinnista lähtien analysoimalla mitä ja millaisia hahmoja markkinointiin on valittu.

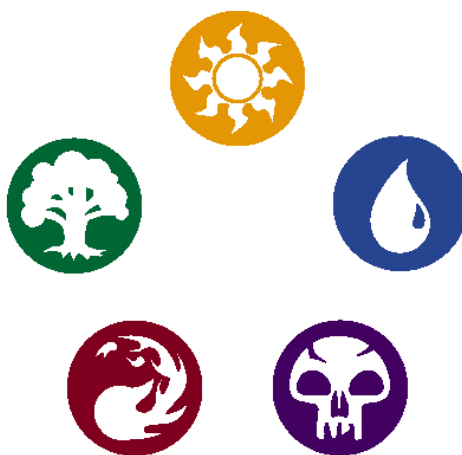
Miksi monipuolista representaatiota siis tarvitaan? MTG:n pääsuunnittelija Mark Rosewater kirjoittaa blogissaan (Rosewater, 2019) monimuotoisuuden tärkeydestä pelisuunnittelun näkökulmasta, ja vetoaa siihen, että monipuoliset hahmot houkuttelevat monipuolisesti erilaisia pelaajia. MTG:n ensimmäinen transhahmo (joka ei ole valitsemassani aineistossa mukana) on saanut ilmestyessään lämpimän vastaanoton, ja Rosewater kirjoittaa pelaajien kokeneen transhahmolla pelaamisen voimauttavaksi. Pelaajille voi siis olla tärkeää, että hahmoihin voi samaistua, ja luoda omaa identiteettiään pelin kontekstissa hahmovalinnoillaan. Lisäksi representaation jo aiemmin mainittu kyky muokata käsityksiämme ympäröivästä maailmasta voi negatiivisen (usko naisten kykyihin, käsitys siitä, mitä eri sukupuolet voivat harrastaa) sijaan vaikuttaa myös positiivisesti, esimerkiksi haastaen haitallisia ennakkoluuloja ja -käsityksiä.

3 MAGIC: THE GATHERING

Pelin luojana pidetään Richard Garfieldiä ("MAGIC'S HISTORY | MAGIC: THE GATHERING", ei pvm.), joka lähestyi Wizards of the Coast -pelinjulkaisuyhtiön toimitusjohtajaa Peter Adkisonia yhteistyön tiimoilta – aluksi eri peli-idean kanssa, mutta Adkisonin toiveesta Garfield jätti alkuperäisen suunnitelmansa ja kehitti MTG:n mukana kulkeväksi, nopeasti pelattavaksi peliksi erilaisiin (peli)tapauksiin. Ensimmäinen korttiseti on vuonna 1993 ilmestynyt *Limited Edition Alpha*, sisältäen 295 korttia. Samana vuonna ilmestyi myös kaksi muuta settiä: *Limited Edition Beta* ja *Unlimited Edition* (302 korttia kummassakin). Tästä on alkanut korttipelin tähän päivään asti ulottuva suosio, jonka johdannoissa käsittelin tavoittavan arvioidusti jopa 20 miljoonaa pelaajaa. Painettuja kortteja löytyy Wizards of the Coast-yhtiön omaa tietokantaa käyttäen (<https://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx>) vuonna 2019 liki 20 000 kappaletta. Lukumäärä tosin riippuu laskentatavasta, esimerkiksi lasketaanko korttien uusintapainoksia mukaan kokonaislukuun. MTG on siis genreltään keräilykorttipeli (eng. *collectible card game, CCG*), jossa pelaaja ostaa kortteja ja rakentaa niistä pakkoja pelataksaan.

Suosiostaan huolimatta MTG ei ole kovin yksinkertainen tai nopeasti opeteltavissa oleva peli. Se on säännöiltään monimutkainen ja koostuu viiden manaväriin (Kuva 2, lähde: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/pie-fights-2016-11-14>) lisäksi lukuisista erilaisista korttityypeistä ja pelimekaniikoista. Sen on vuonna 2019 julkaistun tutkimuksen (Churchill, Biderman, & Herrick, 2019) mukaan arveltu olevan maailman monimutkaisin peli, perustuen pelin laskennalliseen monimutkaisuuteen Turingin konetta käyttäen. Pelaamiseen on lisäksi useita erilaisia peliformaatteja ("Many ways to play", ei pvm.), joiden säännöt poikkeavat hieman toisistaan, esimerkiksi liittyen sallittujen korttien ilmestymisvuosiin tai muuttaen pelimekaniikkaa joltain osin. Virallisissa kilpailuissa sääntöjä ja niiden noudattamista valvomaan on vuonna perustettu DCI (*Duelists' Convocation International*), joka on kuitenkin vuodesta 2008 sulautunut osaksi muuta Wizards of the Coast -yhtiön toimintaa. Tämä taho ylläpitää esimerkiksi kiellettyjen korttien listaa, sillä kaikki kortit eivät ole sallittuja käyttää kaikissa peliformaateissa.

Yhtiön sanktioimien pelimuotojen lisäksi on myös lukuisia kasuaaleja pelimuotoja sääntöineen.



Kuva 2, lähde: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/pie-fights-2016-11-14>

Wizards of the Coast -yhtiö on ollut Hasbron omistuksessa vuodesta 1999, jolloin myös Magic: The Gathering tuli osaksi Hasbron tuoteperhettä. Tämän tutkielman kirjoitushetkellä Hasbron tuorein liikevaihtoa ja -voittoa koskeva raportti käsittelee vuoden 2019 toista vuosineljännettä, ja raportista selviää, että *Magic: The Gathering Arena* (pelin uusin digimuoto) näyttölee tärkeää osaa yhtiön liikevoittojen kasvattamisessa (Hasbro Inc., 2019). Uusin raportti on osa laajempaa trendiä (Orsini, 2019), joka kieltii siitä, että peliin käyttävät rahaa niin vanhat kuin uudetkin pelaajat. Osasyys suosion ja säännöllisen liikevoiton taustalta löytyy peliin jatkuvasti julkaistavasta materiaalista, eli korttiseteistä, joita käsittelem tarkemmin seuraavassa osiossa. Pelikorteilla on myös aktiiviset jälkimarkkinat, kun pelaajat myyvät ja ostavat käytettyjä kortteja. Wizards of the Coast ylläpitää listaa korteista, joista ei ole tulossa uusintapainoksia omilla verkkosivuillaan (<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/official-reprint-policy-2010-03-10>), joten halutuimpien ja harvinaisten käytettyjen korttien hinnat saattavat nousta kymmeneinkin tuhansiin euroihin – näin kävi esimerkiksi vuonna 2013 Black Lotus -kortin kanssa, kun se myytiin 27 000 dollarilla (Plunkett, 2013).

3.1 Korttisetit

Wizards of the Coast julkaisee Magic: The Gathering -peiliin uusia kortteja erilaisissa seiteissä ja blokeissa. Käyttämäni aineisto eli War of the Spark -setti on niin sanottu laajennus, *Expansion pack*, ilmestymisjärjestyksessä 81. laatuaan. Se on osa samannimistä tarinan kaarta, johon kuuluu lisäksi kaksi aiemmin ilmestynyttä laajennusta (Guilds of Ravnica ja Ravnica Allegiance), jotka yhdessä muodostavat epäviralliselta nimeltään Guilds of Ravnica -blokin (Rosewater, 2018). Ilmestyneiden korttien kokonaisuus kertoo tarinaa sodasta, jossa planeswalker-hahmot yhdistävät voimansa taistellakseen jumaluutta tavoittelevaa Nicol Bolas -lohikäärmettä (Kuva 3, lähde: <https://scryfall.com/card/war/207/nicol-bolas-dragon-god>) vastaan.



Kuva 3, lähde: <https://scryfall.com/card/war/207/nicol-bolas-dragon-god>

Korttisetien ilmestymiselle ei ole vakiintunutta aikataulua, ja niitä ilmestyy vuodessa useita. Setit voivat olla sidoksissa MTG:n maailmaan tarinoiden tai sijaintien

kautta, mutta tämä sidonnaisuus ei ole välttämätöntä ja monilla seteillä ei tämänkaltaista sidosteisuutta ole. Seteistä merkittävimpiä ovat vapaasti suomennettuna ydinsetit, *Core Set*, koska niiden kortit ovat ahkerassa kilpailukäytössä ja sopivat peliä aloittelevallekin. Tänä vuonna ilmestyvä *Core Set 2020* on järjestyksessä 19. ydinsetti. Ydin- ja laajennussettien lisäksi muita ilmestyneitä settityyppejä ovat mm. *Starter*, *Compilation ja Box set*. Jokaisella setillä on oma symbolinsa, joka on jokaiseen setin korttiin painettu (kuvassa 4 valitsemani aineiston settisymboli, joka näkyy myös kuvan 3 kortissa kultaisena symbolina korttityyppiä ilmaisevalla rivillä), jolloin korteista selviää, missä settissä ne ovat ilmestyneet.



Kuva 4, lähde: <https://magic.wizards.com/en/products/card-set-archive>

Kaikkien ilmestyneiden settien määrä on tämän tutkielman kirjoittamisen hetkellä 213. Laskutapaan vaikuttaa kuitenkin moni asia, kuten esimerkiksi lasketaanko mukaan myös kaikki erikoissetit, joista osa ei ole pelin virallisten sääntöjen piirissä ja täten niiden kortteja ei voi käyttää virallisissa kilpailuissa.

3.2 Pelikorttien tyypit

Magic: The Gathering -pelissä on yhteensä 13 erilaista korttityyppiä: *artifact*, *conspiracy*, *creature*, *enchantment*, *instant*, *land*, *phenomenon*, *plane*, *planeswalker*, *scheme*, *sorcery*, *tribal*, ja *vanguard* (Wizards of the Coast, 2013). Kaikki setit eivät sisällä jokaista korttityyppiä, ja erilaisten korttityyppien suosio on sidoksissa myös ilmestymisaikaan ja settien teemoihin. Oleellimmat korttityypit ovat *land* (mahdollistavat pelaamisen), *instant* ja *sorcery* (loitsut), ja *creature*-kortit.

Omaan aineistooni olen valinnut War of the Spark -korttisetin planeswalker-tyypin kortit. Ne edustavat pelin kaanonissa voimakkaita hahmoja, joilla on kaikilla oma tarinansa ja tavoitteensa. Valitsemani korttisetin tarinassa nämä hahmot yhdistävät voimansa Nicol Bolasta, pelin yhtä arkkivihollista, vastaan. Lisäksi planeswalker-hahmoilla on keskinäisiä suhteita, ja ne esiintyvät myös MTG-aiheisissa kirjoissa ja sarjakuvissa. Planeswalker-kortteja on mahdollista pelata useammassa eri pelimuodossa mutta erityisesti kasuaali Oathbreaker-pelimuoto ("Rules – OATHBREAKER", ei pvm.) hyödyntää kyseisiä hahmokortteja. Oathbreaker-formaatissa pelaaja valitsee pakalleen planeswalker-kortin komentajaksi, ja tämän kortin perusteella määräytyy pakan muut sallitut manavärit. Planeswalker-konseptia voi lisäksi hyödyntää MTG-teemaisissa roolipelikampanjoissa (Sargent, 2017).

Erilaisia hahmoja ja muita olentoja kuvaavia kortteja ovat myös *creature*-, eli olen- tokortit. Hahmoja voi tosin esiintyä lähes kaikissa muissakin korttityypeissä. Poikkeuk- sena toimivat lähinnä maakortit, *land*, joista saatavaa "manaa" pelaaja tarvitsee taiko- akseen muita kortteja pelipöydälle. Maakorteissa on nimensä mukaisesti usein kuvitus- kuvana jokin maaperää kuvaava taiteilijan näkemys aiheesta (kuva 5).



Kuva 5, lähde: <https://scryfall.com/card/m20/269/swamp>

3.3 Pelikorttien kuvituskuvat

Jokaisesta MTG-pelikortista löytyy pelin varsinaiseen toimintaan vaikuttavien tietojen lisäksi aina kuvituskuva, ja sen tehneen taiteilijan nimi. Eri taiteilijoita on ollut vuosien saatossa satoja (Cavotta, 2006), ja heidän tekemiensä pelitaiteiden määrä voi vaihdella yhdestä kuvituksesta satoihin. Samalla kortilla voi olla myös useampia eri versioita, joissa on sama toiminto mutta erilainen kuvitus – niitä on vuosien saatossa saatettu painaa uudestaan, tai muusta syystä muokattu kortin taidetta. Kuvituksen lisäksi joistain korteista löytyy myös ”*flavor text*”, eli kursivoitu tekstinpätkä, jolla ei ole vaikutusta kortin toimintaan, mutta se saattaa tarjota taustatietoa pelin maailmasta, tai toimia tunnelmanluojana. Osa näistä teksteistä on kortteja varten laadittu, mutta osassa on myös lainauksia tunnetuilta tosielämän kirjailijoilta, runoilijoilta tai filosofeilta, esimerkiksi

William Shakespearelta tai

Edgar Allen Poelta¹ (kuva 6).



Kuva 6, lähde: <https://gatherer.wizards.com/pages/card/Details.aspx?multiverseid=3998>

¹ https://mtg.gamepedia.com/Flavor_text/Real-world_quotations

4 AINEISTO

Käyttämäni aineisto koostuu 39 pelikortista, joiden tyyppi on Planeswalker. Kuten olen aiemmin tässä työssä kirjoittanut, kortit ovat osa vuonna 2019 ilmestynyttä War of the Spark -laajennussettiä. Kaikki käyttämäni kortit löytyvät kokonaisuudessaan verkkosivuilta: <https://scryfall.com/search?as=grid&order=name&q=type%3Aplaneswalker+set%3Awar>

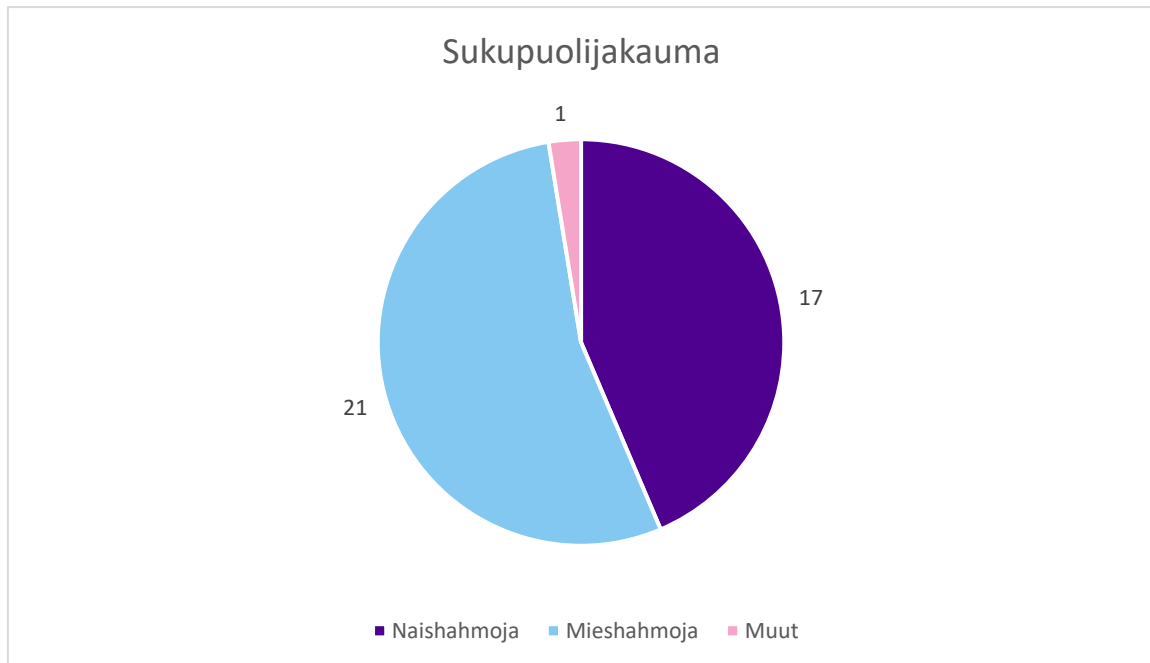
Aineiston valintaan vaikutti setin ajankohtaisuus (ilmestynyt 2019), ja sen korttien analyysin mahdollisuus. Setti sisältää runsaasti planeswalker-kortteja, joissa esiintyy aina yksi nimetty hahmo. Kuten osiossa 3.2 jo aiemmin kirjoitin, muunkin tyyppiset kortit saattavat sisältää erilaisia hahmoja tai olentoja, mutta ne voivat olla joko täysin nimeämättömiä tai viittaavat useampaan eri hahmoon tai hahmoluokkaan (esimerkiksi *vampire*, *goblin*, yms.), jolloin esimerkiksi sukupuoli muuttuu yhä tulkinnanvaraisemmaksi. Planeswalker-hahmot ovat osa pelin laajempaa tarinaa, ja niillä on jokaisella nimen lisäksi myös omia taustatarinoitaan, joten niiden voi nähdä olevan myös muita hahmoja tärkeämpi rooli pelin kokonaisuuden kannalta.

4.1 Analyysi ja sen tulokset

Keskityn aluksi representaatioihin niiden määrällisestä näkökulmasta: montako nais- tai mieshahmoksi kategorisoitavaksi sopivaa korttia löytyy aineistosta. Sukupuolen määrällisen analyysin ongelmia käsittelen luvussa 2.1 Sukupuoli.

Määrällistä analyysia varten listasin kaikki aineiston Planeswalker-kortit (yhteensä 39 kappaletta) nimen mukaan ja koodasin ne sukupuolen mukaan (male, female, other eli mies, nais- tai muut kortit), ja laskin montako kertaa mikäkin kategoria aineistossa esiintyy. Kortteja tarkastellessa selviää, että niistä 17 kappaletta kuvaa naisoletettuja hahmoja, miesoletettuja 21 ja sukupuoleltaan tuntemattomaksi jää yksi hahmo (kuva 7). Viimeisen kategorian ainoa hahmo on *Ashiok, Dream Render* (kuva 8), jonka sukupuollettomuuden pelintekijä Mark Rosewaterkin vahvistaa (Rosewater, 2014). Näin ollen su-

kupuolta tarkastelemalla pelkästään määrällisen esiintyvyyden näkökulmasta miespuolisia hahmoja on muutama naishahmoja enemmän, mutta aineiston koon huomioon ottaen jakaumaa voi pitää tasaisena.

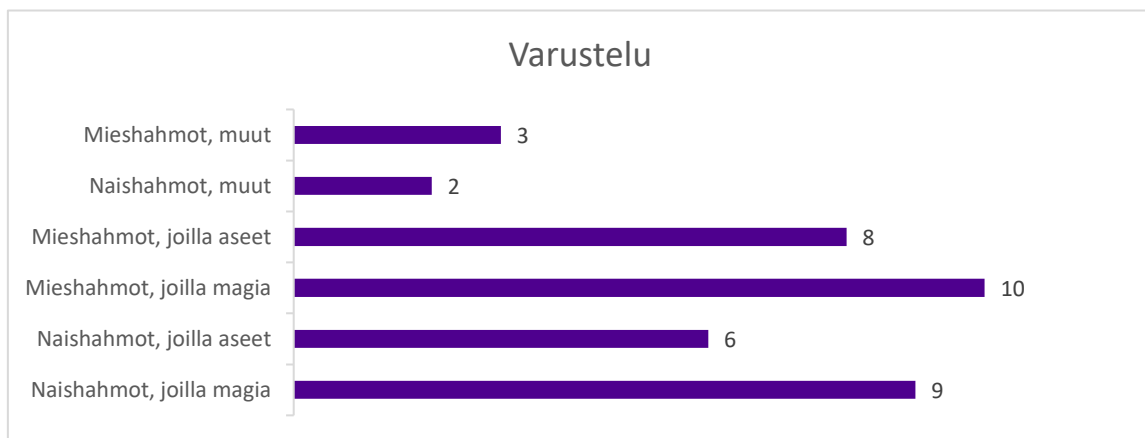


Kuva 7



Kuva 8, lähde: <https://scryfall.com/card/war/228/ashiok-dream-render>

Sukupuolen esiintyvyyden lisäksi olen kvantifioinut korteista hahmojen aseistautumista (kuva 9). Olen teemoittanut hahmokortit sen mukaan, millaisin asein korttien hahmot ovat varustautuneet taisteluun. Kategorioita nousi esiin kolme: varsinaiset aseet (mm. miekat, tikarit, kirveet, yms.), magia (näky korteissa lähes aina värillisenä ”energiana”) ja muut. Viimeisen kategorian hahmoilla ei esiinny näkyviä aseita eikä merkkejä taikuudesta. Esimerkiksi *Karn, the Great Creator* (kuva 10) taistelee oletettavasti paljain nyrkein.



Kuva 9



Kuva 10, lähde: <https://scryfall.com/card/war/1/karn-the-great-creator>

Varustelun perusteella sukupuolittuneisuutta ei siis ole löydettävissä: jako magian ja aseiden välillä on tasainen, ja miekat viuhuvat niin mies- kuin naishahmojenkin käsissä – ja sama pätee myös loitsimiseen. Lisäksi on huomionarvoista, että sukupuoleen katso mattakin hahmokuvituksessa ei esiinny sellaista seksualisoitua kuvastoa, joista pelejä on usein kritisoitu (Gestos, Smith-Merry, & Campbell, 2018). Moni hahmo on pukeutu nut taisteluun, ja se on havaittavissa niin asianmukaisesta varustuksesta (haarniskat ja asept) kuin hahmojen asennoistakin.

Sukupuolten ja varustelun määrällisyyden ja jakautumisen lisäksi hahmokorttien toiminnallisuuksissa ei nouse esiin sellaisia eroja, jotka olisivat sukupuolitettavissa tai jotka painottuisivat tietyille sukupuolelle. Esimerkiksi parannusloitsut ja niiden yleisyys naishahmoilla (Malkowski & Russworm, 2017) ei aineistossani nouse esiin. Toiminnalli suudet määrittyvät enemmän MTG-pelin manavärien mukaan: jokaisella viidestä väristä on usein oma arkkimekaniikkansa. Esimerkiksi vihreää manaväriä käyttävä taikoo peli pöydälle olentoja (*creature*). *Arlinn, Voice of the Pack* -hahmokortti toimii tästä meka niikasta esimerkkinä (kuva 11). Näin ollen voidaan tulkita, että hahmojen sukupuolella ei ole merkitystä, vaan suurempaa roolia näyttävät pelimekaaniset ratkaisut eli kortin pelaamiseen käytetyn manan väri.



Kuva 11, lähde: <https://scryfall.com/card/war/150/arlinn-voice-of-the-pack>

5 LOPUKSI

Tarkastelemalla War of the Spark -korttisetin sukupuolirepresentaatioita esiin ei nouse niitä seikkoja, joista pelien naiskuva on usein kritisoitu. Tämän aineiston perusteella pelin korteissa on tuotu monipuolisesti esiin erinäköisiä hahmoja erilaisilla toiminnallisuuksilla ja varusteilla. Tämän tutkimuksen suurin kompastuskivi lienee kuitenkin aineiston suppeus, koska tarkastellut kortit edustavat vain pientä murto-osaa kaikista tähän asti ilmestyneistä MTG-pelikorteista. Lisäksi korttien ilmestymisajankohdalla voi olla merkitystä: etenkin 2010-luvulla käyty keskustelu erilaisista representaatioista peleissä on voinut vaikuttaa siihen, millaisia hahmoja kuvataan ja millä keinoin. Olisikin kiinnostavaa nähdä, onko korttien kuvitustyyleissä ja hahmojen toiminnoissa tapahtunut muutosta vuosien aikana. Valitsemani aineiston ulkopuolelle jää myös esimerkiksi pelin ensimmäinen ja kirjoitushetkellä ainoa transsukupuolinen hahmo *Alesha, Who Smiles at Death* (Grayson, 2015). Lisäksi valitsemani binäärinen lähestymistapa sukupuoleen voi osoittautua kankeaksi, koska siinä sukupuolet ovat toisiaan poissulkevia eikä täten tule analysoida erilaisia sukupuolen ilmentämistapoja niin monipuolisesti kuin voisi olla mahdollista.

LÄHTEET

- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Cavotta, M. (2006). Pack a Lunch, It's a Field Trip! | MAGIC: THE GATHERING. Noudettu 31. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/pack-lunch-it's-field-trip-2006-02-08>
- Choi, N., & Fuqua, D. R. (2003). The Structure of the Bem Sex Role Inventory: A Summary Report of 23 Validation Studies. *Educational and Psychological Measurement*, 63(5), 872–887. <https://doi.org/10.1177/0013164403258235>
- Churchill, A., Biderman, S., & Herrick, A. (2019). *Magic: The Gathering is Turing Complete*. Noudettu osoitteesta <https://arxiv.org/pdf/1904.09828.pdf>
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38(5), 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Douglas, N. (2018). The "Sexism in Magic: The Gathering" Reading List. Noudettu 31. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://lifehacker.com/the-sexism-in-magic-the-gathering-reading-list-1822939072>
- Du Gay, P. (1997). *Doing cultural studies : the story of the Sony Walkman*. Sage, in association with the Open University.
- Duffy, O. (2015). How Magic: the Gathering became a pop-culture hit – and where it goes next | Games | The Guardian. *The Guardian*. Noudettu osoitteesta https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/10/magic-the-gathering-pop-culture-hit-where-next?CMP=fb_gu
- Dyer, R. (2002). *Älä katso! : seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa*. Vastapaino.

- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2nd p.). New York, NY, 10001: Routledge.
- Gestos, M., Smith-Merry, J., & Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535–541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
- Grayson, N. (2015). Meet Magic: The Gathering's First Trans Character. Noudettu 19. syyskuuta 2019, osoitteesta <https://kotaku.com/meet-magic-the-gatherings-first-trans-character-1682385170>
- Hall, S. (Toim.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Maidenhead, BRK, England: Open University Press.
- Hasbro, I. (2019). Hasbro Reports Revenue and Operating Profit Growth for the Second Quarter 2019 | Hasbro, Inc. Noudettu 29. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://investor.hasbro.com/news-releases/news-release-details/hasbro-reports-revenue-and-operating-profit-growth-second>
- Kinnunen, J., Lilja, P., & Mäyrä, F. (2018). *Pelaajabarometri 2018*. Noudettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171–193.
- Korvajärvi, P. (2010). Sukupuolistunut ja sukupuolistava työ. Teoksessa T. Juvonen, L.-M. Rossi, & T. Saresma (Toim.), *Käsikirja sukupuoleen* (ss. 183–205). Tampere: Vastapaino.
- Kupiainen, R. (2007). *Voiko kuvaa lukea? Visuaalisen lukutaidon kysymyksiä*. (L.-M. Rossi, A. Seppä, & J. Herkman, Toim.). Gaudeamus.

- Lehtonen, M. (1996). *Merkitysten maailma: kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia*. Vastapaino.
- MAGIC'S HISTORY | MAGIC: THE GATHERING. (ei pvm.). Noudettu 14. syyskuuta 2019, osoitteesta <https://magic.wizards.com/en/content/history>
- Mäkelä, A., Puustinen, L., & Ruoho, I. (2006). *Sukupuolishow - Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Gaudeamus.
- Malkowski, J., & Russworm, T. M. (2017). *Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press. Noudettu osoitteesta http://www.academia.edu/download/54515552/Women_in_Game_Industry.pdf
- Many ways to play. (ei pvm.). Noudettu 29. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/formats>
- Near, C. E. (2013). Selling Gender : Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games, 252–269. <https://doi.org/10.1007/s11199-012-0231-6>
- Orsini, L. (2018). Meet Jessica Estephan, Magic: The Gathering's First Female Grand Prix Winner. Noudettu 24. huhtikuuta 2019, osoitteesta <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2018/05/22/a-qa-with-magic-the-gatherings-first-female-grand-prix-winner/>
- Orsini, L. (2019). "Magic: The Gathering" Leads Hasbro's Second-Quarter Earnings. *Forbes*. Noudettu osoitteesta <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2019/07/24/magic-the-gathering-leads-hasbros-second-quarter-earnings/#2a9e69222f54>
- Plunkett, L. (2013). Rare Magic Card Sells For \$27,000. Noudettu 18. elokuuta 2019, osoitteesta <https://kotaku.com/rare-magic-card-sells-for-27-000-1468597823>
- Rosewater, M. (2014). What is Ashiok's gender? Noudettu 17. elokuuta 2019,

osoitteesta <https://markrosewater.tumblr.com/post/100370457338/what-is-ashioks-gender>

Rosewater, M. (2015a). Blogatog. Noudettu 29. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://markrosewater.tumblr.com/post/122446948628/38>

Rosewater, M. (2015b). Blogatog. Noudettu 29. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://markrosewater.tumblr.com/post/110840728088/do-you-guys-have-any-data-on-the-breakdown-of-the>

Rosewater, M. (2018). Blogatog. Noudettu 29. heinäkuuta 2019, osoitteesta <https://markrosewater.tumblr.com/post/174030304848/in-the-summer-announcements-video-gavin-mentions>

Rosewater, M. (2019). Why Diversity Matters in Game Design | MAGIC: THE GATHERING. Noudettu 19. syyskuuta 2019, osoitteesta <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/why-diversity-matters-game-design-2019-08-19>

Rossi, L.-M. (2010). Esityksiä, edustamisia ja eroja. Representaatio on politiikkaa. Teoksessa T. Knuutila & A. Lehtinen (Toim.), *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi* (ss. 261–275). Helsinki: Gaudeamus.

Rules – OATHBREAKER. (ei pvm.). Noudettu 18. elokuuta 2019, osoitteesta <https://oathbreakermtg.org/rules/>

Sargent, A. (2017). Magic: The RPG. Noudettu 18. elokuuta 2019, osoitteesta <https://www.coolstuffinc.com/a/abesargent-03132017-magic-the-rpg>

Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society*, 14(1), 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>

Ward, L. M. (2016). Media and Sexualization: State of Empirical Research, 1995–2015.

The Journal of Sex Research, 53(4–5), 560–577.
<https://doi.org/10.1080/00224499.2016.1142496>

Wizards of the Coast. (2013). Magic : The Gathering Comprehensive Rules. Wizards of the Coast. Noudettu osoitteesta <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules>

Wohn, D. Y. (2011). Gender and Race Representation in Casual Games. *Sex Roles*, 65(3), 198–207. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-0007-4>