

Milla Seppälä

”MUISTAN ISÄNI JOSKUS SANONEEN, ETTEI TYTÖT PELAA VIDEOPELEJÄ”

Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia pelaamisen
hyvistä ja huonoista puolista

TIIVISTELMÄ

Milla Seppälä: ”Muistan isäni joskus sanoneen, ettei tytöt pelaa videopelejä”: Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia pelaamisen hyvistä ja huonoista puolista

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Yhteiskuntatieteiden tutkinto-ohjelma

Toukokuu 2020

Tutkimuksen tarkoitus on tarkastella sitä, millaista kohtelua videopelejä pelaavat naiset saavat osakseen videopeleissä. Tutkimuksen tutkimuskysymyksenä on, millaista stereotyyppistä kohtelua tai pelaamisen myötä positiivisia vaikutuksia naisilla nykyaikana on. Pelaavien naisten osuus on lisääntynyt huomattavasti viimeisten vuosien aikana. Ennen naisia kohdeltiin peliympäristöissä ennakkoluuloisesta ja alentavasti. Tässä tutkimuksessa kiinnostus on siinä, kokevatko pelaavat naiset edelleen tällaista kohtelua ja mikäli näin on, miten se ilmenee.

Miehet identifioivat itsensä pelaajiksi näkyvämmiin kuin naiset, jotka nähdään joko naisina tai pelaajina. Nainen ei voi siis olla samanaikaisesti nainen ja pelaaja. Tällä on pyritty oikeuttamaan stereotypia, jonka mukaan pelaaja on aina mies. Tällainen stereotypiamainen oletus saattaa kertoa siitä, että naisten pelaamista kyseenalaistetaan edelleen, jos nainen ei voi identifioida itseään pelaajaksi olematta vakavasti otettava nainen.

Aineisto on kerätty avoimena kirjoituspyyntönä, johon vastaajat saivat kirjoittaa laadittuja apukysymyksiä käyttäen omanlaisensa tekstin. Kirjoituspyyntö jaettiin erääseen Facebook-ryhmään. Tutkimuksen tarkastelun kohteena ovat naisten kokemukset, joten kirjoituspyyntöön pyydettiin vain naisten vastauksia. Kirjoituksia kertyi yhteensä 16. Naiset ovat 17–57-vuotiaita ja he tulevat erilaisista taustoista: opiskelijoita, työssäkäyviä ja työttömiä.

Aineiston analyysiin on käytetty aineistolähtöistä sisällönanalyysia, jonka avulla aineistoa pelkistämällä hahmoteltiin neljä erilaista pääluokkaa, joihin analyysi painottuu. Aineistossa käy useasti esiin, miten muut pelaajat olettavat naispelaajan olevan mies, ennen kuin kuulevat esimerkiksi äänestä kyseessä olevan nainen. Toinen usein toistuva ilmiö on naisten kohtaama seksismi. Naiset kirjoittavat, että heitä on tultu iskemään peleissä tai suoraan ehdotettu seksiä. Kuitenkin pelaamisella koetaan olevan myös positiivisia puolia, kuten läheisten tuki ja kannustus. Usean naisen puoliso pelasi itsekin, joka on heidän suhteessaan yhdistävä tekijä. Pelaaminen koetaan myös rikkautena, sillä pelit tuovat elämään iloa ja vastapainoa arjen stressille.

Tuloksista ilmenee, että pelaavat naiset kokevat edelleen jonkin verran stereotyyppistä kohtelua muilta pelaajilta, joka ilmenee sukupuolioletuksina ja seksisminä. Tulokset kertovat kuitenkin myös, että naiset kokevat pelaamisesta aiheutuvien hyvien asioiden painavan enemmän, sillä pelit ovat naisille tärkeä harrastus, joka tuo onnistumisen tunteita elämään.

Avainsanat: stereotypia, häirintä, kokemukset, sisällönanalyysi, videopeli, pelaaminen, pelikulttuuri

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	1
2.	Teoria ja käsitteet	3
2.1	Pelit ja naiset	3
2.2	Häirintä pelikulttuurissa	5
2.3	Pelikulttuurin sukupuolittuneisuus	6
2.4	Tilastoja pelaajista	7
3.	Aineisto ja tutkimusmenetelmät	8
3.1	Aineiston kerääminen ja eettiset kysymykset	8
3.2	Aineiston esittely	9
3.3	Analyysimenetelmänä aineistolähtöinen sisällönanalyysi	10
4.	Analyysi	11
4.1	Naisten kohtaamat ennakkoluulot ja negatiiviset kokemukset	11
4.1.1	Mieheksi oletaminen	12
4.1.2	Seksismi ja muu häirintä	13
4.2	Naisten pelaamisesta koetut positiiviset kokemukset	14
4.2.1	Lähipiirin kannustuksen merkitys	15
4.2.2	Pelaaminen rikkautena	16
5.	Johtopäätökset ja pohdinta	18
	Lähteet	21
	Liitteet	23
	Liite 1 Kirjoituspyynnön saateteksti	23
	Liite 2 Taustatietokysymykset	24

1. Johdanto

Videopeleistä ja pelaamisesta on muodostunut huomattava osa nykyajan yhteiskuntaa ja kulttuuria. Se ei enää ole pelkästään lasten harrastus vaan pelata voivat myös aikuiset, sekä naiset että miehet. (Harviainen & Meriläinen 2013, 8–9; Meriläinen 2013, 10; Friman 2015a, 34.) Nykyään videopelien pelaaja voi olla kuka tahansa ja tulla millaisista taustoista tahansa (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007, 119). Pelaaminen on kuitenkin edelleen sukupuolittunutta, vaikka naispelaajien määrä on lisääntynyt (Hayes 2005, 1; Friman 2015a). Tässä tutkimuksessa pyrin kartoittamaan sitä, kohtaavatko pelaavat naiset yhä edelleen stereotyyppistä kohtelua ja mikäli kohtaavat, millaisin tavoin se ilmenee. Tutkimukseni pyrkii kartoittamaan myös pelaavien naisten pelaamisesta juontuvia positiivisia kokemuksia, sillä niistä aineistossa on kirjoitettu enemmän ja avoimemmin, vaikka laatimassani kirjoituspyynnössä pyydettiin vain kokemuksia ennakkoluuloisesta kohtelusta. Koin hankalaksi löytää aiempaa tutkimusta tämänkaltaisesta tutkimuksesta. Tämä on osaltaan vaikuttanut haluuni perehtyä aiheeseen laajemmin oman kiinnostukseni lisäksi. Tässä luvussa johdattelen aiheeseen aiemmin tehdyllä tutkimuksella ja artikkeleilla. Kerron myös tutkimuskysymyksestä ja tutkimuksen tarkoituksesta.

Pelikasvattajan käsikirjan mukaan varsinkin digitaalisia pelejä pidetään usein poikien harrastuksena (Koulu 2013, 118). Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän tutkimuksessa tarkasteltiin digitaalisten pelien pelaamista Suomessa. Sen tuloksissa kerrotaan, että pelaaminen ei olekaan stereotyyppisesti vain poikien ja miesten harrastus. Myös tytöt ja naiset pelaavat, mutta eri pelejä. Kummankin sukupuolen ylivoimaisesti suosituin peli oli Solitaire, sen jälkeen havaittiin eroja etenkin digitaalisten pelien mieltymyksissä. Suomalaiset miehet ja pojat suosivat strategia- ja ammutapelejä kuten Civilization ja Counter-Strike. Suomalaiset tytöt ja naiset pelasivat vastaavasti eniten elämysimulaatio The Sims -sarjan pelejä, Tetristä tai muita vastaavia kasuaaleja pulma- ja ongelmanratkaisupelejä. (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007, 123–124.)

Naisten kokemat stereotypiat ovat herättäneet mediassa keskustelua. Esimerkiksi Linda Laine on kirjoittanut artikkelin Iltalehteen (2019) eräästä rovaniemeläisen, 35-vuotiaan naispelaajan kokemuksista. GrazyReindeer -nimimerkkiä itsestään käyttävä nainen kertoo miesten ennakkoluuloista hänen pelitaitojaan kohtaan sekä kokemastaan arvostuksen puutteesta. Hän kertoo myös, kuinka hän on koko peliuransa ajan saanut osakseen flirttailua miehiltä. Naista myös turhauttaa se, että hänen pitää perustella pelaamistaan muille jatkuvasti. (Laine 2019.)

Vastaavanlaisia kokemuksia on koettu myös vuonna 2015, kun Ylen toimittaja on haastatellut viittä nuorta naispelaajaa siitä, miten heitä on kohdeltu peleissä. Siinä haastatellut naiset kertovat kohdanneensa lähentelyn lisäksi jopa naisvihaa muilta pelaajilta. Muut myös olettavat, että tytöt eivät osaisi pelata videopelejä. Haastateltavat kertovat, että Suomessa tilanne ei ole niin paha kuin esimerkiksi ulkomailla. (Hiilinen 2015.) Kyseiset artikkelit toimivat johdatteluna tutkimuksen aiheeseen, mutta niitä ei voi pitää varsinaisina tiedonlähteinä.

Vuonna 2014 pelikulttuurissa nousi GamerGate-liike, jonka päämääränä oli aggressiivisesti hiljentää sellaisia henkilöitä, jotka toivat esiin pelikulttuurissa ilmenneitä ongelmia. Toiminta kohdistui erityisesti pelialalla työskenteleviin naisiin häiriköinnillä ja uhkailemalla heitä. Häirintä ja uhkailu olivat Frimanin mukaan järjestelmällistä, vakavaa ja laajaa. GamerGaten kannattajat häiriköivät muun muassa pelinkehittäjiä, mediakriitikoita ja jopa joitain pelitutkijoita. Pelaamisen muodostuessa yhä merkittävämmäksi viihteen ja kulttuurin muodoksi, sitä kohtaan alettiin esittää uudenlaista kulttuurista kritiikkiä. GamerGaten kannattajat katsoivat kritiikin uhaksi pelikulttuurilleen ja onkin tulkittu, että liike syntyi vastareaktiona tälle ”uhalle” puolustaakseen tuntemaansa pelikulttuuria, jotta sitä ei vietäisi heiltä pois. (Friman 2019, 92.) Tällainen laaja-alainen ja järjestelmällinen liike naisten häiriköimiseksi on saattanut vaikuttaa myös tavallisten naispelaajien kohteluun, mikäli heidän on koettu ”uhkaavan” perinteistä, maskuliinista, pelikulttuuria.

Tutkimuskysymykseni on, millaisia stereotyyppioita videopelejä pelaavat naiset kohtaavat niin pelatessaan kuin ympärillään. Ennakkoluuloja saattaa ilmetä jopa läheisten ja tuttujen puheessa ja toiminnassa, mutta yleisempää on vieraiden ihmisten ennakkoluuloiset asenteet. Ennakkoluuloja voi esiintyä myös pelaavan naisen ystäväpiirissä, mikäli ystävässä ei ole muita pelaavia henkilöitä. Pelaamista ei aina mielletä samanlaiseksi harrastukseksi kuten urheilua tai muita perinteisempinä pidettyjä harrastuksia. Positiivisten kokemusten tarkastelu ei kuulunut alkuperäiseen tutkimuskysymykseeni, mutta aineiston läpikäymisen seurauksena päätin ottaa ne myös tarkastelun kohteeksi, sillä kirjoituksissa oli kerrottu niistä ennakkoluuloja avoimemmin. Syitä tähän pohdin myöhemmin aineiston keräämistä ja analyysia koskevissa luvuissa.

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa sitä, millaisia kokemuksia pelaavilla naisilla on aiheesta. Facebook-ryhmässä, johon jaoin kirjoituspyyntöni, tuntui olevan vallalla se käsitys, että pelaaviin naisiin ei enää kohdistu niin paljon ennakkoluuloja, jos ollenkaan, kuin pari vuosikymmentä sitten. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö stereotyyppioita vielä voisi olla ja juuri siitä olen tutkimuksessani kiinnostunut. Aluksi käsittelen tutkimukseni kannalta keskeistä teoriaa, toiseksi esittelen aineistoa ja tutkimusmenetelmää, kolmanneksi aineiston analysointi jaettuna negatiivisiin ja positiivisiin

kokemuksiin ja lopuksi johtopäätökset, jossa tiivistän analyysin keskeisimmät tulokset sekä pohdintaa ja mahdollisia jatkotutkimuskohteita.

2. Teoria ja käsitteet

Tutkimuksen kannalta yksi tärkeä käsite on stereotypia. Stereotypialla tarkoitetaan yleistystä, jolla pyritään kategorisoimaan ihmisiä johonkin tiettyyn luokkaan tai ennakkoluuloa tiettyä ryhmää kohtaan. Ennakkoluulot ovat usein kielteisiä asenteita sosiaalista ryhmää kohtaan (Hartley 2011, 236). Tässä tapauksessa sosiaalinen ryhmä on pelaavat naiset, joita kohtaan mahdollisia stereotyyppioita esiintyy.

Toinen keskeinen käsite on häirintä. Häirinnällä tarkoitetaan käytöstä, joka loukkaa toista henkilöä, perustuen henkilökohtaisiin ominaisuuksiin. Häiritsevä käytös luo halventavan, hyökkäävän, nöyryyttävän tai uhkaavan ilmapiirin. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu, n.d.) Häirintä voi olla myös sukupuoleen ja seksuaaliseen suuntautumiseen perustuvaa (Tasa-arvovaltuutettu, n.d.) Tämä pätee yhtä lailla pelaamiseen, vaikka jotkut pelaajat saattavat kuvitella esimerkiksi haukkumisen olevan harmitonta, se voi silti loukata ja ahdistaa (Kaukinen 2019, 101, 107).

Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän tutkimuksessa (2007, 119–120) määriteltiin pelaajaksi (*gamer*) henkilö, joka käyttää pelaamiseen aikaa joka viikko, kertoo pelaamisestaan ja mieltää itsensä peliharrastajaksi (*digital game hobbyist*). Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan yleensä tietokoneilla, konsoleilla ja älypuhelimella pelattavia pelejä (Harviainen & Meriläinen 2013, 7). Suomalainen Pelaajabarometri (Kinnunen ym. 2018) määrittelee aktiiviseksi pelaajaksi henkilön, joka pelaa kerran kuussa tai useammin. Tässä tutkimuksessa tarkastelun huomio kiinnittyy digitaalisiin peleihin ja aineiston perusteella erityisesti konsolilla pelaamiseen.

Frimanin mukaan ei ole yhtä yhtenäistä pelikulttuuria, eikä sitä voida erottaa muusta kulttuurista. Friman kuitenkin itse käsittää pelikulttuurin ”melko laajasti ja konkreettisesti kaikkina eri kommunikaation ja toiminnan muotoina, jotka liittyvät pelituotteisiin, pelaamiseen ja pelaajiin.” (Friman 2015a, 31.)

Seuraavaksi tarkastelen aikaisempia tutkimuksia peleistä ja naisista, häirinnästä pelikulttuurissa, sukupuolittunutta pelikulttuuria ja lopuksi esittelen hieman tilastoa pelaajista.

2.1 Pelit ja naiset

Paaßenin, Morgenrothin ja Stratemeyerin tutkimuksessa (2017, 421) kerrotaan, että naiset ja miehet pelaavat videopelejä keskimäärin yhtä paljon, vaikka pelaaminen liitetään yhä vahvasti miehiin.

Heidän mukaansa yleinen oikeutus tälle stereotypialle on se, ettei naisia luokitella ”oikeiksi” tai hardcore-pelaajiksi ja he pelaavat vähemmän taitavasti kuin miehet. Tuloksissaan he kuitenkin kertovat, että tämä stereotypia ei välttämättä pidä paikkaansa, sillä naiset pelaavat samalla tavalla kuin miehetkin. Miehet identifioituvat pelaajiksi näkyvämmiin kuin naiset, sillä nainen nähdään joko naisena tai pelaajana, aivan kuin nainen ei voisi olla molempia samanaikaisesti. (Em. 430.) Tämä saattaa kertoa siitä, että naisten pelaamista kyseenalaistetaan jollain tavalla edelleen, jos nainen ei voi identifioida itseään pelaajaksi olematta vakavasti otettava nainen. Myös Friman kirjoittaa, että pojat luokittelevat itsensä pelaajiksi useammin kuin tytöt (Friman 2017).

Chess kirjoittaa käsitteen ”Player One” tarkoittavan yleensä valkoista, nuorta, keskiluokkaista heteromiestä, jolle suunnitellaan valtavia kompleksisia pelejä. Hän on muodostanut tälle vastakäsitteen ”Player Two”, jolla hän tarkoittaa teoreettista naispelaajaa, jolle suunnitellaan pienempiä ja yksinkertaisempia pelejä. Tällä teoreettisella käsitteellä ei ole tarkoitus muodostaa todellista kuvaa naispelaajasta, vaan keskustella peliteollisuuden laajemmista muutoksista, joita peliteollisuudessa tehdään saadakseen naisia pelaamaan ja toisaalta kuitenkin pitämällä heidät ulkona siitä. (Chess 2017, 6–7.) Ulkona pitämisellä Chess luultavasti tarkoittaa juuri sitä, miten naisille ja tytöille suunnatut pelit eivät tavoita oletettua käyttäjäryhmäänsä, sillä naiset ja tytöt pelaavat mieluummin muita, peliominaisuuksiltaan parempia pelejä. Kuitenkin Chess kirjoittaa myös, että olemme siirtymässä aikaan, jossa ”Player One” ei enää määritä sitä, miltä pelit ja pelikulttuurit näyttävät, vaan ”Player Two” on saamassa oman, erillisen äänensä kuuluviin (em. 8).

Chessin mukaan naisille suunnatuissa peleissä on usein odotuksia siitä, kuinka naisten kuuluisi pelata, eikä huomioida sitä, miten naiset oikeasti pelaavat. Teemoina naisille suunnatuissa peleissä ovat usein kauneus, shoppailu, itsestä ja muista huolehtiminen, kotielämä ja kehon hallinta. Pelit olivat usein yksinkertaisia ja pieniä eikä niissä ollut juurikaan peliominaisuuksia, kun taas miehille suunnatut pelit olivat laajoja ja monimutkaisia. (Em. 6–7, 10, 15.) Kangaksen mukaan pojille ominaista on kilpailullisuus, kun taas vastaavasti tytöille ominaista on yhteydenpidon korostaminen. Hän kirjoittaa myös, että tytöille suunnatut pelit kielivät olettamuksia siitä, mistä tytöt ovat kiinnostuneita. Tytöille suunnatuissa peleissä korostetaan värimaailmaa, mutta pelattavuudessa on puutteita ja pelaaminen muutenkin hidasta, eikä peleissä välttämättä ole edes juonta, kun taas pojille suunnatut pelit ovat huomattavasti mukaansa tempaavia ja luovat immersiota. (Kangas 2002, 131–133).

Voisi kuvitella, että tällainen jaottelu on saattanut olla osasy siihen, miksi on kehittynyt sellaisia stereotyyppioita, jotka vähättelevät ja arvostelevat naisten pelitaitoja, sillä heille osoitetut pelit ovat olleet helppoja ja yksinkertaisia, kun taas miesten pelit haastavia ja enemmän taitoa vaativia. Chess kuitenkin osoittaa, että naiset ovat pelanneet myös miehille tarkoitettuja pelejä, myös Kangas

huomauttaa, että kaikille suunnatut pelit ovat suosittuja myös tyttöjen ja naisten keskuudessa (Chess 2017, 10; Kangas 2002, 133). Aiemmin mainittu Paaßenin, Morgenrothin ja Stratemeyerin tutkimus vahvistaa myös, että naiset pelaavat samalla tavoin kuin miehetkin. Kangas uskoo, että naispelisuunnittelijoiden määrän kasvu voisi vaikuttaa siihen, että jatkossa tuotetaan enemmän kaikille suunnattuja pelejä. Tämä lisäisi samalla myös tasa-arvoa peliteollisuudessa. (Kangas 2002, 134.)

2.2 Häirintä pelikulttuurissa

Kun pelejä alettiin kohdentaa enemmän miehille ja pojille 1990-luvun lopulla, pelikulttuurista tuli joidenkin mukaan toksinen. Miesten hallitsema pelikulttuuri oli usein poissulkevaa ja monipelit sisälsivät rasistista ja seksististä kieltä, joka vieraannutti uusia pelaajia. (Chess 2017, 10–12.)

Ella Alin (2018) tuotti selvityksen Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL ry) Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeeseen. Hankkeen tavoitteena on kehittää pelaamista siten, että se olisi kaikille turvallista sekä vihapuheesta ja häirinnästä vapaata. Selvitystä varten haastateltiin 156 pelaavaa nuorta, iältään 15–29-vuotiaita.

Alinin selvityksen mukaan vastaajat kertoivat vihapuhetta ja häirintää olevan paljon. Vastaajista yli puolet raportoivat muun muassa seuraavia asioita: toisten pelitaitojen haukkuminen, nimittely, vähättely ja solvaaminen, rasistiset ja homo- tai transfobiset kommentit, toisten äänen tai puhettavan ilkeä kommentointi, vihapuhe, uhkailu ja häirintää perustuen ikään, sukupuoleen, ulkonäköön tai seksuaaliseen suuntautumiseen. Selvityksen perusteella naiset ja alle 18-vuotiaat miehet kokevat huomattavasti enemmän häirintää ja vihapuhetta. (Alin 2018.)

Alin korostaa, että vaikka pelitaitojen haukkumista ei aina luokitella vihapuheeksi, se voi silti kätkeä alleen rakenteellista syrjintää. Se kuitenkin usein loukkaa ja satuttaa kohdetta. (Em.) Haukkuminen saattaa jopa nostaa jonkun kynnystä pelata ja tehdä siitä kurjaa (Kaukinen 2019, 106). Alinin mukaan kansainvälisissä tutkimuksissakin on huomattu, että negatiivisia kommentteja kohdistetaan enemmän naisten pelitaitoihin kuin miesten, pelitaitojen tasosta huolimatta. Selvityksen mukaan naiset välttelevät sukupuolensa paljastamista, sillä sukupuoli saattaa aiheuttaa ”mikroaggressiota” muissa pelaajissa. Ylipäänsä haukkuminen ja nimittely johtuu Alinin mukaan häviämisestä tai huonosta pelaamisesta. Selvityksessä ilmenee, että vastaajat eivät aina puutu häiritsevään käytökseen pelaamisen aikana, vaan keskittyvät ylläpitämään omaa pelaamistaan ja peli-iloaan. (Alin 2018.) Myös Chess kirjoittaa siitä, että naiset suosivat etenkin 1990-luvun lopulla anonyymeja MMOG-pelejä (*massive multiplayer online game*), sillä he eivät halunneet paljastaa identiteettiään äänikeskustelujen takia (Chess 2017, 10–11).

Alinin mukaan pelikulttuurissa esiintyvään häirintään voitaisiin puuttua paremmin tunnistamalla erilaiset negatiiviset ilmiöt puhumalla vihapuheen ja häirinnän käsitteiden lisäksi rasismista, seksismistä sekä homo- ja transfobiasta. Häirinnästä ei välttämättä uskalleta tai haluta puhua suoraan, sillä pelätään, että ongelmista puhuttaessa pelaaminen leimattaisiin jälleen haitalliseksi harrastukseksi. (Alin 2018.) Mediassa oli vallalla pitkään diskurssi, jossa pelaamista pidettiin haitallisena, mahdollisesti jopa aggressiivisuutta ja väkivaltaisuutta lisäävänä harrastuksena, joten pelaajat eivät luultavasti tahdo palata tällaiseen aikaan, kun mediassa on alettu osoittaa myös pelaamisen mahdollisia hyviä puolia.

2.3 Pelikulttuurin sukupuolittuneisuus

Pelikulttuuri alkoi sukupuolittua 1990-luvun alussa, kun pelejä alettiin kohdentaa enemmän pojille ja miehille Sega Genesiksen, Super Nintendo Entertainment Systemin ja PlayStationin julkaisun myötä. 1990-luvun lopulla alettiin kohdentaa pelejä myös tytöille ja naisille, mutta ne keskittyivät lähinnä muilla objekteilla leikkimiseen kuin pelattavuuteen. (Chess 2017, 9–10.) Jo aiemmin käsitelin sitä, että tytöille ja naisille suunnatuissa peleissä ei ollut juurikaan peliominaisuuksia, joten peleistä kiinnostuneille tytöille ja naisille tällaiset pelit eivät kuitenkaan uponneet. Heitä kiinnosti enemmän muut pelit, eli enemmän miehille suunnatut pelit pelattavuutensa vuoksi.

Frimanin mukaan sukupuolesta on tullut keskeinen puheenaihe pelikulttuurin tutkimuksessa, peliyhteisöissä, pelimediassa sekä valtamediassa. Hän mainitsee esimerkeiksi vihakampanjat, jotka kohdistuvat erityisesti pelialalla työskenteleviin naisiin, pyrkimys estää naisten osallistuminen elektronisen urheilun turnauksiin, sekä ”naispelaajien, naispelinkehittäjien ja naispelijournalistien kokema järjestelmällinen väheksyntä ja häirintä”. Tällaiset tapaukset ovat herättäneet keskustelua sukupuolittuneesta pelikulttuurista ja siitä, vaikuttaako sukupuoli osallistumiseen pelikulttuurissa ja millä tavoin. Friman esittää, että sukupuolen ollessa yksi keskeisistä näkökulmista tutkittaessa pelikulttuuria ja siihen osallistumista, voidaankin käyttää nimitystä ”sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimus”. (Friman 2015a, 23–24.)

Friman taustoittaa, että pelit ja sukupuoli on ennenkin ollut tutkimuksen kohteena useilla tutkimusaloilla, kuten mediatutkimuksessa, kasvatustieteessä, psykologiassa, teknologian ja sukupuolen tutkimuksessa sekä leikin ja sukupuolen tutkimuksessa. Pelitutkimuksen piirissä eniten tutkittuja sukupuolikysymyksiä ovat muun muassa ”sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit, sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto, pelaaminen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana, sukupuolittuneet pelitilat, sekä pelihahmojen sukupuoliesitykset.” Hänen mielestään olisi tärkeää ja tarpeellista tutkia vielä enemmän pelikulttuurin sukupuolittuneisuutta sekä teoreettisesti

että empiirisesti. (Em. 24, 34.) Oman tiedonhakuni perusteella tutkimusta löytyy runsaasti erityisesti juuri siitä, miten erilaiset pelihahmot representoivat sukupuolta ja millaisia sukupuolittuneita stereotyyppioita ne luovat ja ylläpitävät.

Friman esittää (2017), että sen tunnistaminen ja tunnustaminen, että sukupuolella tosiaan on vaikutusta pelaamiseen, on ”ensimmäinen askel yhdenvertaisuuden edistämiseksi.” Jo vuonna 2015 hän on kirjoittanut, että sukupuolittuneisuuden purkamiseen vaaditaan sen tuominen näkyväksi (Friman 2015b). Tasa-arvoisempi ja yhdenvertaisempi pelikulttuuri tarvitsee siis avointa keskustelua sukupuolittuneisuudesta ja sukupuolen ilmeisistä vaikutuksista pelaamiseen ja pelikäyttäytymiseen.

2.4 Tilastoja pelaajista

Pelaajabarometri (Kinnunen ym. 2018) on Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyössä laatima kyselytutkimus pelaamisesta Suomessa. Se tehtiin viimeksi kuudetta kertaa. Viimeisimpään tutkimukseen osallistui 946 vastaajaa, jotka ovat 10–75-vuotiaita erilaisista taustoista. Kokonaisuudessaan pelaamisen suosio on vuoden 2018 barometrin mukaan pysynyt yhtä korkealla tasolla kuin aiemmassa tutkimuksessa. Pelaajabarometrin kiinnostava tulos on, että 97,8 % suomalaisista pelaa edes jotakin, tähän on laskettu niin digitaaliset pelit kuin lautapelit ja rahapelitkin. Tutkimuksessani olen kuitenkin kiinnostunut digitaalisista peleistä, joten kiinnitän huomioni niistä kertoviin lukuihin ja tuloksiin.

Pelaajabarometrin (em.) mukaan digitaalisten pelejä pelaavia on 76,1 %. Vuonna 2015 vastaava luku oli 75 %, joten pelaajien määrä kasvanut vain hieman. Aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, eli barometrin mukaan vähintään kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia on 60,5 %. Barometrin mukaan digitaalisia pelejä pelaa 72,0 % naisista ja 80,1 % miehistä. Aktiivisesti pelaavia miehiä on kuitenkin enemmän (69,7 %) kuin naisia (50,9 %). Pelaajien keski-ikä on 38 vuotta, mikä kertoo omalta osaltaan pelaamisen yleistymisestä myös aikuisten keskuuteen. (Em.)

Pelaajabarometri on tarkastellut pelilajien suosiota sukupuolen mukaan. Sen perusteella naiset ja tytöt suosivat eniten pulmapelejä, mutta he pelaavat myös simulaatio-, seikkailu-, toiminta-, sekä musiikki- ja seurapelejä. Vastaavasti miehet ja pojat pelaavat eniten ammuskelupelejä, mutta myös pulma-, seikkailu-, toiminta- ja strategiapelejä. (Em.) Tästä voidaan huomata, että vaikka suosituimmissa peligenreissä on eroja, miehet ja naiset pelaavat kuitenkin myös samanlaisia pelejä. Tämä vahvistaa Chessin (2017) väitteen siitä, että naiset pelaavat samoja pelejä kuin miehetkin, ainakin Suomessa. Kallio, Kaipainen ja Mäyrä saivat samankaltaisia tuloksia suomalaisten naisten ja miesten suosimista peligenreistä jo vuonna 2007, joten suosituimmat peligenret näyttäisivät muuttuvan hitaasti.

Verrattuna vuoteen 2007, vuoden 2018 Pelaajabarometri osoittaa etenkin naisten pelimaun kuitenkin laajentuneen myös seikkailu- ja toimintapeleihin.

Vertailun vuoksi Entertainment Software Associationin (2019) mukaan amerikkalaisista pelaajista naisia on 46 % ja miehiä 54 %. Pelaavien naisten keski-ikä on 34 ja vastaavasti miehillä 32. Tilaston mukaan yleisen luulon vastaisesti pelaajat ovat terveitä, kansalaisaktiiveja, korkeasti koulutettuja ja sosiaalisesti aktiivisia. (Em.) Vuonna 2006 pelaavia naisia oli 38 % ja miehiä 62 %. Pelaajien keski-ikä oli 33. (Entertainment Software Association 2006.)

3. Aineisto ja tutkimusmenetelmät

Tässä luvussa esittelen aineiston keräämistä ja itse aineiston sekä tarkastelen tutkimukseni kannalta keskeisiä eettisiä kysymyksiä. Esittelen myös käyttämäni tutkimusmenetelmää, eli aineistolähtöisiä sisällönanalyysejä ja miten sovellan sitä tässä tutkimuksessa. Aineiston ja tutkimusmenetelmän esittelyn jälkeen siirryn aineiston analyysiin, jossa käsitellään keskeisimpiä aineistossa esiintyviä ilmiöitä.

3.1 Aineiston kerääminen ja eettiset kysymykset

Olen kerännyt tutkimuksen aineiston avoimella kirjoituspyynnöllä, johon vastaajat saivat vapaasti kirjoittaa omanlaisensa kirjoitelman kokemuksistaan. Kirjoituspyyntö toteutettiin Tietoarkiston ylläpitämällä Penna -aineistonkeruujärjestelmällä. Kirjoituspyyntö oli auki pari viikkoa. Kirjoittamisen helpottamiseksi olin laatinut apukysymyksiä, joita vastaajat saivat halutessaan hyödyntää. Kysymykset saattavat myös herätellä kirjoittajaa pohtimaan tarkemmin kokemuksiaan. Kysymykset on myös tarkoituksella muotoiltu niin, että niihin pitää vastata kokonaisilla lauseilla, eikä esimerkiksi pelkästään kyllä tai ei, jotta kirjoitukset saisivat mahdollisimman paljon sisältöä analysointia varten. Apukysymyksiä ovat muun muassa: ”Millaisia ennakkoluuloja olet kohdannut pelatessasi?”, ”Miten läheisesi suhtautuvat pelaamiseesi?”, ”Millaisia mahdollisia konflikteja pelaaminen on aiheuttanut?” ja ”Miten sinuun on suhtauduttu verkkopeleissä?”

Kirjoituspyynnön kohderyhmänä olivat ainoastaan naiset ja heidän kokemuksensa, sillä miesten vastaukset eivät vastaisi tutkimuskysymyksen. Vastaajia saattaa olla monenlaisista taustoista, mutta lähtökohta on kuitenkin se, että vastaajat ovat suomalaisia. Kaikki vastaajat kuuluvat suomalaiseen Facebook-ryhmään, joten on epätodennäköistä, että ryhmässä olisi ulkomaalaisia.

Penna huolehtii maininnat arkistoinnista ja vastaajien vastausten anonymisoinnista, joten vastaajien henkilöllisyydet pysyvät salattuina. Mikäli aineistossa kuitenkin ilmenee tunnistettavia tietoja, ne muutetaan siten, ettei vastaajaa voi sen perusteella tunnistaa, myös kolmansista henkilöistä

puhuttaessa pyydetään vastaajia muuttamaan nimet. Kirjoituspyyntöön vastaajille on tärkeä tuoda selkeästi ilmi, että osallistuminen on vapaaehtoista ja vastauksia käytetään kandidaatintutkielman teossa ja mahdollisesti myöhemmissä tutkimuksissa, sillä kirjoitukset jäävät palveluun muiden käytettäväksi, mikäli vastaajat ovat antaneet tähän suostumuksensa.

Valmiin lomakkeen linkin jaoin erääseen Facebook-ryhmään, jonka yhtenä päätarkoituksena on keskustella pelaamisesta ja siihen liittyvistä asioista. Ryhmässä on 26,5 tuhatta jäsentä. Ryhmä on vain täysi-ikäisille. Jaettuani kirjoituspyynnön kyseiseen ryhmään, tutkimusaiheeni sai ikäviä kommentteja osakseen, joka osaltaan voi tarkoittaa sitä, että aiheeni on edelleen ajankohtainen. Kommentoijat olivat muun muassa sitä mieltä, että ”tutkimus ei voi olla neutraali”, ”tutkimus edistää naisten uhriutumista ja naisten sortamista”, mikä ei ole tutkimukseni tarkoitus. Kommenteissa oli kuitenkin muutama ihminen, jotka puolustivat aihettani ja pitivät sitä hyvänä. Päätin jo ensimmäisen kommentin tullessa, että en vastaa niihin, jotta en lietso enempää negatiivisia kommentteja. Syitä tällaiseen vastaanottoon pohdin viimeisessä luvussa, jossa käsittelen johtopäätöksiä.

Kirjoituksissa tuli selvästi esiin se, että pelaamisen positiivisista vaikutuksista ja kokemuksista kerrottiin paljon enemmän kuin negatiivisista. Mielenkiintoinen, mutta kuitenkin analyysia hankaloittava ilmiö oli se, että osa vastaajista kirjoitti kokevansa vain vähän tai ennakkoluuloista kohtelua muilta, mutta eivät kuitenkaan avanneet tarkemmin, että millaista kohtelua he tällä tarkoittivat. Tarkastelen kohteena on millaista kohtelua, ei se kuinka paljon.

On syytä tiedostaa oma positioni, sillä kuulun itse tutkimaani kohderyhmään eli pelaaviin naisiin. Tästä johtuen minulla saattaa olla jotain omia henkilökohtaisia mielipiteitä, ajatuksia ja kokemuksia aihetta koskien. Tutkijan roolissa en kuitenkaan voi antaa kohderyhmään kuulumiseni vaikuttaa esimerkiksi aineiston analyysiin tai johtopäätösten tekemiseen vaan pyrin objektiiviseen tarkasteluun, niin sanotusti oman positioni ulkopuolelta.

3.2 Aineiston esittely

Kirjoituksia kertyi yhteensä 16 kappaletta, mutta kolme niistä rajasin pois aineistosta, jolloin lopullisia vastauksia kertyi 13. Pois rajautuneet vastaukset olivat joko tyhjiä tai miesten kirjoittamia, eivätkä miehet lukeudu tutkimuskohteeseen. Taustatiedoissa kysyttiin vastaajien sukupuolta, ikää, minkä ikäisenä on suunnilleen aloittanut pelaamisen, koulutustaustaa, tämänhetkistä tilannetta (opiskelija, työssäkäyvä yms.), viikossa pelaamiseen käytettyä aikaa ja siviilisäätyä. Sukupuolta on kysytty, jotta mahdolliset miesten vastaukset voitaisiin rajata pois. Vastausvaihtoehdoissa on myös kohta ”muu” tai ”en halua kertoa”, mutta näitä vastausvaihtoehtoja kukaan vastaajista ei ollut käyttänyt. Kysyin myös sitä, millaisia pelejä vastaavat yleensä pelaavat, sillä olin ajatellut sen

vaikuttavan jollain tasolla kirjoituksiin. Ne eivät kuitenkaan vaikuttaneet kirjoituksissa esiintyneisiin ilmiöihin juurikaan, paitsi sen suhteen, että osa vastaajista pelasi enemmän yksinpelejä kuin moninpelejä tai päinvastoin.

Vastaajat ovat 17–57-vuotiaita naisia. Lähes kaikille vastaajille yhteistä on pelaamisen aloittaminen jo nuorena, 4–12-vuotiaana. Vain yksi vastaaja kertoi aloittaneensa pelaamisen noin 20-vuotiaana. Vastaajissa on opiskelijoita, työssäkäyviä sekä työttömiä. Vastaajien korkein suoritettu koulutus vaihtelee peruskoulusta korkeakoulututkintoon. Vastaajien arvioidussa viikoittaisissa pelitunneissa oli myös paljon vaihtelua. Suurin osa vastasi pelaavansa 11–20 tuntia viikossa. Tämä on huomattavasti enemmän kuin Pelaajabarometrissa saatu keskiarvo, joka on 4,76 tuntia viikossa, jossa kuitenkin vastaajina oli lähes sama ikäluokka (Kinnunen ym. 2018).

3.3 Analyysimenetelmänä aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Käytän tutkimuksessani aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Aineistolähtöisyys tarkoittaa sitä, että analyysiani ei ohjaa aiempi teoria, vaan analyysi perustuu pitkälti aineistoon ja sen tulkintaan. Aineistolähtöisellä sisällönanalyysilla pyritään muodostamaan aineistosta teorettinen kokonaisuus. Tutkijan omat tulkinnat ja päätelmät ovat aineistolähtöisen analyysin perusta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 127.) Tässä tutkielmassani analyysi ei siis perustu jollekin tietylle teorialle, vaan olen pyrkinyt jäsentämään aineistossa esiin nousseita ilmiöitä ja vasta sitten tarkastellut lähemmin millaista tutkimusta aiheesta on aikaisemmin tehty ja mitä niissä on havaittu.

Ennen varsinaista analyysia koodasin aineistona olevat kirjoitukset siten, että jokaisella kirjoituksella on oma koodinsa myöhempää tunnistamista varten. Koodina toimii K-kirjain, jonka perässä oleva numero viittaa tiettyyn kirjoitukseen. Tämän jälkeen laadin kirjoituksista taulukon, johon ryhdyin pelkistämään vastauksia. Pelkistämällä karsitaan aineistosta ylimääräinen data pois (em. 123). Pelkistan aineiston siten, että etsin aineistosta kohtia, jotka vastaavat tutkimuskysymykseeni. Kävin pelkistämisen läpi kaksi kertaa. Ensimmäisellä kerralla etsin vastauksia ennakkoluulojen kokemiseen ja toisella kerralla etsin pelaamisesta koettuja positiivisia kokemuksia. Perinteisesti pääluokat muodostetaan siirtymällä pienemmästä suurempaan, eli pelkistyksistä alaluokkiin, alaluokista yläluokkiin ja yläluokista pääluokkiin. Kuitenkin tässä tutkimuksessa pääluokat muodostuivat jo alkuvaiheessa, sillä jaottelin pelkistykset negatiivisiin ja positiivisiin kokemuksiin. Tämän jälkeen luokittelin kyseisten pääluokkien alla olevat pelkistykset omiksi ryhmikseen samankaltaisuuksien mukaan ja näistä syntyvät analysoimani neljä alaluokkaa.

4. Analyysi

Alun perin tutkimuksessa oli tarkoitus tutkia vain stereotyyppistä kohtelua kokeneiden kokemuksia, mutta aineistossa oli tästä teemasta kirjoitettu yllättävän vähän. Vastaajat kuitenkin olivat kertoneet kirjoituspyynnön ohjeista huolimatta myös positiivisista kokemuksistaan pelaamisen ympärillä, joten päätin ottaa tutkimukseeni kaikki pelaamiseen liittyvät kokemukset analyysissä huomioon. Analyysin jaan negatiivisiin ja positiivisiin kokemuksiin. Sekä negatiiviset että positiiviset kokemukset on vielä jaettu kahteen aineistossa esiintyneeseen laajempaan ilmiöön.

Negatiivisten kokemusten analysoinnissa hyödynsin yhtätoista kirjoitusta, sillä kahdessa kirjoituksessa ei ollut mainittuna minkäänlaisia pelaamisesta aiheutuvia haittoja. Positiivisten kokemusten analysoinnissa pystyin hyödyntämään kaikkia kolmeatoista kirjoitusta, sillä kaikissa kirjoituksissa mainittiin vähintään yksi positiiviseksi koettu asia. Analyysin jälkeen siirryn johtopäätöksiin ja pohdintaan sekä mahdollisiin jatkotutkimuskohteisiin.

Aineistolainauksien suhteen olen menetellyt niin, että lainauksen perässä oleva merkintä viittaa tiettyyn kirjoitukseen. Sama numero viittaa samaan kirjoitukseen. Lainaukset ovat pääosin lyhyitä, sillä vastaajat olivat itse kirjoittaneet ja kuvanneet asioita lyhyesti. Olen pyrkinyt tuomaan aineistosta mahdollisuuksien mukaan myös pidempiä lainauksia analyysiin, sillä ne ovat yleensä kuvaavampia kuin lyhyet lainaukset.

4.1 Naisten kohtaamat ennakkoluulot ja negatiiviset kokemukset

Todella moni nainen kertoo kirjoituksessaan, että ei koe ”juurikaan” ennakkoluuloja. Tulkitsen sen niin, että tällöin on koettu, mahdollisesti vähän ennakkoluuloja tai muita ikäviksi koettuja asioita, mutta niistä ei vain ole kirjoituksissa kerrottu. Mielenkiintoinen ilmiö aineistossa onkin se, että osa vastaajista ei kirjoittanut konkreettisia esimerkkejä kohtaamastaan huonosta tai ennakkoluuloisesta kohtelusta, vaan ympäripyöreästi kertonut esimerkiksi, että on ”huomannut seksististä käytöstä” tai ”ennakkoluuloja kohtaa toisinaan pelatessa”. Tällaisen ilmiön toistuminen aineistossa on turhauttavaa, sillä juuri näistä kokemuksista olen tutkimuksessa kiinnostunut, mutta juuri niitä ei ole avattu sen enempää.

Aineistossa keskeisimmiksi negatiivisiksi vaikutuksiksi nousevat pelaajien olettaminen miehiksi ja naisten kohtaama seksismi tai muu syrjintä, vähättely tai arvostelu. Kahdessa seuraavassa luvussa käsittelen tarkemmin näitä kahta ilmiötä.

4.1.1 Mieheksi oletaminen

Useassa kirjoituksessa naiset kertovat siitä, kuinka pelatessa usein lähtökohtaisesti pelaajat oletetaan miehiksi. Tämä käy ilmi muun muassa siitä, miten muut yllättyvät tai hämmentyvät havaitessaan esimerkiksi äänestä vastassa olevan naispelaaja. Parissa kirjoituksessa kerrotaan myös, että muut naiset ovat yrittäneet tulla iskemään luullessaan toista mieheksi.

”Monet pelien kautta tapaamani pelaajat olettavat ensisijaisesti minun olevan mies ja hämmentyvät, kun olenkin nainen. - - Monesti käy näin, että oletetaan kaikkien pelaajien olevan miehiä - -” (K9)

”Kerran eräs nainen tuli juttelemaan ja iskemään ja suorastaan kauhistui, kun sai tietää, että molemmat ollaankin samaa sukupuolta.” (K9)

”Muistan isäni joskus sanoneen, ettei tytöt pelaa videopelejä - -” (K10)

Oletus siitä, että kaikki pelaajat olisivat miehiä, saattaa syntyä jo lapsuudessa, mikäli vanhemmat eivät anna tyttären pelata tai rajoittavat sitä enemmän kuin pojan pelaamista. Kyseistä naista ei isän kiellot kuitenkaan estäneet, vaan hän jatkoi itselleen rakasta harrastusta. Usein pelivälineet myös hankitaan enemmän poikia ajatellen kuin tyttöjä.

”Työkaverini, joka oli noin 30v mies, sanoi, että hänen mielikuvansa gamereistä on karvaiset miehet fantasiamaailmassa jahtaamassa örkkejä. Hän oli yllättynyt, että ” Normaalin näköinen ja oloinen ihminen voi myös harrastaa pelaamista””
(K6)

Pelaajista on myös varsin stereotyyppisiä mielikuvia, kuten yllä huomataan. Lainaukseen sisältyy myös oletus siitä, että ”normaalit ihmiset” eivät pelaisi lainkaan, vaan pelaajat on luokiteltu kuuluvaksi omaan ryhmäänsä, joille on annettu tietynlaisia ominaispiirteitä. Pelaaja voi kuitenkin olla kuka tahansa, kuten jo johdannossa todetaan.

Eräs nainen kirjoitti, että ei juurikaan koe negatiivista kohtelua muilta pelaajilta, mutta ei kuitenkaan paljasta sukupuoltaan muille, ennen kuin on ”osoittanut taitonsa”. Taustalla voi olla tiedostamaton ajatus siitä, että vastaan voisi kuitenkin tulla ennakkoluuloja muilta pelaajilta, mikäli kertoisi heti olevansa nainen. Kirjoitukset osoittavat, että pelaaminen koetaan yhä varsin miesvaltaisena ja maskuliinisena harrastuksena. Tämä tukee Alinin (2018) sekä Chessin (2017) esittämää huomiota, että naiset eivät välttämättä halua paljastaa sukupuoltaan, ainakaan heti aluksi, jotta heidän ei tarvitse kohdata negatiivisia kommentteja. Pelaajien oletaminen vielä edelleen miehiksi todennäköisesti

juontaa juurensa siitä, kun pelejä alettiin kohdentaa miehille, jolloin pelikulttuuri alkoi vähitellen muuttua maskuliiniseksi.

4.1.2 Seksismi ja muu häirintä

Naiset kertovat kohdanneensa syrjintää ja seksististä käytöstä muilta pelaajilta. Kirjoituksissa mainitaan muun muassa huorittelu, seksin ehdottelu, flirttailu, iskuyritykset sekä seksistinen käytös, selventämättä sen enempää millaisesta seksistisestä käytöksestä on varsinaisesti kyse. Tällaiset kokemukset kuitenkin osoittavat, että pelikulttuuri on edelleen sukupuolittunutta ja siitä, että miesten ja naisten kohtelussa on eroavaisuuksia johtuen sukupuolesta.

”Nuoret miehet kokivat pelaavan naisen lähinnä kahdella tavalla, joko se oli heidän mielestään hyvä hetki ehdottaa seksiä tai sitten he kokivat naisen uhkana, etenkin jos eivät olleet yhtä hyviä.” (K4)

”Ainoat kerrat kun pelaamistani on arvosteltu kritiikki on tullut toisilta pelaavilta naisilta. Minun pitäisi muka olla poikamaisempi koska se on poikamainen harrastus.” (K1)

Osa naisista on kiusattu sen takia, että jotkut ajattelevat pelaamisen olevan poikien harrastus. Muut naiset ovat myös ilkkuneet siitä, että pelaavan naisen tulisi olla poikamaisempi. Erästä naista on myös kiusattu siitä, että pelaa ”poikien pelejä”. Tähän sisältyy jälleen oletus siitä, että pelaaja on aina mies tai vähintään miehinen, kiinnostavaa on kuitenkin se, että kyseinen oletus tulee tässä kohtaa muilta naisilta. Erään naisen mukaan peleissä kohtaa toksisuutta sukupuolen takia.

”Naisena olen huomannut enemmän toksisuutta toisilta pelaajilta, ihan sukupuolen takia. Jos pelaat hyvin, niin saat huorittelua ja tappouhkauksia. Jos mies pelaa hyvin - - hän saa kehuja.” (K7)

”- - vieraat pelaajat menevät liian henkilökohtaisuuksiin huutamalla tai haukkumalla muita pelaajia.” (K2)

Kirjoituksen K7 mukaan hyvin pelaavana naisena saa osakseen huorittelua ja tappouhkauksia. Oletan, että tällaista on saattanut kuulla verkkopeleissä tuntemattomilta pelaajilta. Tilanteita, joissa tällaista huutelua saattaa ilmetä voi olla esimerkiksi häviämisen huonosti ottaminen, jolloin aggressiivisemmat pelaajat voivat haukkua ja uhitella toista. Naispelaaja saatetaan kokea ”uhkana” omalle pelitaidolle, mihin K4 yllä viittaa. Eräs nainen kirjoittaa, että on kohdannut pelitaitojaan ja -tietojään kohtaan ennakkoluuloja. Hän ei muka naisena voi tietää peleistä tai osaisi pelata mitään.

Naisten pelitaitojen vähättely saattaa johtua siitä, että naisille suunnatut pelit ovat yleensä helppoja ja yksinkertaisia verrattuna miesten peleihin (Chess 2017, 6–7).

” - - ulkomailla ilmapiiri voi olla hyvinkin naisvihamielinen - - ” (K4)

” - - juttelun sävy saattaa muuttua flirttaavaksi. - - joidenkin on vaan pakko heittää sitä tietynlaista läppää kun kuulee naisen/tytön äänen. ” (K5)

”Pelaamiseen liittyen kuullut mm. Seuraavia kommentteja ”miten ton näkönen tyttö pelaa videopelejä?” ”Eiks sulla oo oikeita kavereita ollenkaan, kun puhut aina ”pelikavereista”. ” (K5)

Kirjoituksissa kerrotaan miesten lähentelystä, flirttailusta ja suorista ehdotuksista seksiin. On mahdollista, että miehet tekevät näin ajatellessaan, että kyseinen käytös olisi jotenkin hyväksyttävää tai hauskaa heidän itsensä mielestä tai että nainen pitäisi siitä. Kirjoituksissa ei käy ilmi, millaisena naiset ovat kokeneet kyseisen käytöksen, mutta todennäköistä on, että se ei ainakaan ole hauskaa vaan epämiellyttävää ja ahdistavaa. Toki saattaa olla myös naisia, jotka osaavat ottaa sen huumorina.

Aineistossa ilmenee samankaltaisia häirinnän kokemuksia kuin Alinin (2018) laatimassa selvityksessä pelaajien kokemasta häirinnästä. Myös Friman (2017) kertoo blogitekstissään työn alla olevasta väitöskirjastaan, jossa hänen haastattelemansa 22–27-vuotiaat naispelaajat kertovat kokeneensa samanlaista häirintää ja kiusaamista, kuten oman tutkimukseni aineiston naiset. Frimanin haastatellut naiset ovat myös kohdanneet muun muassa yllättyneisyyttä naisten pelaamisesta, vähättelyä sekä pelitaitojen olettaminen huonoksi sukupuolen perusteella.

4.2 Naisten pelaamisesta koetut positiiviset kokemukset

Useissa kirjoituksissa kerrotaan, että ennakkoluuloja ei ole kohdattu, vaikka samassa kirjoituksessa saattoi kuitenkin olla sellaisia kokemuksia, jotka ovat selvästi johtuneet ennakkoluuloista. On myös mahdollista, että naiset ovat tottuneet ennakkoluuloihin, että eivät välttämättä tunnista niitä tai pidä niitä mainitsemisen arvoisina, jos kokemukset ovat vain vähäisiä. Stereotypiat olisivat näin jo niin normalisoituneita, että niihin ei kiinnitetä huomiota. Mikäli naisilla ei yksinkertaisesti ole kokemuksia ennakkoluuloista, vaan saavat pelata rauhassa kohtaamatta juurikaan negatiivisuutta, on se tietenkin hienoa ja kertoo pelikulttuurin alkavasta tasa-arvoistumisesta.

Saattaa myös olla, että vastaajat ovat ’mielenosoituskellisesti’ kirjoittaneet kirjoituspyyntöni enemmän positiivisista kokemuksistaan pelaamisen ympärillä, sillä niistä on kirjoitettu selkeästi enemmän kuin negatiivisista kokemuksista. Tällainen epäily perustuu kirjoituspyyntöni tulleisiin kommentteihin.

Keskeisimmät positiiviset kokemukset ovat naisten kirjoitusten mukaan lähipiiriltä saatu tuki ja ymmärrys pelaamiseen sekä pelaamisen rikkaus. Seuraavaksi tarkastelen näitä kahta jälkimmäistä teemaa tarkemmin.

4.2.1 Lähipiirin kannustuksen merkitys

Naiset kirjoittavat, että lähipiirin tuki ja kannustus pelaamiseen on ollut erittäin merkittävää. Itselle tärkeästä harrastuksesta, pelaamisesta, on aina voinut puhua tai keskustella jollekin läheiselle, kuten puolisolle tai sukulaiselle. Yhteisistä kiinnostuksen kohteista keskusteleminen ja saman harrastuksen jakaminen koetaan ihmisiä lähentäväksi tekijäksi.

”Aviomieheni ei pelaa ollenkaan, mutta ymmärtää pelaamistani, eikä ole sitä vastaan, vaan päinvastoin jopa kannustaa pelaamaan.” (K2)

”- - monien mielestä se on hyvä juttu, että pelaan, koska näin meiltä löytyy yhteisiä kiinnostuksen kohteita.” (K9)

”Perheeni kasvatti minut ja veljeni tavallaan sukupuolettomasti, sain harrastaa ”poikien juttuja” ja toisinpäin. Se on varmasti yksi syy, miksi pelaamisesta tuli minulle niin rakasta.” (K8)

Muutamalle naiselle veli on ollut se henkikö lapsuudessa, joka on tutustuttanut pelien maailmaan, jota kautta innostus pelaamiseen on syntynyt. Täten on myös luonnollista, että peleistä keskustellaan juuri veljen kanssa. Eräs nainen kirjoittaa myös siitä, että vanhemmat ovat olleet lapsuudessa myötämielisiä pelaamiselle ja on täten annettu lapsena harrastaa sitä, mitä haluaa.

”keskustelen perheenjäsenten kesken, kuten veljeni kanssa.” (K2)

”Pikkuveljen kanssa jutellaan peleistä kun nähdään, samoin mulla on pari asiakasta - - joiden kanssa joskus jauhetaan pelijuttuja. - - Kuulun kuitenkin muutamaaan ryhmään joissa voin peleistä keskustella, samoin pelikaverit on sitten sitä varten.” (K5)

”Pelien maailmaan tutustuin veljeni kautta, etenkin nuorimman isoveljen.” (K3)

Naiset kertoivat usein, että heidän kumppaninsa pelaa myös, joten heidän kanssaan on mahdollista keskustella itselle tärkeästä harrastuksesta. Aineiston perusteella pelaaminen ei ole aiheuttanut konflikteja tai ristiriitoja naisten ihmissuhteissa. Etenkin parisuhteissa, joissa molemmat pelaavat, riidattomuus saattaa johtua siitä, että molemmat osapuolet tietävät ja ymmärtävät sen, mitä pelaaminen niin sanotusti vaatii. Esimerkiksi ajankäyttö saattaisi aiheuttaa enemmän riitoja pareille,

jossa toinen osapuoli ei pelaa, eikä täten välttämättä ymmärrä sitä, miten peleihin voi huomaamatta upota aikaa. Itsekin pelaavan kumppanin on näin ehkä helpompi ymmärtää pelaamiseen käytettyä aikaa.

”Asun yhdessä Kihlattuni kanssa, joka myös pelaa konsolipelejä, joten hänen kanssaan keskustelemme peleistä.” (K6)

”Kuulun Facebookissa pariin pelaajayhteisöön, ja voin niissä intoilla peleistä - -” (K4)

Tässä tapauksessa luen lähipiiriin kuuluvaksi perheen, kumppanin ja ystävien lisäksi erilaiset verkkoyhteisöt tai -ryhmät ja ihmiset, joiden kanssa pelataan usein verkossa, sillä naiset kirjoittavat myös niistä. Kaikilla naisilla ei välttämättä ollut ”oikean elämän” ystäviä, joille olisi voinut puhua pelaamisesta, joten kirjoituksissa koetaan, että verkkopelaajien positiivinen palaute ja erilaisten peliaiheisten ryhmien ja yhteisöjen tarjoama tuki ovat merkittäviä. Yhteisöissä voi keskustella siitä, mistä ystävien kanssa ei voi. Tähän sisältyy myös esimerkiksi sellaiset pelikaverit, joita ei välttämättä tapaa kasvotusten, vaan ainoastaan pelien välityksellä. Pelaamisen lomassa on mahdollista keskustella muistakin kuin vain itse peliin liittyvistä asioista.

”Verkkopeleissä muhun on suhtauduttu hyvin, oon saanut - - positiivista palautetta - -” (K12)

”- pelasin luokkalaiseni tytön kanssa ja edellä mainituissa peleissä hankkimieni ystävien kanssa. Pelasin myös paljon nettiystävieni kanssa, joiden kanssa olen väleissä yhä” (K10)

Eräs nainen kertoo opiskelukavereidensa, sekä naisten että miesten, positiivisesta suhtautumisesta hänen pelaamiseensa, eikä hän saanut kuulla sen suhteen ikäviä kommentteja. Hän kertoo myös, että he pelasivat usein yhdessä ja pelaamisesta sekä peleistä oli luonnollista keskustella opiskelukavereiden kanssa. Voisiko korkeakoulutetuilla olla tasa-arvoisempi lähestymistapa pelaamiseen? Tällaista päätelmää ei kuitenkaan aineiston perusteella voi tehdä, sillä tästä kerrottiin vain yhdessä vastauksessa. Voisi olla kiinnostavaa tutkia, vaikuttaako erilaiset koulutustaustat siihen, miten pelaamiseen suhtaudutaan.

4.2.2 Pelaaminen rikkautena

Aineistossa ilmenee myös, että naiset kokevat pelaaminen rikkautena. Rikkaudella tässä yhteydessä tarkoitan sitä, että pelaamisella koetaan olevan enemmän positiivisia kuin negatiivisia puolia. Tämä

tukee myös Pelaajabarometrin tuloksia siitä, että 50,5 % prosenttia suomalaisista pitää pelaamista hyödyllisenä (Kinnunen ym. 2018). Pelaamisen, kuten mikä tahansa muunkin harrastuksen, kerrotaan tuovan sisältöä ja iloa elämään. Pelaaminen tuo myös vastapainoa työlle ja opiskelulle sekä pelien avulla voi tyhjentää mielen arkielämän stressaavista asioista. Peleistä on mahdollista saada onnistumisen kokemuksia, jotka luovat hyvää mieltä. Aineisto tukee Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009, 13) tulosta siitä, että pelaaminen koetaan rentouttavana ja että pelihetki voi olla ”aikaa vain itselle”.

”Pelit ovat aina osanneet lisätä tsemppausta elämään ja muistuttavat siitä, että on täysin ok olla just semmonen ku on.” (K3)

”pelit ovat minulle osa vapaa-ajan viihdettä” (K2)

”Pelit saa hyvin tyhjentämään mielen oikeista asioista.” (K5)

”Harrastus josta saan paljon iloa ja onnistumisen tunteita.” (K5)

Eräässä kirjoituksessa eräs nainen kertoo, että pelatessa voit täysin oma itsensä. Näin pelit myös muistuttavat, että on sallittua juuri sellainen kuin on myös arkielämässä. Pelaaminen saattaa mahdollistaa myös sen, että voi kuvitella olevansa sellainen kuin haluaisi olla esimerkiksi jonkin pelihahmon kautta samaistumalla siihen.

”oon saanut paljon pelikavereita” (K12)

”Löysin avopuolisoni 15 vuotta sitten nettipelin kautta” (K4)

Lisäksi useat naiset kirjoittavat siitä, miten pelien, erityisesti verkkopelien, kautta on mahdollista muodostaa läheisiä ja pitkäkestoisia ystävyysuhteita. Verkkopeleissä tavataan muita pelaajia, joiden kanssa voi olla puhekontaktissa ja näin tutustua. Peleissä saatuja ystäviä ei välttämättä tavata koskaan kasvotusten, mutta osa naisista kertoo kuitenkin tavanneensa pelikavereitaan oikeasti esimerkiksi tapahtumissa tai järjestämällä peli-illan. Joillekin pelikaverit saattavat olla ainoat kontaktit, jolloin heidän merkityksensä korostuu.

”Siskonpojan kanssa toisinaan pelaillaan yhdessä” (K5)

”Ollaan käyty tapaamisissa [pelikavereiden kanssa] pelaamassa esim. Pokeria, Paintballia, Ruisrockissa ja hypätty yhden kanssa jopa benjiä yhdessä.” (K5)

Pelit voivat myös tuoda ihmisiä yhteen. Aineistossa eräs nainen kirjoittaa siitä, miten pelaa esimerkiksi siskonpoikansa kanssa yhdessä erilaisia pelejä, mikä luultavasti lähentää heidän

suhdettaan yhteisen harrastuksen vuoksi. Aineistossa kerrotaan myös yhden ”oikean elämän” kaverin tutustuttamisesta peleihin ja pitämällä hänen kanssaan peli-iltoja. Toinen nainen taas kirjoittaa siitä, kuinka hän löysi kumppaninsa erään pelin kautta. Kuten myös läheisten tuen merkityksessä, myös tässä pätee se, että yhteiset mielenkiinnon kohde ja harrastus yhdistävät ihmisiä ja voivat vahvistaa suhdetta.

5. Johtopäätökset ja pohdinta

Tutkimuksen tarkoituksena on ollut tarkastella, millaista kohtelua naispelaajat saavat osakseen pelatessaan ja mahdollisesti pelien ulkopuolella sosiaalisessa elämässään. Etenkin naispelaajien yleistyessä he saattoivat kokea ennakkoluuloista kohtelua miesvaltaisessa ympäristössä. Aihe on ajankohtainen, sillä pelaamisesta on tullut yhä suosituimpi vapaa-ajan harrastus. Lisäksi naispelaajien kasvavasta määrästä huolimatta pelimaailma on edelleen, erityisesti asenteiden osalta, sukupuolittunutta. Tutkimus on pyrkinyt kartoittamaan sitä, kohtaavatko naispelaajat edelleen ennakkoluuloista kohtelua ja jos, niin miten se ilmenee. Aineiston läpikäymisen seurauksena kirjoituksista on kartoitettu myös pelaamisen positiivisia puolia.

Aineiston analyysin perusteella voisi sanoa, että videopelejä pelaavat naiset kokevat edelleen ennakkoluuloista kohtelua. Analyysi osoittaa, että pelaamisen yhteydessä koetaan varsin usein sukupuoli oletuksia. Pelaajat tietoisesti tai tiedostamattaan olettavat pelaajan olevan aina mies. Naisen pelaaminen aiheuttaa hämmennystä tai pahimmillaan naisia alentavaa käytöstä tai kiusaamista. Naiset eivät joko osaa pelata, eivät tiedä pelaamisesta mitään tai pelaavat liian ”poikamaisia” pelejä, aivan kuin sukupuoli olisi jokin este erilaisten pelien pelaamiselle. Stereotypia, että nainen ei osaa pelata, kumpuaa todennäköisesti ajasta, jolloin naisille, ja etenkin tytöille, osoitetut pelit olivat hidastempoisia ja tarinavetoisia vailla varsinaista pelattavuutta täynnä oletuksia siitä, mikä tyttöjä voisi kiinnostaa. Kuten Kangas (2002) ja Chess (2017) osoittavat, oletukset ovat vääriä, sillä ”tyttöjen pelit” eivät saaneet oletettua suosiota, vaan tytöt ja naiset pelaavat samoja pelejä kuin miehetkin niiden haasteellisuuden ja kiinnostavuutensa vuoksi.

Aineiston analyysi osoittaa myös, että naiset kohtaavat pelatessaan seksismiä ja häirintää. Se ilmenee muun muassa haukkumisena, seksin ehdotteluna, lähentelynä ja jopa naisvihamielisyytenä. Aineiston perusteella tällainen käytös kohdistuu naisiin usein silloin, kun he osoittautuvat taitaviksi pelaajiksi, jolloin yleensä vastustajina ovat miehet saattavat kokea ”kolauksen” omia pelitaitojaan kohtaan, hermostua ja siksi haukkua ja väheksyä naista, ikään kuin kompensoidakseen kokemaansa ”kolausta”. Miesten pärjätessä taidokkaasti, hän saa osakseen kehuja, eikä häiriköintiä. Naiset kohtaavat myös lähentely-yrityksiä, seksististä huumoria tai suoraa seksin ehdottamista miehiltä. Miesten mielestä

tällainen voi olla hauska vitsi, mutta sitä se ei ole. Pelimaailman miesvaltaisuus ja maskuliinisuus saattaa vaikuttaa tähän ilmiöön, jos naispelaajiin ei ole totuttu. Nykyisin naisten pelatessa lähes yhtä paljon, naispelaajan kohtaaminen ei pitäisi herättää tällaista käytöstä. Pelaamisen yhteydessä olevista ongelmista ei ehkä uskalleta puhua, jotta pelaamista ei jälleen leimattaisi haitalliseksi harrastukseksi tai mahdollisesti siksi, että ei koettaisi enemmän ongelmia tai yksinkertaisesti halutaan keskittyä enemmän pelaamisesta saatuun iloon (Alin 2018).

Aineistossa ei kuitenkaan ilmennyt pelkkiä negatiiviseksi koettuja asioita, vaan naiset kirjoittavat myös pelaamisen hyviä puolia. Hyviä puolia korostetaan lähes jokaisessa kirjoituksessa, joten on melko ilmeistä, että hyvät puolet merkitsevät enemmän kuin huonot puolet ja pelaamista voidaan jatkaa hyvillä mielin. Positiivisiksi puoliksi naiset kokevat lähipiirin tuen ja kannustuksen sekä sen, miten pelaaminen rikastuttaa heidän elämäänsä. Lähipiirin kannustus merkitsee pelaaville naisille paljon. Aineiston perusteella tuki ja kannustus ovat tärkeitä siksi, että voi rauhassa jatkaa itselleen tärkeää harrastusta tai jakaa sen jonkun kanssa. Pelaamisen puolusteleminen koetaan rankaksi ja puuduttavaksi, joten on tärkeää, että lähipiirille sitä ei tarvitse tehdä, vaan pelaaminen on myös muiden silmissä harrastus siinä missä muutkin. Mahdollinen yhteinen harrastus myös lähentää ihmisiä ja luo keskustelunaiheita. Osa vastaajista kirjoittaa seuraavansa erilaisia peliaiheisia ryhmiä ja foorumeita, joissa pelaamisesta voi keskustella, jos oikeassa elämässä ei ole ihmistä, jonka kanssa siitä voisi puhua.

Pelaamisen kokeminen rikkautena ilmenee useista kirjoituksista siten, että pelit ja pelaaminen ovat naisille lähellä sydäntä. Kirjoituksissa korostuu se, että pelaaminen on tärkeä harrastus, joka tuottaa iloa ja onnistumisen kokemuksia, jotka yleensä koetaan tärkeiksi esimerkiksi jaksamisen kannalta. Pelit tuovat vastapainoa arjelle, työlle ja opiskelulle sekä niiden mahdollisesti aiheuttamalle stressille. Omat huolet ja murheet voi ainakin hetkeksi unohtaa uppoutuessa pelimaailmoihin ja -hahmoihin. Peleissä on mahdollista tavata uusia ihmisiä ja ystäväystyä heidän kanssaan. Joistakin pelikavereista saattaa tulla erittäin tärkeitä ystäviä, vaikka ei koskaan näkisikään kasvotusten. Pelien kautta saattaa löytyä jopa kumppani.

Kirjoituksissaan naiset väheksyivät ennakkoluuloisen kohtelun määrää tai laatua. Tämän seurauksena osassa kirjoituksista mainitaan ikään kuin ohimennen, että on koettu jonkin verran ennakkoluuloja, mutta niistä ei kerrota sen enempää. Kuten aiemmin pohdin, tämä saattaa johtua siitä, että ennakkoluuloiseen käytökseen ja kohteluun on jollain tasolla totuttu ja sitä pidetään mahdollisesti normina. Tutkimukseni kannalta tämä on valitettavaa, sillä juuri nämä kokemukset olivat tutkimuksen alkuperäinen tarkastelun kohde.

Tietenkin on mahdollista myös, että kirjoituspyyntöni vastanneet naiset eivät tosiaan koe ollenkaan ennakkoluuloja. Aineistossa yksi nainen kirjoittaakin, ettei ole kokenut mitään ongelmia pelaamisen suhteen. Tämä on tietenkin mainiota ja kertoo mahdollisesti asenteiden muutoksesta parempaan suuntaan sekä pelaamisen tasa-arvoistumisesta, johon tulisikin pyrkiä. Tulkitsen kuitenkin vastauksia kuten ”kokenut jonkin verran ennakkoluuloja” siten, että tällöin kirjoittaja on kokenut edes vähän ennakkoluuloja. Tällaisia vastauksia on hankala analysoida, sillä niissä ei ole kerrottu selkeästi millaisia ennakkoluuloja on pelatessa kohdannut.

Kuten aiemmin aineiston keräämistä koskevassa luvussa mainitsin, kirjoituspyyntöni ei saanut kovin hyvää vastaanottoa Facebook-ryhmässä, jonne sen julkaisin. Saatetekstissä kerroin olevani opiskelija, joka tekee kandidaatintutkielmaansa, mutta kommentit viittaisivat kuitenkin siihen, että kaikki eivät ymmärtäneet sitä, että kandidaatintutkielma on opiskelijan ensimmäinen harjoitus tutkimuksen teosta. Kommenteissa saatettiin virheellisesti olettaa, että olisin päteväitynyt tutkija.

Lisäksi kommentit keskittyivät siihen, että naiset eivät enää koe ennakkoluuloja, joten tutkimukseni aihe on vanhentunut. Kuitenkin suurin osa kommenteista olivat niin negatiivissävytteisiä ja hyökkääviä, että aihe saattaa sittenkin olla edelleen ajankohtainen ja jopa arka aihe, jos se herättää niin voimakkaita tunteita ja halun ”puolustautua”. Kommentit olivat pääosin miehiltä, joten on myös mahdollista, että he ovat kokeneet tutkimusasetelmani jollain tavalla heitä uhkaavaksi ja syyttäväksi. Tähän viittaisi kommentti, jossa sanottiin, että tutkimukseni on ”edistää naisten uhriutumista ja sortamista”. On mahdollista, että kirjoituspyyntöön vastanneet naiset kirjoittivat enemmän positiivisista kokemuksistaan pelaamisen parissa siksi, että halusivat vastustaa tutkimukseni kysymyksenasettelua. Eräässä kommentissa nimittäin yksi nainen kirjoitti, että olisi kiinnostavaa lukea tutkimusta pelaamisen positiivisista puolista ”eikä aina negatiivista puolista”.

Tutkimuksen kannalta erääksi keskeiseksi ongelmaksi muodostui aineiston suhteellinen pienuus. Kirjoituksia kertyi kandidaatintutkielmalle sopiva määrä, mutta kirjoituksissa oli yllättävän vähän relevanttia sisältöä analysoitavaksi. Tämä olisi saattanut korjaantua jakamalla kirjoituspyyntöä yhden Facebook-ryhmän sijasta useammalle alustalle, jotta kirjoituksia olisi oletettavasti kertynyt enemmän. Toinen pienimuotoisempi ongelma oli kirjoituspyynnön suhteellisen lyhyt aukioloaika. Mikäli aikaa olisi saanut pidennettyä hieman, olisi vastauksiakin saattanut tulla enemmän. Aikataulu oli tuolloin tiukka, joten se ei ollut mahdollista.

Tutkimuksen perusteella arvioisin, että jatkotutkimusta voisi tehdä aiheesta erilaisella näkökulmalla. Esimerkiksi jatkossa voisi perehtyä tarkemmin pelaamisesta koettuihin positiivisiin puoliin ja huomattavasti laajemmalla otannalla. Jatkotutkimuksessa olisi mielenkiintoista tarkastella myös

miesten kokemuksia, sillä ne rajautuivat tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Etenkin mediassa kirjoitetaan usein pelaamisen haitoista, joten positiivisten puolien tutkiminen rikkoisi tällaista diskurssia ja toisi uutta näkökulmaa pelaamiseen ja siitä käytävään keskusteluun. Toinen tärkeä tutkimuskohde olisi se, miten voitaisiin tehokkaammin puuttua pelikulttuurissa esiintyvään häirintään, sillä Alinin (2018) mukaan siihen on vielä melko hankalaa puuttua. Lisäksi Friman (2015, 34) korostaa tarvetta sukupuolittuneen pelikulttuurin jatkotutkimukselle. Tutkimusta esimerkiksi pelaamisen vaikutusta yksilön hyvinvointiin ja videopelien pelihahmojen stereotyyppioista löytyy runsaasti, mutta aiempaa tutkimusta koskien oman tutkimuksen aiheetta oli huomattavasti vaikeampaa löytää. Tämä osaltaan kertonee jatkotutkimuksen tarpeellisuudesta.

Lähteet

- Alin, Ella (2018) Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki: Helsingin kaupunki, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf> Viitattu 11.5.2020.
- Chess, Shira (2017) Ready player two: women gamers and designed identity. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Entertainment Software Association (2006) Essential facts about the computer and video game industry. <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2006.pdf>. Viitattu 12.2.2020.
- Entertainment Software Association (2019) Essential facts about the computer and video game industry. <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>. Viitattu 12.2.2020.
- Friman, Usva (2015a) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Verkkojulkaisu. Teoksessa Raine Koskimaa & Jaakko Suominen & Frans Mäyrä & J. Tuomas Harviainen & Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. 23–38. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-03.pdf>
- Friman, Usva (2015b) Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset? Verkkojulkaisu. WiderScreen 3/15: Eri- ja samanarvoisuus digitaalisessa maailmassa – Equality and inequality in digital environments. <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset/> Viitattu 14.5.2020.
- Friman, Usva (2017) Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä? Blogiteksti. Julkaistu 22.5.2017. <https://www.verke.org/blog/naiset-tytot-digitaalinen-pelaaminen/> Viitattu 14.5.2020.
- Friman, Usva (2019) Kuka on pelaaja? Pelaajaidentiteetin monet puolet. Teoksessa Tommi Tossavainen & Aino Harvola & Ville Sohn & Heikki Marjomaa & Mikko Meriläinen & Pasi Tuominen & Helmi Korhonen & Pia Göös (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino. 87–95.

- Hartley, John (2011) *Communication, cultural and media studies the key concepts*. 4th ed. London: Routledge.
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko (2013) Johdanto. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 7–9.
- Hayes, Elisabeth (2005) Women, video gaming and learning: Beyond stereotypes. *TechTrends*, 49(5), 23–28.
- Hiilinen, Teemu (2015) Naiset kohtaavat sukupuolittunutta vihaa pelikentillä. Yle. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/18/naiset-kohtaavat-sukupuolittunutta-vihaa-pelikentilla> Viitattu 8.5.2020
- Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2007) *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampereen yliopisto.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2009) Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Jaakko Suominen & Raine Koskimaa & Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15.
- Kangas, Sonja (2002) ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 131–152.
- Kaukinen, Riikka (2019) Kohti parempaa pelikulttuuria. Teoksessa Tommi Tossavainen & Aino Harvola & Ville Sohn & Heikki Marjomaa & Mikko Meriläinen & Pasi Tuominen & Helmi Korhonen & Pia Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: AM Digipaino. 100–114.
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018 – Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Koulu, Sanna (2013) Pelit, pelaaminen ja sukupuoli. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 118–121.
- Laine, Linda (2019) Pitäkää tosielämänne. *Iltalehti*. <https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/d8a0ff62-da21-445d-a3f9-8bdfa3fa2262> Viitattu 12.2.2020.
- Meriläinen, Mikko (2013) Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 10–13.
- Paaßen, Benjamin & Morgenroth, Thekla & Stratemeyer, Michelle (2017) What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421–435.
- Tasa-arvovaltuutettu. N.d. Seksuaalinen ja sukupuoleen perustuva häirintä. <https://www.tasa-arvo.fi/seksuaalinen-hairinta> Viitattu 14.5.2020.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. (Uudistettu laitos.). Helsinki. Tammi.

Yhdenvertaisuusvaltuutettu. N.d. Mikä on syrjintää? <https://www.syrjinta.fi/vihapuhe> Viitattu 14.5.2020.

Liitteet

Liite 1 Kirjoituspyynnön saateteksti

Olen sosiologian opiskelija Tampereen yliopistosta ja tutkin kandidaatintutkielmassani videopelejä pelaavien naisten kohtaamia stereotypioita. Haluaisin kuulla kokemuksistasi, mikäli olet kokenut pelatessasi muiden ihmisten sinua kohtaan osoittamia ennakkoluuloja, väheksyntää tai arvostelua. Kuulisin mielelläni myös siitä, mikäli olet kokenut pelaamisen herättävän ennakkoluuloja myös pelien ulkopuolella.

Kirjoituksen pituudeksi toivoisin vähintään puolen sivun mittaista tekstiä, tyyli on vapaa. Kirjoituksen ei tarvitse rajautua vain konsoli- tai tietokonepelaamiseen, vaan voit kertoa molemmista, mikäli sinulla on niistä kokemusta. Voit käyttää seuraavia kysymyksiä apuna kirjoituksessasi.

- Millaisia pelejä pelaat?
- Millaisia ennakkoluuloja olet kohdannut pelatessasi?
- Millaisia vaikutuksia sukupuolella on ollut pelaamiseen?
- Miten läheisesi suhtautuvat pelaamiseesi (esim. ystävät, kumppani/puoliso, perhe, muut tutut)? Voitko keskustella pelaamisesta heidän kanssaan?
- Miten sinuun on suhtauduttu verkkopeleissä?
- Kuinka usein kohtaat ennakkoluuloja?
- Ketkä suhtautuvat pelaamiseesi ennakkoluuloisesti?
- Millaisia mahdollisia konflikteja pelaaminen on aiheuttanut? (esim. riitoja ajankäytöstä tms.)

Kirjoituksen lähettämisen yhteydessä sinulta kysytään muutamia taustatietokysymyksiä.

Kirjoituksestasi voidaan julkaista otteita tutkimuksissa ja niiden yhteydessä voidaan julkaista antamiasi taustatietoja. Jos kirjoitat muista yksityisistä henkilöistä, älä käytä oikeita nimiä.

Kirjoituksesi arkistoidaan pysyvästi Yhteiskuntatieteelliseen tietoarkistoon myöhempää tutkimus-, opetus- ja opiskelukäyttöä varten, jos annat siihen luvan. Henkilötietoja käsitellään tietolainsuojan mukaisesti akateemisen ja kirjallisen ilmaisun tarkoitukseen. Tietoarkisto voi tarvittaessa muokata arkistoitavia kirjoituksia tietosuojavaatimusten ja muiden laillisten vaatimusten täyttämiseksi.

Ennen vastaamista tutustu Pennan käyttöohjeisiin.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Voit peruuttaa osallistumisesi keruun voimassaoloaikana käyttämällä kirjoituksen lähettämisen yhteydessä saamaasi yksilöllistä linkkiä. Poista tällöin omasta lomakkeestasi kaikki sisältö ja paina lähetä näppäintä uudestaan. Tällöin Pennasta poistuu kaikki aiemmin kirjaamasi sisältö ja lomake siirtyy tyhjänä Pennaan.

Vastaathan viimeistään 1.3.2020 mennessä.

Kiitos kyselyyn osallistumisesta! Jokainen vastaus on tärkeä.

Lisätiedot ja yhteydenotot:

Milla Seppälä

Tampereen yliopisto

milla.seppala@tuni.fi

Liite 2 Taustatietokysymykset

1. Sukupuoli

- a) Nainen
- b) Mies
- c) Muu
- d) En halua kertoa

2. Mikä on ikäsi? (avokysymys)

3. Minkä ikäisenä aloitit pelaamisen? (avokysymys)

4. Mikä on koulutuksesi? (valitse korkein loppuun suoritettu koulutuksesi)

- a) Peruskoulu tai kansakoulu
- b) Ammattikoulu tai -kurssi
- c) Lukio tai ylioppilas
- d) Opistotason ammatillinen koulutus
- e) Ammattikorkeakoulututkinto
- f) Ylempi ammattikorkeakoulututkinto
- g) Yliopisto, alemman asteen tutkinto
- h) Yliopisto, ylemmän asteen tutkinto

5. Mikä seuraavista kuvaa parhaiten tämänhetkistä tilannettasi?

- a) Palkkatyössä kokoaikaisena
- b) Palkkatyössä osa-aikaisena
- c) Yrittäjä tai ammatinharjoittaja

- d) Varusmies- tai siviilipalveluksessa
- e) Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella
- f) Eläkkeellä muusta syystä, esim. työkyvyttömyys
- g) Kotiäiti tai -isä tai omaishoitaja
- h) Opiskelija
- i) Työtön
- j) Muu

6. Kuinka paljon aikaa viikossa käytät pelaamiseen suunnilleen?

- a) alle 10 tuntia
- b) 11–20 tuntia
- c) 21–39 tuntia
- d) yli 40 tuntia

7. Siviilisäätty

- a) naimaton
- b) naimisissa
- c) parisuhde
- d) rekisteröity parisuhde