

”Ass or tits?” – naisten kokemukset ja sukupuolen performanssi videopeliyhteisöissä

Sosiaalitieteiden kandidaatintutkielma

Laatija:
Jenni Mäkisalo

14.6.2025
Turku

Kandidaatintutkielma

Tutkinto-ohjelma, oppiaine: Sosiaalitieteet

Tekijä: Jenni Mäkisalo

Otsikko: Ass or tits? – naisten kokemukset ja sukupuolen performanssi videopeliyhteisöissä

Ohjaaja: Erikoistutkija Esa Karonen

Sivumäärä: 27 sivua

Päivämäärä: 14.6.2025

Videopelien pelaaminen on yhä suositumpi ja saavutettavampi harrastus. Vaikka noin puolet pelaajista identifioituvat naisiksi, heidän asemansa peliyhteisöissä on silti marginaalinen. Naisten asema peliyhteisöissä jää usein vallitsevan miehisyyden normin jalkoihin.

Tämä kandidaatintutkielma muodostaa aiemman tutkimuksen pohjalta kuvan siitä, millaisia kokemuksia naisilla on pelimaailmassa. Lisäksi tarkastellaan naisten sukupuolen tekemistä Candace Westin ja Don H. Zimmermanin (1987) sekä Judith Butlerin (1990) sukupuolen tekemisen teorioiden avulla. Molempien teorioiden mukaan sukupuoli ei ole ihmiselle annettu ominaisuus, vaan sitä koko ajan luodaan ja rakennetaan vuorovaikutuksen kautta. Aineistona tutkielmassa käytetään kahdeksaa artikkelia, joista kuusi on toteutettu haastatteluina, yksi verkkokyselynä ja yksi nettikeskustelujen analyysinä. Aineistoa analysoitiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin keinoin.

Naisten kokemukset jakautuvat karkeasti negatiivisiin ja positiivisiin. Negatiivisia kokemuksia ovat muun muassa sukupuolen häivyttäminen, häirinnän kohtaaminen sekä stereotyyppien mukaan luokittelu. Pelaaminen tarjoaa kuitenkin myös positiivisia kokemuksia esimerkiksi onnistumisesta, taitojen karttumisesta ja yhteenkuuluvuudesta. Naiset haastavat omalla pelaajuudellaan olemassa olevia stereotyyppioita ja sukupuolikategorioita.

Naisten aseman parantamiseksi tarvitaan toimia myös miehiltä, jotta voidaan yhdessä luoda vastaanottavampia tiloja. Naisten aseman parantuminen voisi parantaa miestenkin pelikokemusta sekä avata uusia mahdollisuuksia myös muille marginalisoiduille ryhmille.

Avainsanat: naispelaajat, sukupuolen tekeminen, stereotyyppiat, pelaajaidentiteetti

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
2	Pelaajat ja sukupuolen performanssi pelikulttuurissa	5
2.1	Pelaajat ja pelaajan stereotypia	5
2.2	Videopelikulttuuri ja sukupuoli	7
2.3	Sukupuoli performanssina	9
3	Tutkimusasetelma	12
3.1	Tutkimuskysymykset ja aiheen rajaaminen	12
3.2	Tutkimusmenetelmä	12
3.3	Aineisto	13
4	Tulokset ja pohdinta	15
4.1	Naisten kokemukset pelaajina	15
4.2	Yhteisön vaikutus naisten pelikokemukseen	16
4.3	Naisten pelaajaidentiteetti sukupuolittuneessa pelikulttuurissa	18
4.4	Stereotyypioiden vaikutus naisten pelaamiseen ja pelaajaidentiteettiin	20
5	Johtopäätökset	22
	Lähteet	24

1 Johdanto

”Ass or tits?”, minulta kysyttiin pelatessani Blizzard Entertainmentin massiivista monen pelaajan verkkoroolipeli World of Warcraftia. Vastasin kysyjälle ”both” välttääkseni tarpeen jatkaa keskustelua tai perustella valintaani. Ajattelin myös vastaamisen olevan nopein tapa päästä mahdollisesta häiriköstä eroon. ”Wise man”, mieshahmo pelissä vastasi ja oletti sukupuoleni, vaikka itse pelasin naishahmolla. Olen pelatessani päätyneet samanlaisiin tilanteisiin useita kertoja, ja ne ovat saaneet minut miettimään naisten paikkaa peliyhteisöissä.

Videopelien pelaaminen on kasvattanut suosiotaan vuosi vuodelta. Pelaamisesta on tullut myös kaikenikäisten harrastus, sillä esimerkiksi yhdysvaltalaispelaajista 76 prosenttia on täysi-ikäisiä ja pelaajia löytyy kaikista ikäluokista (The Entertainment Software Association 2022). Tietokoneiden sekä pelikonsoleiden yleistymisen on tehnyt pelaamisesta ja peleistä saavutettavampia suuremmalle joukolle ihmisiä, jolloin pelaajien määrä on noussut.

Naisten negatiiviset kokemukset ovat mediassa usein esillä (ks. esim. Hirvonen 2022).

Pelaajan stereotypia on usein tiukka ja naisten voi olla vaikea löytää oma paikkansa peliyhteisöissä. Medioiden kommenttikentissä naisten kokemuksia usein vähätellään tai sivuutetaan ongelma toteamalla häirinnän kohdistuvan myös miehiin. Naisten aseman tarkasteleminen pelimaailmassa on tasa-arvon toteutumisen kannalta tärkeää ja pyrin saamaan tilanteesta hyvän yleiskuvan tässä tutkielmassa. Naisten aseman parantaminen voisi avata uusia mahdollisuuksia myös muille marginalisoiduille ryhmille, kuten esimerkiksi seksuaalivähemmistön tai erilaisten etnisten ryhmien edustajille.

Kandidaatin tutkielmassani tarkastelen naisten kokemuksia siitä, miten he sopivat pelaajan stereotypiaan. Tutkin myös sitä, miten naiset kokevat pelaamisen ja oman paikkansa peliyhteisöissä. Valitsin kirjallisuuskatsaukseen kahdeksan artikkelia, joiden pohjalta asiaa käsittelem. Lähestyn naisten pelikokemuksia Candace Westin ja Don H. Zimmermanin (1987) näkemyksellä, jonka mukaan sukupuoli ei ole pysyvä ominaisuus, vaan se muuttuu ja rakentuu yksilön toimiessa osana yhteisöä ja yhteiskuntaa. Täydennän heidän käsitystään sukupuolesta tutkielmassa Judith Butlerin teorian avulla. Butlerin (1990) mukaan sukupuoli ei ole ihmiselle annettu ominaisuus, vaan sitä toteutetaan tekojen kautta performatiivisesti.

2 Pelaajat ja sukupuolen performanssi pelikulttuurissa

2.1 Pelaajat ja pelaajan stereotypia

Tässä tutkielmassa pelaajalla tarkoitetaan videopelejä pelaavaa henkilöä. Yhdysvaltalaisen videopelialan etujärjestö Entertainment Software Associationin (2022) raportin mukaan 48 prosenttia yhdysvaltalaisista pelaajista identifioituu naisiksi vuonna 2021. Samassa raportissa kerrotaan, että 70 prosenttia yhdysvaltalaisista pojista tai miehistä pelaa jonkinlaisia videopelejä. Tyttöillä ja naisilla vastaava prosentti on 62. Pelaajan määritelmänä on ollut videopelien pelaaminen vähintään tunnin ajan viikoittain. Kyseiseen tilastoon on kuitenkin sisällytetty tietokone- ja konsolipelaaminen, älypuhelimella, tabletilla ja myös virtuaalilaseilla pelaaminen.

Mobiilipelaaminen on ilmiönä tietokoneita tai pelikonsoleita uudempi; älypuhelimien myynti on kasvanut huomattavasti vasta 2010-luvulla (Statista 2022). Älypuhelimien yleistymisen on kuitenkin tehnyt peleistä ja pelaamisesta saavutettavampia, kun puhelin löytyy lähes jokaisen taskusta. Tilastokeskuksen (2018) mukaan vuonna 2018 80 prosentilla suomalaisista 16—89-vuotiaista oli oma älypuhelin. Käsittelen tutkielmassani aihetta kuitenkin vain tietokone- ja konsolipelaajien näkökulmasta. Pelaamisen yleistymiseen ovat vaikuttaneet omalta osaltaan kotikonsolien lisääntyminen sekä helpompi saatavuus (Schott ja Horrell 2000). Kotikonsolit ja niille saatavilla olevat pelit kuitenkin myös rajoittavat etenkin tyttöjen pelaamismahdollisuuksia.

Huomioitavaa kuitenkin on, että pelaajan määritelmä vaihtelee hyvinkin paljon. Esimerkiksi edellä mainitussa Entertainment Software Associationin raportissa pelaajan statuksen sai vähintään tunnin viikoittaisella pelaamisella. Rachel Kowertin, Ruth Wendtin ja Thorsten Quandtin (2014) artikkelissa pelaajaksi on määritelty henkilö, joka pelaa vähintään minuutin päivässä. Kuitenkin esimerkiksi Adrienne Shaw (2012) toteaa artikkelissaan, että pelaajuutta pitäisi tarkastella laajemmin. Hänen mukaansa pelaajuus rakentuu sekä pelaamisen laadun ja siihen käytetyn ajan että pelaajan oman kokemuksen kautta.

Pelaajaidentiteetti kuitenkin rakentuu myös sosiaalisesti, kuten mikä tahansa muu identiteetti. Pelaajan identiteetti rakentuu esimerkiksi hänen tietämyksestään, taidoistaan sekä siitä, millaisia pelejä hän pelaa. Pelaajalla on aiheeseen liittyvää kulttuurista ja sosiaalista pääomaa, jota hän voi hyödyntää omaa identiteettiään ja paikkaansa hakiessaan. Peleissä ja

pelaamisessa marginalisoidut ryhmät, kuten esimerkiksi naiset tai vähemmistöjen edustajat, voivat kokea pelaajaksi identifioitumisen vaikeaksi. (Shaw 2012, Shaw 2013.)

Adrienne Shaw (2013) kirjoittaa artikkelissaan pelaajan identiteetin muodostumisesta. Hänen haastatteluissaan vain puolet identifioituivat pelaajiksi. He pitivät pelaamista ja pelaajuutta erillisinä kokemuksina, pelaaminen ei tarkoita automaattisesti pelaajuutta. Pelaajan stereotypia on niin kapea, ettei moni koe samaistuvansa siihen. (Shaw 2013.) Pelit ja pelaaminen ovat ilmiöinä niin suuria, ettei yhdenlainen stereotypia voi kuvastaa kovinkaan suurta joukkoa pelaajista.

Tutkielmassani olen kiinnostunut lähinnä tietokonepelaajien stereotypiasta. Aiemmissä tutkimuksissa pelaajan stereotypia on usein määritelty nuoreksi valkoihoiseksi mieheksi, jolla on huonot sosiaaliset taidot ja joka ei juurikaan käy ulkona (Morgenroth ym. 2020; Williams ym. 2008). Kyseinen stereotypia on tilastojen valossa hieman vanhentunut, kun pelaajakunta on laajentunut ja monipuolistunut (Entertainment Software Association 2022). Stereotypiaan vaikuttaa myös se, onko niin sanottu omistautunut pelaaja (engl. hardcore gamer) vai rento pelaaja (engl. casual gamer) (Shaw 2012). Omistautunut pelaaja käyttää stereotyyppisesti rentoa pelaajaa enemmän aikaa ja muita resursseja pelaamiseen. Shaw (2012) korostaa artikkelissaan, että nämä ovat kuitenkin vain stereotypioita ja pelaajat voivat pelityyliltään ja asenteiltaan sopia niistä molempiin.

Pelaajan stereotypia rakentuu lähinnä miespelaajan varaan. Naiset nähdään vähäpätöisempinä pelaajina kuin miehet. Usein naiset pelaavat myös vähemmän arvostetuilla alustoilla, kuten esimerkiksi älypuhelimella. Naiset pelaavat myös vähemmän arvostettuja pelejä, jotka eivät ole yhtä haastavia tai pitkäkestoisia kuin miesten pelaamat pelit. (Paaßen ym. 2017.) Naisia ei siis useinkaan pidetä niin sanotusti oikeina pelaajina ja heidän stereotypiansa alistuu heijastuen miespelaajan stereotypian kautta.

Stereotypiat voivat vaikuttaa naisten pelaamiseen. Stereotypiauhka on Claude M. Steelen ja Joshua Aronsonin vuonna 1995 esittelemä termi. Stereotypiauhalla tarkoitetaan tilannetta, jossa yksilön toiminta tai piirteet vahvistavat stereotypiaa muiden ja jopa itsensä silmissä (Steele ja Aronson 1995). Eli esimerkiksi pelaava mies voi tietämättään vahvistaa stereotypiaa vain olemalla ja pelaamalla. Samalla naisten mahdollisuudet pelaamiseen voivat heikentyä, koska he eivät sovi pelaajan yleiseen stereotypiaan.

Pelaajaidentiteetti voi kuitenkin muuttua. Rento pelaaja voi esimerkiksi alkaa pelaamaan vaativampia pelejä ja näin siirtyä omistautuneemman pelaajan suuntaan. Vastaavasti myös omistautunut pelaaja voi liikkua rennomman pelaajan suuntaan pelaamiseen käytettävissä olevien resurssien muuttuessa esimerkiksi perheen perustamisen myötä. Jesper Juul kertoo kirjassaan esimerkin kollegastaan, joka oli aktiivinen pelaaja ja pelasin ystäviensä kanssa. Kollegan elämässä tapahtui muutoksia, eikä hän voinut enää käyttää pelaamiseen yhtä paljon aikaa kuin ennen. Hän jäi ystäviensä kehityksestä jälkeen eivätkä he sen vuoksi voineet pelata hänen kanssaan. Kollega tuskastui tilanteesta, jossa hänestä oli tullut rennompi pelaaja samalla kun hänen ystävänsä halusivat edistyä ja pelaavat häntä omistautuneemmin. (Juul 2009.) Etenkin nettipelaamisessa onkin vahvasti myös sosiaalinen ulottuvuus ja erilaisten pelaajatyyppeiden voi olla vaikeaa sovittaa pelityylinsä yhteen.

2.2 Videopelikulttuuri ja sukupuoli

International Game Developers Association julkaisi vuonna 2021 raportin tehtyään kansainvälisen kyselyn pelintekijöille. Vastanneista 61 % identifioitui miehiksi, 30 % naisiksi ja 8 % muunsukupuolisiksi. Pelintekijöistä suuri enemmistö on siis miehiä. Vuonna 2016 julkaistun Women in Tech: The Facts raportin mukaan tietotekniikan ammattiteissa naisten osuus oli 25 %. Naisten määrä näissä ammattiteissa on myös vähentynyt 1990-luvun alkupuolelta saakka. Vuonna 1991 naisten osuus oli 36 prosenttia. (Ashcraft ym. 2016.) Naisten osuus tietotekniikan ammattiteissa on siis yleisestikin pienempi kuin miesten. Pelinkehittäminen on kuitenkin muutakin kuin vain tietotekniikkaa. Jesse Schell (2019, 53–54) jakaa pelintekemisen neljään peruskategoriaan: mekaniikka, tarina, estetiikka ja teknologia. Schellin mukaan mikään osuus ei ole toistaan tärkeämpi, mutta ne näkyvät valmiissa pelissä eri määrissä (Schell 2019, 54).

Yli puolet tietotekniikan alalla työskentelevistä naisista lopettavat n. 10-20 vuoden työskentelyn jälkeen (Ashcraft ym. 2016). Naisten määrä pelialalla on kuitenkin vielä matalampi ja se heijastuu myös siihen, millaisia pelejä markkinoille tehdään. Pelaaminen ei tästä syystä välttämättä ole naisille yhtä palkitsevaa kuin mitä se on miehille (Schott & Horrell 2000).

Pelinkehityksen miesvaltaisuus näkyy myös peleissä, joita he tekevät. Paaßen, Morgenroth ja Stratemeyer (2017) esittelevät artikkelissaan neljä YouTube-tiliä, jotka ovat tehneet suosittuja peliaiheisia videoita. Videoissa toistuva pääväite on se, että miehet tekevät pelejä itselleen ja

toisille miehille. Pelit edustavat niiden kehittäjien omia mieltymyksiä sekä käsityksiä siitä, mitä he kokevat muiden pelaajien haluavan (Schott & Horrell 2000). Historiallisesti enemmistö pelaajista tilastollisesti sekä stereotyyppisesti on miehiä, joten pelitkin on usein suunnattu heille. Pelaaminen voi kuitenkin toimia hyvänä pohjana nuorten hakeutuessa tietotekniikan aloille, joten on ongelmallista, että tytöt eivät saa vastaavaa kokemusta pelaamisesta kuin pojat (Kafai ym. 2017).

Pelihakmojen moninaisuudella on merkitys pelaajille. Pelatut pelit hahmoineen vaikuttavat siihen, millaista suhdetta peleihin ja pelaamiseen luodaan. Ne voivat myös vaikuttaa oman sukupuoli-identiteetin rakentamiseen. Jo lapset pyrkivät luomaan eroa miesten ja naisten pelien välille (Pelletier 2008). Tutkija haastatteli 12–13-vuotiaita lapsia. Haastattelussa pojat korostivat sitä, että he eivät pelaa mitään tyttöjen pelejä. Pojat kuitenkin samaan aikaan halusivat etäännyttää itsensä pelaavien miesten negatiivisista stereotyyppioista. Tyttöjä taas ohjattiin pelaamisesta pois tai pelaamaan tietynlaisia pelejä. Myös laitteen omistajan maulla on vaikutusta tyttöjen ja naisten pelaamiseen. Esimerkiksi talouden konsolin omistajan pelimaku rajoittaa sitä, mitä pelejä naispuolisille pelaajille on edes tarjolla. Pelletierin haastattelussa eräs tyttö kertoi pelaavansa pelikonsolilla rallipelejä, koska hänen veljensä pitää niistä. Haastattelun työllä ei ollut pääsyä muihin peleihin, koska konsolin omistavan veljen pelimaku määrittä sen, millaisia pelejä laitteelle ostetaan. (Pelletier 2008.)

Monet naiset eivät pidä itseään pelaajina oman taitotasonsa vuoksi. He kokevat, etteivät ole yhtä taitavia pelaajia kuin miehet. Tutkija kuitenkin seurasi heidän pelaamistaan ja heidän pelitaitonsa olivat naisten kertomuksia ja käsityksiä paremmat. Syyksi kokemuksen taustalle paljastui ennemminkin panostuksen ja ajankäytön kuin taitojen puute. (Shaw 2012.) Naisille avoimet pelaamismahdollisuudet vaikuttavat heidän kokemukseensa omasta pelaajuudestaan. Myös heikommat taidot vahvistavat ulkopuolisten kokemusta naisista huonompina pelaajina.

1990-luvulla pelinkehittäjät yrittivät tavoittaa uusia pelaajia ja laajensivat kohderyhmäänsä tyttöihin. Niin sanottu tyttöjen pelit -liike (engl. girl games movement) syntyi tarjoamaan tytöille mieluisia pelikokemuksia. Liike voidaan jakaa karkeasti kahteen suuntaukseen, pinkkiin sekä violettiin. Pinkit pelit perustuivat perinteisiin ja stereotyyppisiin naisellisiin kiinnostuksenkohteisiin, kuten muotiin ja ulkonäköön. Violetit pelit tarjosivat vaihtoehdon perinteiselle naisellisuudelle ja ne keskittyivät enemmän asioihin, jotka tyttöjä oikeasti kiinnostivat, kuten esimerkiksi ihmissuhteiden muodostamiseen ja ylläpitämiseen. Violetit pelit ovat edelleen suosittuja, hyvänä esimerkkinä Nintendon Animal Crossing -pelisarja.

(Kafai ym. 2008.) Pelisarjan uusin peli, vuonna 2020 julkaistu *Animal Crossing: New Horizons* on myynyt yhteensä lähes 47,5 miljoonaa kappaletta (Statista 2025).

2.3 Sukupuoli performanssina

Englannin kielessä sukupuolesta puhuttaessa voidaan käyttää termejä sex sekä gender. Suomeksi sukupuolelle on vain yksi sana, mutta ero voidaan luoda tarkentamalla, puhutaanko biologisesta (engl. sex) vai sosiaalisesta (engl. gender) sukupuolesta. Tässä tutkielmassa puhun lähtökohtaisesti sosiaalisesta sukupuolesta, ellei toisin mainita. Lisäksi keskityn vain mies- ja naissukupuoliin pitääkseni aiheen kandidaatintutkielmaan sopivana ja selkeänä kokonaisuutena.

Candace West ja Don H. Zimmerman käsittelevät sosiaalisen sukupuolen muodostumista artikkelissaan *Doing Gender* (1987). He käyttävät artikkelissaan sukupuolesta puhuessaan kolmea termiä; biologinen sukupuoli (sex), sukupuolikategoria (engl. sex category) ja sosiaalinen sukupuoli (gender). Tämän tutkielman kannalta olennaisimmat termit ovat sukupuolikategoria sekä sosiaalinen sukupuoli. Sukpuolikategoria määrittyy sen mukaan, minkä sukupuolen edustajana muut näkevät yksilön. Esimerkiksi ulkonäkö vaikuttaa siihen, mihin sukupuolikategoriaan yksilö luokitellaan. Sosiaalinen sukupuoli taas muodostuu yksilön käytöksen ja vuorovaikutuksen mukaan. (West ja Zimmerman 1987.)

West ja Zimmerman esittelevät sukupuolen tekemisen (engl. doing gender) käsitteen. Westin ja Zimmermanin mukaan sukupuoli ei ole muuttumaton, syntymässä saatu pysyvä ominaisuus, vaan se muuttuu ja rakentuu jatkuvasti sosiaalisissa kohtaamisissa ja vuorovaikutuksessa muiden kanssa (West ja Zimmerman 1987). Yksilö voi siis omilla toimillaan vaikuttaa omaan sukupuolikokemukseensa ja siihen, kuinka uskottavasti hän esiintyy sukupuolensa edustajana muiden silmissä. Esimerkiksi peliyhteisöjen kontekstissa naiset voivat pyrkiä omalla toiminnallaan muovaamaan yleistä käsitystä naisista ja heidän pelitaidoistaan. Naiset voivat muovata omaa sukupuolikokemustaan toimimalla miehisissä peliyhteisöissä ja haastaa myös vallalla olevaa stereotypiaa.

Sukupuolien rakentamiseen tarvitaan eroavaisuuksia niiden välille. West ja Zimmerman (1987) sanovat, että tyttöjen ja poikien, naisten ja miesten välille luodaan jopa keinotekoisia eroavaisuuksia, joiden avulla sukupuolta muodostetaan. Heidän mukaansa erojen olemassaolo on jopa olennaisempaa kuin itse eroavaisuudet (West ja Zimmerman 1987). Miesten ja naisten

eroavaisuuksilla voidaan siis korostaa omaa kuuluvuutta tiettyyn sukupuolikategoriaan. Esiintymällä esimerkiksi naisellisiksi miellettyissä vaatteissa voi luoda omaa sukupuoltaan naisena ja tehdä eroa miehiin. Tai nainen voi videopelejä pelaamalla haastaa omaa sukupuolikategoriaansa. Se, mikä on naisellista ja mikä miehekästä, määrittyy kuitenkin aina suhteessa toisiinsa (Connell 1987).

Tutkijoiden mukaan yksilöllä voi olla useampi erilainen sosiaalinen identiteetti. Yksilö voi olla esimerkiksi ystävä, asiantuntija tai kansalainen. Nämä identiteetit näkyvät eri tavoin ja voimakkuuksin erilaisissa tilanteissa, mutta niissäkin sukupuoli on aina läsnä; olemme aina miehiä tai naisia, ellei sukupuolikategorioita haasteta. Yksilö voi eri identiteettien avulla tehdä ja vahvistaa omaa sukupuoltaan. (West ja Zimmerman 1987.) Esimerkiksi pelimaailmassa naisella voi olla erilaisia identiteettejä, joita hän näyttää monin tavoin. Nainen voi kokea painetta siitä, että hän toimii vastoin ympäristönsä odotuksia olemalla pelaava nainen. Pelaamalla hän kuitenkin vahvistaa omaa sukupuoltaan ja osallistuu stereotyyppien ja oman sukupuolikategoriansa määritelmien murtamiseen.

Vahvat sukupuolikategoriat voivat olla myös rajoittavia. Yksilön sukupuolen tekemistä tarkkaillaan muiden toimesta jatkuvasti ja tehtyä sukupuolta verrataan sukupuolikategoriaan ja sen raameihin (West ja Zimmerman 1987). Toisin sanoen sukupuolikategoria voi rajoittaa yksilön oman sukupuolen tekemistä. Pelaaminen voi olla naisille sellainen asia, johon osallistumista sukupuolikategoria rajoittaa. Liian tarkkojen sukupuolikategorian vaatimusten takia naiset eivät välttämättä halua riskeerata omaa asemaansa ja rakennettua sukupuoltaan muiden silmissä.

Myös Judith Butler haastaa kirjassaan *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (1990) käsityksen sukupuolesta ja sen muodostumisesta. Sukupuoli voidaan nähdä synnynnäisenä, mutta Butlerkin tarjoaa erilaisen lähestymistavan. Hänen mielestään sukupuoli voidaan nähdä performatiivisuutena. Hänen mukaansa sukupuoli rakentuu ja vahvistuu tekijän oman toiminnan kautta. (Butler 1990.) Ihminen voi siis omalla toiminnallaan vaikuttaa omaan sukupuolikokemukseensa eikä hänen ole pakko asettua synnynnäisen sukupuolen asettamiin raameihin, vaan hän voi haastaa niitä. Sukupuolta rakennetaan kuitenkin aina yhteiskunnan normien puitteissa eikä se siten ole täysin vapaata ja pelkästään yksilön itsensä päätettävissä (Butler 1990). Yhteiskunnalla onkin vahva vaikutus siihen, miten sukupuolikokemus ja -identiteetti rakentuu.

Butler esittää, että sukupuoli on nähty toisen aallon feminismissä automaattisena ominaisuutena, joka ihmisellä vain on. Hän kritisoi tätä näkemystä sanomalla, että sukupuoli on moninaisempi kokonaisuus kuin vain synnynnäinen biologinen sukupuoli. Hänen mukaansa sukupuolen näkeminen synnynnäisenä omaisuutena voi lisäksi lisätä heteronormatiivisuutta. Tämä voi myös vahvistaa näkemystä siitä, että on vain kaksi sukupuolta. (Butler 1990.) Sukupuolikäsityksen kaventuminen voi vaikeuttaa yksilöiden toimimista yhteiskunnassa, jos he eivät koe kuuluvansa biologiseen sukupuoleensa.

Sukupuolen tekeminen saa peliyhteisöissä ja -maailmassa erilaisia ulottuvuuksia. Sukupuolen tekeminen voi näkyä esimerkiksi oman pelihahmon luomisessa, nimimerkissä tai anonyymiydessä. Nämäkään päätökset eivät tapahdu tyhjiössä. Näillä valinnoilla pelaaja viestii omasta sukupuolestaan ja niiden perusteella muut tekevät hänestä oletuksia. Westin ja Zimmermanin ajatuksen mukaisesti sukupuolta rakennetaan pelien kontekstissakin vuorovaikutuksessa.

Tässä tutkielmassa Westin ja Zimmermanin sekä Butlerin käsitykset sukupuolesta ja sen tekemisestä auttavat luomaan kuvan siitä, miten naiset esittävät tai käyttävät sukupuoltaan peliyhteisöissä. Sukupuolikategorian kautta tarkastelen myös sitä, miten naisten naiseus koetaan ja miten heidän sukupuolensa vaikuttaa heidän pelaamiseensa tai asemaansa peliyhteisöissä. Peliyhteisöt ovat stereotyyppioitaan myöten yleensä miehisiä tiloja, joten on tärkeää selvittää, miten naiset pystyvät osallistumaan pelaamiseen ja sen yhteisöihin.

3 Tutkimusasetelma

3.1 Tutkimuskysymykset ja aiheen rajaaminen

Tutkielmassa pyrin vastaamaan siihen, miten naisten ajatukset pelaamisesta ja heidän identiteettinsä pelaajana vertautuvat yleiseen stereotypiaan pelaajasta. Yleisesti pelaajat nähdään nuorina miehinä (Morgenroth ym. 2020; Williams ym. 2008). On tärkeää, miten videopelejä pelaavien naisten pelaajaidentiteetti muodostuu, koska pelaajayhteisöt ovat miesvaltaisia eivätkä naiset välttämättä saa samanlaisia mahdollisuuksia pelata ja kehittyä pelaajina kuin mitä miehet. Naisten osuus tietokone- ja konsolipelaajista on kuitenkin miehiä pienempi, joskin naisten määrä on kasvussa. Olen kiinnostunut myös siitä, kutsuvatko naiset itse itseään pelaajiksi vai luovatko he mahdollisesti eroa pelaamisen ja naiseuden välille.

Tässä valossa muodostan seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Millaisia kokemuksia naisilla on pelaamisesta?
2. Miten sukupuolen tekeminen ja pelaamisen stereotypiat vaikuttavat naisten pelaamiseen ja pelaajaidentiteettiin?

Käsittelen aihetta tietokone- sekä konsolipelaajien näkökulmasta. Tietokone- ja konsolipelaaminen ovat vakiintuneempia pelaamisen muotoja, kuin mobiilipelaaminen, joka on tässä tutkielmassa jätetty ulkopuolelle. Tutkielmassa ei myöskään käsitellä raha- tai uhkapelaamista.

Olen myös rajannut tarkastelun kohteeksi länsimaat. Aiempi tutkimus keskittyy pääasiassa länsimaihin. Suhtautuminen pelaamiseen on myös erilaista eri puolilla maailmaa. Esimerkiksi Kiinassa alaikäisten pelaamisen määrää on rajoitettu valtion toimesta kolmeen tuntiin viikossa (Kerttula 2021).

3.2 Tutkimusmenetelmä

Toteutan kandidaatin tutkielmani systemaattisena kirjallisuuskatsauksena. Kirjallisuuskatsaus on menetelmä, jota voidaan käyttää jo tehdyn tutkimuksen tutkimiseen (Salminen 2011, 4). Kuitenkin Salminen sekä Efrot ja Ravid (2019, 3) korostavat teoksissaan sitä, että kirjallisuuskatsausta ei tule tehdä tiivistelmäksi tai vain toistaa aiempaa tutkimusta. Kirjallisuuskatsaus on oma menetelmänsä. Kirjallisuuskatsauksen avulla voidaan löytää puutteita aiemmista tutkimuksista ja siten uusia mahdollisia tutkimuskohteita aiheen sisällä

(Efrot & Ravid 2019, 5). Systemaattinen kirjallisuuskatsaus voidaan luokitella teoreettiseksi tutkimukseksi, mutta silti sen tekemisen apuna voidaan käyttää laadullisessa tutkimuksessa käytettyä sisällönanalyysiä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 139).

Hyödynnän aineiston jäsentämisessä aineistolähtöistä sisällönanalyysiä. Tuomi ja Sarajärvi (2018, 139) kertovat kirjassaan aineistolähtöisen sisällönanalyysin sopivan hyvin systemaattisen kirjallisuuskatsauksen tekemiseen. Se ei kuitenkaan ole varsinainen analyysin väline kirjallisuuskatsausta tehdessä, toisin kuin laadullisessa tutkimuksessa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 140). Aineistolähtöistä sisällönanalyysiä voidaan kuitenkin käyttää aineiston tarkastelun rungon luomiseksi (Tuomi & Sarajärvi 2018, 140).

3.3 Aineisto

Aineistona käytän tutkielmassani aiempaa tutkimusta. Hain aineistoa Turun yliopiston kirjaston tietokanta Volterista sekä Google Scholar -palvelusta. Käytin aineiston hakemiseksi seuraavia hakusanoja ja niiden erilaisia yhdistelmiä: gaming, video games, gender, gender identity, experience ja women. Osan artikkeleista löysin toisten artikkeleiden lähdeluetteloista.

Rajasin artikkelien hakua hakemalla 2010-luvulla tai sen jälkeen julkaistuja artikkeleita. Halusin käyttää mahdollisimman uusia, tutkimuskysymyksiini sopivia tutkimuksia. Rajasin pois myös ei-länsimaalaiset tutkimukset, koska tässä tutkielmassa perehdyn länsimaiden tilanteeseen. Osa potentiaalisista artikkeleista on myös karsiutunut pois sen vuoksi, ettei niihin ole ollut avointa pääsyä tai pääsyä yliopiston kautta.

Olen valinnut kahdeksan artikkelia, joihin perehdyn tarkemmin tutkielman seuraavassa luvussa. Artikkelit on esitelty tarkemmin taulukossa 1. Valitut artikkelit on julkaistu 2011–2022. Enemmistö artikkeleista, kuusi artikkelia, on haastattelututkimuksia. Yksi artikkeli on käyttänyt aineistonaan naisten nettikeskusteluja ja yksi artikkeli on kyselytutkimus.

Taulukko 1

Artikkeli	Kirjoittajat	Tieteellinen julkaisu ja julkaisuvuosi	Menetelmä	Sisältö
Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities	Kivijärvi, M. & Katila, S.	Games and Culture, 2022	Haastattelututkimus	Naisten pelaajaidentiteetin rakentuminen suhteessa hegemoniseen pelaajadiskurssiin
Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players	Eklund, L.	Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2011	Haastattelututkimus	Sukupuolen ja seksuaalisuuden performanssi online-peli World of Warcraftissa
Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study	McLean, L. & Griffiths, M. D.	International Journal of Mental Health and Addiction, 2018	Nettikeskustelujen analyysi	Naisten kokemukset ja heidän saamansa tuki peliyhteisöissä
Gendering Identity Talk: Gamers' Gendered Constructions of Gamer Identity	Buyukozturk, B.	Sociological Focus, 2022	Haastattelututkimus	Kuinka pelaajat ylläpitävät miesten asemaa pelikulttuurissa sukupuolijärjestystä uusintamalla
"I Ain't No Girl": Exploring Gender Stereotypes in the Video Game Community	Robinson, J. A.	Western Journal of Communication, 2022	Haastattelututkimus	Stereotyyppien vaikutus pelaajiin
Reproducing the Gaming Gender Hierarchy	Buyukozturk, B.	Symbolic Interaction, 2021	Haastattelututkimus	Kuinka pelaajat ylläpitävät naisten asemaa pelaamisen marginaalissa
To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity	Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J. & Lopez-Fernandez, O.	International Journal of Environmental Research and Public Health, 2022	Haastattelututkimus	Naisten omakuvan rakentuminen ja kokemukset peliyhteisöissä
Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions	Vermeulen, L., Van Bauwel, S. & Van Looy, J.	Computers in Human Behavior, 2017	Kyselytutkimus	Miten naiset rakentavat pelaajaidentiteettiään ja kuinka uhkaavat kokemukset ja stigma vaikuttavat siihen

4 Tulokset ja pohdinta

4.1 Naisten kokemukset pelaajina

Naisten kokemukset pelimaailmassa vaihtelevat yksilöiden välillä, mutta myös yhteneväisyyksiä ja suurempia teemoja on havaittavissa. Esimerkiksi oman sukupuolen häivyttäminen, häirinnän kohtaaminen sekä erilaisten stereotyyppien kohtaaminen ja niihin sopeutuminen esiintyvät useiden naisten haastatteluissa (Buyukozturk 2021; Buyukozturk 2022; Eklund 2011; Kivijärvi & Katila 2022; Kuss ym. 2022; McLean & Griffiths 2018; Robinson 2022; Vermeulen ym. 2017;). Pelaaminen voi kuitenkin myös tarjota onnistumisen ja yhteenkuuluvuuden kokemuksia (Buyukozturk 2022; Kuss ym. 2022; Vermeulen ym. 2017).

Useissa tutkimuksissa (Buyukozturk 2021; Kuss ym. 2022; McLean & Griffiths 2018) naiset kertovat häivyttävänsä omaa sukupuoltaan pelitilanteissa häirinnän ja negatiivisen kohtelun välttämiseksi. Negatiivista kohtelua on esimerkiksi naisten taitojen epäileminen ja tiettyihin rooleihin asettaminen ulkopuolelta käsin. Naiset mainitsevat pyrkivänsä valitsemaan mahdollisimman sukupuolineutraalin nimimerkin tai mieshahmon (Kuss ym. 2022; McLean & Griffiths 2018). Näillä keinoilla naiset pyrkivät suojaamaan itseään ja he rakentavat samalla myös omaa pelaajidentiteettiään. Naisten käsitys omasta heikkoudesta tai huonommuudesta pelaamisessa voi vahvistua, kun he eivät pääse haastamaan omaa käsitystään.

Pelaavat naiset kertovat ajatuksistaan, joiden mukaan naisena oleminen koetaan huonommaksi tai alempana olevaksi pelimaailman sukupuolihierarkiassa (Buyukozturk 2021; Buyukozturk 2022; Kivijärvi & Katila 2022; McLean & Griffiths 2018; Robinson 2022). Sukupuoliroolit vaikeuttavat naisten pääsyä pelimaailmaan tasavertaisina miesten kanssa. Esimerkiksi Robinsonin (2022) artikkelissa naiset kertovat siitä, että he päätyvät usein niin sanottuihin tukirooleihin peleissä. Tukiroolissa pelaava pelaaja on usein parantaja, joka parantaa taistelun aikana suojaavassa tai vahinkoa tekevässä roolissa pelaavia. Naisten kokemusten mukaan heidät ohjataan tukirooleihin, koska miesten koetaan olevan osaavampia pelaajia eivätkä naiset ole niin sanotusti voiton tiellä tukiroolia pelatessaan. Toisaalta osa naisista kokee tukiroolin hyvin olennaisena osana ryhmän suoriutumista. Naisten näkemys on, että voittoa ei voi saavuttaa, jos kukaan ei pelaa tukiroolissa. (Robinson 2022.)

Naisille myös säilytetään sovittavia rooleja peliyhteisön sisällä. Killan, eli rajatun peliyhteisön, konfliktitilanteissa saatetaan pyytää naisjäsentä sovittelemaan erimielisyyksiä.

(Eklund 2011.) Sovittelijan roolissa toimiminen voi vahvistaa perinteiseksi miellettyjä sukupuolirooleja. Naiset kertovat kipuilevansa heille annetun roolin sekä sen vastustamisen välillä (Eklund 2011). Kieltäytyminen on voitu nähdä omaa asemaa heikentävänä ja oma kuva muiden silmissä olisi voinut muuttua hankalaksi, joka sekkin voisi vaikeuttaa pelaamista ja ryhmässä toimimista jatkossa.

Naisille asetetut roolit vahvistavat heidän kuulumistaan naisten sukupuolikategoriaan. Naiset tekevät naiselliseksi miellettyjä asioita asettumalla vapaaehtoisesti tai paineen alla pakotettuna. Tämän myötä naisten mahdollisuudet toimia jossain muussa roolissa voivat heikentyä, sillä heidän sukupuolensa ja siihen liitetyt odotukset nähdään niin vahvoina.

Naisten pelaamista ohjaa vahva tarve todistaa oma osaaminen ja kuuluminen pelaaja-termin alle. Naiset tietoisesti siirtyvät peliyhteisön reunamille tai kokonaan sen ulkopuolelle välttääkseen häirinnän tai muun epäasiallisen käytöksen kohtaamista. Esimerkiksi moninpeleistä luopuminen ja yksinpelien pelaaminen koetaan toimivaksi vaihtoehdoksi. Tämä naisten läsnäolon heikkeneminen tai puuttuminen johtaa kuitenkin siihen, että naisia ei edelleenkään nähdä osana peliyhteisöä. (Buyukozturk 2021.) Naisten mukaan heidän täytyy todistella omaa osaamistaan miehiä enemmän (Robinson, 2022). He haluavat todistella kuulumistaan peliyhteisöön, mutta pelimaailman seksistinen kulttuuri sekä miesten naisiin kohdistama syrjintä saa heidät epäröimään siihen osallistumista (Vermeulen ym. 2017).

Negatiivisempien kokemusten ja vaikutusten lisäksi naiset kertoivat myös pelaamiseen liittyvistä positiivisista vaikutuksista. Naispelaajat kokevat positiivisena sen, että pelimaailmassa he voivat olla ja tehdä mitä tahansa hahmonsa kautta, ilman pelin ulkopuolisen maailman rajoitteita (Eklund 2011). Pelaamisen kerrotaan vahvistavan naisten sosiaalisia suhteita, kun niin pelataan uusien kuin vanhojenkin tuttavuuksien kanssa. Peleihin uppoutuminen tarjoaa myös keinon paeta arkea. Uusien taitojen oppiminen ja pelin asettamien tavoitteiden saavuttaminen tuo naispelaajille iloa. (Kuss ym. 2022). Positiivisia kokemuksia on kuitenkin käsitelty näissä tutkimuksissa negatiivisia vähemmän, joten niistä ei välttämättä saa tarkkaa kuvaa näiden tutkimusten valossa.

4.2 Yhteisön vaikutus naisten pelikokemukseen

Pelaamisen yhteisöllisyys nousi teemana esille useissa tutkimuksissa. Naiset kertoivat, että heidän läheisensä ovat vaikuttaneet heidän pelivalintoihinsa. Esimerkiksi Eklundin (2011)

artikkelissa naiset kertovat päätyneensä pelaamaan World of Warcraftia heidän poikaystäviensä suosituksesta. He kertoivat poikaystävän vaikuttaneen myös heidän oman hahmoluokkansa valintaan. Poikaystävät olivat suositelleet kumppanilleen tukiroolia pelaavia hahmoluokkia. Tukiroolia pelaamalla naiset asettuivat perinteisesti naisille asetettuun rooliin hoivaajana. (Eklund 2011.) Poikaystävien lisäksi naisten pelaamiseen vaikuttivat ystävät sekä perheenjäsenet (Kuss ym. 2022; McLean & Griffiths 2018).

Naisten kohtaama häirintä on pelimaailmassa yleistä. Naispelaajat kokevat jäävänsä häirinnän kanssa yksin. Etenkin miesten suhtautumiseen häirintään ja naisiin oltiin pettyneitä (Buyukozturk 2021; McLean & Griffiths 2018). Naiset kertovat kaipaavansa miehiltä sitä, että he nousisivat vastustamaan häiriköiviä miehiä ja ilmaisisivat, että kyseinen käytös ei ole hyväksyttyä. He ovat myös turhautuneita siihen, miten miehet kohtelevat naispelaajia. Naisten nimiä ei välttämättä vaivauduta opettelemaan tai heidän mielipiteitään ei kuunnella tai edes kysyä. (McLean & Griffiths 2018.)

Buyukozturkin (2021) artikkelissa ilmenee, että miehet kiistävät sukupuolten välisen epätasa-arvon pelimaailmassa tai he pyrkivät sysäämään vastuuta muille miehille. Miehet luovat niin sanotun syntipukin muista, häiriköivistä miehistä eivätkä koe, että häiriköintiin puuttuminen olisi heidän vastuullaan. Miehet eivät siis aktiivisesti pyri estämään häiriköintiä tai parantamaan sukupuolten tasa-arvoa peliyhteisöissä, vaan ennemminkin puolustelevat itseään erottaumalla häiriköivistä miehistä ja yrittävät pitää oman asemansa. (Buyukozturk 2021.) Miehet voivat kokea, että heidän oma asemansa peliyhteisössä olisi uhattuna, jos he nousisivat vahvemmin muita miehiä vastaan. Häiriköivät miehet voivat ottaa kritiikin huonosti vastaan, ja he mahdollisesti kääntyisivät asiasta huomauttaneita miehiä vastaan. Miehet voisivat joutua häiriköinnin ja kiusaamisen kohteiksi, joten heille voi olla helpompaa pysytellä hiljaa ja niin sanotusti pelastaa oma nahkansa.

Naiset kertovat usein vertaavansa itseään ja omaa osaamistaan muihin pelaajiin, etenkin miehiin. He kokevat olevansa huonompia pelaajia kuin miehet. Naiset ovat kohdanneet häirintää ja muuta huonoa käytöstä pelatessaan muiden kanssa verkossa. Monet naiset sanovat pelkäävänsä muiden reaktioita esimerkiksi naispelaajan tekemiin virheisiin niin paljon, että ovat päättäneet lopettaa muiden kanssa pelaamisen ja pelaavansa mieluummin yksinpelejä. (McLean & Griffiths 2018.) Naisille voi siis olla helpompaa ja mukavampaa pelata yksin, vaikka he mahdollisesti haluaisivatkin pelata muiden kanssa. Yksinpelaaminen on paineettomampaa, kun muut eivät pääse arvostelemaan naisten pelaamista.

Liittolaisten löytäminen koetaan tärkeäksi. Häiriköinnin ja negatiivisena koetun käytöksen kohtaaminen luo ulkopuolisuuden tunnetta, jonka vuoksi monet naiset kertovat pelaavansa mieluummin yksin. Vertaistukea pyritään löytämään muun muassa keskustelufoorumeilta. (Kuss ym. 2022.) Naiset kertovat kuitenkin kohdanneensa negatiivista ja vihamielistä suhtautumista myös toisten naisten taholta. Naiset pohtivat, että jotkut naiset haluavat mahdollisesti olla porukan ainoita naisia. (McLean & Griffiths 2018.) Naiset saattoivat siis jäädä vaille tukea miesten, mutta myös toisen naisten toimesta. Taustalla voi olla niin sanottu *pick me girl* -ilmiö.

Pick me girl on väheksyvä termi, jota käytetään kuvaamaan lähinnä nuoria naisia, jotka näyttävät mukautuvan ja perustavan oman arvonsa patriarkaalisiin ihanteisiin ja normeihin (Zeng & Xue Chen 2022). Peliyhteisössä nainen, joka pyrkii suojaamaan omaa asemaansa pelin ainoana naisena, voi asettua kyseisen termin alle. Pick me girl tyypillisesti haluaa saada miehiltä huomiota ja erottautua muista naisista miesten silmissä, joten peliyhteisöissä naisten harvinaisuuden kokemuksen ylläpitäminen voi olla hänelle hyödyllistä. Tällainen naispelaaja voi siis omalla toiminnallaan vaikeuttaa muiden naisten pelaamista ja ylläpitää omalta osaltaan sukupuolihierarkiaa ja -kategorioita.

Peliyhteisöt voivat kuitenkin olla myös suojaavia. Sosiaaliset suhteet pelatessa ja peliyhteisöihin osallistuminen voivat vähentää pelaamisen negatiivisten vaikutusten todennäköisyyttä. Negatiivisia vaikutuksia ovat esimerkiksi masennus ja syrjäytyminen. Naisten osallistumista näihin yhteisöihin tulisikin helpottaa. (Kuss ym. 2022.) Negatiivisten vaikutusten ehkäiseminen ja lieventäminen, kuten riski masennukseen tai syrjäytymiseen, voisi olla jopa yhteiskunnallisestikin tavoiteltavaa ja merkittävää.

4.3 Naisten pelaajaidentiteetti sukupuolittuneessa pelikulttuurissa

Naisten pelaajaidentiteetti ja sen muodostuminen on monimutkainen prosessi ja jokaiselle naispelaajalle henkilökohtainen, mutta myös yleisiä suuntaviivoja on havaittavissa. Identiteetin rakentumiseen vaikuttaa esimerkiksi ympäristö, jossa naiset toimivat. Naiset kokevat, että heidän on todistettava omaa osaamistaan ja kuulumistaan peliyhteisöön (Kivijärvi & Katila 2022). Myös se, millaisena pelaaminen ylipäänsä nähdään, vaikuttaa identiteetin muodostumiseen. Naiset kertovat pelaamisen yleisen mielikuvan parantuneen, eikä pelaamista pidetä enää niin nolona tai kiusallisena harrastuksena (Kuss ym. 2022). Tämä

voi vähentää naisten epäröintiä ja rohkaista heitä identifioitumaan pelaajiksi ja sitä kautta vahvistaa heidän paikkaansa peliyhteisöissä.

Pelaamista pidetään stereotyyppisesti miehisenä harrastuksena. Tämä stereotyyppinen käsitys pelaajasta voi estää naisia mieltämästä itseään pelaajiksi tai vaikeuttaa heidän suhdettaan pelaamiseen ja omaan pelaajaidentiteettiinsä (Kivijärvi & Katila 2022). Naiset kertovat myös vierastavansa termiä naispelaaja. He identifioituvat vahvasti pelaajiksi, mutta sattuvat vain olemaan naisia. Naiset kertovat, että kuitenkin harvalle heistä pelaaminen ja pelaajuus on olennainen osa heidän identiteettiään. (Kuss yms. 2022). Naisuus ei siis ole olennainen osa pelaajaidentiteettiä eikä pelaamistakaan välttämättä koeta tärkeäksi oman identiteetin muodostamisessa. Pelaaminen nähdään miehisenä ja naisten identifioituminen pelaajaksi voisi häiritä perinteistä sukupuolijakoa tai -hierarkiaa. Sillä, miten vahvasti nainen kokee olevansa nainen, ei ole tutkimuksen valossa merkitystä pelaajaidentiteetin rakentumiseen (Vermeulen ym. 2022).

Naisten keskinäinen yhteys vaikuttaa siihen, identifioituuko nainen pelaajaksi vai ei. Yhteenkuuluvuuden kokemus muiden naisten kanssa voi vähentää naisten taipumusta identifioitua pelaajaksi (Vermeulen ym. 2022). Naisille voi olla helpompaa toimia ryhmän normien mukaisesti kuin asettua niitä vastaan. Naiset voivat kokea, että yhteys ja kuulumuus omaan sukupuoleen on arvokkaampaa kuin mahdollinen ryhmästä erkaantuminen korostamalla omaa pelaamista ja sitä kautta oman pelaajaidentiteetin rakentaminen. Naiset voivat pelätä jäävänsä yksin, jos he irtaantuvat muista naisista, koska kuten aiemmin todettu, he eivät koe miestenkään puolustavan heidän asemaansa.

Pelatut pelit voivat myös vaikuttaa naisten pelaajaidentiteetin rakentumiseen. Naiset kertovat haastatteluissa pelaavansa usein rentoja pelejä. Naiset arvostavat peleissä usein muita asioita kuin esimerkiksi kilpailullisuutta tai vaativuutta, jotka yhdistetään helposti pelaajan yleiseen stereotypiaan. (Buyukozturk 2022.) Naispelaajat eivät tämän vuoksi välttämättä koe olevansa oikeita pelaajia, koska he pelaavat niin sanotusti vääränlaisia pelejä (Robinson 2022; Vermeulen ym. 2017). Rentojen pelien naispelaajat eivät aina identifioitu nimenomaan pelaajiksi. He kokevat olevansa vain ihmisiä, jotka pelaavat eikä pelaaminen ole olennainen osa heidän identiteettiään. (Vermeulen ym. 2017.)

Eklundin (2011) tutkimukseen osallistuu naisia, jotka ovat päätyneet pelaamaan World of Warcraftia poikaystäviensä kautta. Naiset eivät pystyneet pelaamaan omilla ehdoillaan, vaan he olivat sidoksissa kumppaneihinsa. Miehistä tuli naisten ohjaajia. Kuitenkin naisten

edistyessä pelissä itse asetelma alkoi murentua. Naiset pystyivät saavuttamaan oman asiantuntijuutensa. Materia vaikuttaa myös naisten mahdollisuuksiin pelaajina. Naiset kertovat pelaavansa poikaystävänsä tietokoneella ja pelitilillä. (Eklund 2011.) Oman tietokoneen ja pelitilin hankkiminen auttavat naisia rakentamaan omaa pelaajaidentiteettiä. He eivät ole enää niin sanotusti poikaystäviensä armoilla, vaan voivat itse päättää milloin ja mitä he pelaavat.

4.4 Stereotyyppien vaikutus naisten pelaamiseen ja pelaajaidentiteettiin

Naispelaajiin kohdistuva stereotypia vaikuttaa monella tavalla naisten pelaamiseen ja pelaajaidentiteettiin. Esimerkiksi Vermeulenin, Van Bauwelin ja Van Looy'n (2017) tutkimuksessa ei löydetty viitteitä siitä, että stereotyyppiauhka ehkäisisi naisten identifioitumista pelaajaksi. Tulosten mukaan tilanne on päinvastainen; mitä tietoisempia naiset ovat heihin kohdistuvasta stereotyyppiästä, sitä todennäköisemmin he identifioivat itsensä pelaajiksi. Naispelaajat suhtautuvat stereotyyppiin haasteena ja pyrkivät pelaamaan mahdollisimman hyvin, jotta voivat todistaa stereotyyppian ja muut oletukset heistä vääriksi. (Vermeulen ym. 2017.)

Stereotyyppiauhka voi siis vaikuttaa pelaamiseen positiivisesti ja kannustavasti, mutta naiset kertovat myös negatiivisemmista vaikutuksista. Naispelaajat ottavat harteilleen suuren paineen menestymisestä, koska he kokevat edustavansa koko sukupuolta omalla pelaamisellaan. Paineet pelata hyvin ja välttää virheet ja epäonnistumiset voivat vaikuttaa negatiivisesti naisten itseluottamukseen. (McLean & Griffiths 2018.) Naisten epävarmuus omista kyvyistä voi saada heidät myös välttelemään tilanteita, joissa he voisivat joutua kriittisen tarkastelun kohteeksi (Vermeulen ym. 2017).

Naispelaajat voivat stereotyyppiauhan vuoksi jäädä pois moninpeleistä, koska he pelkäävät, että heidän suoriutumistaan arvioidaan kriittisemmin pelkästään heidän sukupuolensa takia (Buyukoçturk 2021). Naiset jäävät siis edelleen pelaamisen marginaaliin eivätkä he ole näkyvä osa peliyhteisöä. Naispelaajien aseman kohentaminen on haastavaa, koska monet eivät välttämättä tiedä pelaavansa naisen kanssa ja yleinen stereotypia naispelaajasta ei tule haastetuksi. Naiset eivät pysty pelaamaan ja parantamaan osaamistaan, joka sekin heikentää heidän mahdollisuuksiaan haastaa stereotyyppiä (Buyukoçturk 2021).

Stereotyyppiä ja yleinen yhteiskunnan käsitys naisen asemasta ja roolista vaikuttaa siihen, millaisiin pelinsisäisiin rooleihin naiset voivat pelatessaan päätyä. Robinsonin (2022) tutkimukseen osallistuneiden naisten mukaan naispelaajat pelaavat usein tukirooleja. He eivät kuitenkaan välttämättä päädy näihin rooleihin vapaaehtoisesti, vaan stereotyyppiä voivat ohjata heidän valintaansa ja poistaa oman valinnan mahdollisuuden kokonaan (Robinson 2022). Jälleen naiset voivat jäädä pelaamisen marginaaliin, koska heille ei ole avoinna muita paikkoja. Naispelaajat eivät pääse haastamaan vallitsevaa stereotyyppiä asettumalla muunlaisiin rooleihin.

5 Johtopäätökset

Tutkielmassa tarkasteltiin naispelaajien kokemuksia ja identiteettiä sekä sukupuolen performanssia videopeliyhteisöissä. Naiset kokevat pelatessaan paljon negatiivista; häirintää, sukupuolen takia tehtyjä ennakko-odotuksia sekä rajattuja mahdollisuuksia osallistua haluamallaan tavalla. Peliyhteisöt tarjoavat kuitenkin myös positiivisia kokemuksia esimerkiksi yhteisöllisyyden ja omien taitojen karttumisen myötä.

Naispelaajien kokemukset vaikuttavat paljon heidän pelaajaidentiteettiinsä muodostumiseen ja ilmaisemiseen. Naisten asema peliyhteisöissä on haastava ja sukupuolihierarkiassa miesten alapuolella. Asetelma ei kuitenkaan ole muusta yhteiskunnasta irrallinen, vaan peliyhteisökin toimii osana laajempaa yhteiskuntaa. Peliyhteisöt heijastelevat yhteiskunnassa vallitsevia arvoja ja asenteita, eivätkä ne toimi tyhjiössä.

Westin ja Zimmermanin (1987) sekä Butlerin (1990) sukupuolen tekemisen teorioiden mukaisesti myös peliyhteisöissä sukupuolta tehdään vuorovaikutuksessa. Sukupuolta ja sukupuolikategorioita tuotetaan ja ylläpidetään jatkuvasti oman ja yhteisön toimien kautta. Naiset joutuvat usein kamppailemaan saadakseen tasa-arvoisen paikan ja aseman peliyhteisössä, mutta samalla he voivat toiminnallaan pyrkiä murtamaan ahtaita sukupuolikategorioita ja stereotypioita.

Naiset tekevät sukupuoltaan peliyhteisöissä esimerkiksi oman pelihahmon luomisessa ja nimen tai nimettömyyden valinnassa. Lisäksi se, millaisia kommunikaatiotapoja tai rooleja suositaan ja millaisia normeja peliyhteisöissä esiintyy, vaikuttavat sukupuolen tekemiseen.

Liian tiukat sukupuolikategoriat voivat rajoittaa naisten mahdollisuuksia pelaamiseen. Jos yleisen käsityksen mukaan pelaajat ovat miehiä eivätkä naiset ole kiinnostuneita kyseisestä toiminnasta, voi naisten osallistuminen peliyhteisöihin olla heille itselleen haitallista. Pelaavat naiset voivat kohdata negatiivista käytöstä, esimerkiksi vähättelyä, myös muilta naisilta. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii pick me girl -termin käyttö niin, että naiset käyttävät sitä puhuessaan toisistaan. Tärkeää on kuitenkin huomata, että videopeliyhteisöissä sukupuolen tekeminen ei rajoitu vain naisiin tai heidän kokemuksiinsa, vaan myös miehet, joko tietoisesti tai tiedostamatta, osallistuvat negatiivisen kulttuurin ylläpitämiseen.

Naisten nouseminen näkyväksi ja hyväksytyksi osaksi peliyhteisöjä vaatiikin toimia sekä naisilta että miehiltä. Yhteistyössä voidaan luoda turvallisia ja vastaanottavia tiloja

naispelaajille, jotta he pääsevät osallistumaan yhteisöihin ja kehittämään omaa osaamistaan. Pelaamalla muiden kanssa naiset saavat mahdollisuuden purkaa yleistä stereotypiaa naispelaajista ja pelaamisesta ylipäättänsä. Stereotypian purkaminen voisi auttaa myös miespelaajia, koska stereotypia kuvaisi enää pientä osaa pelaajista ja pelaamisesta voisi tulla entistä hyväksytympi harrastus yhteiskunnan silmissä. Peliyhteisöjen monipuolistuminen ja harrastuksen hyväksyttävyyden lisääntyminen voisi edistää myös muiden marginalisoitujen ryhmien osallistumista. Näitä ryhmiä ovat esimerkiksi seksuaali- ja sukupuolivähemmistöt sekä erilaiset etniset ryhmät.

Naisten kohtaaman häirinnän ja vähättelyn vuoksi aihetta on tärkeä tutkia jatkossakin. Naisviha nostaa päätään yhteiskunnassa, eivätkä digitaaliset ympäristöt ole sille immuuneja, vaan pienenkin ryhmän lietsoma viha valuu helposti yleisemmälle tasolle (Mogensen & Rand 2020). Tärkeää olisi tutkia myös sitä, kuinka miehet voisivat omalla toiminnallaan luoda vastaanottavampaa ja tasa-arvoisempaa ympäristöä pelaamiseen. Naiset eivät kykene muuttamaan pelikulttuuria yksin, vaan siihen tarvitaan miesten apua.

Lähteet

- Ashcraft, Catherine, McLain, Brad & Eger, Elizabeth (2016) Women in tech: the facts. Saatavissa: <https://ncwit.org/women-in-it-the-facts-infographic-2016-update/> (luettu 27.10.2022)
- Butler, Judith (1990) Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. New York: Routledge.
- Buyukozturk, Bertan (2022) Gendering Identity Talk: Gamers' Gendered Constructions of Gamer Identity. *Sociological Focus*, 55(2), 173–190.
- Buyukozturk, Bertan (2022) Reproducing the Gaming Gender Hierarchy. *Symbolic Interaction*, 45(1), 27–49.
- Connell, R. W. (1987) Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics. Cambridge: Polity Press.
- Efron, Sara Efrat & Ruth, Ravid (2019) Writing the Literature Review: A Practical Guide. New York: The Guilford Press.
- Eklund, Lina (2011) Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(3), 323–342.
- Hirvonen, Saara (2022) Laura Kyntäjää haukuttiin ja tytöteltiin pelimaailmassa – sitten hän hankki äänenmuuntimen, ja kiusaaminen loppui siihen. Saatavissa: <https://yle.fi/a/74-20004290> (luettu 12.11.2022)
- International Game Developers Association (2021) Developer Satisfaction Survey 2021: Report on the Impact of COVID-19. Saatavissa: https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/07/31184838/IGDA-DSS-2021-COVID-Report_July-18-2021-1.pdf (luettu 28.10.2022)
- Juul, Jesper (2009) A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge: MIT Press.
- Kafai, Yasmin B., Heeter, Carrie, Denner, Jill & Sun, Jennifer Y. (2008) Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. In Kafai, Yasmin B., Heeter, Carrie, Denner, Jill & Sun, Jennifer Y. (eds.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, xi–xxvi.
- Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. & Tynes, Bredesha M. (2017) The Need for Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming. In Kafai, Yasmin B.,

- Richard, Gabriela T. & Tynes, Bredesha M. (eds.) *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburgh: ETC Press.
- Kivijärvi, Marke & Katila, Saija (2022) Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. *Games and Culture*, 17(3), 461–481.
- Kerttula, Anu (2021) Kiinassa alaikäiset saavat jatkossa pelata videopeljä vain kolme tuntia viikossa – nettipelejä on kutsuttu ”sielun oopiumiksi”. Yle. Saatavissa: <https://yle.fi/a/3-12078681> (luettu 4.11.2022)
- Kowert, Rachel, Griffiths, Mark D. & Oldmeadow, Julian A. (2012) Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471–479.
- Kowert, Rachel, Wendt, Ruth & Quandt, Thorsten (2014) Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141–146.
- Kuss, Daria J., Kristensen, Anne Marie, Williams, A. Jess & Lopez-Fernandez, Olatz (2022) To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169.
- McLean, Lavinia & Griffiths, Mark D. (2019) Female Gamers’ Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994.
- Mogensen, Christian & Rand, Stine Holding (2020) The Angry Internet: A Threat to Gender Equality, Democracy & Well-being. Saatavilla: https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/CFDP_the_angry_internet_ISSUE.pdf (luettu 14.6.2025)
- Morgenroth, Thekla, Stratemeyer, Michelle & Paaßen, Benjamin (2020) The Gendered Nature and Malleability of Gamer Stereotypes. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 23(8), 557–561.
- 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*, 79(7-8), 421–435.
- Pelletier, Caroline (2008) Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. In Kafai, Yasmin B., Heeter, Carrie, Denner, Jill & Sun, Jennifer Y. (eds.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 145–160.

- Robinson, Jessica A. (2022) "I Ain't No Girl": Exploring Gender Stereotypes in the Video Game Community. *Western Journal of Communication*, 87(5) 1–22.
- Salminen, Ari (2011) Mikä kirjallisuuskatsaus?: Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasa: Vaasan yliopisto.
- Schell, Jesse (2019) *The Art of Game Design: A Book of Lenses (Third Edition)*. Milton, CDC Press LLC.
- Schott, Gareth R. & Horrell, Kirsty R. (2000) Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 6(4), 36–53.
- Shaw, Adrienne (2012) Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.
- Shaw, Adrienne (2013) On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (2).
- Statista (2022) Number of smartphones sold to end users worldwide from 2007 to 2021. Saatavissa: <https://www.statista.com/statistics/263437/global-smartphone-sales-to-end-users-since-2007/> (luettu 31.10.2022)
- Statista (2025) Unit sales of Animal Crossing: New Horizons worldwide as of March 2025. Saatavissa: <https://www.statista.com/statistics/1112631/animal-crossing-new-horizons-sales/> (luettu 7.4.2025)
- Steele, Claude M. & Aronson, Joshua (1995) Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 797–811.
- Tilastokeskus (2018) Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö 2018. Saatavissa: https://www.stat.fi/til/sutivi/2018/sutivi_2018_2018-12-04_tie_001_fi.html (luettu 31.10.2022)
- The Entertainment Software Association (2022) Essential Facts About the Video Game Industry. Saatavissa: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf> (luettu 19.10.2022)
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (uudistettu laitos). Helsinki: Tammi.
- Vermeulen, Lotte, Van Bauwel, Sofie & Van Looy, Jan (2017) Tracing Female Gamer Identity. An Empirical Study into Gender and Stereotype Threat Perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90–98.

- West, Candace & Zimmerman, Don H. (1987) Doing Gender. *Gender and Society*, 1(2), 125–151.
- Williams, Dmitri, Yee, Nick & Caplan, Scott E. (2008) Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993–1018.
- Zeng, Natasha, Xue Chen, Shirley (2022) ‘Gaslight, Gatekeep, Girlboss’: Memeified Femininities and Disidentification in Tiktok Youth Cultures. AoIR Selected Papers of Internet Research, 2022. Saatavilla: <https://doi.org/10.5210/spir.v2022i0.12988> (luettu 12.4.2025)