

Antti Kässi

Pro gradu -tutkielma

Sosiologia

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

2018

”KAIKKI ON HELPOMPAA, JOS OOT HYVÄ JÄTKÄ” –

Tutkielma pelaavien naisten subjektiudesta verkkopeliympäristössä

Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: ”KAIKKI ON HELPOMPAA, JOS OOT HYVÄ JÄTKÄ” – Tutkielma pelaavien naisten subjektiudesta verkkopeliympäristössä

Tekijä: Antti Kässä

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiologia

Työn laji: Pro gradu -työ Sivulaudaturtyö Licensiaatintyö

Sivumäärä: 80 + 2 liitettä

Vuosi: 2018

Pro gradu -tutkielmani tarkastelee pelaavien naisten kokemuksia verkkopeliympäristössä. Tutkielmani tarkoitus on selvittää, miten verkkopeliympäristö vaikuttaa naisten subjektiuteen. Teoreettisena ydinajatuksena tutkielmassani on Judith Butlerin performatiivisuuden teoria. Butler esittää teoriassaan subjektiuden rakentuvan performoidessa identiteettikategorioita. Aineistoni on kerätty puolistrukturoidulla teemahaastattelulla, ja se koostuu yhdentoista verkossa aktiivisesti pelaavien, 20–30-vuotiaiden naisten haastatteluista. He kertovat kokemuksistaan muun muassa Overwatch-, Dota 2- sekä World of Warcraft -peleistä. Analyysimenetelmänä tutkielmassani käytän diskurssianalyysia.

Taustoitin tutkittavaa ilmiötä tekemällä genealogisen analyysin digitaalisten pelien sukupuolittuneesta historiasta. Havainnoin, kuinka verkkopelit ovat rakentuneet hyvin miehiselle pohjalle: niiden tekijät ja pelaajat ovat pääosin miehiä sekä pelien teemat ovat miehisiä. Aineistoanalyysissa erittelen haastatteluvastauksista kolme diskurssia. Sukupuolitettujen pelaajien diskurssi kuvaa, kuinka verkkopeliympäristössä naisiin suhtaudutaan sukupuolittuneesti. Tämä näkyy esimerkiksi tavassa, jolla naisia määritellään toistuvasti sukupuoleen liittyvillä yleisillä stereotyyppioilla. Eristämisen ja turhautumisen diskurssi kuvaa tarkemmin, millaisia sukupuolistavia kommentteja naisiin kohdistuu verkkopeliympäristössä kertoen lisäksi, kuinka haastateltavat kokevat ne turhauttaviksi. Tapauskohittaisen sopeutumisen diskurssi taas kuvaa, kuinka haastateltavilla on erilaisia tapoja sopeutua verkkopeliympäristöön välttääkseen sukupuolistavia kommentteja.

Analyysini osoittaa, miten jatkuvat sukupuolistavat kommentit vaikuttavat verkossa pelaavien naisiin. Verkkopeliympäristössä he eivät mielellään tuo ilmi naiseuttaan esimerkiksi puhumalla mikrofoneihin, paitsi jos pelitilanne sitä vaatii tai he tuntevat peliryhmän ennalta. Verkkopeliympäristön sukupuolistavalla dynamiikalla on vaikutus naisten subjektiuden rakentumiseen. Verkossa pelaavat naiset joutuvat jatkuvasti ottamaan huomioon oman sukupuolensa toistaessaan omaa identiteettikategoriaansa. Tämä ilmenee esimerkiksi välttelemällä oman sukupuolen esiin tuomista pelaamisen yhteydessä. Tutkielman lopussa pohdin, millä tavalla naisiin kohdistuva häirintä voisi vähentyä. Yksi mahdollisuus voisi olla se, jos pelaavat naiset alkaisivat yhä useammin tuoda esille omaa sukupuoltaan niin verkkopeliympäristössä kuin julkisuudessa.

Avainsanat: digitaaliset pelit, performatiivisuus, diskurssianalyysi, verkkopeliympäristö, sukupuolistaminen, naispelaajat

Muita tietoja: -

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

Sisällys

1. Johdanto	2
1.1. Katsaus tutkimusperinteeseen	4
1.2. Tutkielman yleispiirteet ja kulku	6
2. Tutkielman tieteenfilosofiset viitekehys	8
3. Sukupuolen sosiaalinen teoria	10
3.1. Identiteettikategorioiden diskursiivinen historiattomuus	10
3.2. Identiteetti performatiivisena projektina	13
3.3. Valta ja subjektiuden muodostuminen	15
3.4. Performatiivisuuden tunnistaminen haastatteluaineistosta	16
4. Tutkielman metodologia ja aineisto	19
4.1. Haastattelut, aineisto ja tutkimusetiikka	19
4.2. Tutkielman laadullisuus ja diskurssianalyysi	21
5. Digitaalisten pelien sukupuoli	25
5.1. Pelaamisen sukupuoligenealogiaa	26
5.2. Tekniikka on poikien leikkiä	27
5.3. Oletus pelaavasta miehestä	32
6. Sukupuolitettujen pelaajien diskurssi	36
6.1. Naiset osana miehistä ympäristöä	36
6.2. ”Olis kivempi vaan mennä pelaamaan”	38
7. Eristämisen ja turhautumisen diskurssi	47
7.1. Naisten kokema syrjintä miehisessä ympäristössä	47
7.2. ”Ai sä oot nainen, minkä näkönen sä olet?”	49
8. Tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssi	58
8.1. Naisten pärjääminen miehisissä ympäristöissä	58
8.2. ”Mä en vaan halua ylimäärästä”	60
9. Pohdinta: Valta ja muutoksen mahdollisuus	71
10. Lopuksi	74
Lähteet	76
Liitteet	81
Kuva 1 ZombiU-pelin mainos	33

1. Johdanto

Solvaukset, huorittelut ja raiskausuhkaukset. Näiden asioiden arkipäiväisyydestä Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksessa toimiva Miisa Nuorgam avautui Helsingin Sanomien Nyt-liitteen haastattelussa marraskuussa 2016. Haukuilla on ollut suora vaikutus Nuorgamin arkielämään. Haastattelussa hän kertoi muun muassa lopettaneensa peliopasvideoiden tekemisen Twitchiin¹ niihin tulvineiden vihakommenttien vuoksi. (Tyttö 2016.) Samankaltainen ilmiö on vaikuttanut viime vuosina Yhdysvalloissa, jossa monet digitaalisten pelien parissa toimineet naiset ovat saaneet niin paljon erinäisiä uhkauksia, että heidän koko elämänsä on joutunut myllerrykseen. Yksi laajalti huomiota saanut vihakampanja kohdistui Tropes vs. Women in Video Games -videoblogia pitävään Anita Sarkeesianiin. Sarkeesian alkoi kerätä joukkorahoitusta digitaalisten pelien naiskuvastoa sekä sukupuolittuneita stereotyyppioita kriittisesti käsittelevää videoblogiaan varten vuonna 2012, jonka myötä hänelle alkoi tulla vihapostia ja uhkauksia. Vihakampanja johti muun muassa siihen, että Sarkeesian joutui peruuttamaan luennon utahilaisessa yliopistossa vuonna 2014 aseellisen iskun pelossa, piilottelemaan kotiosoitettaan ja olemaan jatkuvasti varuillaan omissa arkielämässään väkivallan uhan vuoksi. (Valenti 2015, ks. myös Sarhimaa 2014.)

Nuorgamin haastattelu toi digitaalisten pelien parissa toimiviin naisiin kohdistettua vihamielisyyttä esille myös suomalaisessa kontekstissa, jonka myötä hänestä tulikin jossain määrin paikallinen äänitorvi digitaalisia pelejä pelaavien naisten kokemuksille. Haastattelussa hän kertoi, miten ei tiedä yhtäkään pelaavaa naista, joka ei olisi kohdannut ”perussovinnistista huutelua”. (Tyttö 2016.) Nuorgamin huomiota tukee Marylandin yliopiston tutkimus, jonka mukaan feminiinisiä nimimerkkejä käyttävät joutuvat 25 kertaa todennäköisemmin kokemaan häirintää verrattuna muihin.² On suuri todennäköisyys sille, että nainen ei saa olla rauhassa kommenteilta mikäli hänen sukupuolensa tulee esille verkkopeliympäristössä. Naiset koetaan erilaiseksi verrattuna ”tavalliseen pelaajaan”. Heidät voidaan nähdä jopa uhkana, kuten Sarkeesianin kohdalla kävi. Hän ei ollut itse asiassa julkaissut yhtäkään videota blogissaan ennen ensimmäisiä uhkauksia, vaan hän oli vasta keräämässä rahoitusta projektiaan varten (Valenti 2015). Uhkaukset kohdistettiin naiseen, joka tohti arvostella digitaalisia pelejä kriittisesti. Verkkopeliympäristöä voisi näin ollen luonnehtia jopa naisvihamieliseksi.

¹ Twitch on maailman suosituimpia suoratoistopalveluja tietokone- ja konsolipelaajille. Pelaajat voivat lähettää sivustolle suoraa videota pelistään ja muut voivat kommentoida sitä kuvan vieressä olevaan chattiin. <<https://www.twitch.tv/p/about/>>. Viitattu 19.4.2018.

² Study: Female-Name Chat Users Get 25 Times More Malicious Messages. <http://www.enme.umd.edu/news/news_story.php?id=1729>. Viitattu 19.4.2018.

Tutkin työssäni naisten kokemuksia pelaajina verkkopeliympäristössä. Aineistoni koostuu yhdentoista digitaalisia pelejä verkossa aktiivisesti pelaavan naisen haastatteluista. Tarkastelen millaisia asenteita nämä naiset ovat kohdanneet verkkopelien parissa liittyen sukupuoleen ja minkälaisia kokemuksia heillä on naisena olemisesta verkkopeliympäristössä. Eryteisesti huomioin, ovatko naiset kokeneet Nuorgamin kuvaamaa ”perussovinnista huutelu” tai muuten naisvihamielistä asennetta, ja jos ovat, niin miten he suhtautuvat siihen ja miten se on mahdollisesti vaikuttanut heidän olemiseensa, heidän tapansaan performoida. Tutkielmassani tuon esille paljon sitä, mitä naiset kertovat kohdanneensa digitaalisten pelien parissa muiden pelaajien toimesta: mitä heille sanotaan esimerkiksi Overwatch-ottelun³ aikana, kun tulee ilmi, että pelaajana on nainen? Nuorgamin haastattelu toimii tässä yhden ennako-oletuksen asettajana, sillä haastattelussa hän kertoi myös, miten hän ei kuvailemansa huutelun takia itse käytä voice chattia pelatessaan verkkopeliympäristössä. Voice chat on yleisnimitys, jota käytetään puhetta internetin välityksellä siirtäville ohjelmille. Käytän tutkielmassani näistä ohjelmista yleistä termiä VoIP⁴-sovellus.

Tuon tutkielmassani esille naisten kokemuksia myös digitaalisten pelien ulkopuolella tapahtuneista asioista, mutta verkkopeliympäristö on tutkielmassani keskeisessä asemassa. Tutkielmani tavoitteena onkin kuvata ja eritellä naisten jokapäiväisiä kokemuksia verkkopeleihin liittyen. Pyrin tunnistamaan ilmiössä vaikuttavat valta-asetelmat ja niiden vaikutukset yksilöihin sekä tuottamaan sellaista tietoa, joka tukisi näiden valta-asemien vuoksi kielteisiä kokemuksia kohdanneita yksilöitä, mistä syystä tutkielmani tiedonintressi on kriittis-emansipatorista. (Lindblom-Ylänne ym. 2013, 23–26.) Tuloksia voisi mahdollisesti käyttää digitaalisten pelien parissa toimivien ja digitaalisia pelejä pelaavien naisten aseman parantamiseen. Eräs tutkielmani tavoitteista onkin tuoda esille verkkopelejä pelaavien naisten ääntä. Tavoitteenani on myös osaltaan selittää, minkälaiset sukupuolistavat rakenteet vaikuttavat verkkopeliympäristössä, ja miksi ne ovat muotoutuneet juuri sellaisiksi kuin ne ovat. Jos naiseuden vuoksi joutuu vastaanottamaan verkkopeliympäristössä solvauksia, huoritteluja ja raiskausuhkauksia, haluan tutkijana ymmärtää, miksi näin on, ja sen kautta myös pohtia, mitä asialle voisi tehdä.

³ Overwatch on Blizzard Entertainmentin kehittämä ammunta- ja taktinen peli, jossa pelataan ennalta sovitussa tai satunnaisissa joukkueissa toisia vastaan. Pelimuodot sopivat sekä satunnaisille pelaajille että ammattilaisille.

⁴ Lyhenne englanninkielisestä termistä Voice over Internet Protocol. <<https://www.viestintavirasto.fi/kyberturvallisuus/tietoturvaohjeet/palveluidenturvallinenkaytto/voip.html>>. Viitattu 19.4.2018.

1.1. Katsaus tutkimusperinteeseen

Tutkielmani keskittyy naisten asemaan verkkopeliympäristössä. Tämän asetelman vuoksi työni sijoittuu sosiologian ja sukupuolentutkimuksen alalle. Digitaaliset pelit ovat keskeinen aihe, minkä vuoksi tutkielmani ankkuroituu myös pelitutkimuksen tieteenalaan. Pelitutkimus on hyvin monitieteinen ala: siihen on liitettävissä runsaasti erilaisia erityisalueita, joita voisi luonnehtia yhdistävän lähinnä se, että niiden keskiössä ovat pelit. Oma tutkielmani edustaa pelaajien tutkimusta, sillä keskityn nimenomaan pelaajien sosiaalisuuteen ja verkkopeliympäristön dynamiikkaan. (Kinnunen ym. 2010, 306–309.) Pelitutkimus on viime vuosina herännyt sukupuolittuneisuuksien tarkasteluun. Esimerkiksi suomalaista pelitutkimusta esittelevässä julkaisussa Pelitutkimuksen vuosikirjassa on julkaistu vuonna 2015 Usva Frimanin artikkeli *Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat*, joka käsittelee sitä, miten pelitutkimuksen kenttä on kansainvälisestikin vasta heräämässä digitaalisten pelien ja sukupuolen teemoihin keskittyvien tutkimusten ja konferenssien tarpeeseen (Friman 2015). Tämä näkyy myös SAGE Journals -tietokannassa⁵, josta hakusanoilla ”video games” ja ”women” löytyy 8551 julkaisua. Näistä 4951 on julkaistu aikavälillä 2007–2017 ja vuosittainen määrä on kasvussa: pelkästään huippuvuodelta 2016 löytyy 629 julkaisua näillä hakusanoilla. Tietokannasta löytyi myös aiheeseeni, naisten kokemuksiin verkkopeliympäristössä, liittyviä tutkimuksia, joista lähimmäksi menee Amanda C. Coten *Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online* (2015). Cote tarkasteli tutkimuksessaan millaisia tapoja naiset ovat kehittäneet pärjätäkseen verkkopeliympäristössä. Työssä tuli paljon ilmi samanlaisia kokemuksia, kuin mistä esimerkiksi Nuorgam kertoi haastattelussaan.

Kansainvälisesti sukupuolittuneesta pelikulttuurista on julkaistu tutkimuksia, mutta Suomessa ei niinkään. Arto-tietokannasta⁶ löytyi kolme viitettä yleisluontoisilla hakusanoilla ”digitaaliset pelit naiset”. Vastapainoksi julkaisuarkisto Doriasta⁷ samoilla hakusanoilla löytyi 47 viitettä. Suuri osa Dorian viitteistä ovat 2010-luvulla julkaistuja pro gradu -tutkielmia, mikä kertoo nuoremman tutkijapolven olevan enemmän kiinnostuneita tästä kyseisestä aiheesta. Doriasta ja Artosta löytyi yksi suomalainen työ, joka liittyi erityisesti työhöni: AFinLAN⁸ vuosikirjassa 2011 julkaistu Susanna Saarelan, Anita Nuoposen ja Olli Raatikaisen artikkeli *Naiset digitaalisten pelien maailmassa*, jossa kuvataan

⁵ <<http://journals.sagepub.com/>>. Viitattu 25.9.2017.

⁶ <<https://arto.linneanet.fi/index.html>>. Viitattu 25.9.2017.

⁷ <<http://www.doria.fi/>>. Viitattu 25.9.2017.

⁸ Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys. <<http://www.afinla.fi/>>. Viitattu 25.9.2017.

millaisilla kielellisillä keinoilla digitaalisia pelejä pelaavat naiset kuvaavat heihin kohdistuneita asenteita. Artikkelin perustana on Saarelan pro gradu -tutkielman verkkokyselyllä kerätty aineisto, joka koostuu 622:sta digitaalisia pelejä pelaavan naisen vastauksesta. Saarelan, Nuopposen ja Raatikaisen artikkeli keskittyy verkkokyselyn kysymykseen siitä, onko vastaaja kokenut sukupuolensa vuoksi syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä, jonka jälkeen avoimesti on pyydetty tarkentamaan, miten syrjintä on ilmennyt. Kysymykseen oli vastannut myöntävästi 113 naista, jotka kertoivat avoimessa kohdassa heille naureskeltavan ja taitojaan väheksyttävän sukupuolensa vuoksi. Vastaajista siis hieman alle viidesosa, 18,2 %, oli kokenut syrjintää. Kirjoittajat toteavatkin digitaalisten pelien maailman olevan suhteellisen tasa-arvoinen, vaikka syrjintä ja stereotyyppiset asenteet elävätkin siellä vahvana. (Saarela, Nuopponen & Raatikainen 2011, 108–122, ks. myös Saarela 2010, 10.)

Tutkimusasetelmani eroaa siten, että siinä missä edellä mainittu artikkeli perustuu yhden laajan kysymyksen analysoimiseen, hyödynnän omassa haastattelurungossa useita kysymyksiä, joilla lähestyn aihetta monesta eri näkökulmasta (liite 1). Artikkeli edustaakin enemmän määrällistä tutkimusta, kun taas oma tutkielmani on vahvasti laadullinen. Tutkin ilmiötä perusteellisesti, keskityn useaan eri piirteeseen siinä, minkälaisia asenteita naiset ovat kokeneet verkkopeliympäristössä liittyen sukupuoleensa. Yleisemmän sukupuoleen keskittyen tutkielmani poikkeaa myös mainitusta Coten työstä (2015), jossa tarkasteltiin minkälaisia strategioita naiset ovat kehittäneet häiriköinnin sietämiseen verkkopeleissä. Olen yhtä lailla kiinnostunut siitä, miten naiset pärjäävät häiriköinnin kanssa, mutta tuon esille myös sitä, millainen naisten subjektiivisesti on verkkopeliympäristössä ja miten erilainen häiriköinti ja muu noteeraaminen siihen vaikuttaa. Tutkimukseni on sosiologinen, mikä tarkoittaa analyysin kohdistumista siihen, millaisia piirteitä ja valtasuhteita verkkopeliympäristössä ja -kulttuurissa ilmenee sukupuolivähemmistön näkökulmasta

Joka tapauksessa nämä kaksi työtä ovat tärkeitä aiempaa tutkimusta, jonka jatkumoon oma pro gradu -tutkielmani asettuu. Niiden avulla pystyn tutkielmani analyysissa ja pohdinnassa rakentamaan entistä eheämpää kuvaa siitä, millaista on olla nainen verkkopeliympäristössä. Pelaavista naisista on kuitenkin tehty silti vähän aikaisempaa tutkimusta, erityisesti Suomessa, ja tutkielmani täydentääkin tietoja heistä. Pystyn myös vertailemaan tutkimustuloksia sekä huomioimaan, onko ajallisesti tapahtunut mitään mainittavaa: Saarelan aineisto on kerätty marraskuussa 2009 ja omani maaliskuussa 2017 (Saarela 2010, 10). Tuolla aikavälillä peliala on kasvanut paljon. On arvioitu, että 2009–2017 aikana alalle on tullut 1580 uutta työpaikkaa (Neogames 2017). Lisäksi Suomessa on monia pörssiinkin listautuneita, menestyneitä pelialan yrityksiä (Soisalon-Soininen 2017). Peliala on kasvanut todella

näkyväksi tekijäksi yhteiskunnassa ja sen seurauksena siihen liittyviä ilmiöitä on alettu ottaa vakavasti. Eräs esimerkki tästä on se, miten perinteisessä mediassa on ryhdytty uutisoimaan digitaalisten pelien kilpapelamista (Hartikainen 2016). Monet kilpaa pelattavista peleistä ovat yleisesti suosittuja verkkopelejä, kuten Overwatch, Counter-Strike ja Dota 2. Kiinnostuksen kohteena oleva verkkopeliympäristö on näitä pelejä pelatessa läsnä ja tutkielmani tarjoaa tietoa näiden pelien arjesta naisten näkökulmasta.

Käytän tutkielmassani termiä ”digitaaliset pelit”, joka on pelitutkimuksellisissa julkaisuissa vakiintunut tarkoittamaan kaikkia tietokoneella, pelikonsolilla, televisiolla, puhelimella tai muulla digitaalisella laitteella pelattavia pelejä (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 2). Digitaalisten pelien lisäksi käytän ”verkkopeli”-termiä, joka viittaa internetin välityksellä muiden ihmisten kanssa pelattaviin digitaalisiin moninpeleihin. Tutkielmani alkuvaiheissa käytin myös sanaa ”videopeli”, jolla viittasin yleisesti tietokoneella tai pelikonsolilla pelattaviin peleihin. Termi näkyy haastattelupyyntössä, jossa kerroin tekeväni tutkielmaa ”naispelaajista videopeliyhteisöstä” (liite 2). Ryhtyessäni kirjoittamaan itse työtä aloin kuitenkin käyttää hieman poikkeavia, mutta tutkittavaan ilmiöön tarkemmin viittavia sanoja. ”Videopeliyhteisö” voi esimerkiksi viitata kokonaisuuteen, johon sisältyy fyysisesti järjestettäviä pelitapahtumia, kuten Suomessa järjestettävä Assembly. Verkkopeliympäristö viittaa sanana korostetusti tukittavaan aiheeseen, eli naisten kokemuksiin erilaisissa chateissa, VoIP-sovelluksissa ja pelitilanteissa, joissa pelaajat kommunikoivat keskenään. Tutkielmassani en käytä myöskään termiä ”naispelaaja”, koska siihen sisältyy oletus, jonka mukaan on ”normaalit” pelaajat ovat miehiä. Viittaan tutkielmassani pikemminkin ”verkossa pelaaviin naisiin”.

1.2. Tutkielman yleispiirteet ja kulku

Avaan ensin luvussa kaksi tutkielmani tieteenfilosofista viitekehystä eli aukaisen ontologisia ja epistemologisia⁹ lähtökohtiani. Sovellan tutkimuksessani feminististä sekä jälkistrukturalistista teoriaa, tutkielmani voikin sanoa edustavan postmodernia feminististä tutkimusta. Tämä myös näkyy tutkimusongelmassani ”miten naissubjektius rakentuu verkkopeliympäristössä?”. Keskeinen teoreetikko tutkielmalleni on Judith Butler, jonka teorioita genealogista sekä performatiivisuudesta avaan tarkemmin tutkielman varsinaisessa teorialuvussa (luku 3). Käsittelen ensin sukupuolisia

⁹ Määrittelen ontologian opiksi olevaisesta ja epistemologian tietoteoriaksi.

identiteettikategorioita ja genealogista analyysia, mistä jatkan performatiivisuuteen ja subjektiuden muodostumiseen sekä lopulta pohdintaan vallasta ja diskursiivisuudesta. Teorialuvun lopuksi tiivistän, miten teoria näkyy tutkielmassani muodostamalla oman sovelluksen performatiivisuudesta ja käymällä läpi sitä, mitä tutkimusongelmani varsinaisesti tarkoittaa ja miten tämä sovellukseni liittyy siihen. Seuraavassa luvussa (luku 4) kerron metodologiastani. Esittelen diskurssianalyysin ja miten itse käytän sitä tutkielmassani. Lisäksi esittelen käyttämäni haastattelumenetelmän ja esittelen aineistoni tarkemmin.

Vastaan tutkimusongelmaani selvittämällä neljä siihen liittyvää tutkimustehtävää. Ensimmäinen tutkimustehtäväni liittyy tutkittavan ilmiön taustoittamiseen eli siihen, minkälaiseen jatkumoon verkkopeliympäristö yhteiskunnallisesti ja kulttuurisesti asettautuu. Luvussa viisi minulla on tutkimustehtävänä tarkastella, minkälainen on digitaalisten pelien sukupuoli. Hahmotan, minkälaista sukupuolittunutta linkittymistä digitaalisiin peleihin ja pelialaan on historiallisesti tapahtunut. Toteutan tätä tutkimustehtävää edellä mainitulla genealogisella analyysillä. Käytännössä tutkin digitaalisiin peleihin, niiden historiaan sekä nykyiseen yhteiskunnalliseen asemaan liittyvää kirjallisuutta. Ilmiön taustoittaminen auttaa ymmärtämään verkossa pelaavien naisten haastatteluja hahmottamalla kontekstia sekä antaa välineitä liittää heidän haastatteluja laajempaan keskusteluun. Seuraavat kolme tutkimustehtävää liittyvät aineistoanalyysiin. Toisena tutkimustehtävänäni tuon haastateltavien omaa näkökulmaa tutkimusongelmaani. Tämän tutkimustehtävän toteutan luvussa kuusi, jossa käytännössä diskurssianalyysi menetelmänäni tarkastelen, millä tavalla haastateltavat puhuvat verkossa pelaavista naisista ja verkkopeleihin liittyvästä naiseudesta.

Seuraavassa luvussa (luku 7) jatkan diskurssien analysointia aineistosta. Tässä luvussa tutkimustehtäväni minulla on selvittää sukupuolistamiseen liittyviä kysymyksiä: millaisia sukupuoleen perustuvia kommentteja naiset tarkalleen saavat ja millä tavalla he reagoivat niihin? Hahmotan tämän luvun analyysissa naisten katkelmista sekä performatiiveja eli lausumia, joita heihin on kohdistettu, että heidän tapojaan reagoida näihin performatiiveihin. Seuraavaksi luvussa kahdeksan tarkastelen neljäntenä tutkimustehtävänäni sitä, millainen vaikutus verkkopeliympäristöllä on pelaavien naisten subjektiuteen. Myös tässä luvussa (luku 8) toteutan diskurssianalyysia. Analysoin aineistoa siis kolmessa eri sisältöluvussa. Aineistoanalyysin jälkeen luvussa yhdeksän esitän aiheeseen liittyvää pohdintaa. Esitän kyseisessä luvussa ajatuksia siitä, miten valta näkyy verkossa pelaavien naisten performoinnissa ja pohdin, mitä muutos tarkalleen olisi ja miten se voisi mahdollistua. Viimeisessä luvussa (luku 10) teen yhteenvedon tutkielmastani ja sen tuloksista.

2. Tutkielman tieteenfilosofinen viitekehys

Tutkimuksen ei tule olla kuurupiiloo. Kriittisten yhteiskuntatieteiden traditioon kuuluu, että omat taustaoletukset arvoista, tiedoista ja todellisuuden luonteesta lausutaan julki. Näkyvillä olevat oletukset lisäävät tutkimuksen luotettavuutta. Sitä kautta tutkimus sekä tutkittava ilmiö asettuvat suurempaan kuvaan, jolloin myös lukijalla on edellytyksiä ymmärtää tutkimusta paremmin. (Kakkuri-Knuuttila & Heinlahti 2006, 9–10.) Ontologiset ja epistemologiset lähtökohtani aukaisemalla taustoitan tutkielmaani. Tutkimuksellisesti ontologisten käsitysten avaaminen kertoo käytännössä sen, millaiseksi hahmotan todellisuuden ja tutkimuskohteeni. Epistemologiset kysymykset taas pohtivat tiedon luonnetta ja sitä, miten todellisuudesta voi ylipäättään saada tietoa ja millaista se tieto on. (Lindblom-Yläne ym. 2013, 27.) Tutkimuksissa taustalla vaikuttavat aina jonkinlaiset ontologiset ja epistemologiset käsitykset. Ne ovat tieteenteon suuria linjoja, joita aukaisemalla tulee käsiteltyä myös muita ennako-oletuksia.

Sosiologiassa ontologisiin käsityksiin on vaikuttanut laajalti Peter L. Bergerin ja Thomas Luckmannin 1960-luvulla aloittama keskustelu todellisuuden sosiaalisesta rakentumisesta. Berger ja Luckmann keskittyivät ihmisten käyttämiin merkkijärjestelmiin ja erityisesti kieleen. Kieli objektivoi yhteiset kokemukset, jotka kerrostuvat ja siirtyvät sukupolvelta toiselle. Polveutuessaan kokemukset ovat vähitellen muodostuneet yhteiskunnaksi eri instituutioineen. (Berger & Luckmann 1998, 81–85.) Yhteiskunta on ihmisen tuotos, ja ihminen puolestaan sosiaalisten suhteiden tuotos, mutta tämä suhde usein jää näkemättä, sillä yhteiskunta näyttäytyy objektiivisena todellisuutena (mts. 74). Tätä ajattelusuuntaa kutsutaan sosiaalisesti konstruktionismiksi, ja sillä on ollut laaja vaikutus yhteiskuntatieteissä. Se näkyy laajasti myös niin kutsutussa jälkistrukturalistisessa traditiossa, joka hahmottaa todellisuuden olevan sosiaalisesti tuotettua, painottaen lisäksi merkityksiä tuottavien rakenteiden olevan yhtä lailla sosiaalisesti tuotettuja. Jälkistrukturalismin piiriin on laskettu esimerkiksi tutkielmalleni keskeiset teoreetikot Judith Butler ja Michel Foucault. Tutkielmani ontologisiksi lähtökohdiksi artikuloisinkin täten, että tutkittava todellisuus on sosiaalisesti tuotettua, kuten myös tutkittavat subjektit.

Jälkistrukturalismin voi katsoa edustavan postmodernia filosofiaa tai olevan jopa sama asia, sillä myös jälkimmäiseen lukeutuu kritiikki rakenteita kohtaan. Erityisesti postmoderni filosofia on kritisoinut tieteen asemaa todellisuuden tuottajana ja artikuloi modernin epistemologian olevan vain yksi

historiallisesti konstruoitu tapa ymmärtää tietoa, todellisuutta ja totuutta. Postmoderni kritiikki murtaa modernin epistemologian keskeisen oletuksen siitä, että olisi mahdollista esittää todellisuutta representoivia väitteitä. Todellisuuskäsitteet ja tiede ovat vain yksi mahdollinen, diskursiivinen näkökulma todellisuuteen. (Ronkainen 1999, 101–104.) Tämä vahvan relativistinen ja konstruktionistinen näkökulma on herättänyt kritiikkiä. Feministiset epistemologiat esimerkiksi jakavat ajatuksen tieteellisen tiedon luonteesta postmodernien kanssa, mutta kritisoivat sitä, että modernien epistemologioiden lailla myös postmodernit epistemologiat yrittävät asettautua ikään kuin ulkopuoliseen asemaan tiedon tuottamisen suhteen. (Mts. 105.)

Feministisen epistemologian tärkein ajatus onkin siinä, että jokainen tietäjä on ruumiillisesti sidottuna tiettyyn todellisuuteen; kaikki tieto on osittaista ja sosiaalisesti sijoittunutta sekä tietäjä on paikantunut. Yhteisöllä on rooli siinä, mikä on tietämistä, sillä se asettaa tiedon kriteerit. (Ronkainen 1999, 106–109.) Tutkija paikantuu johonkin yhteisöön, jonka kriteerien mukaan hänen tulee perustella tuloksensa, jotta se esimerkiksi tiedeyhteisössä tulisi hyväksytyksi tieteeksi ja tiedoksi. Modernista postmoderniin epistemologiaan siirryttäessä tiedon luonne muuttuu totuudesta tulkinnalliseksi, mutta tulkinnallisuudesta ei saisi tulla piirrettä, jonka avulla voisi irrottautua yhteisöllisestä todellisuudesta. Jos tieto mielletään tulkinnalliseksi, niin sen pohjana ei ole totuus vaan pätevyys. Tämänkaltaisen tiedon puolesta tutkijan pitäisi nimenomaan argumentoida mahdollisimman kattavasti, ja feministisen epistemologian vaade tutkijan paikantumisesta on yksi piirre, mikä auttaa perustelemaan sitä tietoa, mitä tutkija ilmiöstä tulkitsee ja tuottaa. (Mts. 116–117.)

Tutkielmani pohjautuu feministiseen postmoderniin epistemologiaan, jonka mukaan tiedolla, tieteellä ja tietämisellä on sosiaaliset perustat, mutta jonka mukaan tieto kuitenkin paikantuu ruumiillisuuden kautta tiettyyn todellisuuteen ja yhteisöön. Tieto on läpinäkyvää ja perusteltua tulkitsemista ilmiöstä. Feminismi ja toisaalta postmodernismi näkyvät myös kiinnostuksessa sukupuolisiin kategorioihin ja niiden purkamiseen. Tämä tieteenfilosofinen asetelma edellyttää myös tutkijapositioni aukaisemista. Tähän liittyen koen olennaiseksi asiaksi kertoa sen, miten minulla on tutkittavaan ilmiöön vahva suhde henkilökohtaisella tasolla. Olen pelannut digitaalisia pelejä yli 20 vuotta ja paljon myös verkossa. Tein lisäksi kandidaatin tutkielmani *Pelit*-lehden kansikuvien sukupuolisista representaatioista, eli jo ennen tämän tutkielman tekemistä olin perehtynyt aiheeseen. Olen toisaalta sukupuoliselta identiteettikategorialtani mies eli en ole kokenut välttämättä samoja asioita kuin haastattelemani naiset. Tämän asian tunnistaminen voi toisaalta auttaa minua havaitsemaan tiedollisia puutteitani ja auttaa paikkaamaan tietämystäni. (Ronkainen 1999, 117–121.)

3. Sukupuolen sosiaalinen teoria

3.1. Identiteettikategorioiden diskursiivinen historiattomuus

Sukupuoli on sosiaalinen ilmiö. Tämä väite juontuu 1900-luvun puolivälissä virinneisiin feministisiin keskusteluihin sukupuolirooleista, joita alettiin käydä myös Suomessa 1960-luvulla. Keskusteluissa oli taustalla se, että sukupuolirooleista puhuttaessa keskiössä ei ole ihmisten biologisten erojen puiminen, vaan pikemminkin se, minkälaisia sosiaalisia seurauksia sukupuolielinten perusteella tehdyllä jaolla on ollut. (Rossi 2010, 26.) Roolikeskustelun jatkumoksi asettautui pohdinta sukupuolen sex/gender-jaottelusta, jolla pyrittiin biologisen ja sosiaalisen sukupuolen käsitteelliseen erottamiseen toisistaan. Sex viittasi biologiseen sukupuoleen, niin kutsuttuun lisääntymisseksuaalisuuteen, kun taas genderillä, sosiaalisella sukupuolella, nähtiin olevan paljon suurempi painoarvo. (Mts. 27.) Genderiä käyttäen oli mahdollista tunnistaa helpommin ja analysoida sosiaalisia prosesseja, jotka muovasivat sukupuolia ja niihin liitettäviä ominaisuuksia. Sitä käyttäen voisi analysoida ja erotella tekijöitä liittyen esimerkiksi siihen, miksi tietotekninen osaaminen liitetään miehiseen sukupuoleen (Vehviläinen 2005, 151–152).

Feministiteoreetikot ryhtyivät myöhemmin myös kritisoimaan sex/gender-jaottelua muun muassa siitä, miten se ylläpitää dikotomista sukupuolikäsitystä ja toisaalta jättää biologisen sukupuolen analyysin ulkopuolelle, esittäen sen olevan ikään kuin universaalisesti historiaton ilmiö (Rossi 2010, 28). Yksi tämän jaottelun keskeinen kriitikko on Judith Butler, joka teoksessaan *Hankala sukupuoli* (2006) arvostelee sitä, miten tässä jaottelussa sosiaalisen sukupuolen nähdään olevan biologian rajoittama. Jaottelun perusteella myös sosiaalisia sukupuolia olisi vain kaksi, vaikka ei ole mitään perusteluita sille, etteikö sosiaalisiakin sukupuolia olisi useampi. Butlerin mukaan myös biologisella sukupuolella on sosiaaliset lähtökohdat, sen ollessa osa diskursiivis-kulttuurista välineistöä, joka tuottaa niin kutsutun sosiaalisen sukupuolen. (Butler 2006, 54–56.) Sukupuoli on sosiaalisesti voimakkaammin määrittävä ilmiö kuin mitä gender/sex-jaottelu antaa ymmärtää. Yhteiskunnissa tehdään ihmisen anatomian perusteella edelleen jakoja kahteen, mutta tärkeää olisi huomata, että tälläkin jaolla on sosiaalinen tausta. Sen tekee kyseenalaiseksi myös esimerkiksi intersukupuolisuus, jolloin ihmisen sukupuolta ei voida määrittellä sukupuolielinten perusteella.

Sex/gender-jaottelun ohella Butler kritisoi lisäksi sitä, miten feminismin subjektiksi oli hahmoteltu yleisesti "naiset". Kyseinen kategoria ei ole kuitenkaan kattava, sillä naiseus ja sukupuoli yleensäkin risteävät myös monien muiden diskursiivisesti muotoutuneiden mahdollisten identiteettien kanssa (Butler 2006, 50). Butler kutsuu tätä feminismin subjektin analysointia feministiseksi genealogiaksi. Hän avaa käsitteen, "naisten", historiaa tai sen näennäistä historiattomuutta ja tuo esiin, miten sen nykyisyys on muotoutunut erilaisten käytäntöjen ja rakenteiden toimesta (mts. 51–53). Myös sex/gender-jaottelun biologisen sukupuolen analyysin voidaan sanoa olevan genealogista. Butler kysyy, mistä kyseinen käsite on tullut ja paikantaa sillä olevan historia ja omanlaisensa diskursiivinen tuotantokoneisto takanaan. Jonkinlaista aitoa alkuperää genealogisella kritiikillään Butler ei kuitenkaan etsi, vaan keskittyy tutkimaan nimenomaan sitä politiikkaa, jotka ovat asettaneet tällaiset luokitukset joksikin syyksi – vaikka ovatkin tosiasiaa nimenomaan seurauksia "mitä moninaisimmista ja hajanaisimmista instituutioista, käytännöistä ja diskursseista.". (Mts. 41.)

Genealogia on Butlerin esittämälle kritiikille keskeinen käsite, jonka hän on omaksunut ranskalaiselta filosofilta Michel Foucault'ltä, joka taas kehitteli omaa tulkintaansa genealogista Friedrich Nietzschen ajatusten pohjalta (Butler 2006, 11; 41). Foucault kuvaa esseessään *Nietzsche, genealogia, historia* (1998), kuinka genealogia on vastakkaista "alkuperän" etsimiselle. Genealogialla tehdään käytännössä havaintoja liittyen siihen, miten asiat ovat muodostuneet. "[Genealogia] työskentelee sotkuisten, raaputettujen ja useita kertoja uudelleen kirjoitettujen pergamenttien parissa," kiteyttää Foucault esseensä alussa. (Foucault 1998, 63–80.) Käsitteenä genealogia on jatkunut samantyyllisenä Nietzscheä Foucault'n kautta Butlerille, joskin jokainen heistä on keskittynyt erittelemään siitä tiettyjä aihealueita. Nietzsche keskittyi pohtimaan, miten historiallisissa prosesseissa moraalijattelut ovat kehittyneet ja minkä takia jokin koetaan oikeaksi tai toinen vääräksi. Foucault'lle keskiössä oli taas seksuaalisuus, jolloin käsite siirtyi lähemmäs yhteiskunta-analyysia, Butlerin keskittyessä sukupuolikäytäntöihin.

Genealoginen tarkastelu ja kriittinen näkökulma ilmiöiden näennäiseen historiattomuuteen ovat levinneet myös muiden identiteettikategorioiden tarkasteluun. Butler lausuikin "naiset" vain yhdeksi diskursiiviseksi muodostelmaksi muiden joukossa. (Butler 2006, 48–54.) Genealogiaa butlerilaisittain voi soveltaa tarkastelemaan muidenkin ilmiöiden ja identiteetti- ja luokitusluokitusien sosiaalisia alkuperiä. Esimerkiksi Sanna Valkonen viittaa Butleriin ja soveltaa genealogiaa teoksessaan *Poliittinen saamelaisuus* (2009), jossa hän muun muassa tarkastelee mitä on alkuperäiskansa. Hän erittelee, miten käsitys luonnonläheisestä alkuperäiskansasta muodostui 1600-luvulla kolonialistisiin

tarkoitukseen, ”raakalaisten” sivistämistä varten, ja miten alkuperäiskansan kategoriasta on sittemmin pyritty käsitteellisesti irrottamaan kolonialismin välineenä oleminen (Valkonen 2009, 141–147).

Genealogisella tarkastelulla paljastuu identiteettikategorioiden ja ilmiöiden diskursiivisuus, kuten sukupuolen tai alkuperäiskansan. Tutkielmassani käytän genealogista otetta tarkastelemaan, liittykö digitaalisiin peleihin jokin tietty sukupuolisuus. Voisi luonnehtia, että samalla tavoin kuin Kirsti Lempiäinen hahmotteli väitöskirjassaan *Sosiologian sukupuoli* (2003) millaisia sukupuolisia toimijoita on sosiologian oppikirjoissa, niin itse pyrin hahmottamaan digitaalisten pelien sukupuolen. Tarkastelen siis, millaisia sukupuolisia toimijoita digitaalisten pelien historiassa on vaikuttanut ja millainen sukupuolittunut todellisuus digitaalisiin peleihin on nykyään liitettävissä. Ennako-oletuksenani on, että digitaalisten pelien sukupuoli on miehinen. Tätä varten tulee tietenkin määritellä, mitä miehisyyteen kuuluu eli mitkä havaittavat piirteet tekevät peleistä miehisen. Digitaalisten pelien sukupuolen selvittämiseksi vastaan kysymyksen, minkälaiset sukupuoliset valtapositiot vaikuttavat pelialalla ja verkkopeliympäristössä.

Mikäli haluan ymmärtää verkossa pelaavien naisten kokemuksia, tulee minun myös ymmärtää, millaiseen sukupuoliseen jatkumoon digitaaliset pelit sijoittuvat. Luvussa viisi teen genealogista tarkastelua, jota varten olen kerännyt kirjoja liittyen pelialan historiaan ja pelaajakuntaan.¹⁰ Tarkastelussa katsettani ohjaa nimenomaan sukupuoleen liittyvät asiat. Genealogisella otteella taustoitan tutkittavaa ilmiötä, mutta lisäksi se on eräänlainen pohjavire tutkielmassani. Butleriin nojaten sillä voi hahmottaa sukupuolisten identiteettikategorioiden kontingenttia luonnetta. Jos myöhemmin analyysissäni huomaan haastatteluaineistosta naisten kertovan kohtaavansa tietynlaisia kommentteja liittyen naiseuteen, niin genealogisella katsonnalla pyrin selvittämään, miksi juuri tuo ja tuo piirre liitetään tähän sukupuoleen. Tämä voi toisaalta mahdollistaa yhteyksien hakemisen myös muista yhteiskunnallisista keskusteluista: Vallitseeko verkkopeliympäristössä samanlaisia asenteita kuin mahdollisesti joillain hyvin miesvaltaisilla aloilla? Mistä nämä asenteet ovat peräisin? Genealogia herättää kysymyksiä, joihin vastaamalla voi löytyä yllättäviäkin siltoja eri ilmiöihin.

¹⁰ Olen kerännyt aiheeseen liittyvää kirjallisuutta käyttämällä Lapin yliopiston kirjastoa sekä edellä mainittuja Doria- ja Arto-tietokantoja. Käytännössä genealoginen analyysini perustuu erityisesti Lapin yliopistosta löytyneille kirjoille, joita olen hakenut erinäisillä digitaalisten pelien synonyymeillä ja niihin liittyvillä hakusanoilla. Kirjallisuutta olen hakenut niin suomeksi kuin englanniksi.

3.2. Identiteetti performatiivisena projektina

Identiteettikategoriat ovat alkuperättömiä. Ne ovat rakentuneet sosiaalisesti juuri tietynlaiseksi, mutta vaikka niillä onkin kontingentti luonne, niin ovat ne kuitenkin olemassa. Näiden genealogisten johtopäätösten saattelemana Butler päätyi kuvaamaan, miten sukupuolikategoriat ovat performatiivisia: Identiteettikategoriat ovat olemassa, koska niitä tehdään. Ei ole varsinaista kategoriaa, joka olisi olemassa ennen tekoa, vaan se kategoria rakentuu tekemisessä. Tämän luonteen takia identiteettikategorioita tulee pitää erikseen yllä eli performoida. (Butler 2006, 79–80.) Butler ei ollut ensimmäinen, joka puhui performatiivisuudesta, vaan hänen ajatuksensa pohjautuvat osaksi muutaman häntä edeltäneen ihmisen töille (Järvenkylä & Kortelainen 2013, 12). Yksi merkittävä edeltäjä oli J. L. Austin, joka käsitteli performatiiveja puheaktiteoriassaan, jonka kautta hän pohti kielellisen merkityksen ja totuuden suhdetta. Austin kiisti, että kieltä voisi ymmärtää vain toden ja epätoden käsitteitä soveltamalla, ja määritteli ajatuksiaan puoltavaksi esimerkiksi performatiivit. Ne ovat Austinin mukaan lauseita, jotka suorittavat jonkinlaisen kielellisen teon, ohittaen pelkän kuvailun. Tämän luonteen vuoksi yritys ymmärtää performatiiveja totuudellista näkökulmasta olisi vajavaista, sillä vaikka performatiivit voivat näyttää väittämiltä niin se ei ole kuitenkaan niiden ensisijainen funktio, vaan niihin sisältyy myös edellä mainittu kielellinen teko. (Järvenkylä 2013, 77–79.)

Butlerin teorialla voi kuvailla olevan yhteys Austiniin, mutta välissä toimii eräänlaisena suodattimena dekonstruktion filosofiasta tunnettu Jacques Derrida.¹¹ Hän oli Austinin teorian yksi merkittävä kritisoija:¹² siinä missä Austin ajatteli performatiivisuuden syntyvän auktoriteettiasemasta käsin, niin Derridan mukaan performatiivisuus tulee nimenomaan lausumisen toistamisesta. Juuri tästä ideasta kasvoi myös Butlerin teoria sukupuolen rakentumisesta toistamalla, performoimalla. (Järvenkylä & Kortelainen 2013, 21; ks. myös Butler 2006, 11). Toisto on olennainen asia performoimisessa: performatiivisuus ei voi koskaan olla vain yksi teko (Butler 2006, 25). Butlerille performatiivisuudessa on tärkeitä huomioida toiston lisäksi ruumiillinen puoli. Hän tuo esille sen, miten Foucault teoksessaan *Tarkkailla ja rangaista* (2001) huomioi vankien sisäistävän kieltävät lait kehollaan ja tuottavan näin eräänlaisen vanki-ruumiin. Samalla tavalla sukupuoli-identiteetti ja toisaalta muut identiteettikategoriat rakentuvat ruumiillisesti (Butler 2006, 227–229.) Käytännössä performointi voi olla joka päiväisiä suorituksia, eleitä ja määrättyä olemista. Tietynlainen istuminen, haarat levällään tai

¹¹ Derrida tunnetaan niin myös niin kutsutun jälkistrukturalismin edustajana, johon lasketaan muun muassa myös Michel Foucault. Näiden edeltäjiensä myötä myös Butler on laskettu kuuluvan kyseiseen suuntaukseen.

¹² Derrida kritisoi Austinia erityisesti esseessään *Signature, Event, Context* (1997).

yhdessä, voi tarkoittaa tietyn sukupuolen tekemistä. Käsky olla tiettyä sukupuolta, eli siis tehdä sitä, välittyi diskursiivisia reittejä pitkin. Tämä tarkoittaa, että yhteiskunnassa on ilmoilla vaatimuksia, miten subjektin tulisi olla, vaikka hyvä äiti tai heteroseksuaalisesti haluttava objekti. (Mts. 242.)

Butlerin tarkastellessa inhimillisen subjektin sukupuolista olemista keskittyy katse yhtä lailla koko identiteetin diskursiivisuuteen. Yksilön identiteetti ei ole pysyvä, vaan se voi vaihdella läpi ajan ja elämän monella tapaa. Tietyt käytännöt säätelevät identiteetit yhteiskunnallisiksi sopiviksi, ja ilmaisevat myös esimerkiksi ymmärrettävissä olevat sukupuolet ja niihin liittyvät standardit, joiden mukaan subjektin on tultava ymmärretyksi juuri tietyllä sukupuolisella tavalla. (Butler 2006, 68–69.) Näitä käytäntöjä voivat olla esimerkiksi jonkin valtion lainsäädännössä mainittavat sukupuolet, arkisissa keskusteluissa vilahtavat käsitykset tai edellä mainittu haarat levällään istuminen. Jälkimmäisintä on kuvattu monissa yhteyksissä sen englanninkielisellä nimellä *manspreading*. Termi viittaa nimensä mukaisesti siihen, miten miehiksi määritellyt istuvat usein haarat levällään ja vievät näin mahdollisimman paljon tilaa. Tapa sai julkisuutta kesällä 2017, kun Madrid päätti naisten järjestön innoittamana kieltää leveästi istumisen julkisen liikenteen busseissa (Jones 2017).

Ymmärrettävissä olevat sukupuolet siis performoidaan ja niihin liittyvät niin kutsutut performatiivit. Identiteettikategoria on päämäärä, jota ei kuitenkaan voida saavuttaa, vaan sen on jatkuvasti käynnissä oleva diskursiivinen käytäntö: se on tekemisen ja toiston tapa, jota kutsutaan performoinniksi (Butler 2006, 90–91). Performatiivisuus on teoreettisen viitekehysten keskeisin käsite. Sen avulla siirrytään genealogisesta rakenteiden diskursiivisuuden tarkastelusta lähemmäksi itse subjektia, ajattelevaa ja havaitsevaa yksilöä, joka on näiden rakenteiden tuottama (mts. 48–50). Performatiivisuus kohdistaa katseen jokapäiväisiin tekoihin, joilla subjekti tuottaa identiteettikategorioitaan. Performatiivisuus tekee näkyväksi diskursiivisuuden arjessa ja osoittaa ne palaset, joilla subjekti muodostuu. Kun tutkielmassani tarkastelen naisten subjektiuden rakentumista verkkopeliympäristössä, keskityn nimenomaan toistuviin tekoihin. Näin performatiivisuudella otan huomioon sekä subjektin omia tekoja, että toisaalta subjektiin itseensä kohdistuvia tekoja. Genealoginen puolestaan analyysi taustoittaa sen rakenteen, tässä tapauksessa verkkopeliympäristön, jonka puitteissa tarkastelemani subjekti eli naiseksi määritelty henkilö toimii.

3.3 Valta ja subjektiuden muodostuminen

”Judith Butler on pohtinut subjektiksi tulemiseen liittyvää valtaa performatiivisuutena. Subjektin toimijuus eli subjektiuden toteuttaminen on performatiivista: subjekti toistaa ja toteuttaa ruumiinsa kautta valtaa, joka on tuottanut ja mahdollistanut hänet subjektina. Butlerin mukaan valta siis aina edeltää subjektia, mutta edeltävyys ei näy, koska subjekti omaksuu ja toteuttaa valtaa oman toimijuutensa muodossa. Valta ei myöskään subjektin toimijuutena enää suoraan jatku samassa muodossa, vaan subjekti voi varioida ja uudelleenmerkityksellistää valtaa. Tämä vallan epäjatkuvuus luo vaikutelman, että valta on subjektien tuotetta eikä subjektien muodostumista edeltävää.” (Valkonen 2009, 240.)

Ylläolevassa lainauksessa Sanna Valkonen käsittelee alkuperäiskansan kategorioita Butlerin käyttämän käsitteistön avulla. Valkonen nostaa esille, miten valta on keskeisessä roolissa puhuttaessa subjektiuden muodostumisesta. Subjektius muodostuu nimenomaan performatiivisesti, tekemällä, ja valta liittyy olennaisesti näihin erilaisiin subjektiuden tuottamisen tapoihin. Valta ja valta-asetelmat ovat jatkuvasti läsnä myös Butlerin teksteissä, mutta mitä tuo valta itse asiassa on? Kellä sitä on ja missä se näkyy? Valta sinänsä karkaa paikantamisyriyksiltä. Jokapäiväisesti voisi ajatella, että on olemassa fyysisiä vallan linnakkeita, kuten Suomen eduskuntatalo. Tämäkin rakennus kuitenkin tarvitsee subjekteja, jotka kunnioittavat sitä ja siten tunnustavat sen edustaman vallan. Valta onkin erityisesti diskursseissa, jotka tuottavat subjektin tietynlaiseksi. Valta näkyy tämän subjektin performoinnissa, johon voi liittyä fyysisten linnakkeiden tunnustamisen tietyn vallan edustajaksi. Huomioitavaa on kuitenkin asia, minkä Valkonen tekstissään nosti esille: subjekti ikään kuin räätälöi vallan näköisekseen omaksumalla sen ja toteuttamalla sitä omassa muodossaan. Voi kuitenkin sanoa, että valtaa on toisaalta myös tällä subjektillakin, sillä hänen performoinnissa ilmenevät diskurssit, ja juuri diskurssin sisällä itsessään voi piillä mahdollisuus muutokseen.

Määräys olla jotain voi myös kääntyä käskyä itseään vastaan. Subjekti voi performoidessaan kehittyä toiseen, yllättävään suuntaan. Juuri tämä muutoksen mahdollisuus on se piirre vallassa, johon Butlerin huomio *Hankalassa sukupuoli* keskittyy. Teoksen nimi jo itsessään viittaa hankaloittamisen prosessiin, joka on vallitsevan sukupuoliäjättelun kyseenalaistamista ja kulttuuristen normien mukaisten määräysten toisin tekemistä. (Butler 2006, 39–41.) Hankaloittaminen paljastaa kategorioiden sopimuksenvaraisuuden. Subjektilla voi olla performoivassa toiminnassaan valtaa vaikuttaa vallitsevaan tilanteeseen. Muutokseen mahdollistava tilanne saattaa olla vaikkapa se, kun monet eri diskursiiviset määräykset vaikuttavat yhtä aikaa. Tällöin yksilö väistämättä epäonnistuu

olemaan tietynlainen subjekti. Toistaessaan omaa toimintaansa subjekti muodostaa identiteettikategorioita. Mikäli hän alkaa kyseenalaistaa näihin liittyviä diskursiivisia määräyksiä, esiintyy juuri toistossa mahdollisuus muunteluun, tehdä asiaa välillä toisin ja kyseenalaistaa se, miksi pitäisi olla juuri sellainen kuin diskursiivisia reittejä pitkin on määrätty. (Mts. 241–242.)

Tämä vaihtoehtoinen suunta on kuitenkin myös kulttuurisesti muodostunut (Butler 2006, 170). Ei ole todellisuutta, joka sijaitsisi käsitteet ymmärrettäväksi tekevien diskursiivisten käytäntöjen ulkopuolella. Sukupuolisuus, tai ylipäätään subjekiksi tuleminen on aina sosiaalista, performointia. Tämän seikan vuoksi Butler pohtiikin teoriaansa liittyen, ettei tarkoituksena ole käsitellä tuleeko sukupuolta toistaa vai ei. Sen sijaan pitäisi miettiä, kuinka sitä pitäisi toistaa. (Mts. 246.) Butler keskittyy teoksessaan nimenomaan sukupuoleen, mutta hän viittaa myös muihin identiteettikategorioihin. Koska performatiivisuudessa on kyse subjekiksi muotoutumisesta, niin käsitettä voi soveltaa myös erilaisiin subjektiuksiin: esimerkiksi Valkosella väitöskirjassa pääkysymyksenä ”Kuinka tullaan saamelaiseksi subjekiksi?”. Muotoilenkin Valkosta mukaillen, että olen itse kiinnostunut siitä, että kuinka tullaan naissubjektiksi verkkopeliympäristössä. Tutkimusongelmassa kysyn tarkemmin, miten naissubjektius rakentuu verkkopeliympäristössä. Haluan kiinnittää huomiota siihen, miten verkkopeliympäristössä pyritään vaikuttamaan naissubjektuteen eli toteuttamaan diskursiivista valtaa. Valtaa saatetaan myös pyrkiä vastustamaan, jolloin edellä mainittu muutoksen mahdollisuus käy ilmi. Se, miten naissubjekti suhtautuukin vallitseviin diskursseihin, on tärkeä piirre pohdittaessa, miten tuo subjekti on muodostunut. Valta on keskeinen käsite tämän tutkielman analyysin kannalta.

3.4. Performatiivisuuden tunnistaminen haastatteluaineistosta

Sen lisäksi, että tarkastelen tutkielmassani naisten performointia verkkopeliympäristössä, analysoin myös sitä, miten heidän performointiinsa vaikutetaan. Kuten mainittua, yksilön tulee performoida identiteettikategoriaa jatkuvasti, jotta se pysyy yllä. Tietyn identiteettikategorian performointi liittyy myös väistämättä subjekti laajempaan kontekstiin eli ympäröivään diskursiiviseen todellisuuteen tai yhteiskuntaan. (Butler 2006, 90–91.) Diskursiivinen todellisuus ja diskurssit ilmenevät arkielämässä erilaisin tavoin. Itse analysoin niiden ilmentymistä performatiivin käsitteellä, jota myös J. L. Austin käytti. Hänelle performatiivit olivat lauseita, joilla suoritetaan jokin kielellinen teko. (Järvenkylä 2013, 78.) Ajattelen, että performatiiveilla onkin todellisuutta tuottava luonne ja että ne ovat väistämättä kytköksissä butlerin luonnehtimaan performatiivisuuteen. Teoreettisessa sovelluksessani syntyy

eräänlainen synteesi Butlerin ja Austinin välillä. Nimenomaan subjektiutta performoivia tekoja kutsun performatiiviksi, mutta täsmennän vielä, että performatiivit voivat olla myös subjektiin kohdistettuja tekoja, joilla pyritään vaikuttamaan hänen performointiinsa eli subjektiudensa rakentumiseen. Performatiivi-käsitteen alle niputan esimerkiksi erilaiset käskyt ja lausumat, jotka ilmaisevat muun muassa erilaisia oletuksia ja toiveita subjektin olemisesta. Performatiivit ilmentävät subjekti ympäröivää diskursiivista todellisuutta. Onkin mielenkiintoista miettiä, minkälaisia performatiiveja subjekti vastaanottaa jossain ympäristössä ja millaista jossain toisessa, liittyen vaikkapa naisen kategoriaan.

Sisällytän performatiiveihin myös performatiivisen teon käsitteen, jota myös Sanna Valkonen käytti kuvatessaan, miten saamelaisia on kansana rakennettu ja kuinka saamelaiseksi subjektiksi tullaan. Valkonen kuvaa, kuinka erinäiset performatiiviset teot, kuten Altajoen patoamiseen liittyneet mielenosoitukset ja kansallispäivä, kansallislaulu, kotimaa sekä lippu tuottivat ja tuottavat Saamen kansaa. (Valkonen 2009, 83–87.) Myös käytäntö ”ryhmäyttää saamelaiset etnisesti ja kulttuurisesti yhtenäiseksi kansaksi ja alkuperäiskansaksi on *performatiivinen teko*.” (Mts. 17). Performatiivisena tekona voidaan pitää saamelaiseksi tunnistamista saamelaisyhteisön toimesta. Tällöin henkilölle annetaan lupa olla saamelainen, jolloin hänelle aukeaa samoin mahdollisuus ylipäätään olla saamelainen. (Mts. 215–216.) Ajattelen performatiivisten tekojen olevan käsitteellisesti laajempi ilmiö. Ne edustavat jonkinlaisen yhteisön kannanottoja ja tekoja liittyen identiteettikategorioihin. Performatiivit voivat taas olla arkipäiväisiä yksilöltä yksilölle kohdistettuja lausahduksia, kuten ”et osaa pelata, koska olet nainen”. Performatiivit tapahtuvat enemmän kielellisellä tasolla.

Yhden subjektin performointi voi vaikuttaa myös toisen subjektin performointiin. Performatiivit antavat keinon tarkastella, miten tuota vaikutusta voi tapahtua arkielämässä. Tutkielmani kannalta käsitteen teoreettinen ydin on siinä, että sen avulla voin soveltaa performatiivisuuden teoriaa aineistoni analysointiin. Mikäli haastateltava kertoo häneen kohdistuneista performatiiveista, tulee hän samalla rakentaneeksi subjektina suhdettaan näihin performatiiveihin. Näin haastateltavien kertomia performatiiveja tarkastelemalla voi tulkita verkkopeliympäristöön liittyviä diskursseja, siis millä tavalla haastateltavat ympäristöstä puhuvat. Näistä diskursseista voi taas lähteä tarkastelemaan sitä, miten tuo ympäristö vaikuttaa subjektiin. Esimerkiksi jos ympäristössä ajatellaan naiset jatkuvasti lähtökohtaisesti huonommaksi, voi kysyä sen perusteella, miten tämä vaikuttaa naisten performointiin.

Butler painotti toiston tärkeyttä performoinnissa (Butler 2006, 25). Otan myös itse toiston huomioon esimerkiksi siinä, kun tarkastelen minkälaisia kommentteja haastateltavat kertovat kohdanneensa sukupuoleensa liittyen. Mikäli he kertovat runsaasti vähättelevistä performatiiveista, voisi sen perusteella tulkita, että ympäristössä vallitsee vähättelevä asenne naisiin, mikä ei toisaalta vielä sulje pois muunlaisten asenteiden mahdollisuutta. Yksittäinen performatiivi ei kuitenkaan riitä, vaan subjettiin kohdistuvien performatiivien tulee olla nimenomaan jatkuvaa, jotta voidaan puhua yleisemmästä asenteesta. Se, miten naiset kertovat näistä jatkuvista ja tietynlaisista kommenteista on tärkeää, sillä siinä paljastuu myös se, miten he kokevat nämä asenteen. Heidän kuvailemissaan kokemuksissa saattaa piillä myös jonkinlainen mahdollisuus muutokseen, mahdollisuus performoida toisin kuin nämä ulkopuolelta tuotetut performatiivit ohjeistavat. Tekstistä pitää osata lukea se, mihin performatiiveilla pyritään ja miten tämä pyrkimys toteutuu.

Tutkimusongelmani on ”miten naissubjektius rakentuu verkkopeliympäristössä?”. Subjektuutta rakennetaan sekä ympäristön että myös subjektin tasoilla. Performatiivin käsite auttaa aavamaan tätä kaksitasoista suhdetta: toisaalta sillä voi hahmottaa, minkälaisia performatiiveja kohdistetaan subjettiin eli miten subjektuutta rakennetaan, ja toisaalta miten subjekti vastaanottaa nämä performatiivit eli miten se vaikuttaa hänen performointiinsa, subjektiuden rakentumiseen. Kun haastateltavat kertovat heihin kohdistuneista performatiiveista, he rakentavat samalla omaa subjektuuttaan: he nostavat esiin tietyt performatiivit ja suhtautumisensa niihin, ja näistä kertoessaan he myös samalla performoivat verkkopeliympäristöön liittyvää naissubjektuutta. Toisto sekä vallan ja muutoksen analysointi ovat Butlerin käsittelemiä asioita, jotka näkyvät vahvasti sovelluksessani performoimisesta.

4. Tutkielman metodologia ja aineisto

4.1. Haastattelut, aineisto ja tutkimusetiikka

Johanna Ruusuvoori ja Liisa Tiittula mainitsevat teoksensa *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus* (2005) johdannossa kysymisen olevan ensisijainen ratkaisu tiedonpuutteeseen (mts. 9). Tutkielmani keskeisin tiedonlähde ovatkin haastattelut, sillä verkkopelejä pelaavien naisten kokemuksia verkkopeliympäristöstä saa todennäköisesti parhaiten tietoa kysymällä asiasta heiltä itseltään. Yleisesti haastattelut ovat muutenkin hyvin keskeinen tiedonkeruutapa suomalaisessa yhteiskunnassa sekä journalistisesti että tutkimuksellisesti. Päivittäisessä uutisvirrassa vastaan tulee todella paljon uutisia, joissa pääasiallinen tiedonhankkimisen tapa on ollut haastattelu. Yhteiskuntatieteissä haastattelut ovat 1800-luvun lopusta lähtien saaneet enemmän ja enemmän tilaa niin Suomessa kuin maailmalla. Alkuvaiheessa yhtenä tärkeänä vaikuttajana oli Chicagon koulukunta, joiden menetelmiin kuuluivat niin etnografinen havainnointi kuin haastattelu, toisin sanoen tavallisten ihmisten käyttäminen informanteina tutkimuksessa. (Alastalo 2005, 57–62.) Suomessa Heikki Waris käytti vuonna 1932 nykyisenlaisiin verrattavissa olevaa haastatteluaineistoa, ja 1950-luvulla tutkimushaastattelu alkoi vakiintua yhä enemmän. Painopiste oli aluksi enemmän strukturoiduissa lomakehaastatteluissa, mutta jo 1960-luvulla jaettiin haastatteluja vapaisiin ja strukturoituihin haastattelumalleihin. (Mts. 61–66.)

Haastatteluiden kirjoista valitsin aineistonkeruumenetelmäksi teemahaastattelun. Se sopi tutkielmani teemojen, kasvokkaisuuden ja keskustelunomaisuuden vuoksi. Kasvotusten tehdyn haastattelun edut ovat mahdollisuus suunnata tiedonhankintaa itse tilanteessa, käydä läpi asioiden taustalla olevia motiiveja, vaihdella kysymysten järjestystä sekä se, että haastateltavat ovat paikalla merkityksiä luovina, aktiivisina subjekteina (Hirsijärvi & Hurme 2004, 34–36). Haastatteluja tehdessä tietysti ensimmäinen onnistumisen kriteeri on, että aiheesta on sopivaa kysyä tuntemattomilta ihmisiltä. Sukupuolisista käytännöistä kysyttäessä voi sivuta arkojakin asioita, joita on ehkä helpompi käsitellä keskustelunomaisessa tilanteessa. Myös haastattelijan persoona ja haastattelutilanne vaikuttavat siihen, minkälaiseksi haastattelutilanne muodostuu. Muista haastattelutyypeistä teemahaastattelu eroaa nimenomaan teemojensa vuoksi. Oleellista on se, että haastatteluissa edetään yksityiskohtaisten kysymysten sijaan keskeisten teemojen varassa. Nämä teema-alueet ovat myös kaikille haastateltaville samat. Teemahaastattelu onkin itseasiassa lähempänä avoin haastattelu kuin strukturoitua lomakehaastattelu, ainoa keskustelunomaista haastattelutilannetta rajaavat tekijät ovat itse teemat (mts. 47–48).

Teemojen alla on alakysymyksiä, kuten haastattelurungossani (liite 1), joiden avulla teemasta voi saada lisää irti. Niiden avulla haastattelussa voidaan myös edetä, järjestystä tarpeen tullen vaihdellen. Kysymykset mietin tarkkaan, sillä ne ovat tärkeässä roolissa tiedon keräämisen suhteen (Alastalo 2005, 51–56). Teemat auttavat myös analyysissa, sillä ne itsessään tarjoavat heti yhden tavan lähteä jäsentämään aineistoa.

Teemahaastattelu sopii, kun haastattelijalle on täysin selvää, mitä tutkitaan, ja kun tiedetään, että ketkä sopisivat haastateltaviksi (Hirsjärvi & Hurme 2004, 47). Tutkimusasetelmani on tässä mielessä selvä: haastateltavikseni sopivat naiset, jotka pelaavat verkkopelejä. Haastattelupyynnössä tein joukonrajausta pyytämällä haastateltaviksi naisia, jotka ovat kahden vuoden sisällä pelanneet verkkopelejä ja kommunikoineet toisten pelaajien kanssa (liite 2). Haastattelurunkoni jaoin viiteen teemaan: Pelaaminen ja kiellot, sukupuolen noteeraaminen, oman käyttäytymisen muutos, naispelaajan identiteetti sekä miehisuus ja maskuliinisuus digitaalisissa peleissä ja pelaajissa (liite 1). Ennen julkisen haastattelupyynnön levittämistä tein yhden haastattelun, jotta näkisin, kuinka haastattelurunkoni toimii, ja saadakseni kokemusta varsinaisesta haastattelutilanteesta. Tämän jälkeen litteroin kyseisen haastattelun ja tein kysymyksiini tarvittavat muutokset. Laitoin haastattelupyynnön lopulta julkiseksi oman Facebook-profiilini seinälle ja laitoin viestiä muutamaa peleihin ja naisiin liittyvien Facebook-ryhmien ylläpitäjille tiedustellen, voisivatko julkaista ilmoitukseni. Facebook-päivityksen suosio yllätti minut, sillä seuraavien päivien aikana haastattelupyyntöä jaettiin 21 kertaa eri ihmisten toimesta ja päivitykseen kommentoi myös paljon ihmisiä, jotka eivät olleet omissa Facebook-kontakteissani. Haastattelupyyntöä jaettiin myös moneen eri Facebook-ryhmään, joiden jäsenistöön kuuluu paljon pelaavia naisia. Jälkikäteen poistin haastattelupyynnön Facebook-seinältäni, että päivityksestä tykänneitä tai sitä kommentoineita ei voitaisi liittää tutkielmassani oleviin haastattelukatkelmiin.

Loppujen lopuksi yhden viikon aikana 16 eri ihmistä lähetti minulle sähköpostia ja tarjoutui haastateltavaksi. Minulla ei ollut selvää ajatusta, milloin saavuttaisin kylläntymispisteen haastatteluiden kanssa, joten valitsin haastateltavaksi kymmenen ensimmäistä yhteyttä ottanutta. Heistä osa ei tosin enää vastannut viestiini, joten otin yhteyttä myöhemmin viestiä laittaneisiin. Lopulta päätin haastatella jokaista halukasta, mutta sain silti kymmenen haastattelua täyteen, sillä kuudestatoista kuusi jätti vastaamatta. Yritin toteuttaa mahdollisimman monen haastattelun kasvotusten, mutta lopulta pitkät välimatkat haastateltavien eri kotipaikkakunnille olisivat olleet sen verran vaivalloisia kulkea, että tein kolme haastattelua kasvotusten ja loput seitsemän Skype'n avulla. Lisäksi olin jo tehnyt aikaisemman koehaastattelun kasvotusten.

Kaiken kaikkiaan aineistoni koostuu yhdestätoista haastattelusta, sillä luen siihen mukaan myös haastattelun, jonka tein ennen julkisen pyynnön levittämistä. Haastateltavat ovat 20–30-vuotiaita, eri paikkakunnilta ympäri Suomea. Heillä on kokemusta eri verkkopeleistä, joista kolme eniten mainittua ovat Overwatch, World of Warcraft ja Dota 2. Haastateltavat kertoivat käyttäneensä muun muassa Mumblea, Discordia, Skypeä ja TeamSpeakia pelatessaan. Nämä ohjelmat välittävät ääntä internetiä pitkin, analyysissä viittaan näihin kaikkiin yleisellä käsitteellä VoIP-sovellus (Voice over Internet Protocol). Olen häivyttänyt analysoitavista haastattelukatkelmista kaikki haastateltavien henkilökohtaiset tiedot, kuten nimimerkit. Lisäksi olen muuttanut heidän nimensä. Nostan huomioksi vielä katkelmiin liittyen, miten johdannossa kuvasin yhdenmukaistaneeni tutkielmaani eräitä termejä: esimerkiksi onlinepelien sijaan puhun tutkielmassani verkkopeleistä. Näillä termeillä erona onkin lähinnä kirjoitusasu. Tutkielmassani käytetyt termit viittaavat samoihin asioihin, kuin mistä haastatteluissa on puhuttu. Aiemmat termit näkyvät kuitenkin edelleen analyysissäni haastattelukatkelmissa, kuten myös haastattelurungossa ja haastattelupyynnössä (liite 1, ks. myös liite 2).

4.2. Tutkielman laadullisuus ja diskurssianalyysi

Laadullisuudesta ja määrällisestä tutkimuksesta alettiin puhua 1970-luvulla, kun erilaisten haastattelumuotojen myötä alkoi tapahtua myös suurempaa menetelmäsuuntauksien erkanemista. 1980-luvulta asti jako on ollut nykyisenlaisesti selvä. Oma tutkielmani edustaa laadullista perinnettä koska olen kiinnostunut haastateltavien kokemuksista ja henkilökohtaisesta elämästä. Tutkimusasetelmassa voi ajatella olevan kysymys siitä, että minkälaisia merkityksiä haastateltavat antavat heihin kohdistuviin toimintoihin. Merkityksen ja toiminnan suhde onkin yksi laadullisen tutkimuksen peruskysymyksistä (Eskola & Suoranta 1996, 49). Laadullisessa tutkimuksessa otetaan huomioon se, miten ihminen on rationaalisen lisäksi ennen kaikkea myös symbolinen eläin. Elämme merkitysten maailmassa ja myös tutkimuskohteemme ilmenevät meille merkityksinä. (Mts. 50.) Tämä tarkoittaa sitä, että todellisuus aukeaa erityisesti kielen ja sen merkitysten kautta, joten nimenomaan kielen jossain muodossa tulisi olla tutkittava asia.

Haastateltavien määrä on myös yksi piirre, jolla tutkielmani täyttää yhden laadullisen tutkimuksen tunnuspiirteen. Aineistoni koostuu yhdestätoista haastattelusta, mikä on määrälliseen tutkimukseen verrattaessa pieni määrä. Toisin kuin määrällinen tutkimus, laadullinen ei pyri tuomaan aineistosta tilastollisia yleistyksiä vaan tarkoitus on ymmärtää ilmiötä syvemmin. Aineiston määrään liittyvänä

ohjesääntönä onkin lähinnä kylläntymispiste, saturaatio. (Eskola & Suoranta 1996, 33–36.) Määrällisessä tutkimuksessa analyysi pyrkii argumentoimaan lukujen ja niiden välisten tilastollisten yhteyksien avulla (Alasuutari 2011, 34), kun taas laadullisessa tutkimuksessa ei ole tarkoituksena tehdä määrällisesti yleistettäviä johtopäätöksiä, vaan ymmärtää haastateltavien kokemuksia yhteiskunnallisena ilmiönä paremmin.

Analysoin aineistoa diskurssianalyysillä, joka on hyvin tyypillinen laadullisen tutkimuksen analyysitapa. Esittelen nämä molemmat analyysitavat seuraavissa alaluvuissa tarkemmin. Kummallekin on ominaista Pertti Alasuutarin artikuloimat kaksi analyysin aihetta: pelkistäminen ja arvoituksen ratkaiseminen. Tutkija pyrkii ensin pelkistämään eli suodattamaan oman tutkimuksen kannalta kiinnostavat havainnot aineistosta. Löydetyt havainnot pyritään taas yhdistämään joukoksi tai joukoiksi niitä yhdistävien piirteiden mukaan. (Alasuutari 2011, 40–43.) Nämä havaintojoukot toimivat johtolankoina, joiden on tarkoitus auttaa Alasuutarin hahmottelemassa toisessa vaiheessa eli arvoituksen ratkaisemisessa. Tätä vaihetta voi kutsua myös tulkinnaksi, ja tarkoituksena olisikin johtolankojen mutta myös raaka-havaintojen perusteella tehdä merkitystulkintaa käsillä olevasta ilmiöstä. Teoria kulkee vahvasti mukana tässäkin, ja ilmiöstä tehtyjä tulkintoja voikin jakaa esimerkiksi aina yhden teoreettisen ydinkäsitteen mukaan. (Mts. 44–47.) Tämä on yleinen kuvaus laadullisen tutkimuksen kulusta, ja myös oman tutkielmani analyysi on yleispiirteiltään tällainen.

Diskurssianalyysin peruslähtökohta on kieli. Kieli ei ole yksin lingvistinen, vaan myös diskursiivinen ja sosiaalinen järjestelmä. Tämä tarkoittaa, että kielenkäyttö on aina kielellisen toiminnan lisäksi myös sosiaalista toimintaa, minkä kautta se liittyykin erityisesti sosiaalisen konstruktivismiin. Sosiaalisen konstruktivismin keskeisin idea on, että yhteiskunnallinen todellisuus rakentuu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Kielenkäyttö, joka viittaa niin kieleen kuin muihin merkkijärjestelmiin, on todellisuutta tuottavaa ja keskeisessä roolissa sosiaalisessa konstruktivismissa. (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 12–14.) Kieli on voima, joka sitoo ihmiset yhteisöksi ja sen jäseniksi eli kieltä käyttäviksi sosiaalisiksi toimijoiksi. Kielelliset merkitykset syntyvät näiden toimijoiden sosiaalisissa vuorovaikutuksissa. Yksin kielellisellä rakenteella merkitykset eivät kuitenkaan selity, vaan siihen liittyy kielenkäyttäjien, tilanteen, ajan ja paikan tarkastelua. Kielenkäyttäjillä on esimerkiksi resursseja ja vapautta käyttää jostain ilmiöstä erilaista ilmaisua kuin mitä enemmistö yhteisöstä. (Mts. 14–18.)

Edellä luetellut merkitystä muodostavat seikat voidaan niputtaa yhteen diskurssin käsitteen alle. Kuten todettu, yhteiskunnallinen todellisuus syntyy sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja sosiaalista vuorovaikutusta määräävät erinäiset diskurssit. Yhteiskunnallinen todellisuus on diskursiivista, tosin monella eri tasolla. Eri konteksteja mahtuu nimittäin kielenkäytön ja ympäröivän yhteiskunnallisen makrotason välille useita. Arkiseen kielenkäyttötilanteeseen, mikrotasoon, vaikuttavatkin monet eri käyttök kontekstit, kuten historia. Diskurssianalyyssissa nämä tasot ovat yhtä aikaa läsnä, ja diskurssia tutkittaessa voikin sanoa, että tutkitaan sekä teoretisoidaan kielenkäytön ja todellisuuden, maailman ja tilanteisen toiminnan välistä suhdetta. (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 18–24.)

Diskurssin luonne on kuitenkin hyvin dynaaminen, vaikka itse käsitteelle naulaisikin yhden määritelmän. Tähän vaikuttavat erityisesti kaksi asiaa, jotka ovat konteksti ja sosiaalisen toimijan resurssit. Diskurssi on kontekstisidonnainen (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 28–29), mikä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi yhden sanan merkitys voi olla toisenlainen, kun siirrytään kontekstista toiseen. Diskurssille löytyy myös käsitteenä monia vaihtelevia määritelmiä. Diskurssi käsitteenä on niin monikäyttöinen, että sille löytyy yksin akateemisesta maailmasta hyvin monia eri käyttök konteksteja. Konteksteja itsessään voi jaotella erilaisiin osa-alueisiin, kuten sosiokulttuurisiin, yhteisöllisiin tai institutionaalisiin konteksteihin. Nämä kontekstit voivat olla läsnä myös yhtä aikaa. Lisäksi tilanteissa tulee muistaa se, että meillä kaikilla on monia erilaisia rooleja arkielämässämme. (Mts. 34–36.)

Diskurssi ei ole selvärajoitteinen käsite, kuten ei ole diskurssianalyyssikaan menetelmänä. Itse sovellan diskurssianalyyssia aineistooni teoriaan nojautuen. Etsin haastatteluteksteistä kokonaisuuksia, jotka liittyvät tutkielmani keskeisimpiin käsitteisiin eli performatiivisuuteen ja sen sovelluksiin, performatiiveihin. Alasuutaria mukaillen näiden avulla suodatan aineistosta havaintoja, jotka kokoan joukoksi tai joukoiksi (Alasuutari 2011, 40–43). Käytännössä etsin teksteistä yhdistäviä piirteitä, jotka liittyvät esimerkiksi siihen, miten haastateltavat kertovat heihin kohdistetuista kommentteista verkkopeliympäristössä tai siihen, miten he kertovat oman käyttäytymisen mahdollisesta muutoksesta. Voisi olettaa esimerkiksi, että haastateltavat saattavat kertoa siitä, miten heidät on muiden pelaajien toimesta leimattu epäpäteväksi pelaajaksi nimenomaan naiseuden vuoksi. Diskurssianalyyssia käyttäessä tässä kiinnostaisi se, miten tästä tapauksesta puhutaan. Mikäli tämänlaiseen tilanteeseen liittyy myös puhetta siitä, että pyrkii välttämään sukupuolen esilletuomista, voisi tämän pohjalta rakentaa esimerkiksi välttämisen diskurssin. Performatiivit ovat subjektin olemista määrittäviä lausumia, ja näiden lausumien avulla tulkitseen diskursseja, jotka kiteyttävät, millaista on olla nainen verkkopeliympäristössä.

Valitsin diskurssianalyysin menetelmäksi sen vuoksi, että aineistoa minulla on runsaasti. Sirkka Hirsjärvi ja Helena Hurme esittävät teoksessaan *Tutkimushaastattelu, teemahaastattelun teoria ja käytäntö* (2004) kuinka diskurssianalyysi sopiikin juuri sellaiseen aineistoon, joka koostuu haastateltavien runsaasta puhemäärästä (mts. 155). Teemahaastatteluilla kerätty aineisto on usein tällaista, sillä teemojen ollessa haastattelua rytmittävä tekijä tulee haastattelusta myös hyvin keskustelunomaista. Tämä johtaa siihen, että harvallaikin teemalla haastattelusta tulee hyvin runsaspuheista. Hurme ja Hirsjärvi eivät teoksessaan kuitenkaan ota yksiselitteisesti kantaa, minkälainen diskurssianalyysi olisi paras teemahaastatteluaineistolle. Kuten todettua, kyseinen analyysimenetelmä ei ole selvärajoitteinen. Itse rajaan teorian avulla katsettani aineistoon, mutta mikäli yrittäisin paikantaa käyttämäni diskurssianalyysia johonkin perinteeseen, se voisi osaltaan linkittyä Norman Faircloughin ja Teun A. Van Dijkin hahmottelemaan kriittiseen diskurssianalyysiin. Kriittiseen diskurssianalyysiin ei liity selvärajaista metodologiaa, mutta analyysi keskittyy kuitenkin sosiaalisiin ongelmiin ja yhteiskunnallisiin aiheisiin sekä niihin vaikuttamiseen. (Fairclough, Mulderrig & Wodak 2011, 360–369.) Ongelmakohta, mihin oma analyysini ja tutkielmani lopulta yrittää vaikuttaa, on nimenomaan sukupuolinen epätasa-arvo verkkopeliympäristössä.

Minulla on ennako-oletuksia siitä, minkälaisia diskursseja aineistosta saattaa löytyä. Naiset ovat vähemmistö monella tavoilla verkkopeliympäristössä, kuten johdannossa olen sivunnut ja mihin palaan vielä analyysiluvussa neljä. Verkkopeliympäristö on usein myös anonyymi, eikä pelaajien tarvitse usein vastata suoraan teoistaan, mikä mahdollistaa hyvin erilaisten kommenttien sanomisen. Tämän vuoksi oletan, että aineistosta on tulkittavissa diskursseja, jotka liittyvät aiemmin viittaamaani sukupuolen esilletuomisen välttämiseen, mutta myös ajatuksiin siitä, miten verkkopeliympäristössä saatetaan väheksyä ja solvata toisia pelaajia. Laadullista analyysia ei voi mielestäni lyödä täysin lukkoon ennen kuin analyysi on suoritettu, joten mahdollisuus yllätyksiin säilyy, kun alan eritellä aineistoa. Huomioitavaa on, että aineistoni koostuu pelaavien naisten omista puheista ja näkemyksistä ja analysoin nimenomaan diskursseja näistä, enkä suoraan esimerkiksi yksittäisiä viestejä, mitä he ovat saaneet. Nämä viestit kulkevat ikään kuin heidän kauttaan ja haastateltavat itse tuovat niihin omat merkityksensä, joita minä taas diskurssianalyysilla kysyn, että miten teksti rakentuu.

5. Digitaalisten pelien sukupuoli

Intuitio on tärkeä osa laadullisen tutkimuksen analyysivaiheessa. Vaikka tutkijalla olisi kirkas ajatus siitä mitä hän tekee, niin mielikuvituksen aineiston havainnointi ja analysointi voi tuottaa pahimmillaan hyvin latteita tulkintoja (Ehrnrooth 1990, 30–39). Rikkaalla mielikuvituksella varustettu tutkija voi löytää monia hyviä ja keskenään erilaisia ratkaisumalleja ilmiöön, mikä voi olla hyvin ongelmallinenkin tilanne. Käytännössä näistä useista malleista ei voi päättää, että mikä on oikea. Asia on kuitenkin vain hyväksyttävä, sillä täydellistä varmuutta ei tieteellisessä tutkimuksessa voi koskaan saavuttaa (Alasuutari 2011, 48). Kuitenkin johtolankojen määrä voi antaa viitettä siihen, mikä voisi olla kaikista paras ratkaisu ja selittävin tulkinta ilmiöstä. Tästä syystä tutkielmani yksi tutkimustehtävä onkin selvittää, millainen on digitaalisten pelien sukupuoli. Diskurssien onnistunut analysointi vaatii historiallisen taustan selvittämistä, minkä takia teenkin genealogista tarkastelua pelialaan ja siihen liittyviin asioihin. Analysoimalla ilmiöön liittyviä historiallisia ja kulttuurisia kerrostumia saa myös näkökulmaa ilmiöön liittyvistä yhteiskunnallisista valtasuhteista. Genealoginen tarkasteluni mukailee teoria-luvussani kuvailemaa Butlerin tapaa (Butler 2006, 48–56).

Digitaalisten pelien sukupuolta selvitän tutustumalla aiheeseen liittyvään tutkimuskirjallisuuteen, joiden kautta avaan peleihin liittyvää sukupuolittunutta maailmaa. Digitaalisiin peleihin, pelaajiin ja pelikulttuuriin liittyvät teokset olen kerännyt pääasiassa Lapin yliopiston kirjastosta. Tutustun kirjallisuuteen niin, että etsin erityisesti kohtia, jotka sivuavat sukupuolta. Genealoginen tarkasteluni nojaa kolmeen kohtaan: Ensimmäiseksi hahmotan digitaalisten pelien alkuhistoriaa ja sitä, minkälaisiin jatkumoihin digitaaliset pelit syntyessään kuuluivat ja mihin ne edelleen kuuluvat. Seuraavaksi käsittelen poikien ja tyttöjen erilaista sosialisaatiota ja sitä, miten tyttö- ja poikakulttuurit ovat vaikuttaneet pelien ja pelaajakunnan kehitykseen. Kolmanneksi pureudun digitaalisten pelien ympärillä vaikuttavaan mies-oletukseen ja käyn läpi sitä, keitä yhteiskunnassamme mielletään pelaajiksi.

5.1. Pelaamisen sukupuoligenealogiaa

Yksinkertaistettuna digitaaliset pelit ovat tietokoneohjelmia, samoin kuin esimerkiksi tietojenkäsittelyohjelmat (Malliet & de Meyer 2005, 24). Pelien tarkoitus on tosin erilainen: niiden on

tarkoitus viihdyttää. Digitaalisten pelien kehitys kulkee rinta rinnan tietokoneiden kehityksen kanssa. Tietokoneisiin liittyvä teknologia alkoi kehittyä vauhdilla 1940-luvulta eteenpäin ja 1950-luvun lopussa tietojenkäsittelyoppi kehittyi akateemiseksi oppialaksi. Massachusetts Institute of Technology (MIT) oli yksi ensimmäisiä yliopistoja, jossa pystyi ottamaan tietotekniikan kursseja vuonna 1959. Nämä kurssit suoritettuaan saattoi päästä töihin Yhdysvaltain ilmailu- ja avaruushallituksen alaisuuteen, mikä on yksi osoitus siitä, kuinka nimenomaan armeijalla oli intressejä tietotekniikkaa kohtaan. (Haddon 2002, 49.)

Tietokoneet olivat vielä 1960-luvulla ulkonäöltään ja kooltaan hyvin jättimäisiä, ja niiden käyttöliittymä poikkesi täysin nykypäivän standardeista. Kuitenkin nimenomaan MIT:ssä opiskelija Steve Russell kehitti ensimmäisen digitaalisen pelin nimeltään Spacewar. Digitaalisen pelin kriteerit tämä täyttää siksi, että se on ohjelmoitu tietokoneella ja Russell puhtaasti viihtymisen vuoksi. Lisäksi siinä oli teemoina niin avaruus kuin sota, mitkä ovat hyvin yleisiä teemoja nykyäänkin (Malliet & de Meyer 2005, 24). Spacewar levisi tietokoneelta toiselle, ja siihen törmäsi myös Nolan Bushnell, joka lähti kehittämään omia pelejään sen pohjalta. Vuonna 1972 julkaistiin Pong, joka oli ensimmäinen todellinen hitti ja osaltaan synnyttämässä pelialaa. Bushnell perusti menestyksensä innoittamana Atarin, joka oli myöskin maailman ensimmäinen digitaalisiin peleihin keskittynyt yritys. (Mts. 25–26.)

1970-luvulla kehitettiin myös kotikonsoleita, joista ensimmäinen oli vuoden 1972 elektroniikkafirma Magnavoxin Odyssey (Malliet & de Meyer 2005, 25). Kotikonsolit eivät kuitenkaan lyöneet heti läpi, vaan erityisesti 1970-luvun aikana digitaalisia pelejä pelattiin erillisissä pelihalleissa. Halleihin oli asetettu peliarkadeja, joihin pystyi laittamaan kolikoita sisään ja päästä näin pelaamaan kyseiselle arkadille ohjelmoitua peliä. (Huhtamo 2002, 36–37.) Kyseisenlaisia pelihalleja oli kuitenkin ollut jo Yhdysvalloissa ja osaltaan muualla maailmassa jo 1800-luvulta lähtien. Tällöin niihin oli sijoitettuna kolikkokoneita, joista pystyi näkemään erilaisia, mahdollisesti eroottisiakin, kuvia – mikäli kolikot riittivät (mts. 32–34). Nämä kolikkokoneet miellettiin liittyvän usein uhkapeleihin ja ne myös kiellettiin monessa maassa, kuten Ranskassa 1930-luvulla. Myös itse pelihalleja pidettiin hyvin epäilyttävinä paikkoina niiden vetäessä sekalaista porukkaa eri yhteiskuntaluokista, pelihallien sijaitessa yleensä tivoliin ja huvipuistojen lähellä. Naisille nämä paikat ajateltiin sopimattomiksi, ja osaan olikin pääsy vain miehille. (Mts. 34–35.)

Digitaalisten pelien historian kannalta on mielenkiintoista, että ensimmäiset peliarkadit sijoitettiin juuri näihin pelihalleihin. Samalla digitaaliset pelit myös perivät saman huonon maineen kuin

syrjäyttämensä kolikkokoneet. (Huhtamo 2002, 37.) Pelihallit olivat 1900-luvun alussa olleet erityisesti aikuisten miesten paikkoja, mutta orastavan nuorisokulttuurin myötä 1940- ja 1950-luvuilla omaksuivat myös nuoret miehet ja pojat pelihallit omikseen. Pelihalli toimi nuorille ympäröivän todellisuuden pakopaikkana, ja tuolloin niihin rantautuneet flipperit vakiintuivat myös ikoniseksi osaksi tätä nuorisokulttuuria. (Mts. 36–37.) Peliarkadien yleistyessä myös ne sulautettiin osaksi tätä kulttuurijatkumoa, joka piti pelihalleja erityisesti kohtaamispaikkoina ja sosiaalisen elämän areenana. Myös tyttöjä ja nuoria naisia alkoi käydä näissä pelihalleissa, mutta kävijöistä on kuitenkin 70–90 % arveltu olleen poikia ja nuoria miehiä. (Haddon 2002, 63–64.)

Digitaaliset pelit asettuivat alusta alkaen hyvin miehille alueille, ja ennen kotikonsolien ja mikrotietokoneiden tuloa ne olivatkin lähes ainoastaan poikien ja nuorten miesten saatavilla. Lisäksi valtaosa alkuaikojen pelisuunnittelijoista oli miehiä, joiden kokemus peliarkadeista saattoi rajoittaa esimerkiksi Spacewar-peliin, tehden digitaalisten pelien maailmoista ja teemoista hyvin miehisiä. (Haddon 2002, 65.) 1970-luvun loppupuolella ilmestynyt Pac-Man-peliä sijoitettiin toisaalta erilaisiin paikkoihin kuten ravintoloihin, jossa myös naisten oli sosiaalisesti hyväksyttävämpää pelata peliä. Vaikka Pac-Man olikin lähes yhtä suosittu niin naisten kuin miesten keskuudessa, jatkettiin digitaalisten pelien tekemistä nimenomaan hallien peli-intoilijoiden ydinjoukolla. Nuorten miesten nähtiin kerääntyvän halleille säännöllisesti ja pelaavan säännöllisesti myös pelejä, joten naisia ei sen enempää otettu huomioon. (Mts. 65–66.)

5.2. Tekniikka on poikien leikkiä

Digitaaliset pelit eivät ilmestyneet tyhjästä, vaan miehisten aiheiden maailma oli niissä alusta asti läsnä. Niiden nähtiin turmeltavan nuorisoa, mutta enemmän juurikin sen alueen vuoksi, minne peliarkadeja sijoitettiin (Huhtamo 2002, 37). Poikien ei tahdottu oleskelevan kaikkia päiviä näissä kyseenalaisissa pelihalleissa, vaan heille pyrittiin antamaan lahjaksi radioita ja muita vempaimia, jotka vastaisivat myös näiden pelihallien vempaimien teknisyyttä. Näin poikia pyrittiin pitämään kodissa (mts. 36). Lopulta kotikonsolit sekä mikrotietokoneet yleistyivät ja toivat digitaaliset pelit olohuoneisiin. Huomattavaa on, että näitä teknisiä vempaleitä ja pelikoneita annettiin lahjaksi pikemminkin pojille. Tyttöjen ja poikien kasvattaminen ja leikit nähtiinkin erilaisina. Esimerkiksi Suomessa 1980-luvulla ostettiin paljon Commodore 64 -tietokoneita pojille. Tästä sukupolvesta

muodostui myöhemmin Suomeen hyvin miehinen tietotekniikan asiantuntijajoukko. (Vehviläinen 2005, 158.)

Tietotekniikka ja teknologia liittyvätkin erityisesti digitaalisiin peleihin, kehitettiinhan ensimmäinen digitaalinen peli teknillisessä korkeakoulussa. On siis perusteltua tarkastella myös tietotekniikan sukupuolta. Tietotekniikan sukupuolittumisen juuria voi avata koulutuksen kautta. Vielä 1920-luvulla tytöille katsottiin sopivaksi hoiva- ja kasvatustyö. Vaikka julkiset asenteet ovat muuttuneet, niin edelleen ammatillisessa koulutuksessa tämän näkökulman perinne oli vahvana vielä vuonna 2007. Tuolloin sosiaali-, terveys- ja liikunta-aloilla naisten osuus opiskelijoista oli 89,3 %, kun taas luonnontieteiden alalla 23,9 % ja tekniikan ja liikenteen alalla vain 16,7 %. (Lepistö 2010, 42.) Myös peruskoulun tekstiili- ja teknisen käsityön valinnassa on selvä jako, poikien keskittyessä erityisesti tekniseen käsityöhön (mts. 41–42).

Kulttuurisesti asiantuntijuus tietotekniikassa liitetään erityisesti miehiin. Yhdysvalloissa naiset aliarvioivat omia tietotekniikan taitojaan, ja miehet puolestaan yliarvioivat omiaan. Tietotekniikka ja digitaaliset pelit suunnataan myös enemmän juuri miehille. (Talsi 2005, 51–53.) Suomessakin sukupuolella ja teknologialla on vahva yhteys: pojat alkavat jo nuorena mieltää itsensä teknologian asiantuntijoiksi. Tähän liittyvässä teknologian määrittelyssä jätetään tosin kodinkoneet ja vastaavat pois määrittelystä. (Vehviläinen 2005, 153–157.) Tietotekniikan sukupuolittuneisuutta selittää myös matematiikka, joka on kouluaineena liitetty vahvasti miesten erikoisalaksi. Matematiikkaan liittyy samanlainen historiallinen painolasti kuin tekniseen käsityöhön, eikä se ole kulttuurissamme ollut perinteinen naiseuteen kuuluva pätemisalue. (Lepistö 2010, 42.)

Tietotekniikan sukupuolisuutta ja sitä, miksi naiset ovat sen suhteen paitsiossa, selittää monelta osin yhteiskunnalliset arvot ja normit 1900-luvun alussa. Pojat ja tytöt oppivat sosialisatiossaan edelleen keskenään erilaiset tavat suhtautua teknologiaan. Tytöt ovat enemmän kiinnostuneita teknologiasta kontekstissaan, he liittävät sen osaksi erinäisiä yhteiskunnallisia verkkoja. Pojat taas kiinnostuvat siitä sinänsä, heidän lähestymisensä korostaa objektiivisen totuuden näkökulmaa. Jälkimmäinen käsitys on myös se, mitä painotetaan teknillisissä opinnoissa. (Vehviläinen 2005, 153–154.) Tietotekniikka on alusta asti halunnut olla maailma ilman naisia ja nykyäänkin se näyttäytyy eräänlaisena miehisyuden viimeisenä linnakkeena. Naisia ei estetä hakeutumista tietotekniikan pariin, mutta kulttuuriset mallit toimivat kuitenkin näkymättömänä piikkiäitana.

Sosialisaatio on yhteiskunnan jäseneksi kasvamista. Se on tärkeä osa genealogista tarkasteluani, sillä sosialisaation avulla voi miettiä, miten tytöt ja pojat ovat kasvaneet suhteessa digitaalisiin peleihin. Tyttöjen kohdalla digitaalisiin peleihin on saattanut liittyä kieltoja tai pelaamista ei ole katsottu yhtä hyväksyvästi kuin poikien kohdalla. Peleissä olevat teemat ovat olleet myös hyvin miehisissä sfääreissä, käsitellen sotaa ja erilaista toimintaa – actionia. Lisäksi suhtautuminen teknologiaan on ollut toisenlaista. Verratessa poikien ja tyttöjen leluja, ovat poikien lelut useammin konemaisia härveleitä, joita poikia myös rohkaistaan käyttämään ja kokeilemaan (Graner Ray 2004, 3–4). Näitä härveleitä myös mainostetaan hyvin maskuliinisesti, alleviivaten sitä, mitä sukupuolta teknologia mielletään edelleen olevan (Rojola 2010, 197).

Sosialisaatiosta on myös peräisin poikien kiinnostuminen teknologiasta (Rojola 2010, 201). Samaa kautta voi myös löytyä kiinnostus esimerkiksi avaruusaluksiin tai sotakoneistoon, jotka ovat olleet yli viidenkymmenen vuoden ajan jo digitaalisten pelien vakioteemoittelua. Erilaisen sosialisaation vuoksi onkin todennäköisempää, että keskivertopoika saa ja pääsee käsittelemään leikkitraktoreita tai pelaamaan jollain pelikoneella kuin keskivertotyttö. 2000-luvulla on ollut projektejakin, jotka ovat tähänneet motivoimaan tyttöjä teknologiaan suuntautuviksi (mts. 197). Sukupuolten kuilu onkin ollut laaja, sillä tyttöyteen ei ole kuulunut ajatusta teknologiasta, ja toisaalta samanaikaisesti teknologia on määrittänyt maskuliiniseksi (mts. 205).

Kuten aiemmin mainitsin, pojille ja tytöille on historiallisesti annettu erilaisia leluja. Lisäksi myös heidän tilansa liikkua ja tehdä asioita on ollut erilainen. Poikien ja tyttöjen sosialisaatioita ja niiden välisiä eroja suhteessa digitaalisiin peleihin voi tarkastella vertailemalla historiallisia poika- ja tyttökulttuureja. Nämä erilaiset kulttuurit alkoivat muodostua 1800-luvulla teollisen vallankumouksen myötä (Jenkins 2002, 160). Tällöin miehet alkoivat yhä selvemmin siirtymään palkkatöihin julkiselle alueelle, kun taas naiset jäivät kotiin yksityiselle alueelle. Äitien hoivan alaiseksi jäivät tällöin niin tytöt kuin pojatkin. Lapset hakivat ja heille haettiin mallia vanhemmistaan esimerkiksi lelujen avulla. Historiallisesti voidaan todeta tyttökulttuuria leimanneen se, että tytöt kasvoivat äidin lähellä ja leikkivät nukeilla, joiden oli tarkoitus kasvattaa heitä hoivaa varten. Toisaalta tytöt olivat myös hyvin valmiita pahoinpitelemään nukkejaan (mts. 159).

Yksittäinen kohta, joka erotti poikakulttuurin tyttökuulttuurista, oli se, että pojat eivät tahtoneet jäädä äitinsä hoivaan vaan pakenivat sitä kodin ulkopuolelle. Erimielisyydet äidin kanssa olivat yksi tärkeä asia itsenäisyyden ja mieheksi kasvamisen tiellä. (Jenkins 2002, 160–161.) Kodin sosiaalisen piirin sijaan poikakulttuurin liittyi oleellisesti toisten poikien kanssa oleminen. Nykyisin tämän poikakulttuurin kanssa on huomattavia yhtenäisyyksiä niin kutsutun videopelikuulttuurin kanssa. Digitaaliset pelit ovatkin ottaneet osan siitä paikasta, mikä kuului aikaisemmin poikien leikkeihin. Esimerkiksi digitaalisten pelien keskiössä on monia sellaisia asioita, jotka olivat läsnä myös entisaikojen poikien leikeissä, kuten seikkailuja luolissa ja metsissä. (Mts. 155.) Jopa kuuluisan The Legend of Zelda -pelisarjan kehittäjä Shigeru Miyamoto on kertonut saaneensa idean menestyspeliinsä muistellessaan oman lapsuutensa seikkailuleikkejä.

Yhteneväisyydet menevät vielä samoja teemoja ja aiheitakin pidemmälle. Itse asiassa moni niin kutsutussa videopelikuulttuurissa ja itse digitaalisissa peleissä olevista mekanismeista ovat verrattavissa historiallisen poikakulttuurin mekanismeihin. Jenkinsin mukaan tämä mekanismi voidaan jakaa kahdeksaan osaan, joista ensimmäinen liittyy poikien riippumattomuuteen äideistä. Pojat halusivat kehittää itselleen oman tilan, mikä löytyi kodin ulkopuolelta, oli se sitten metsää tai pelihalleissa luuraamista. Konsolien rantautuessa kotiin myös digitaaliset pelit tarjosivat tällaisen oman tilan. Pelimaailman syövereissä he olivat jossain muualla, kiinni jossain sellaisessa mitä vanhemmat eivät ymmärtäneet. (Jenkins 2002, 161.) Toiseksi poikakulttuuriin on liittynyt erilaiset uroteot, kuten uskallus varastaa naapurin omenapuusta syötävää. Peleissä tunnustusta pystyi hankkimaan tekemällä piste-ennätyksiä ja briljeeraamalla taitojaan. Tunnustusten hankkimiseen liittyy kolmas kohta, nimittäin poikien ryhmässään vaikuttava hierarkia. Jäsenet saattoivat mitellä fyysisesti keskenään, digitaalisissa peleissä parhaimmuuden selvittäminen siirtyi televisioruudulla tapahtuvaksi. (Mts. 162–163.)

Neljäs ja viides yhteneväisyys liittyvät väkivaltaisuuteen ja sosiaalisuuteen. Kuten mainittua, fyysinen mittelointi eli väkivaltaisuus kuului poikakulttuuriin, kun puolestaan niin kutsutussa videopelikuulttuurissa tämä näkyy lähinnä symbolisella tasolla (Jenkins 2002, 163). Hengailu yhdessä oli taas poikien sosiaalisen kanssakäymisen peruskiviä, mikä on myös läsnä esimerkiksi pelatessa digitaalisia pelejä moninpelinä. Vaikka digitaalisten pelien pelätään syrjäyttävän poikia, niin itse asiassa pelit voivat sisältää hyvin rikasta sosiaalista kanssakäymistä. Digitaaliset ovat myös suosittu keskustelunaihe poikien kesken. Kuudes yhteneväisyys löytyy karkeista ja räävittömistä mielikuvista. Historiallisen poikakulttuurin edustajat ilmaisivat itseään puhumalla räävittömyyksiä ja nostamalla esiin karkeuksia: hiki, sylki, räkä, kaikenlaiset eritteet ja kiro sanat olivat läsnä. Myös digitaalisissa

peleissä on useita aiheita, joissa leikitellään paljon näihin asioihin liittyvillä mielikuvilla. (Mts. 164–166.)

Poikakulttuuriin ja digitaalisiin peleihin liittyy molempiin runsaasti myös roolien jäljittelyä. Aikoinaan pojat pyrkivät jäljittelemään isäänsä, hakien hänestä mallia millaista on olla mies. Yhtä lailla myös digitaalisissa peleissä päähenkilönä on usein hahmo, joka voisi olla asetettavissa poikien esikuvaksi. Digitaalisissa peleissä voidaan ottaa esimerkiksi omaksi hahmoksi miehen, joka taistelee rikollisuutta vastaan ja pyrkii toimimaan moraalisesti oikein. Näin myös niin kutsuttuun videopelikulttuuriin liittyy esikuvien jäljittelyä. Kahdeksantena ja viimeisenä yhteneväisyytenä on hallinta ja itsehillintä. Historialliseen poikakulttuuriin on kuulunut päämäärien asettaminen, joiden tavoittelu on vaatinut itsekuria. Samalla tavoin myös digitaaliset pelit ovat hyvin päämäärähakuisia, useimmisahan on tarkoitus pelata peli loppuun, toisin sanoen päästä se läpi. Myös ohjaimen käyttäminen vaatii teknistä taitoa ja hallintaa. (Jenkins 2002, 162–165.)

Kaiken kaikkiaan digitaalisten pelien maailma ja mekanismit ovat pojille tuttuja ennestään ja historiallinen poikakulttuuri ikään kuin jatkaa elämistään tietokone- ja konsolipeleissä. Poikien viihtymistä digitaalisten pelien parissa saatetaan pitää jonkinlaisena itsestäänselvyytenä (Jenkins 2002, 156), minkä voi ajatella johtuvan siitä, että ne ovat eräänlaista samaa poikatilaa, missä pojat muutenkin viettävät aikaansa (mts. 169–171). Tyttökulttuuri on kehittynyt täysin erilaiseen suuntaan poikakulttuurista ja peleistä. Digitaaliset pelit ovat poikamaisia ja tyttöjen on taivuttava tämän asian edessä, eikä toisin päin. Toisaalta myös tyttöjä ja nuoria naisia on pyritty saamaan digitaalisten pelien pariin räätälöimällä heille omia pelejä. Näistä peleistä suuri osa on kuitenkin epäonnistunut juuri sen vuoksi, että niissä ei ole ollut juuri pelattavaa. Erityisesti ensimmäisissä niin kutsutuissa tyttöpeleissä oletettiin, että pelattavuuden sijaan tyttöjä kiinnostaisi enemmän elektronisessa satumaailmassa oleminen. (Kangas 2002, 132.)

5.3. Oletus pelaavasta miehestä

Naisten pelaamisen yleistymisestä alkoi näkyä merkkejä 1980-luvulla konsolien rantautuessa koteihin. Sellaiset pelit kuin Mario Bros. ja Tetris olivat varhainen esimerkki siitä, että digitaaliset pelit voisivat kiinnostaa muitakin perheenjäseniä kuin poikia. Sonyn vuonna 1995 julkaisemalle Playstation-

konsolille julkaistiin myös paljon edellä mainittuja ”tyttömäisiä” pelejä, mitkä osaltaan pyrkivät monipuolistamaan ja tuomaan tyttöjä ja nuori naisia digitaalisten pelien pariin. (Huhtamo 2002, 93–94.) Nykyään digitaaliset pelit ovatkin levinneet älypuhelimien ja muiden teknisten innovaatioiden myötä lähes jokaisen taskuun (Hjorth 2011, 127). Itse asiassa vuoden 2015 Pelaajabarometrin mukaan suomalaisista miehistä 68,3 % ja suomalaisista naisista 52,0 % pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015, 20). Toisaalta miehet käyttävät keskimäärin 7,7 tuntia viikossa digitaalisiin peleihin aikaa, kun taas naiset käyttävät keskimäärin 3,4 tuntia (mts. 33). Digitaalisia pelejä määriteltäessä on tärkeää ottaa huomioon niiden monimuotoisuus. Digitaaliset pelit jakaantuvat moneen eri genreen, ja suuri osa niistä pohjautuu myös perinteisempiin peleihin, kuten pasianssiin tai shakkiin. Pelaajabarometrissa näiden kaltaiset pelit lasketaan osaksi digitaalisia pelejä.

Joka tapauksessa naiset ovat 2000-luvulla alkaneet pelata enemmän myös pelejä, joita voisi luonnehtia maskuliiniseksi (Taylor 2006, 94). Stereotyyppillisesti pelaaja mielletään edelleen mieheksi. Näin saattavat ajatella myös naiset, jotka pelaavat samoja pelejä. Pelaavilla naisilla on myös hieman korkeampi kynnys mieltää itsensä pelaajiksi kuin pelaavilla miehillä. Vaikka naiset ovat alkaneet pelata enemmän ja erilaisempia pelejä, heidät mielletään silti outolinnuiksi, mikäli heidän sukupuolensa käy ilmi verkkopeliympäristössä. (Mts. 93.) Pelaavan naisen ja verkkopeliympäristön suhde onkin se, mikä tutkielmassani on keskiössä: Millä tavalla naisiin suhtaudutaan? Miten sukupuolta noteerataan? Pelaajilla itsellään on vahva ennako-oletus siitä, että kaikki muut nimimerkit edustavat oikeassa elämässä miessukupuolta. Mitä jos näin ei ole?

Oletus siitä, että keskivertopelaaja on mies, näkyy laajalti digitaalisten pelien ympärillä edelleen. Pelien markkinoinnissa näkyy usein vahvasti se, että niitä suunnataan nimenomaan miehille. (Taylor 2006, 119.) Mainostamisella pyritään saavuttamaan potentiaalisten uusien pelaajien eli ostajien huomiota, mutta usein käy selväksi välittömästi, että näiden uusien pelaajien ei oleteta olevan naisia. Naisen ruumiin seksuaalisoinnilla saatetaan markkinoida jopa sellaisia pelejä, joiden sisällössä itsessään ei ole mitään vahvaa sukupuolittuneisuutta. (Mts. 120–121.) Esimerkkinä toimii vuonna 2012 julkaistu ZombiU-peliin¹³ liittyvä mainos (kuva 1), jonka etusivulla on nainen alusvaatteisillaan ja tekstiä, jossa luvataan, että kun kääntää sivua, naisen keho on mahdollista nähdä alasti. Toisella sivulla nainen onkin zombi ja paljastuu, että kyseessä on mainos tulevasta digitaalisesta pelistä. Itse pelissä pystyy ja joutuukin pelaamaan arkisen samaistuttavilla nais- ja mieshahmoilla, mutta markkinoinnillisesti sen

¹³ Mainos on tehty pelin Wii U -konsolille vuonna 2012 julkaistua versiota varten. Peli julkaistiin myöhemmin uudelleen myös muille pelialustoille.

kohdejoukoksi ovatkin nuoret miehet, joihin naista seksualisoivat mainokset ajatellaan parhaiten toimivan (mts. 121).



Kuva 1. ZombiU-pelin mainos.

Toisaalta myös pelisuunnittelussa näkyy oletus heteroseksuaalisesta miespuolisesta pelaajasta nimenomaan naisten seksualisoinnin kautta. Useissa roolipeleissä voi tehdä esimerkiksi oman hahmon ja valita sille sukupuolen. Hahmot ovat usein kuvattu hyvin epärealistisesti ja stereotyyppisen maskuliinisesti tai feminiinisesti. Kuitenkin siinä missä mieshahmoilla on suuret lihakset, yhtä lailla naishahmot ovat kuvattu epärealistisuuden lisäksi hyvin hyperseksuaalisesti. Naishahmojen rinnat kuvataan suureksi, ja ne toimivat vain hahmon hyperseksuaalisina merkitsijöinä. (Taylor 2006, 117–119.) Näissä digitaalisissa peleissä hahmoilla on usein myös panssarit päällä, tosin naishahmoilla niitä voisi luonnehtia peittävyydeltään pikemminkin bikineiksi (mts. 118).

Vuoden 2014 pelialan opinnäytekilpailun palkinnon saanut Usva Friman käsitteli pro gradu -työssään *Pelimaailmojen fantastiset naiset: Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus* vuosien 2010 ja 2011 myydyimpiä digitaalisia pelejä ja niiden naishahmojen esiintymistä ja rakentumista. Kyseisissä peleissä oli naishahmojen yleisimpinä rooleina pelastettava, uhri ja avustaja. Vaikka naishahmojen

lukumäärä onkin viime vuosina peleissä määrällisesti kasvanut, silti suurin osa hahmoista olivat ensisijaisesti digitaalisissa peleissä miespuolisia ja siis oletettua miespelaajaa varten. (Friman 2013, 111–115.)

Kuten digitaalisten pelien alkuhistoriasta kävi ilmi, on peliala syntynyt miesten toimesta. Aina Steve Russellin Spacewar-pelistä tähän päivään ovat digitaaliset pelit myös pysyneet miesten käsissä, naispuolisten videopelisuunnittelijoiden pysyessä marginaalissa. Elina Lappalainen on kirjassaan *Pelien valtakunta* (2015) esitellyt suomalaisia pelialan huippuyrityksiä, sellaisia kuten julkisuudessa laajalti esillä olleet Remedy, Rovio ja Supercell. Niistä jokaisen perustajat ja johtajat ovat miehiä. 20 suurimman pelialan yrityksistä vain yhden suuremmaksi henkilöomistajaksi mainitaan nainen (Lappalainen 2015, 24–25). Toisaalta myös niin kutsuttujen tyttöpelien menestys on jäänyt vähäiseksi, johon on syyksi esitetty naistekijöiden vähyyttä (Kangas 2002, 133–134). Ylipäätään digitaalisten pelien naishahmojen ohuuden syitä voisi etsiä naisten vähäisestä edustuksesta pelialalla, kuten myös Friman esitti pro gradu -tutkielmassaan (Friman 2013, 114–115).

Tämä luku on käsitellyt sitä laajaa miesoletusta, jota digitaalisiin peleihin liitetään. Ihmisen ajatellaan olevan mies niin nimimerkin takana verkkopeliympäristössä kuin tekijänä markkinoinnissa ja suunnitteluvaiheessa. Tämä tulee esille etenkin digitaalisten pelien teemoissa, jotka käsittelevät sota, autoja, seikkailuja, miekkataistelua ja muita aiheita, joihin perinteisesti liitetään hyvin maskuliinisia arvotuksia (Walkerdine 2007, 30–47). Olihan kaikkien aikojen ensimmäisen digitaalisen pelin teemana nimenomaan avaruussota. Vertaillen suomalaisten miesten ja naisten suosituimpien digitaalisten pelien Top 10 -listoja huomaakin sen, miten naisten listalla on pelkästään mobiililaitteilla pelattavia ”kevytpelejä”, kun taas miesten listalta löytyvät vaativampia pelejä, joissa on mahdollisuus pelata verkossa. Näitä ovat listalla NHL, Call of Duty ja Counter Strike -pelisarjat (Mäyrä ym. 2015, 32).

Genealoginen tarkasteluni digitaalisten pelien sukupuolesta perustuu kolmeen kohtaan: digitaalisten pelien historiaan, pelaajakunnan kehittymiseen ja pelaajuuden sukupuoliseen oletukseen. Digitaaliset pelit syntyivät miesten toimesta miehissä ympäristössä. Teknologista asiantuntijuutta on kulttuurisesti liitetty miehiin, ja se on ollut tärkeä piirre myös digitaalisten pelien ja siihen liittyvän teollisuuden kehityksessä. Digitaaliset pelit luotiin tietokoneilla, ja myöhemmin tietokoneita ja konsoleita annettiin niiden teknisen luonteen vuoksi nimenomaan pojille ja nuorille miehille lahjaksi. Tietotekniikan miehisyttä siirtyi osaltaan myös digitaalisiin peleihin. Toinen tärkeä seikka digitaalisten

pelien sukupuolen muotoutumisessa oli se jatkumo, johon pelit arkadivaiheessa sijoittuivat. Pelihallit olivat miehisiä tiloja, joihin saattoi olla jopa kieltoja, miten naiset eivät saa mennä sinne. Kolmantena tärkeänä asiana digitaalisten pelien sukupuolittuneisuuden prosessissa oli poikakulttuurin ja niin kutsutun videopelikulttuurin keskinäisesti yhtenevät piirteet. Vaikka lasten leikkikulttuurit eivät lyö lukkoon yksilön kehitystä, poikakulttuurin vaikutusten myötä on todennäköisempää, että digitaaliset pelit ovat puhutelleet ja puhuttelevat enemmän poikia kuin tyttöjä.

Genealogisen analyysini lopuksi totean digitaalisten pelien sukupuolen kehittyneen hyvin miehiseksi. Tiivistettynä, miehet, tai pojat, ovat luoneet maskuliinisilla teemoilla ja aiheilla varustettuja pelejä erityisesti pojille pelattavaksi. Pelaajuus yhdistetään nimenomaan miessukupuoleen, mikä tarkoittaa toisaalta sitä, että esimerkiksi verkkopeliympäristössä anonyymit pelaajat oletetaan miehiksi. Seuraavissa luvuissa tutkimustehtävilläni keskityn käsittelemään sitä, miten naisten subjektiivisuus rakentuu verkkopeliympäristössä. Koska digitaalisten pelien sukupuolen voi luonnehtia olevan miehinen, tarkoittaa tämä naisten olevan eräänlaisessa altavastaajan asemassa tuossa ympäristössä. Mikäli heidän sukupuolensa verkkopeliympäristössä tulee esille, voi sen asian yksinään ajatella pelaajuuden miesoletuksen vuoksi yllättäväksi ja rikkovan tämän oletuksen – minkä vuoksi se voi herättävää jonkinlaista reaktiota suuntaan tai toiseen. Nämä reaktiot, samoin kuin muut sukupuoleen liittyvät lausumat, rakentavat osaltaan naispelaajan subjektiivista verkkopeliympäristössä.

6. Sukupuolitettujen pelaajien diskurssi – aineiston analyysia

6.1. Naiset osana miehistä ympäristöä

Miehisen kulttuurin piirissä oleminen voi vaikuttaa monin tavoin naissubjektiin. Esimerkiksi moni nainen saattaa miehisessä työympäristössä omaksua erilaisia sopeutumisen tapoja, joista yksi on oman sukupuolensa rajoittaminen. Helena Saarikoski kuvaa tätä dynamiikkaa teoksessaan *Mistä on huonot tytöt tehty?* (2012) havainnollistaen, miten nainen voi pyrkiä olemaan niin kutsuttu ”hyvä jätkä”, siis olemaan ”yksi miehistä”. Tämä on toisaalta vastarinnan strategiaa, mutta siihen sisältyy alistumista: pyrkiessään ”yhdeksi miehistä” ja toimiessaan miesten ehdoilla nainen tunnustaa miehisen sukupuolen olevan korkeammassa asemassa. Toisaalta mahdollisuus olla ”hyvä jätkä” voi olla kulttuurista liikkumavaraa, vaikka se tarkoittaakin oman sukupuolen asettamista rakenteellisesti alempiarvoiseen asemaan. Saarikoski havainnollistaa tätä ottamalla esimerkin ”poikatyöistä” ja ”tyttöpojista”: mies ei voi ilman riskejä sosiaalisen arvonnannon menettämisestä valita naisellista roolia, mistä syystä niin kutsutuilla poikatyöillä ja tyttöpojilla on hyvin erilainen arvolataus. (Saarikoski 2012, 160–161.)

Naisille poikatyttöys on kuitenkin hyväksyttävämpää. Käytännössä se tarkoittaa poikamaiseksi määriteltujen aktiviteettien tekemistä ja liikkumista poikaporukoissa (Saarikoski 2012, 31). Poikatyttöys haastateltavien piirteenä tulee esille tässä analyysiluvussa tarkastellessani, miten naiset puhuvat verkossa pelaavista naisista. Luvun tutkimustehtävänä onkin tuoda haastateltavien omaa näkökulmaa varsinaiseen tutkimusongelmaani eli siihen, miten pelaavien naisten subjektius rakentuu verkkopeliympäristössä. Toisin sanoen tarkastelen sitä, mistä asioista naiset kertovat liittyen itseensä ja muihin pelaaviin naisiin. Lisäksi olen kiinnostunut siitä, miten he vertaavat itseään esimerkiksi naisiin, jotka eivät pelaa pelejä, sekä siitä miten miehisessä verkkopeliympäristössä toimiminen näkyy naisten vastauksissa. Luvun tavoitteena onkin selvittää haastateltavien omakuva ja katsoa, mitkä piirteet siinä erityisesti korostuvat. Mikäli jotkin ominaisuudet nousevat esiin, ovat ne myös kiinnostavia analyysini seuraavia vaiheita varten, sillä ne todennäköisesti vastaavat tarkemmin siihen, mitä naiset kokevat pelien parissa.

Tutkin haastateltavien vastauksia diskurssianalyysin avulla. Diskurssianalyysi on menetelmä, jota sovellettaessa on tärkeä keskittyä nimenomaan siihen, *miten* jostain asiasta puhutaan. *Miten* on keskeinen kysymys diskurssintutkijalle, joka analyysissaan erittelee, *miten* kieltä tilanteessa käytetään eli miten teksti rakentuu ja minkälaisia merkityksiä asioille annetaan (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 18–19). Erityisesti olen saanut vaikutteita kriittisestä diskurssianalyysista, jonka perinteeseen kuuluu keskittyä tarkastelemaan nimenomaan sellaisia kohtia tekstissä, joissa ilmenee jonkinlaista yhteiskunnallista epäkohtaa (Fairclough, Mulderrig & Wodak 2011, 360–369). Lisäksi metodologiseen lähestymistapaani vaikuttaa Butlerin performatiivisuuden teoria. Vastauksissaan haastateltavat performoivat itseään ja rakentavat verkkopelejä pelaavan naisen identiteettikategoriaa. Onkin tärkeä huomioida, mikäli useammat haastateltavat kertovat samasta asiasta. Toisto on tärkeä piirre performatiivisuudessa, sillä identiteettikategorioita pidetään yllä nimenomaan toistamalla (Butler 2006, 90–91). Toistoa seuraamalla näkee tarkemmin, millainen käsitys haastateltavilla naisilla on esimerkiksi verkossa pelaavista naisista. Toisto voi tulla esille myös niin, että useat haastateltavat kertovat samasta asiasta. Tällöin haastateltava voi kertoa yksittäisestä performatiivista – siis teosta, joka rakentaa asiaa tietynlaiseksi (Järvenkylä 2013, 77–79) – mutta mikäli samanlainen performatiivi toistuu aineistossa myös muiden vastauksissa, niin tällöin ajattelen sen myös olennaiseksi osaksi diskurssia.

Tämän luvun analyysissa tarkastelen aineistoa keskittymällä kohtiin, jossa haastateltavat kuvaavat joko naisia yleisesti tai itseään naisena tai pelaajana. Keskityn erityisesti vastauksiin, joita on annettu haastattelurunkoni ”Naispelaajan identiteetti” -teemaan liittyviin kysymyksiin (liite 1), mutta huomioin tietenkin myös, jos haastateltavat ovat käsitelleet aihetta muissa vastauksissaan. Yhdistän analyysiani myös laajempaan keskusteluun ja haen vertauskohtia muista yhteiskunnallisista aiheista. Yhtymäkohtia löydän erityisesti eri vähemmistöjen kokemuksista – ovathan naiset edelleen jonkinasteinen sukupuolinen vähemmistö pelaajien joukossa lukumäärällisesti (Mäyrä ym. 2015, 20). Analyysin lopuksi artikuloin katkelmien perusteella sukupuolitettujen pelaajien diskurssin. Hahmottelemani diskurssi on kahtiajakoinen. Sukupuolittuneisuuteen liittyy se, miten naiset kertovat heihin kohdistuvan sukupuolistavia kommentteja verkkopeliympäristössä. Nämä kommentit käsitän performatiiviksi, jotka rakentavat naisen edustavamaan erilaisia naiseuteen liitettyjä stereotypioita. Diskurssi kuvaa myös, miten naiset itse näkevät itsensä. Jokainen haastateltava painottaakin sitä, miten he ovat verkkopeliympäristössä ensisijaisesti pelaajia ja nimenomaan keskittymässä peliin. Diskurssi kuvaa sitä jännitettä, miten naiset kertovat verkkopeliympäristössä saavansa kohtelua stereotyyppisinä naisina, vaikka he itse performoivat itseään pelaajina. Verkossa pelaavista naisista puhuessa onkin otettava ympäristö oleellisesti huomioon.

6.2. ”Olis kivempi vaan mennä pelaamaan”

N: Joskus naisilta kuulee että he ei missään nimessä kerro että he ovat naisia. Ne ei liity äänichattiin eikä ne koskaan sano ja paljasta heidän omaa sukupuolta pelkästään sen takia, että ne on kokenu niin paljon seksuaalista ahistelua peleissä ja kokee sen, että heitä aliarvioidaan sukupuolen takia. Mie veikkaan, että se prosentti mitä naisia pelaa, on oikeasti isompi ku mitä kukkaan ossaa ees oikein arvioia. Mie toivon, että naisten ei pitäis piilottaa heidän sukupuoltaan. Tai minun mielestä ei tarvi, minun kokemusten mukaan ei tarvi, mutta minusta on ikävää, että jotkut naiset kokee niin. Että se asema vois olla parempi ja kyllä mie koen, että se varmaan menee koko ajan parempaan suuntaan.

(Pihla)

Ahdistelu ja aliarvioiminen tulevat usein esille, kun haastateltavat puhuvat reaktioista, joita heidän sukupuolensa herättää verkkopeliympäristössä. Jokainen haastateltava kertoo naisten yleisesti kokevan verkkopeliympäristössä erilaisia kielteisiä asioita, vaikka aineistooni kuuluu Pihlan tavoin myös muitakin haastateltavia, jotka eivät henkilökohtaisesti ole kokeneet suoranaista syrjintää tai loukkauksia perustuen naiseuteensa. Kertomalla kuitenkin omakohtaisten kokemusten lisäksi myös muiden kokemuksista Pihla performoi verkossa pelaavan naisen identiteettikategoriaan kuuluvan myös mahdolliset sukupuoleen keskittyvät loukkaukset. Moni nainen jättääkin tuomatta esille omaa sukupuoltaan verkkopeliympäristössä, jolloin myös naiset kuuluvat ja näkyvät siellä vähemmän.

Pelaavien naisten kokemaa syrjintää ja loukkauksia on tutkittu myös Susanna Saarelan, Anita Nuopposen ja Olli Raatikaisen artikkelissa *Naiset digitaalisten pelien maailmassa* (2011). Kirjoittajat tarkastelivat Saarelan aikaisempaa tutkimusta varten verkkokyselyllä kerättyä aineistoa, joka koostuu 622 eri-ikäisen pelaavan naisen vastauksesta: heistä 113 (18,2%) oli kertonut kokeneensa naiseutensa vuoksi pelaamiseen liittyvää syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä miehiltä (mts. 108–111). Saarelan asetelma on toisaalta erilainen, sillä hän ei kohdistanut kyselyään vain verkossa pelaaviin vaan ylipäättään digitaalisia pelejä pelaaviin naisiin (Saarela 2010, 10–14). Luku saattaisikin olla korkeampi, mikäli kysyttäisiin vain heiltä, keiden naiseus on tullut esille verkkopeliympäristössä. Joka tapauksessa sekä omassa että Saarelan aineistoissa tulee esille, etteivät kaikki naiset välttämättä koe syrjintää tai loukkauksia. Omien haastatteluideni perusteella kuitenkin he, jotka eivät syrjintää ole kokeneet, liittävät ne kyllä pelaavien naisten identiteettikategoriaan, kuten esimerkiksi Pihla edellisessä katkelmassa toteaa.

Naiseuden asemaa voisi verrata jossain määrin Suomeen tulleiden bosnialaisten maahanmuuttajien kokemuksiin. Heille yleinen kokemus on tulla nähdyksi ”väärin” eli toisin kuin he itse haluaisivat tai mitä he itse ajattelevat olevansa. Lisäksi ainakin osalla on kokemuksia siitä, miten he erottuvat valkoisesta suomalaisesta kantaväestöstä. (Huttunen 2004, 154.) Verkkopeliympäristöön asetelma on verrattavissa siinä mielessä, miten naisia saatetaan kohdella korostetusti sukupuolen perusteella, kuten niissä tapauksissa, jolloin pelaajan naiseus tulee esille äänen kautta esimerkiksi VoIP-puhesovellusta käytettäessä. Verkossa pelaavan naisen sukupuoli korostuu muuten miesvaltaisessa ympäristössä. Sukupuoleen kohdistuvat reaktiot eivät tosin aina ole syrjiviä tai loukkaavia, kuten seuraavasta katkelmasta käy ilmi:

H: No miten se sitte, minkälaiseks sä ite ajattelet tälle niinku naisten aseman siinä videopeliyhteisössä?

N: No vähän peliyhteisöstä riippuen hyvä. Toisaalta siinä, hirveesti toivoisin et se olis normaalimpaa, et siel on nainen pelaamassa ku musta tuntuu et se aina aiheuttaa semmosen wau-ilmiön, tai semmosen, tyypit on tosi hämillään siitä. Itelle vaan tulee semmonen liiaksi huomioitu olo, et olis kivempi vaan mennä pelaamaan, koska mä oon vaan halunnu olla siellä ja pelata, enkä jutustella jostain, koska sit se saattaa mennä semmoseen et ne kaikki kysyy, et hei että, mistäs sä oot kotosin, mitä sä teet, miks sä oot täällä, ja semmosen tiiätkö, ku haluis keskittyä vaan siihen pelaamiseen nii sit se saattaa mennä helposti siihen, että keskitytään siihen että sä oot tyttö. Et se ois kiva et ois jotenkin normaalimpaa, et sinne tulee vaan pelaamaan tyttö, tai sillei et sitä ei aatella, et sä oot vaan pelaaja.

(Helena)

Pelit ja niissä sekä niiden ympärillä vaikuttavat yhteisöt ovat erilaisia. Haastateltavat kertovat monista erilaisista reaktioista kohdistuen sukupuoleensa, joista naiseuteen kohdistuva hämmennys on kaikista yleisin. Syrjivistä tai loukkaavista kommenteista ei välttämättä puhuta, mutta naiseuteen tarrautumisesta kyllä. Naisten asemaakin saatetaan kuvailta hyväksi, mutta ei normaaliksi. Pelaaja on oletusarvoisesti mies, ja mikäli näin ei ole, nostetaan asia häpeilemättömästi esille. Hämmentyneet kommentit saattavat asettaa naista ulkopuoliseksi ja sulkea osaltaan ulos ”normaalista” pelaajuudesta. Suoranaiset syrjivät kommentit tai loukkaukset eivät ole ainoa kielteinen kommentoinnin tapa, vaan myös viattomalta näyttävät hämmentyneet huomautuksia voivat olla haitallisia. Samalla tavoin suomalaisessa yhteiskunnassa maahanmuuttajilla yleisenä kokemuksena on ollut, miten heidät kategorisoidaan ulkonäön perusteella niin kutsutusta normaalista suomalaisuudesta tai kansalaisuudesta (Honkasalo 2003, 183–185).

Maahanmuuttajia helposti määritellään yleisen kautta eli keskitytään vain yhteen ominaisuuteen: siihen, mikä erottaa heidät ”tavallisesta” (Huttunen 2004, 154). Rodullistaminen käsitteenä kuvaa sitä, miten ihmisen tietyt piirteet nostetaan yhteiskunnallisesti tärkeiksi siten, että heitä luokitellaan tiettyihin ryhmiin näiden piirteiden perusteella. Rodullistaminen liittyy myös siihen, miten sosiaalisia ongelmia yhdistetään vain tiettyyn ryhmään, vaikka niitä esiintyisi myös muissa väestöryhmissä. (Puuronen 2011, 20–22.) Rodullistamisen sisältö muistuttaa tapaa, mitä haastateltavat kertovat kokevansa verkkopeliympäristössä: Heidän sukupuolensa nostetaan ensisijaiseksi piirteeksi, jolla heidät luokitellaan tiettyyn ryhmään, erilleen pelaajista. Verkkopeliympäristössä naiseuteen taas usein liitetään erilaisia stereotyyppioita ja vähätteleviä oletuksia, jotka heijastetaan yksittäiseen naissubjektiin. Tämän artikuloim olevan sukupuolistamista. Helenan katkelmassaan mainitut hämmentyneisyyttä ilmaisevat kommentit ovat esimerkki siitä. Ne ovat sukupuolistavia performatiiveja, sillä ne asettavat naissubjektin kuuluvan sukupuolensa myötä tiettyyn ryhmään ja välittävät stereotyyppian siitä, kuinka naiset ovat poikkeuksellisia verkkopeliympäristössä ja mahdollisesti väärässä paikassa.

Sekä rodullistamiseen että sukupuolistamiseen sisältyy tietynlaista essentialismia, jonka mukaan ihmisillä on olemus, joka tekee heistä sellaisia kuin he ovat. Monissa sukupuolistavissa kommentteissa, joita haastateltavat kertovat heihin kohdistuvan, on yleistystä naisen olemuksesta. Useat kommentit ovat myös hyvin deterministissävytteisiä. Naiset nähdään heidän sukupuolisen ominaisuutensa kautta, jonka myös ajatellaan määräävän heille tietyt stereotyyppiset naiseuteen liitetyt ominaisuudet. Tämä on haitallista, sillä Helenan tavoin jokainen haastateltava performoi vahvasti nimenomaan pelaajuutta ja identifioituu ensisijaisesti pelaajaksi sekä haluaisi tulla verkkopeliympäristössä kohdeksi nimenomaan pelaajana. Verkkopeliympäristössä naisyksilö nähdään tietynlaisen stereotyyppisen naiseuden kautta. Siihen sisältyy esimerkiksi tietynlaiset valinnat, joita heidän oletetaan tekevän itse peleissä:

N: No yleinen ajatus, mitä on ite, okei, se on yleinen ajatus ja mä vähän tuen sitä, että naisia näkee pelaamassa supportteja, kaikkia parantajia, tällasia, mut yhtälailla mä oon kyllä nähny naisia pelaamassa tankkeja ja, niinku vahingontuottajia. Viimeks ku mä oon pelannu, mä pelasin tankkia, et mä olin dps, mut mä sitten pelasin tankkia, ja se oli, se oli mukavaa, se oli niinku, ehkä siinä vaiheessa tuns että on sen verran aikuinen, ja porukka oli semmonen että ne ei noteeraa mitenkään naisena, vaan ne halus auttaa ja opettaa, ja se oli mukava kokemus. Se oli mukava johtaa porukkaa kuin että olla aina, niinku seurata jotakuta muuta.

(Inka)

Inka kuvaa katkelmassa MMORPG-peleille¹⁴ tyypillistä hahmoluokittelua, jolloin peliryhmässä on yleensä tankki-, dps- ja support-tyylisiä hahmoja. Yksinkertaistaen tankin tarkoituksena on ottaa vastaan vahinkoa ja vetää vastapuolen huomio itseensä. Dps:n (damage per second) eli vahingontuottajan tarkoitus on tuhota vastapuoli, kun taas supportit tukevat omaa ryhmää. Inka kertoo yleisen ajatuksen verkkopeliympäristössä olevan, että naiset pelaavat support-hahmoilla. Monet haastateltavat kertovatkin, kuinka naiseus liitetään pelimekanismien tasolla stereotyyppisesti nimenomaan muiden tukemiseen, toisin sanoen support-hahmoin. ”Supportilla” pelaamisen voi toisaalta nähdä myös osana laajempaa kulttuurista asemaa: laajalti läntisten yhteiskuntien historiassa ja osaltaan nykyäänkin naiset yhdistetään kulttuurisesti hoivaajiksi (Julkunen 2010, 28–30.)

Ajatus siitä, että naiset pelaavat pelkästään tukemiseen pyrkiviä hahmoja toistaa ja ylläpitää osaltaan tätä asetelmaa. Stereotypia voi pahimmillaan myös pienentää naisten liikkumatilaa verkkopeleissä: jonkin toisen roolin valitseminen voi herättää verkkopeliympäristössä kritiikkiä naista kohtaan, jolloin hän mahdollisesti vain palaa support-hahmon pelaamiseen. Inka kuvaa katkelmassaan, miten hän on pelannut viime aikoina sekä vahingontuottajaa että tankkia, kuitenkin huomauttaen, miten hän itse on ”on sen verran aikuinen” ja miten peliporukka ei ole keskittynyt hänen naiseuteensa, vaan pikemminkin tukenut häntä pelaamisessa. Inkan performoinnissa näkyy kasvaminen, mutta myös tukemisen vaikutus: ”Ne (muut pelaajat) halus auttaa ja opettaa.” Yleisesti Inka kertoo myös nähneensä naisia pelaamassa sekä tankkeja että vahingontuottajia, mistä kertovat myös muut haastateltavat. Naiset kertovat pelaavansa hyvinkin erilaisia hahmoja eri peleissä, mutta stereotypia naisista support-hahmojen pelaajina saattaa silti vaikuttaa ja ajaa heitä pelaamaan kyseistä roolia. Pelimekanismien ohella stereotypiat vaikuttava myös muilla tasoilla:

N: Joo, tota, ku toikin on sillai asia, mitä mä oon paljon kelannu, etenkin ton striimaamisen¹⁵ yhteydessä, kun mä aloitin striimaamisen puol vuotta sitten. Se on ollu mulle sillai pikkasen ongelmallinen asia, koska mä ite tykkään pukeutua naisellisesti ja sillai niinku seksikkäästikin, mut mä en sillei striimiin halua pukeutua sillei, ku mä en halua joutua siihen kategoriaan, ku siel on niin paljon, niinku naispelaajia, jotka pukeutuu tissipaitoihin, korsetteihin, tulee sinne vaan esittelee itseensä, peli on ihan toissijainen asia. Ja mä haluan aina keskittyä ensisijaisesti siihen pelaamiseen, nii kyl mä oon tosi monesti joutunu mieltii, et miten mä haluan niinku näkyä

¹⁴ Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, eng. Massively Multiplayer Online Role-playing Game.

¹⁵ Striimi (eng. live stream) on suora verkkolähetys jota voi lähettää esimerkiksi Youtuben tai Twitchin kautta, jälkimmäinen palvelu on yleisin alusta kyseisille lähetyksille. Sanalle ei vielä ole täysin vakiintunutta suomenkielistä termiä. Internetsivusto Kielitohtori ehdottaa neutraaliksi vastineeksi ilmausta ”suora verkkolähetys”, jota myös itse käytän tutkielmassani. <<http://www.kielitohtori.fi/suomen-kielenhuollon-kysymys/mit%C3%A4-suomeksi-live-stream-miten-striimaus-pit%C3%A4isi-kirjoittaa>> Luettu 26.10.2017.

sillei ulospäin, et kui paljon uskaltaa niinku meikata tai, niinku, et kyl se on vähän sillei niinku aina mietitty tällei niinku kui paljon sitä naisellisuutta uskaltaa näyttää.

(Tanja)

Monet haastateltavat kertovat naisista, jotka lähettävät itsestään suoraa kuvaa verkkosivustoille pelatessaan digitaalisia pelejä ja pukeutuvat kamerakuvaa varten paljastavasti, esimerkiksi rintojaan korostaen. Paljastavasti pukeutuneista naisista kertoneet tekivät haastatteluissa toisaalta pesäeroa heihin kertoen, miten kyseiset naiset keskittyvät pelaamisen sijaan huomionhakuisuuteen. Esille tuli myös, miten verkkopeliympäristössä voi törmätä stereotyyppiseen ajatukseen siitä, että naiset keskittyvät pelin sijasta vain huomion hakemiseen. Haastateltavat kertovatkin ponnistelevansa sen eteen, että ympäristössä ymmärrettäisiin pelaamisen olevan heille pääasia. Tanjakin kertoo miettineensä tarkkaan miltä näyttää kamerassa. Hän välttää pukeutumasta seksikkäästi verkkolähetyksiä varten, ettei vain vetäisi puoleensa vääränlaisia oletuksia ja kommentteja.

Naiset joutuvat miettimään tarkasti, miten heidät otettaisiin vakavasti pelaajina. Performoidessaan omaa pelaajuuttaan heidän täytyy tehdä se ”oikealla” tavalla, eli subjekti mahdollisesti rajoittaa omien naisellisten piirteiden esille tulemistä ja korostaa itse peliä. Myös verkkolähetyksiin seksikkäästi pukeutuva voi keskittyä itse peliin, mutta ympäristön oletus on vahvasti se, että näin hän ei tee. Naiseuden ja pelaajuuden yhdistelmä vaatii verkkopeliympäristössä usein taitoa tai vähintään tietoa siitä, mitkä ovat hyväksyttäviä tapoja olla:

H: Onks se, onkse naiselle sitten niinku hyväksyttävämpää olla sitten yks äijistä kuin sitten, ku sitten joku toinen tapa, tai onko se niinku, onko ylipäätään jotkut toiset tavat hyväksyttävämpiä olla ku sitten jotkut toiset?

N: On, siis ehottomasti, kaikki on helpompaa, jos oot hyvä jätkä. Jos rupeet niinku kitisee turhasta, niin siinä se homma menee heti paljon vaikeemmaks. Et tavallaa jos niinku, jotenkin vaikka mä ehkä niinku, jos joku ei halua kuunnella niitä kikkelivitsejä esimerkiksi siellä, niin kyllä se ois varmaan sitten ilonpilaaja siinä mielessä. Ihan kohtuu asiallista tuolla esossa¹⁶ nyt kuitenkin on, et siellä ei oo mitään hirveetä, mut muistelee just jotain niinku woviaikoja varsinkin, ja on no esonkin perjantai-illtakin aika levottomia. Siellä on semmonen kaljastus meininki. Se, joo, jos pystyy olemaan sillei hyvä jätkä, niin kyllähän se niinku huomattavasti helpottaa.

(Elina)

¹⁶ Lyhenne mmorpg-pelistä Elder Scrolls Online.

Yleisenä piirteenä haastatteluissa tuli esille, kuinka verkkopeliympäristön keskeisenä piirteenä on miesten ja miehisen kulttuurin läsnäolon tiedostaminen. Naiset joutuvat miettimään reagoidako häiritseviin kommentteihin vai ei, sillä riskinä on joutua ilonpilaajan asemaan: kyseenalaistamisen vuoksi saisi varmasti kielteistä kommenttia ja erityisesti sukupuoleen kohdistunutta, mikäli ympäristö on tietoinen kyseenalaistajan naiseudesta. Naiset performativiksi verkkopeliympäristössä naiseuttaan rajoitetummin ja saattavat jättää kommentoimatta asioihin, koska haluavat pitää harrastusympäristönsä helpompana paikkana olla.

Naissubjektin on helpompi vain mukautua verkkopeliympäristön miehiseen kulttuuriin. Katkelmassa todettu ”hyvänä jätkänä” toimiminen on yleisemminkin ollut naisten liikkumavaraa miehisessä ympäristössä. Käytännössä se on strategia toimia miehisessä ympäristössä ja toisaalta eräänlaista alistumista, sillä siihen sisältyy miehisen sukupuolen tunnistaminen jollain tapaa korkeammalle kuin naissukupuolen. (Saarikoski 2012, 160.) Pelaavien naisten performatiivisuuteen kuuluu tietynlainen miehisyyden osoitus, mikä voi tapahtua myös hiljaisesti hyväksymällä miehisen ympäristön säännöt. Pelaavan naisen paikka on rajatumpi, mistä haastateltavat ovat myös tietoisia. Vakavasti otettavuus ja ympäristössä toimiminen vaatii jonkinlaista miehisyyttä, mikä edellyttää jossain määrin oman sukupuolen rajoittamista. Toisaalta monet haastateltavat puhuvat myös, miten lapsesta asti ovat leikkineet poikamaisilla leluilla, eli eräänlainen miehisen kulttuurin vaikutus on jo varhaisemmassa sosialisatiossa vaikuttanut heidän elämään ja muokannut subjektiutta:

H: -- tämmönen termi ku poikatyttö, voisitsä ajatella että se määrittäis jotenkin sua?

N: No se vois olla aika kuvaava. Mä olen aina ollut vähän epätyttömäinen, en oo tosiaan koskaan välittäny meikkaamisesta tai ittensä laittamisesta, en oo koskaan leikkiny nukeilla, mun lempilelutkin oli jotain dinosaurufiguureja tai vastaavaa, jotka vois ajatella olevan enemmän poikien juttuja.

(Emilia)

Emilian katkelma edustaa hyvin yleistä tyyppiä haastateltavien vastatessa kysymykseen poikatyttöydestä. Lähes jokainen kertoo olevansa tai olleensa jossain määrin poikatyttö, mihin haastateltavat yleensä lisäsivät esimerkkejä lapsuutensa leluista ja leikeistä. Legot, action-figuurit ja erityisesti pelit mainitaan juuri poikien jutuiksi. Pelaaminen onkin ollut yksi hyvin määräävä tekijä poikatyttöydessä ja useat ovat aloittaneet pelaamaan joko katsomalla ensin vierestä, kun veli tai isä pelaa, tai on saanut pelikoneen lahjaksi isältään. Naiset ovat lapsuudestaan tai nuoruudestaan asti

harrastaneet poikamaiseksi määriteltyä aktiviteettia – subjektiuden muotoutumisessa he ovat todennäköisesti jakaneet samaa pohjaa verkkopeliympäristön poikien ja miesten kanssa.

Osa haastateltavista kertookin siitä, miten eivät ole poikkeavien harrastusten vuoksi viihtyneet tyttöjen seurassa tai että heidän kaveripiirinsä on muuten vain koostunut enimmäkseen pojista. Lisäksi useat haastateltavat eivät ole tavanneet muita pelaavia tyttöjä tai naisia kuin vasta aikuisiällä. Poikatyttöys määrittyy poikamaisten harrastusten ja poikaporukassa liikkumisen kautta (Saarikoski 2012, 31) ja katkelmissa sitä performoidaan kertomalla, miten tietyt asiat ovat poikamaisia, joita haastateltavat itse tykkäävät tehdä, mutta suurin osa tytöistä taas ei. Poikatyttöydessä on jotain samaa kuin edellä kuvatussa ”hyvä jätkä” -tavassa toimia verkkopeliympäristössä: molemmat liittyvät eri sukupuolisten maailmojen välillä tasapainoiluun. Poikatyttöydessä on kuitenkin enemmän kyse haastateltavien identiteetistä. Se kuuluu verkkopelejä pelaavien naisten identiteettikategoriaan siinä määrin, että haastateltavat itse identifioituvat naisiksi, mutta harrastavat jotain poikamaiseksi tai miehiseksi määriteltyä aktiviteettiä. Poikatyttöydessä ei haastateltavien puheissa ole kyse itsensä rajoittamisesta, vaan kiinnostuksen kohteiden ilmaisemisesta. ”Hyvänä jätkänä” verkkopeliympäristössä oleminen voi olla taas tietoisempaa sukupuolen rajoittamista. Joka tapauksessa haastateltavat kuuluvat peliharrastuksensa kautta ympäristöön, jossa heidän sukupuolinen identiteettikategoriansa on yleisesti vähemmistössä ja herättää tunteita:

H: Nii onko sulla sit itellä ollu jonkinlainen, onko sulla tämmönen niinku, tullu sillei kova nahka, tai tälle, et kestää sitä?

N: No on sillee ehkä pelatessa, mä sit kavereille raivoon, yhdessä raivotaan, että ”taas!”. Mikä ihme tässä on, että ei voida, ei voida niinku ottaa, niinku mukaan. Mikä siinä on, että ei me olla uhka, niinku naiset, niinku miespuolisille pelaajille, mutta se kai koetaan jotenkin, että naiset tulee toisten reviireille.

(Julia)

Osa haastateltavista pohtii erinäisten sukupuoleen kohdistuvien kommenttien syyksi sitä, että naisena verkkopeliympäristössä he ovat jotenkin miesten reviirillä ja jotenkin järkyttävät miehistä tasapainoa. Joka tapauksessa, naiseus vetää verkkopeliympäristössä usein puoleensa erilaisia sukupuolistavia reaktioita, jotka voivat tuntua hyvin epäoikeudenmukaisilta – naiset itsehän mieltävät itsensä nimenomaan pelaajiksi, mutta eivät aina sukupuolensa esille tulemisen jälkeen saa samanlaista kohtelua kuin suurin osa muista pelaajista. Osa haastateltavista kertookin heille kehittyneen sietokykyä

kestää näitä kommentteja, sillä he ovat jo tottuneet niihin. Toisaalta moni kertoo myös edelleen ärsyyntyvän kyseisistä kommenteista ja siihen, miksi naisena pitäisi ylipäättään kestää paljon enemmän. Asetelmaa leimaa epäreiluus ja liittyy olennaisesti verkossa pelaavan naisen subjektiuteen: Naiset mieltävät itsensä ensisijaisesti pelaajiksi ja ovat todennäköisesti myös kasvaneet samanlaisten aktiviteettien parissa kuin kuka muu tahansa verkkopeliympäristössä. Silti heihin kohdistetaan ympäristössä performatiiveja, joilla ilmaistaan, miten he eivät kuuluisi sinne tai ovat jotenkin erilaisia.

Jokainen haastateltava kertoo kohdanneensa jonkinlaisia oletuksia naiseuteen liittyen. Olenkin tuonut esille esimerkiksi pelihahmostereotypioita ja taitojen aliarvioimista. Lisäksi katkelmissa näkyy, kuinka ympäristössä oletetaan pelaajat miehiksi. Mikäli joku ”paljastuu” naiseksi, niin sukupuoli noteerataan jotenkin. Edellisessä katkelmassa Julia kertoi, miten häntä ei sukupuolen vuoksi oteta mukaan, toisin sanoen hänet suljetaan ulos naiseuden vuoksi. Naisia luokitellaan sukupuolen perusteella erilaisiksi, usein jopa vähempiarvoiseksi. Simone de Beauvoir hahmotti klassikkoteoksessaan *Toinen sukupuoli* (1993) johdannossa, kuinka nainen on esitetty negatiiviseksi ja naiseuden määritelmään on liitetty jonkinlainen rajoitus. de Beauvoir kuvaa, kuinka mies on synonyymi ihmiselle, ja nainen määritetty suhteessa mieheen, ollen tällöin jotain vähempää. (de Beauvoir 1993, 11–12.) Samanlaista toiseuden dynamiikkaa on nähtävissä myös haastateltavien vastauksissa, kun he kertovat pelaajien ajattelevan kaikkien olevan oletuksellisesti miehiä. Verkkopeliympäristössä vaikuttaa naisten ja miesten suhteen eräänlainen binäärinen vastakkainasettelu, jossa miehet ovat, tai ajattelevat olevansa, määräävässä asemassa. Toisaalta ympäristön dynamiikkaa kuvaillaan myös muista näkökulmista:

N: En mä nyt sanois, mä koen sen aika mulkkumaiseks ympäristöks, mä en usko että kaikki miehet on kuitenkin. Mun mielestä se on vaan sellasta, jengi on nimimerkin takana ja tuota, se on vaan sellasta niinku... Vähän haasteellisten ihmisten ympäristö. En mä sanois et maskuliininen, koska mun mielestä se on loukkaus miehiä tai maskuliinisia miehiä kohtaan. Kyllä, ihan varmasti, jos ei nyt vielä peleissä tällä vuosisadalla, niin ainakin, niinku jos ajattelee ylipäättään nettiympäristöjä, niin ihan varmasti on huonosti käyttäytyviä naisiakin.

(Sofia)

Kaikki haastateltavat eivät määrittele verkkopeliympäristöä yksioikoisesti vain miehiseksi. Ylipäättään haastateltavat eivät sano jokaisen verkkopeliympäristössä vaikuttavan miehen sukupuolistavan heitä, mutta kertovat ympäristössä olevan yleisesti tällaiselle kommentoinnille matala kynnyks. Hyvin harvoissa peleissä tarvitsee nimittäin käyttää oikeata nimeään, vaikka keskustelisikin mikin välityksellä

muille pelaajille. Suurimmassa osassa toimitaan nimenomaan nimimerkkien takaa anonyymisti, mikä myös antaa ihmisille helpon mahdollisuuden käyttäytyä loukkaavasti muita kohtaan. Osa haastateltavista kertoo myös tavanneensa naisia, ketkä näin tekevät. He määrittävät myös verkossa pelaavien naisten identiteettikategoriaan kuuluvan verkkopeliympäristölle tyypillistä loukkaavaa käyttäytymistä. Tämä toisaalta menee sopusoinnussa sen kanssa, miten haastateltavat kertovat naistenkin olevan tavallisia pelaajia: yhtä lailla niin naiset kuin miehet voivat käyttäytyä verkkopeliympäristössä loukkaavasti muita kohtaan.

Aineistoissa puhutaankin hyvin erilaisista verkossa pelaavista naisista. Pelaajuuden korostaminen ja sukupuolittuneisuus ovat kuitenkin toistuvia, esille tulevia merkityksiä. Kutsunkin haastateltavien tapaa puhua verkossa pelaavia naisista sukupuolitettujen pelaajien diskurssiksi. Jokainen haastateltava kertoo kohdanneensa verkkopeliympäristössä jonkinlaista oletusta naiseutensa vuoksi. Heitä sukupuolistetaan eli nähdään sukupuoleensa liitettyjen stereotyypioiden edustajina eikä yksilöinä. Nämä stereotyyppiset oletukset ovat performatiiveja, jotka ilmaisevat verkossa pelaavan naisen olevan ”normaalista” pelaajasta poikkeava ja joka sukupuolensa vuoksi olisi määrätty käyttäytymään tietyllä tavalla. Sukupuolistavat ja toistuvat performatiivit saattavatkin vaikuttaa naissubjektin performointiin: katkelmissa tulee ilmi esimerkiksi naisellisuutensa rajoittamista ja erilaisia muita strategioita toimia ympäristössä. Sukupuolistamisen tapoihin ja niihin suhtautumiseen syvennyinkin tarkemmin seuraavissa analyysiluvuissa.

Verkkopeliympäristö ei ole ainoa tai tärkein asia liittyen verkossa pelaavien naisten subjektiuteen. Se on kuitenkin oleellinen, sillä se on nimenomaan ympäristö, jossa naiset vaikuttavat ja johon he ovat melkein pakotettuja suhtautumaan jollain tavalla. Verkkopeliympäristön kuvataan näkevän naiset erheellisten stereotyypioiden mukaan, mutta diskurssiin liittyy myös se, miten naiset itse näkevät itsensä. He korostavat pelaajuuttaan ja performoivat tätä tekemällä esimerkiksi pesäeroa naisiin, jotka vain ”hakevat huomiota” pukeutumalla paljastavasti verkkolähetykseen. Monet myös kertovat pelanneensa koko ikänsä ja jakavan samaa kulttuurista taustaa kuin valtaosa muista pelaajista. Vertasinkin haastateltavien puheita maahanmuuttajien kokemuksiin suomalaisessa yhteiskunnassa, ja diskurssiin liittyy muutenkin monia yhteiskunnallisia kerrostumia. Erityisesti pelaajuuden miesoletus tulee esille naisten kokemuksissa. Monissa kertomuksissa näkyy, kuinka vahva stereotypia verkkopeliympäristössä on siitä, että pelaaja on mies ja vain mies osaa pelata. Diskurssi kuvaakin erityisesti sitä merkityksellistä pohjavirettä miten haastateltavat kertovat olevansa pelaajia, mutta joita ei kuitenkaan sukupuolensa vuoksi verkkopeliympäristössä kohdella kuin pelaajia.

7. Eristämisen ja turhautumisen diskurssi

7.1. Naisten kokema syrjintä miehisessä ympäristössä

Sukupuolen perusteella syrjimisestä on keskusteltu paljon viime vuosikymmeninä ja esimerkiksi työelämässä naiset joutuvat miehiä useammin kestämaan häirintää tai epäasiallista kohtelua (Julkunen 2010, 148). Tarkempia kertomuksia naisten työelämässä kokemasta syrjinnästä on kerännyt esimerkiksi Krista Kinnunen teokseensa *Miesten kanssa duunissa* (2011), jossa on hänen oman kertomuksensa lisäksi 27 muun eri-ikäisen naisen kokemuksia miespuolisten esimiestensä tai kollegojen epäasiallisesta käyttäytymisestä. Teemoina naisten kertomuksissa on erityisesti seksuaalinen ahdistelu, mutta esiin nousevat myös sukupuolen arvostelu ja vähättely, haukkuminen sekä erilaiset vitsit, joissa nämä teema tulevat esille. Työelämässä tapahtuvan sukupuolisen syrjimyksen lisäksi samanlaista vertailukohtaa löytyy esimerkiksi armeijaa käyvien naisten kokemuksista. Vapaaehtoista asepalvelusta käyvät naiset kertovat, miten armeijassa naisia pelotellaan ja vähätellään, ja kuinka he joutuvat aina sukupuolensa vuoksi selittelemään armeijaan menemistä (Laukkanen & Ojajarvi 2016, 229–233).

Naisten voisi kuvailla olevan työelämässä ja erityisesti armeijassa sukupuolistavien kommenttien kohteena, samalla tavoin kuin verkkopeliympäristössä. Edellisessä luvussa määritin sukupuolistamisen tarkoittavan subjektin arvioimista ensisijaisesti erilaisten stereotyyppisten sukupuolisten ominaisuuksien perusteella. Tämän analyysiluvun tutkimustehtävänä on jatkaa tästä aiheesta ja tarkastella, millaisista sukupuoleen perustuvista kommentteista haastateltavat tarkalleen ottaen puhuvat. Haen yhteiskunnallista vertailukohtaa edellä mainituista naisten armeija- ja työelämäkokemuksista. Verkkopeliympäristöä voikin verrata suomalaiseen armeijaan siinä, miten molemmat ovat miehisiä alueita, joissa naiset toimivat vähemmistössä. Varusmies tai pelaaja ei myöskään kumpikaan ole oletuksellisesti nainen, vaan molempien termien eteen pistetään yleensä nais-etuliite. Verkkopeliympäristö ja armeija vertailukohtina eroavat toisistaan etenkin siinä, että miesten on pakollista käydä armeija, kun naisille se on taas vapaaehtoista. Toinen ero, vielä perustavanlaatuisempi, on tietenkin se, että verkkopeliympäristössä kanssakäyminen tapahtuu anonyymisti ja ihmiset voivat vailla kummempia sanktioita kommunikoida miten haluavat. Sukupuoleen liittyvät kommentit ovat suurempia.

Tarkastelen tässä analyysiluvussa tietenkin myös sitä, *miten* haastateltavat puhuvat näistä heihin kohdistuneista, erilaisista sukupuolistavista kommenteista. Sukupuolistamiseen liittyviin merkityksiin keskittyminen on tärkeää, sillä se korostaa haastateltavien omaa ääntä ja kertoo, miten he reagoivat näihin kommentteihin tai mitä ajattelevat niistä. Verkkopeliympäristössä naisiin kohdistetut sukupuolistavat kommentit ovat performatiiveja. Se, vaikuttavatko ne jotenkin kohteena olevaan subjektiin, selviää tarkastelemalla miten haastateltavat niistä kertovat – miten subjektit performoivat itseään suhteessa niihin. Diskurssi muodostuu niistä merkityksistä, jotka haastatteluissa tulee esille sukupuolistamisesta puhuttaessa. Diskurssia analysoidessa on aina otettava huomioon tekstin kontekstisidonnaisuus eli miten merkitykset muuttuvat kielen käyttötilanteesta toiseen (Pietikäinen & Mäntynen 2009 28–29). Analyysissa otankin huomioon erityisesti sen, onko eri sukupuolistamisen tavoista puhuessa erilaista painoa. Pohdin siis, vaikuttaako jokin tietty sukupuolistamisen tapa erityisen vahvasti verkossa pelaavien naisten itsensä performointiin.

Tämän luvun analyysissa keskityn vastauksiin, jotka on annettu kysymyksiin, mitkä löytyvät haastattelurungossani olevan ”Sukupuolen noteeraaminen” -teeman alta (liite 1). Etsin toistoja ja samankaltaisuuksia niistä katkelmista, joissa haastateltavat puhuvat heihin verkkopeliympäristössä kohdistuneista sukupuolistavista kommentteista. Erittelen millaisista kommentteista he puhuvat, ryhmittelen nämä kommentit ja vertailen, ovatko ne esimerkiksi samanlaisia mitä Krista Kinnunen on kerännyt teokseensa *Miesten kanssa duunissa* (2011). Tämän lisäksi tarkastelen, mitä tunteita nämä kommentit herättävät naisissa ja miten he reagoivat niihin.

Artikuloin analyysin lopuksi eristämisen ja turhautumisen diskurssin. Sen ytimessä on miten haastateltavat kertovat ainaisen naiseuteen tarrautumisen tuntuvan yksiselitteisesti turhautavalta. Samanlainen suhtautuminen liittyy kaikkiin erilaisiin sukupuolistaviin kommentteihin, joita haastateltavat kertovat verkkopeliympäristössä kohdanneensa. Tuon niihin liittyen esille, miten haastateltavien kertomat verkkopeliympäristössä oleviin tapoihin sukupuolistaa naisia kuuluu itse asiassa naiseuden eristäminen niin ympäristöstä kuin pelaajuudesta erilleen. Ajattelenkin sukupuolistamiseen sisältyvän ro dullistamisen tavoin myös itsemäärittelyä: kun määritellään ”toinen” tietyillä kriteereillä, niin myös määrittelijä itse tulee määritellyksi samoin perusteluin (Puuronen 2011, 20). Verkkopeliympäristössä määritellään nainen usein esimerkiksi ihmetykseksi, poikkeukseksi. Samalla lausuja määritellee miehen taas olevan oletusarvoinen pelaaja ja jokaisen pelaajan olevan mies ennen kuin toisin todistetaan. Sukupuolistaminen kertoo omaa kieltään verkkopeliympäristön dynamiikasta. Eristämisen ja turhautumisen diskurssi toimii myös naisen näkökulmana verkkopeliympäristöön.

7.2. ”Ai sä oot nainen, minkä näkönen sä olet?”

H: Mitä, miltä se sitten, miltä se tuntuu jos joku sitten noteeraa sun sukupuolta siellä verkkopeliympäristössä. Mitä tunteita se sussa herättää?

N: No siis tulee sillei niinku haista paska -meininki, et niinku mitä väliä sillä on. Varsinkin pahimmillaan siinä on joku nelkytviis sekuntia aikaa sopii taktiikka ja lähteä menee, nii nelkytviis sekuntia on tosi lyhyt aika ja jos siitä käytetään kolmasosa siihen, minimissään kolmasosa siihen, että ”Ooh! siellä on nainen!”. Nii se on niinku, musta se on ajanhaaskaamista, se on turhaa ja se on turhauttavaa. Pahimmillaan se on sellaista, et hei älä viiti puhua, mä hermostun kun siel on joku nainen. Et niinku nää ei oo mitään pikkulapsia ketkä on sanonu näin vaan siis niinku äänestä päätellen ne on aikuisii miehii. Ja sit tulee joku sellanen vastareaktio et tekee vaan mieli et ei en mä oo. Miten niin? (naurua)

(Maija)

Satunnaiset pelaajat ja peliporukat kuuluvat olennaisesti verkkopeliympäristön dynamiikkaan. Verkkopeleissä on useimmiten mahdollista muodostaa peliporukka tuttujen ihmisten kanssa, mutta mikäli ei esimerkiksi tunne ketään samaa peliä pelaavaa ihmistä tai he eivät ole pelaamassa samaan aikaan, niin useissa peleissä on mahdollisesti liittyä myös satunnaisesti muodostettuun joukkueeseen. Katkelmassa Maija kertoo liittyneensä satunnaiseen joukkueeseen Overwatch-pelissä ja siitä, miten heillä, toisilleen tuntemattomilla ihmisillä, on alle minuutti aikaa sopia yhdessä taktiikka. Samanlainen rakenne satunnaisesti muodostuneilla joukkueilla on myös monissa muissa haastateltavien pelaamissa peleissä. Ylipäätään ennalta tuntemattomien ihmisten kanssa pelaaminen kuuluu verkossa pelaamiseen peligenrestä riippumatta. VoIP-sovelluksen käyttäminen ja mikrofonin puhuminen ei sinänsä ole pakollista, mutta se on kuitenkin suositeltavaa, mikäli haluaa pelata hyvin: puhumalla asiat välittyvät paljon nopeammin kuin kirjoittamalla.

Puhuminen muille on myös yleisin tapa, millä pelaajan sukupuoli tulee esille verkkopeliympäristössä. Pelaajat olettavat henkilön sukupuolen äänen perusteella ja ympäristössä, jossa anonyymit pelaajat ovat oletuksellisesti miehiä, aiheuttaa naiseuden esille tuominen erilaisia reaktioita. Haastateltavat puhuvat useimmiten törmäävänsä ihmettelyihin ja hämmästelyihin pelaavasta naisesta. Naiset kuvaavat näitä kommentteja turhauttaviksi, sillä ne vievät huomion itse pelistä. Tässä katkelmassa esimerkiksi kuvataan tilannetta, jossa muutenkin on vähän aikaa päättää pelitaktiikkaa ja yksittäisen pelaajan

sukupuoleen keskittyminen vie huomiota pelin kannalta täysin väärään paikkaan. Maija kuvaa ihmetelyjen lisäksi myös pyyntöä olla hiljaa sen vuoksi, että hän on nainen. Nämä molemmat ympäristön reaktiot naiseuteen ovatkin samanlaisia performatiiveja, joilla miehet ilmaisevat naisen olevan jotenkin erilainen ja mahdollisesti väärässä paikassa. Naisen puhuessa mikrofonin hän rikkoo ympäristössä vaikuttavan miesoletuksen ja voi täten joutua sukupuolistavien kommenttien kohteeksi, joihin sisältyy yleistys siitä, miten naiset eivät pelaa. Kommentit toimivat yleistävän stereotypian mukaan ja ulottavat ne myös yksittäiseen naisyksilöön.

Puhuessa anonymiys osaltaan hajoaa ja yhtäkkiä sukupuoli saattaakin olla se tärkein piirre, jonka mukaan naista määritellään. Sukupuoli onkin usein se ominaisuus, jonka perusteella naisyksilöitä määritellään miesvaltaisessa ympäristössä. Tämänlaisista kokemuksista kertovat esimerkiksi suomalaisessa armeijassa asepalvelusta suorittavat naiset. (Laukkanen & Ojajärvi 2016, 234–241.) Toisaalta katkelmassa Maija kertoo, miten hänen tekisi mieli kiistää olevansa nainen jonkun siitä mainitessa, mutta naiseuden kiistäminen ei kuitenkaan ole se asia, jolla hän sukupuolista identiteettikategoriansa performatoi. Esimerkiksi liittyen haastateltavan sukupuoleen mainitsemalla ”mitä väliä sillä on”, hän pikemminkin performatoi itseään naisena siten, ettei koe sukupuolellaan olevan mitään väliä siinä, miten pelaa. Haastateltavien turhautuminen ei kohdistukaan omaan sukupuoleen vaan nimenomaan ihmisiin, jotka jatkuvasti haluavat nostaa noteerata sitä kommentteillaan.

N: Pelasin naaras taurenilla ja sit mä jotenkin oletin sillo aluksi naiivisti, että kaikki muutkin naishahmot pelissä niinku naiset pelaa naisilla suurin piirtein, no ei nyt välttämättä, mut kuitenkin et edes ehkä 80 % niistä ois naisia. Sit mä pelasin ite naaras taurenilla nii mä jotenkin aattelin, et okei tää nyt ainakin on ilmiselvää kaikille, että ei kukaan ehkä niinku tiiäkkö aattele, no joo, kauheen hottiksia ne lehmät.¹⁷ Niin niin tuota, mut ei se sitten ollu, ja sit ku se kävi jossain ilmi, niin sitten niinku aika monesti tuli vastaan semmosta ihmettelyä että taas kerran semmonen niinku yksisarvis-ihmettely, hei pojat mä löysin täältä yhen naisen, mä oon sillei ookoo, hieno homma. --

(Elina)

Haastateltavien mukaan verkkopeliympäristössä ei useinkaan uskota pelaavien naisten olemassaoloon. Ympäristön miesoletus on niin vahva, että pelaajan ajatellaan olevan mies myös silloinkin, jos

¹⁷ Taurenit ovat yksi World of Warcraftissa pelattava hahmorotu. Niitä kutsutaan ulkoisen olemuksen vuoksi esimerkiksi lempinimillä ”lehmä” tai ”härkä”.

asetelman ajattelee olevan ”ilmiselvä”. Esimerkiksi yllä olevassa katkelmassa haastateltava kertoo, kuinka ensimmäisiä kertoja verkkopeliympäristössä pelatessa valitsi sellaisen hahmon, minkä hän oletti viestittävän muille pelaajille, että hän itse on oikeasti nainen. Näin ei kuitenkaan ollut ja Elina kuvaa, kuinka lopulta sukupuolen esille tuleminen aiheutti hämmennystä, samanlaista kuin Maija kuvasi katkelmassaan. Elina kuvaa kommentteja ”yksisarvis-ihmettelyksi”, muut pelaajat ihmettelivät pelaavaa naista kuin eksoottista oliota. Tämän kommentoinnin voikin ajatella olevan naisille kohdistettuja performatiiveja, jotka viestittävät naisen olevan harvinainen tapaus, melkein kuin hän olisi ainoa nainen koko verkkopeliympäristössä. Myös Elina kuvaa kommentillaan sen olevan turhauttavaa, miten naiseus koetaan niin huomiota kerääväksi asiaksi verkkopeliympäristössä. Reaktiot eivät kuitenkaan ole aina pelkkää ihmettelyä, vaan naiset kohtaavat usein muunkinlaisia kommentteja. Tämä tulee esille esimerkiksi siinä, miten Elinan katkelma jatkuu:

N: -- Tai sitten niinku ruvettiin yhtäkkiä suhtautuu niinku semmoseen naiskuskeihin. Eli tavallaan niinku, jos se kävi et määh huomasi sitten et mä en niinku mielellään siihen sit myöhemmin viitannukkaa koska niinku, se saatto aiheuttaa myös semmosta tavallaa et ruvettii käyttämään sitä, että miten se mun peli sujuu tai et niinku, että ei jotenkin sen jälkeen sitten rupes tulee paljo enemmän kattoo sitä ja tulee mahdollisesti jotain kehuja et pelaat hyvin naiseksi.

H: Joo, no miltä se on sit tuntunut semmonen yleensä, et jos sitä aletaan noteraamaan, jos sukupuoli tulee esille ja sitä aletaan noteraamaan?

N: No onhan se turhauttavaa, ku eihän näitä pelejä kuitenkaan sukupuolielillä pelata, niin en mä niinku ymmärrä et mikä siinä niinku on se juttu. – [S]e on tosi kummallista ja tosi tarpeetonta ja tosi ärsyttävää ja tietenkin välillä ku se menee tosi asiattomaksi, nii se on varsinkin semmosta että mitä ei todellakaan varmasti kukaan kaipaa.

(Elina)

Pelisuoritusten arvosteleminen ja tarkkaan seuraaminen ovat yleisiä suhtautumistapoja, joita naissubjektiin verkkopeliympäristössä kohdistetaan, kun hänen sukupuolensa tulee ilmi anonyymiyden takaa. Arvosteleminen on yksi keskeisin kommenttikategoria, joista haastateltavat puhuvat. Pelaajuuden miesoletuksen lisäksi pelitaidot ovat myös sukupuolittuneita. Tämä näkyy esimerkiksi Elinan kertomassa kehussa, ”pelaat hyvin naiseksi”, johon sisältyy ajatus siitä, että miehet osaavat lähtökohtaisesti pelata, ainakin paremmin kuin naiset. Elina tuokin esille ”naiskuskit”. Autoilu on myös yksi hyvin miehinen alue, jossa naisia määritellään sukupuolen kautta. Elinan tapauksessa on mielenkiintoista, kuinka hän ensin kertoo, miten sukupuolta saatetaan vain ihmetellä, mutta heti perään lisää toisen

tavan, miten siihen reagoidaan: ryhdytään arvostelemaan suorituksia. Jos nainen toimii miesten alueella, niin sitten hänen pitää todistaa pärjäävänsä. Tällöin keskivertonaisen pitääkin osata paljon enemmän kuin vastaavasti keskivertomiehen, sillä naisen suorituksia seurataan paljon tarkemmin. Lähtökohdat ovat sukupuolesta riippuen erilaiset. Naissubjekti kohtaa enemmän arvostelua ulkopelilisten seikkojen vuoksi – Elinan mainitsemassa ”pelaat hyvin naiseksi” -kehuunkin sisältyvä vähättelevä oletus siitä, miten naiset eivät osaa pelata.

Elina havainnollistaa tilanteen typeryyttä mainitsemalla, ettei pelejä pelata sukupuolielimillä. Sukupuoliset ominaisuudet eivät ole missään roolissa siinä, että miten pelataan, mutta silti ne määrittävät häntä pelaajana verkkopeliympäristössä, mikäli hänen naiseus tulee esille. Sukupuolistavat kommentit turhauttavat myös häntä ja toisaalta vaikuttavat myös hänen performointiinsa verkkopeliympäristössä: Sukupuolistavien kommenttien vuoksi hän ei viitsi viitata sukupuoleensa. Arvostelevat ja vähättelevät performatiivit näkyvät hänen omassa performoinnissaan siten, että hän jättää tietoisesti mainitsematta sukupuolensa verkkopeliympäristössä. Reaktioilla on vaikutusta verkossa pelaavan naisen subjektiuteen nimenomaan siten, että he saattavat mieltä milloin viitsii tuoda sukupuolensa esille esimerkiksi puhumalla.

Tärkeä huomio on siinä, että käsittelemissäni katkelmissa Maija on kertonut tilanteesta, jossa hän käyttää VoIP-sovellusta kommunikoidessaan. Elina taas painotti kommunikoinnissa nimenomaan tekstin kautta, jolloin sukupuolen piilottaminen on ollut myös paljon helpompaa. VoIP-sovelluksen kautta puhuessa ei ole kuitenkaan juuri mahdollista esimerkiksi muuttaa omaa ääntään, ja miesten sekä naisten erilaisten äänenkäyttötapojen ja nuottien vuoksi moni tulkitseekin sukupuolen nimenomaan äänen kautta. Suurin osa haastateltavistani käyttääkin VoIP-sovelluksia, myös seuraava katkelmassa kerrotaan nimenomaan VoIP-sovelluksen välityksellä käydystä keskustelusta:

H: No miltä se sit on tuntunu ylipäättää, jos sukupuolta noteraataan siel videopeliympäristössä?

N: No kyllähän se tuntuu aika pahalta, koska huomattavasti se on niinku nimenomaan se sukupuoli, se ei liity siihen, et ai kiva meil on sama harrastus tai sä pelaat tota classia mä pelaan tätä classia ja siitä vois keskustella, mut se niinku, liian usein se jää, on jäänyt siihen pintakerrokseen, et ”Ai sä oot nainen, minkä näkönen sä olet? minkä ikäinen sä olet?”. Ja se on tosi inhottavaa, semmonen ryhmä missä voi puhua eikä noteerata, niin se on hyvä.

(Inka)

Haastateltavat kertovat sukupuolen noteeraamisen jatkuvan usein henkilökohtaisiin, verkkopeliympäristön ulkopuolisiin asioihin. Heiltä udellaan ikään, ulkonäköön tai muihin fyysisiin ominaisuuksiin liittyviä asioita. Kyseisenlaisia naisiin kohdistuvia kommentteja voi pitää performatiiveja, joihin sisältyy ajatus naisesta objektina, jonka on oltava miehen katseen kohteena. Historiallisesti miehet on mediassa esitetty aktiivisina katsojina, kun taas naisten asema on ollut passiivinen katsomisen kohteena oleva. Miehillä on kulttuurisesti ollut oikeus katsoa. (Dyer 2002, 99–100.) Monet verkkopeliympäristössäkin vaikuttavat miehet ovat saattaneet nimenomaan kasvaa tällaiseen kulttuuriin. Ulkonäköön liittyvissä uteluissa tätä asetelmaa tavallaan jatketaan, kun miehet katsovat oikeudekseen udella naiselta miltä hän näyttää: naisen olisi asetuttava passiivisen katsomisen kohteeksi. Verkkopeliympäristössä tapahtuva lähentely, flirtti, henkilökohtaisuuksien uteleminen ja suorainen seksuaalinen ahdistelu ovatkin asioita, jotka toistuvat monien haastateltavien kertomuksissa eri muodoissaan.

Henkilökohtaisuuksien uteleminen on sekä seksualisoivaa että tietenkin sukupuolistavaa. Nainen nähdään nimenomaan sukupuolensa kautta mutta tässä kontekstissa nimenomaan niin, että naissukupuolen edustajan on oltava katseen kohteena. Inka kuvaa tämän tuntuvaan pahalta ja kuvaa sitä inhottavaksi. Hän ei suoraan kerro sitä turhauttavaksi, mutta esimerkiksi katkelmassa ”liian usein se jää, on jäänyt siihen pintakerrokseen” tulkitsemurhautumisen: Inka toivoisi, että naiseuteen suhtauduttaisiin toisin ja turhautuu, kun joutuu kohtaamaan tämänlaisia sukupuolistavia kommentteja. Katkelman loppupuolella hän myös kertoo sellaisen peliryhmän olevan hyvä, missä ei nimenomaan noteerata. Tästä voisi olettaa, että hänen verkkopelejä pelaavan naiseuden performointiin liittyikin olennaisesti se, että osaa valita ja löytää itselleen sopivan peliporukan. Myös seuraavassa Maijan katkelmassa sivutaan henkilökohtaisuuksiin menemistä:

N: No siis, mun mielestä niinku eniten on menny lähinnä siihen, että sä et vaan osaa pelata, tai et se on sun syytä et me hävitettiin, tai sitten et sä oot liian herkkänahkainen jos sanoo, et toi ei ollu ok. Et siis jos, jos joku heittää jotain raiskausläppää tai niinku, just vaikka tää tyyppi joka oli, et älä puhu, et sun ääni hermostuttaa mua, niin tota semmosia. Tai sit on haukuttu täysin absurdiksi huoraksi siinä kun vaiheessa, kun mä oon kieltäytynyt lähentästä treffeille. Mä oon sanonu sillei, et hei nyt meidän matsi alkaa, että voitteko lopettaa aiheen, pelataan, keskitytään. Sit se niinku puhuu koko loppupelin ajan, mutetin sen sen jälkeen, sinne voicechattiin, että huora ja että epäkohteliasta tommonen.

(Maija)

Kysyttäessä millaisia ovat pahimmat solvaukset, joita he ovat saaneet nimenomaan sukupuoleensa kohdistuen, haastateltavat nostavat esiin herkkänahkaiseksi kutsumisen, raiskausuhkailut ja huorittelun. Moniin loukkauksista sisältyy jonkinlainen performatiivinen ulottuvuus, jolla kommentoijat rakentavat naiseuden kuulumattomaksi verkkopeliympäristöön. Mikäli nainen kertoo jonkin asian olevan ikävästi sanottu, häntä syytetään herkkänahkaisuudesta, mikä lausumana sisällyttää ajatuksen siitä, miten verkkopeliympäristöön kuuluu olennaisesti karkea kulttuuri ja siihen pitää vain mukautua tai sitten lähteä pois. Raiskausuhkailuja haastateltavat kertovat saaneensa silloin, mikäli he ovat torjuneet jonkin esityksen, kuten edellisessä katkelmassa Maija kertoo kieltäytyneensä treffeistä.

Myös huoraksi kutsuminen on performatiivi, joka rakentaa naissubjektia erilaiseen asemaan. Huorittelu on naiseuteen kohdistuvaa nöyryyttämistä ja alentamista. Huorittelulla ja muilla sukupuoleen liittyvillä solvauksilla pyritään osoittamaan naisen alemmaa paikkaa verkkopeliympäristössä. (Saarikoski 2012, 73.) Maijan kokemus siitä, että kieltäytyessään treffipyynnöstä häntä kutsutaan huoraksi, näkyy myös monessa Krista Kinnusen (2011) kokoamassa tarinassa naisten kokemista työelämän syrjivistä käytännöistä. Tiivistettynä: mikäli nainen ei toimi miesten ehdoilla tai vastaa myöntävästi ehdotuksiin, heillä on suuri riski joutua erinäisten solvausten ja uhkailujen kohteeksi. Haastateltavat toisaalta kertovat hyvin rauhallisesti näistä loukkauksista. Useat kertovat pahimpien tapausten olleen juuri silloin, kun he ovat alkaneet pelata verkossa. Vuosien kokemusten jälkeen heidän puheissaan välittyy kuitenkin kyllästyminen ja turhautuminen kaikkeen kommunikointiin, joka ei liity pelaamiseen. He performoivat itseään pelaajina, joiden on toisinaan ikään kuin pakko kokea loukkauksia. Harva asia saa heitä ylipäättään tolpiltaan, sillä loukkaukset ovat anonyymissä ympäristössä hyvin etäisiä. Solvaukset ovat usein myös hyvin samanlaisia eli tiettyjen stereotyyppisten rakennelmien pohjalta lausuttuja. Tietyllä tavalla esitetyt ja toistetut kommentit menevät kuitenkin ihon alle:

H: No miten sit tämmöset vitsit voi mennä liian pitkälle?

N: En mä tiiä, se on varmaan sillei jos niitä toistetaan kokoajan ja sit jos ne kohdistuu tiettyyn henkilöön. Että jos siinä on vaikka yks naishenkilö siinä porukassa, tai jotain tällaista, ja sille kokoajan heitellään niitä, niin sit se saattaa vaan ärsyttävää, jos ne niinku, tavallaan ei huomioda sitä, että se naishenkilö ei kokoajan haluais kuunnella sitä ja sit vaan jatketaan ja jatketaan, koska halutaan todistella niille muille jätkille siinä porukassa, että hän on miehinen mies ja jee, naisten sortaminen on hyvä juttu tai jotain. Se on niinku coolia, nainen keittöön -vitsit.

(Minna)

Huumori on hyvin laaja vuorovaikuttamisen tapa, jota voi lähestyä eri kantilta. Katkelmaan liittyen voikin erityisesti pohtia, mistä verkkopeliympäristössä saa vitsailla ja mitä pidetään hauskana. Haastateltavat kertoivat erilaisista naiseuteen liittyvistä vitseistä, joissa naisia usein vähätellään tai sukupuolten välistä tasa-arvoa pidetään huvittavana. Useat haastateltavat artikuloivat verkkopeliympäristössä vaikuttavan ”Nainen keittiöön -huumoria”, nimittäen heihin kohdistuvien vitsien olevan aivan omaa vitsailun alalajia. Huumori usein olettaa, että muut ovat samaa mieltä, jolloin sillä pyritään rakentamaan ympäristöstä tai ryhmästä juuri tietynlaista ja marginalisoidaan toisin ajattelevat. Vitseihin onkin vaikea vastata muuten kuin vitsailemalla takaisin. Vaihtoehtoina on lähinnä hiljentyä tai lähteä pois tilanteesta. (Korhonen 2013, 12.)

Minna kuvaa, miten miehille naisista vitsaileminen voi olla verkkopeliympäristössä jopa suotavaa: sillä rakennetaan miehisyyttä ja pyritään kuulumaan joukkoon. Tämä onkin keskeinen piirre homososiaalisuudessa, joka kuvaa miesten keskinäistä yhteisöllisyyttä. Miehet todistelevat maskuliinisuuttaan muille miehille ja kaipaavat heiltä hyväksyntää. He osoittavat mieskuntoa ja suorittavat miehuuskokeita. (Jokinen 2003, 15–16.) Miesten homososiaalisuuteen kuuluukin naiseudesta erottuminen ja miehisyyden rakentaminen sukupuolten välisiä eroja korostamalla. Tätä myös Minnakin kuvasi. Naisista karkeasti vitsaileminen eristää samalla myös naiseutta pois ympäristöstä ja rakentaa verkkopeliympäristöstä täten miesten homososiaalista ympäristöä. Tämän kaltaista homososiaalista yhteisöllisyyttä on myös esimerkiksi työelämässä, jossa naisia suljetaan pois päätöksenteosta ja työn ytimeistä (Niemi & Jyrkinen 2007, 185). Naiseuden ulossulkemista on tullut esille myös muissa sukupuolistavissa performatiiveissa, jotka kuvaavat pelaajien olevan oletuksellisesti nimenomaan miehiä.

Olen sivunnut, miten haastateltavat kertovat etäännyttävänsä itsensä solvaavista kommentteista ja reagoivat niihin lähinnä turhautuneesti. Vitseihin suhtaudutaan hieman toisin. Niistä vain jatkuva henkilökohtaisuuteen meneminen ja naisen erottaminen täysin peliporukasta menisi liian pitkälle. Haastateltavat eivät mainitsekaan vitsailua erityisen turhauttavaksi. Useat heistä kertovat myös lapsesta asti viettäneensä aikaa poikien kanssa ja miehiseksi määriteltyjen aktiviteettien parissa, minkä vuoksi vitsit saattavat vastata jopa heidän omaa huumorintajua:

N: Pittää olla tottunut aika rosiin huumoriin ainakin. Eli miehillä nyt on niitä omia juttuja, tissiperse-vitsit ja muut, mitä sitten tulee kuultua aika paljon, se on itellä vaan onnekas, että se on omaa huumoria myös, että aika

ronskia tavaraa, mutta joillakin naispelaajilla huomaa, että niille se ei välttämättä uppoa ihan yhtä hyvin, et ne on sit vähän hiljaisempia sillonku miehet on tosi paljon äänessä.

(Pihla)

Monet haastateltavat osaavat luontevasti vastata takaisin huumoriin ja vitseihin. Monet kertovat vitseilevänsä takaisin ja reagoivat huumorilla takaisin rajumpiinkin vitseihin. Tällöin he myös performoivat verkkopeliympäristössä kuuluvansa sinne, ikään kuin todistavat paikkansa. Esimerkiksi sukupuolen ihmettelyihin on pelitilanteessa vaikeampi vastata takaisin samalla tavalla. Huumoria kommentointilajina helpompaa sietää myös senkin vuoksi, että verkkopeliympäristössä siihen sisältyy yleensä vahva ironinen elementti. Humorististen kommenttien sisältöä ei tule välttämättä otettua niin vakavasti. Toisaalta yllä olevassa katkelmassa nostetaan kuitenkin myös heidät, jotka eivät koe verkkopeliympäristön miehistä huumoria omanaan. Tällöin jääkin vaihtoehdoksi hiljentyminen, sillä mahdollisesti hyvin raikaiden, seksualisoivien ja naiseutta vähättelevien vitsien loukkaavuutta on vaikea lähteä pelitilanteessa yhtäkkiä erittelemään. Internet-keskusteluissa on myös hyvin yleistä selittää erinäisiä uhkailuja ja solvauksia ironiaksi, ”vain” huumoriksi. Niihin puuttuessa loukkaava osapuoli saattaa vedota myös omaan sananvapauteensa. (Muikku-Werner 2012, 21.)

Loukkaavista kommentteista mainitessa saa mahdollisesti myös rajua palautetta takaisin. Esimerkiksi Maija kertoi katkelmassaan kohdanneensa loukkauksia, kun kertoi jonkin asian olleen ikävästi sanottu. Näiden vastaansanomisen vuoksi saatujen loukkausten ajattelen olevan performatiiveja, jotka pyrkivät eristämään naista: ne rakentavat naissubjektin olevan väärässä paikassa, mikäli hän kokee tällaiset kommentit loukkaavaksi. Ylipäätään jonkinasteista naiseuden eristämistä pelaajuudesta tai verkkopeliympäristöstä tapahtuu kaikissa sukupuolistavissa kommentteissa, joista haastateltavat kertovat. Analyysissa esille tuomien katkelmat edustavat erilaisia sukupuolistamisen tapoja, joita haastatteluissa yleisesti tuli esille. Jaan nämä tavat viiteen ryhmään: ihmettely, vähättely, ahdistelu, solvaaminen ja vitsailu. Naiseuden ihmettelyyn sisältyy ajatus siitä, miten verkossa pelaava nainen on poikkeus. Nainen eristetään sukupuolensa mukaan sellaiseksi, joka ei välttämättä kuulu verkkopeliympäristöön. Vähätteleviin kommentteihin taas sisältyy stereotypia siitä, miten naiset eivät osaa pelata, ja eristävät naista täten pelaajuudesta. Myös ahdistelu eristää naista pelaajuuden kategoriasta ja suhtautuu naissubjektiin pikemminkin seksualisoiden. Solvaaminen ja vitsailu yhdistävät eri sukupuolistamisen tapoja. Yleisenä performatiivisena sisältönä näillä kaikilla on nimenomaan naiseuden eristäminen joko pelaajuudesta tai verkkopeliympäristöstä.

Sukupuolistamiseen sisältyy rodullistamisen tavoin lausujan itsemäärittelyä. ”Toista” määrittäessä tiettyillä kriteereillä myös määrittelijä tulee määritellyksi samoin kriteerein. (Puuronen 2011, 20.) Naisten kertomat sukupuolistavien kommenttien lausijat määrittävät samalla myös itseään sukupuolen perusteella. Erilaiset sukupuolistavat kommentit eristävät naiseutta verkkopeliympäristöstä, jolloin miehuus määrittyy olevan ympäristön ”normaali” sukupuoli. Verkkopeliympäristö näyttäytyykin naisten näkökulmasta miesten homososiaalisena ympäristönä. Naisiin kohdistuvissa sukupuolistavissa kommenteissa näkyy käytännössä ympäristössä vaikuttava pelaajuuden miesoletus, johon sisältyy myös sitä, miten pelit ja pelitaidot yhdistetään miehuuteen. Samanlainen asetelma on myös suomalaisessa armeijassa, jossa sotilaan mittatikku on mies.

Artikuloinkin haastateltavien sukupuolen noteeraamiseen liittyvissä puheissa vaikuttavan eristämisen ja turhautumisen diskurssin. Naiset kertovat näiden sukupuolistavien kommenttien tuntuvan yksioikaisesti turhauttavilta. He performoivat itseään ensisijaisesti pelaajina ja tavat nähdä heidät stereotyyppisten sukupuolistavien ominaisuuksien kautta tuntuvatkin vääriltä. Sukupuoleen kohdistuvat kommentit eivät kuitenkaan olleet jokapäiväinen kokemus haastateltaville, vaan osa kertoi niiden tapahtuvan harvemmin, osa taas useammin. Tämä riippuu paljon pelityylistä, pelattavasta pelistä ja tietenkin kommunikointiaktiivisuudesta. Jokaiselle sukupuolistavat kommentit olivat kuitenkin jossain määrin tuttuja, kuten myös turhautuminen siihen, miten heihin kohdistettiin erilaisia ennakkoluuloja.

Analyysi muistuttaa siitä, miten naisiin ylipäättään saatetaan suhtautua miesten toimesta eri yhteiskunnan osa-alueilla. Vähättelystä, ahdistelusta, solvauksista ja sopimattomista vitsailuista kertoivat nimittäin myös naiset Krista Kinnusen *Miesten kanssa duunissa* (2011) -teoksessa. Sukupuolen perusteella vähättelyllä voi olla myös vaikutus performointiin. Esimerkiksi naissotilaat kertovat joutuvansa tekemään enemmän sukupuolensa vuoksi enemmän töitä kuuluakseen ympäristöön. (Valkama 2017.) Haastateltavien kertomuksissa verkkopeliympäristön kommenteista vaikuttava eristämisen ja turhautumisen diskurssi kuvaa sitä, miten ympäristössä naisiin kohdistuu usein kommentteja, jotka pyrkivät eristämään naista sukupuolensa vuoksi pois verkkopeliympäristöstä. Tämä on myös oleellinen piirre miehisyyden rakentamisessa; verkkopeliympäristö näyttäytyykin miesten homososiaalisena ympäristönä. Sukupuolistavat kommentit eristävät naiseutta peleistä, kun taas naiset itse performoivat olevansa nimenomaan pelaajia ja turhautuvansa pelaamiselta huomion vievään sukupuolistamiseen. Ympäristön kommentteihin sisältyy täysin erilainen kuva naissubjekteista ja naiseudesta kuin mikä naisilla itsellään on. Turhautuminen liittyykin siihen, miten sukupuolistamisen vuoksi pelikokemus häiriintyy, mutta myös siihen, kuinka merkittävässä asemassa sukupuoli verkkopeliympäristössä on.

8. Tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssi

8.1. Naisten pärjääminen miehisissä ympäristöissä

Naisiin ja tyttöihin kohdistetaan yhteiskunnassa erilaisia käytäntöjä, joilla heitä ja heidän naiseutta pyritään rajoittamaan ja pitämään hallinnassa. Näistä käytännöistä Helena Saarikoski on tarkastellut teoksessaan *Mistä on huonot tytöt tehty?* (2012) erityisesti mainetta ja siihen kohdistuvia leimaamisen ja lokaamisen tapoja. Saarikoski tuo esille muun muassa sitä, millä eri tavoilla tyttöjä leimataan, mikä heille on sallittua tai kiellettyä ja kuinka maine on kulttuurinen piirre, jolla tyttöjä yritetään pitää ”ruodussa”. (Saarikoski 2012, 27–30.) Erityisesti Saarikoski kuvaa huorittelua ja siihen liittyviä merkityksiä, jotka juontuvat yhteisön tasolla toimivasta seksuaalidiskurssista. Hän aukaisee, kuinka huora-sanan käyttö puhuttelusanana on sukupuoleen kohdistuvaa alentamisseremoniaa. Kyseessä on vallan näytämistä, erityisesti silloin, kun poika puhuttelee tyttöä huoraksi, sillä tyttö ei voi soveltaa samaa dynamiikkaan poikiin. Myös haukkumasanana huora kohdistuu nimenomaan sukupuoleen, jolloin puolustautuminen on yhtä lailla vaikeaa, sillä sana kohdistuu yleisesti koko naiseuteen. (Mts. 69–74.)

Huorittelulla on yhteisöllinen taso, joka mitätöi naisten toimijuutta. Huorittelusta voi seurata sitä, että naiset rajoittavat olemistaan, jotta voisivat välttää antamatta aiheita tällaisille solvauksille. Erityisesti miesvaltaisilla aloilla tai miehisissä ympäristöissä toimivat naiset ovat kehittäneet erilaisia strategioita ympäristössä pärjäämiseen tai ylipäättään siellä olemiseen. Saarikoski (2012) kuvaa, kuinka naiset kehittävät omat tapansa sopeutua miesvaltaisten yhteisöjen dynamiikkaan. Tätä dynamiikkaa voi miettiä myös huumorin yhteydessä. Huumori usein pilkkaa ja rakentaa oletusta siitä, että kaikki olisivat samaa mieltä yhteisössä. Mikäli samat vitsit eivät naurata, niin puolustautuminen on vaikeaa: toinen välttelee ja poistuu paikalta, kun taas joku hyökkää vastaan yhtä lailla huumorin keinoin (Korhonen 2013, 12). Verkkopeliympäristö onkin kulttuurisesti hyvin miehininen, mikä ilmeni genealogisessa analyysissäni. Pelaajien määrästä ja sukupuolisesta jakaumasta ei ole kuitenkaan tarkkaa pelikohtaista tietoa, mutta esimerkiksi viimeisimmässä Pelaajabarometrissa (Mäyrä ym. 2015) naisten suosikkipeleissä oli enemmän ”kevyempiä” mobiili-pelejä, kun taas miesten suosikkipeleissä oli enemmän aikaa ja keskitymistä vaativia pelejä kuten League of Legends. Pelaajabarometrin mukaan miehet ja naiset pelaavatkin yhtä paljon digitaalisia pelejä, mutta haasteltavien suosikkipelien suhteen voi olettaa, että pelaajakunnan enemmistö on edelleen miehiä.

Eristämisen ja turhautumisen diskurssissa tuli ilmi, miten naisia sukupuolistetaan, mikäli heidän sukupuolensa tulee verkkopeliympäristössä esille. Oletankin, että tämä myös näkyy naisten performoinnissa jonkinlaisena sopeutumisenä ympäristöön. Tutkimustehtävänä tarkastelen, millainen vaikutus verkkopeliympäristöllä on verkossa pelaavien naisten subjektiuteen. Asetelma vertautuu edelliseen analyysilukuun, jossa tarkastelin naisten välittömiä reaktioita sukupuolistaviin kommentteihin ja sukupuolen noteeraamiseen. Tässä luvussa keskityn kuitenkin laajemmin siihen, minkälainen vaikutus verkkopeliympäristön suhtautumisella ja jatkuvalla sukupuolistamisella on pelaavien naisten performointiin. Kriittisen diskurssianalyysin hengessä kohdistankin katseen erityisesti siihen välttävätkö naiset sukupuolensa esille tuomista tai rajoittavatko he sitä jotenkin muuten. Tätä diskurssia analysoidessa, kuten muutenkin, tuleekin olla tarkkana sen suhteen, minkälaisia merkityksiä naiset antavat ilmiöille vastauksissaan (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 13). Mikäli yksi haastateltava kertoo välttävänsä sukupuolen esilletuomista verkkopeliympäristön kommenttien vuoksi, on kyseessä performatiivi, joka on osa haastateltavan performointia: hän rakentaa verkkopelejä pelaavien naisten identiteettikategoriaa omalta osaltaan siten, että sukupuolen välttely kuuluu siihen. Mikäli tämänlainen performatiivi toistuu myös muiden vastauksissa, niin tällöin voisi ajatella tällaisen performoinnin olevan suurempi osa kyseisen identiteettikategorian tekemistä. Identiteettikategoria tehdään toistamalla (Butler 2006, 90–91) ja katsonkin, mitkä asiat toistuvat kaikkien haastateltavien vastauksissa.

Luvun analyysia varten tein luennan, jossa keskityin ”Miehisuus ja maskuliinisuus videopeleissä ja pelaajissa” -teemaan sekä ”Oman käyttäytymisen muutos” -teemaan (liite 1). Tarkastelin erityisesti vastauksia liittyen sukupuolen välttelyyn tai muihin tapoihin suhtautua sukupuolen noteeraamiseen, mutta otin yhtä lailla huomioon kaikki katkelmat, joissa kerrottiin, miten verkkopeliympäristö on vaikuttanut olemiseen. Artikuloin vastauksissa vaikuttavan tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssin, mikä erityisesti kertoo siitä, että verkkopeliympäristö vaikuttaa naisiin siten, että heidän on sukupuolensa vuoksi sopeuduttava eri tavoilla. Tapauskohtainen kuitenkin viittaa siihen, miten sopeutumista voi olla monenlaista ja eri tilanteissa: naiset saattavat ennakkoon miettiä, minkälaiseen ryhmään liittyvät tai missä tuovat sukupuolensa esille. Sopeutuminen saattaa jossain tilanteissa olla sukupuolensa esilletuomisen välttelyä, kun taas toisissa tilanteissa se voi olla pelaajuutensa todistelua ja perustelua. Verkkopeliympäristön vaikutus joka tapauksessa näkyy naisten performoinnissa. Kyseessä on miehen ympäristö, mikä vuoksi yhdistänkin analyysiin miehisessä ympäristössä toimimiseen liittyvää kirjallisuutta, kuten edellä mainittua Saarikoskea.

8.2. ”Mä en vaan halua ylimäärästä”

H: Onks siel, ootsä niinku jokus välttäny se, et toisit esille sitä, et et halua tuoda esille omaa sukupuoltas jostain syystä?

N: On, mulla on niinku tietyt peli, esim Overwatchissa mä en aina puhu sinne voicechattiin, koska mä oon saanu siellä tosi paljon niinku, is that a grill, tyyliin niinku, sielt tulee kaikkee sellasta tosi alentavaa. Seksististä kommenttia, sit se niinku vie maun ite pelaamiselta, nii sit mä en vaan viitti vaivaantua puhumaan sinne välttämättä mitään.

(Tanja)

Varma keino, miten nainen voi välttää sukupuoleen kohdistuvia loukkaavia kommentteja, on olla puhumatta mikrofoniin. Moni haastateltava kertoo välttävänsä VoIP-sovelluksien kautta puhumista toisinaan tai tietyissä peleissä sen vuoksi, että ennakoivat saavansa loukkaavia kommentteja. Haastateltavista yksikään ei ole eSports-ammattilainen tai kerro haastattelutilanteessa esimerkkiä kilpailullisesta tilanteesta, vaan heidän kokemukset verkkopelien parista ovat harrastusmielessä pelaamisesta. Välttämällä sukupuolen esille tuomista verkkopeliympäristössä onkin haastateltavilla usein tapa pitää harrastuksensa vapaana mahdollisista solvauksista. Loukkaavat viestit ja pelaajuudesta ulossulkevat performatiivit vaikuttavat verkossa pelaavan naisen subjektiuteen siten, että hän saattaa jättää performoimasta naiseuttaan ympäristössä julkisesti. Tämä on toisaalta sopeutumista verkkopeliympäristön sukupuolistavaan dynamiikkaan ja pitää naisen identiteetin täysin anonyyminä.

Naiseuden ihmettely tai hämmentyneet noteeraukset voivat jo itsessään olla asioita, jotka ajavat naista välttämään sukupuolensa esille tuomista verkkopeliympäristössä. Erityisen pahoiksi kuitenkin mainitaan täysin yllättäen tulevat, halventavat loukkaukset. Esimerkiksi Tanja kuvailee katkelmassaan seksististen kommenttien olevan sellaisia, jotka vievät maun pelaamiselta. Hän kertoo, kuinka häneen liittyen on kysytty ”is that a grill”, jossa ”grill” sanalla viitataan tyttöön, ”girl”. Naisen kutsumista grilliksi voi ajatella olevan naiseuden ja ruuanlaiton yhdistämistä, mikä on viittaus yhteiskunnalliseen järjestykseen, jossa mies on perheen elättäjä ja naiselle kuuluu kotityöt, johon liittyy niin hoiva kuin ruuanlaitto (Julkunen 2010, 28–30). ”(I)s that a grill” on performatiivi, joka kohdistuu nimenomaan naiseuteen ja rakentaa sitä tietynlaiseksi, minkä vuoksi siihen sisältyy myös valtaa. Siinä onkin samaa,

kuin huoraksi puhuttelussa: se on sukupuoleen kohdistuvaa alentamista (Saarikoski 2012, 70) – myös haastateltava itse kertoi tämän tyylisten kommenttien olevan ”tosi alentavaa”.

N: En oo ainakaan tietääkseni, jos joku kysyy et oonks mä nii kumpaa sukupuolta, nii kyl mä vastaan. Et en mä välttämättä nii oo tyrkyttämässä sitä informaatiota sillee, että oon naispuolinen, mutta jos, voi olla että välillä mä ihan vaan sanon suoraan et kyl mä sit sanon jos joku käyttää esimerkiks he-pronominia, mä saatan niinku korjata sillee, että she tai näin pois päin, koska ei sillä, että jos joku paikka on semmonen, että siellä on liikaa kusipäitä niin mä lähtisin pois sieltä, että ei siinä niinku mitään.

(Emilia)

Emilia edustaa sikäli poikkeusta ollen ainoa haastateltavista, joka kertoo, ettei suoranaisesti ole kokenut naiseuteen kohdistuvia loukkaavia kommentteja, kun hänen sukupuolensa on tullut verkkopeliympäristössä ilmi. Ylipäättään haastateltavat eivät jatkuvasti koe sukupuolen noteeraamista verkkopeliympäristössä. Tähän vaikuttaa se, että he ovat kehittäneet erilaiset tapoja sopeutua ympäristöön mutta toisaalta myös se, millaisia muut pelaajat sattuvat ympäristössä olemaan: pelaajat eivät joka kerta ole, Emilian sanojen mukaan, ”kusipäitä”. Pelit ja peligenret myös eroavat toisistaan paljon. Edellisessä analyysiluvussa sivuamani satunnainen joukkueenmuodostus ei ole esimerkiksi samalla tavalla läsnä MMORPG-peleissä, joissa saatetaan pelata enemmän tuttujen ihmisten kanssa.

Emilia kertoo, kuinka hän vain lähtisi tilanteesta pois, jos huomaisi muiden ihmisten olevan kusipäitä. Verkossa pelaavan naisen subjektiuteen voikin sanoa kuuluvan tietoisuus ympäristössä vaikuttavista asenteista. Tätä he performoivat kertomalla, miten he analysoivat pelitilanteen ilmapiiriä ja tiedon perusteella päättävät, viitsikö sukupuoltaan tuoda tilanteessa esille. Taidon vältellä epämiellyttäviä ihmisiä ja analysoida etukäteen eri ryhmiä voi toisaalta nimetä myös yhdeksi sopeutumisen tavaksi. Tämä ei toisaalta ole välttämättä pelkästään pelaavien naisten ominaispiirre. Monet haastateltavat kuvaavat verkkopeliympäristön olevan yleisesti epämiellyttävä, eikä aina pelkästään naisiin kohdistuva. Miehiä tai miehisyttätkään ei välttämättä yksittäin nosteta syyppääksi, vaan puhutaan kusipäistä, mulkuista ja haasteellisten ihmisten ympäristöstä. Kaikki miehetkään eivät haastateltavien puheiden perusteella välttämättä sovi verkkopeliympäristöön, vaan yhtä lailla kaikkien vallitsevaan ilmapiiriin ”sopimattomien” tulee oppia taito löytää sopiva peliporukka. Tietenkin naisten kohdalla tämä voi olla erityisen tärkeää, ottaen huomioon, kuinka heihin kohdistetaan sukupuolisten stereotyyppien

perusteella vahvoja ennakkoluuloja liittyen esimerkiksi pelitaitoihin. Naiseuden vuoksi monet saattavat saada ”ylimääräistä” palautetta esimerkiksi silloin, jos he pelaavat huonosti:

H: No pyritsä välttää sitten tota, tietty se on se, niinku, teamspeak ympäristö, mut pyritsä välttää sun sukupuoles esilletuomista tällei niinku verkkopeliympäristössä jos mahdollista?

N: No joo, siis joo, mun nicki on niinku androgyyni, [kertoo nimimerkinsä], niin siitä ei voi niinku päätellä mitään, ja en käytä omaa kuvaa missään tomosessa mihin pitää laittaa joku kuva, profiilikuva, enkä käytä ees naisen kuvaa, käytän vaan jotain random kuvaa. Mut, niin, toi on itse asiassa, toi on itse asiassa sillee, että, mä hyvin harvoin enää vältän sitä puhumista. Ainoastaan jos, tää on kyllä huvittavaa, mut nyt vasta tajusin, mut jos mul on semmonen sankari, niinku hahmo jolla mä en osaa kauhee hyvi, et mä harjottelen vasta, nii sit mä en kyl puhu. Koska mä tiedän et sielt tulee aina sitä niinku paskamyrskyä niinku aina niille, jotka ei osaa kauheen hyvin. Niin tota, mä en vaan halua ylimäärästä, mutta tota, mä siis kyllä osaan jo aika hyvin niinku varmaan viiskyt prossaa niistä hahmoista. Se on harvemmin se tilanne.

H: Onks siinä sit sellanen, et pelaat jollain sankarilla ja et välttämättä osaa, ja et, sitte ku ne huomaa et koska sä oot nainen nii sit tulis jotain siihen perustuvaa?

N: Nii, nii voi olla että mä vaan ennakkoluuloja, mut kyl mä luulen.

(Sofia)

Sukupuolen esille tuomisen välttäminen tai sopivan peliporukan etsiminen on suurelle osalle haastateltavista tuttua jokapäiväisessä pelaamisessa. Sukupuolen piilottamista tai välttelyä voi verkkopeliympäristössä tapahtua muullakin tavalla, kuin olemalla puhumatta mikrofonin. Sen esillä olemista saatetaan miettiä myös pelitiliin liittyvissä asioissa. Moni ei viitsi esimerkiksi nimimerkissään tuoda esiin naiseuttaan, vaan haluaa pikemminkin näissäkin asioissa luoda itsestään neutraalia kuvaa. Toisaalta osa kertoo välttävänsä sukupuoltaan hyvin harvoin. Esimerkiksi Sofia kertoo yllä olevassa katkelmassaan, kuinka enää hyvin harvoin jättää puhumasta mikrofonin — huomioitavaa on, että hänen katkelmansa liittyy Dota 2:een, jossa nimenomaan satunnainen joukkueenmuodostus on tärkeässä osassa jokapäiväistä pelaamista. Hän kertoo kuitenkin välttävänsä sukupuolensa esille tuomista silloin, jos pelaa hahmolla, jota ei vielä hallitse. Sukupuolen välttäminen saa hänen puheessaan merkityksen suhteessa pelitaitoihin. Naissubjektina hän on tietoinen häneen liitetystä oletuksista ja siitä, minkälaisen ”paskamyrskyn” hän kohtaisi, jos ei pelaisi tarpeeksi hyvin.

Sofian naiseuden performointiin verkkopeliympäristössä kuuluu rajoittaminen silloin, kun hän tietää pelaavansa huonommin. Tämä vertautuu Helena Saarikosken teoksessaan *Mistä on huonot tytöt tehty?* (2012) kuvaamaan asetelmaan, miten tytöt ja naiset mahdollisesti yrittävät välttää antamasta aihetta huorittelulle rajoittamalla ja hillitsemällä itseään ja naisellista ilmaisua hyvinkin pitkälle (mts. 160). Samalla tavoin myös Sofia rajoittaa omaa VoIP-ohjelman kautta puhumista, silloin kun hän ajattelee pelaavansa huonosti ja täten välttää antamasta aihetta sukupuoleen kohdistuville ”paskamyrskyille”. Tulkitsen tämän olevan sopeutumista verkkopeliympäristössä vaikuttaviin asenteisiin. Naiset saavat loukkauksia perustuen sukupuoleensa, mikäli pelaavat huonosti, ja Sofia minimoi näin kaiken ylimääräisen, mikä voisi pilata pelikokemusta. Hän kuitenkin painottaa enää harvoin välttävänsä sukupuolen esilletuomista. Toimiva kommunikaatio, siis mikrofonin puhuminen, on kuitenkin tärkeä taito joukkuepohjaisissa peleissä. Juuri hyvin pelaaminen meneekin edelle monella haastateltavalla, jotka muuten saattaisivat välttää mikrofonin puhumista:

H: No pyriksä sitten välttää sitä sukupuolen esille tuomista tai niinku TeamSpeakiin puhumista?

N: No kyl mä esimerkiks sillei et mä pelaan kavereitten kanssa online-pelejä, et mä en yksin kauheesti viihdy siellä. Sit jos mä pelaan yksin, niin kyl mä välil sanon, ku joissain peleis on vähän pakko, et ku se on tiimipeli kuitenkin, et pitää niinku yhdessä selvittää, niin kyl mä koen, et täytyy sanoa, että bruutti tulee tuolt selän takaa, onks kellää missile launcherii tai jotain. Kyl se vaikuttaa siihen.

(Julia)

Julia kuvaa tilannetta, joka tavallaan täydentää edellisessä katkelmassa kuvattua tilannetta. Sofia kertoi, miten välttää sukupuolensa esille tuomista lähinnä tilanteessa, jossa hän on epävarma omista taidoistaan. Julia taas kertoo, kuinka osallistuu VoIP-sovelluksen kautta keskusteluun lähinnä tilanteissa, joissa on pakko. Sukupuolen noteeraamisen vuoksi monelle naissubjektille verkossa puhuminen voi olla epämiellyttävää, eikä viihtymistä usein yhdistetä satunnaisten pelaajien kanssa pelaamiseen. Silti monet puhuvat mikrofonin vaikuttaakseen pelinkulkuun erinäisissä tilanteissa, sillä he haluavat pelata mahdollisimman hyvin. Tämä onkin sitä, miten naiset performoivat itseään ensisijaisesti pelaajina. Puhussa heidät kuitenkin identifioidaan äänen soinnun perusteella naisiksi ja pakotetaan ikään kuin miettimään omaa sukupuoltaan, mikäli haluavat jatkossakin käyttää mikrofonia. Tämä vaikuttaakin heidän subjektiuteen ja performointiin: VoIP-sovelluksia aktiivisesti käyttävä nainen ei voi olla verkkopeliympäristössä kuin kuka tahansa pelaaja. He painottavat kuitenkin kestävänsä kommentteja, koska haluavat pelata mahdollisimman hyvin.

Sukupuolen esille tuomisen välttäminen, harkitseminen mikrofoniiin puhuessa ja oikean peliporukan valitseminen ovat kaikki sopeutumisen tekniikoita, joilla naiset pyrkivät välttämään sukupuoleensa keskittyviä kommentteja ja olemaan täten turhautumatta peliharrastuksensa parissa. Tämän kaltainen sopeutuminen saattaa kuitenkin jättää verkkopelejä pelaavat naiset piiloon. Osa haastateltavista painotti kuitenkin myös toisenlaista sopeutumisen tapaa, todistelua, jolla pyritään pikemminkin pysymään keskustelussa ja olemaan äänessä. Mikäli huumorilla esimerkiksi pyritään pilkkaamaan sukupuolista identiteettikategoriaa ja oletetaan yhteisön olevan samaa mieltä, niin reagoimisen valintoina on hiljentyminen ja paikalta poistuminen tai sitten samoilla säännöillä pelaaminen eli huumorilla vastaaminen huumoriin (Korhonen 2013, 12). Näistä edellinen kuvaisi välttelyä ja jälkimmäinen taas todistelua. Todistelun voisi ajatella olevan jonkinlainen välttelyn vastakohta; todistelemalla pikemminkin korostetaan naiseutta tai sitä, että yhtä lailla naiset ovat verkkopeliympäristöön kuuluvia jäseniä.

N: Ei, koska mä iteki saatan heittää naiset keittiöön -vitsejä. Että se on mulle sillai, mä en ota sitä pahalla, koska mun mielestä, melkein kaikesta pitää voida vitsailla, että se riippuu sitten kelle sä vitsaillet. Et tavallaan jos vitsailu ei mee sillei henkilökohtaisuuksii, nii sit se ei haittaa mun mielestä. Että eri asia on jos jotenkin, vaikka jotenkin tosi henkilökohtaseks menis, nii sit se ois ehkä ikävää, mut ei sillei yleisellä tasolla. Jos sieltä tulee joku ”naiset keittiöön, mee tekee mulle voileipiä”, nii sit voi heittää jotain nasevasti siihen takasin nii sitte ne hiljenee.

(Helena)

Edellisen luvun analyysissä sivusin verkkopeliympäristön huumoria ja haastateltavien mielipiteitä heihin kohdistettuihin vitseihin. Yleisellä tasolla huumori ei haittaa heitä ja monet saattavat heittää verkkopeliympäristössä samanlaisia vitsejä tai kertoa heillä olevan samanlainen huumorintaju. Esimerkiksi yllä olevassa katkelmassa Helena kertoo vastaavansa vitsinheittäjille samalla mitalla takaisin. Hän kertoo yksittäisenä esimerkkinä naiset keittiöön -tyylisestä vitsistä, johon voi ajatella sisältyvän ajatus naiseuden alentamisstrategiasta: sillä pyritään viittaamaan naisen paikan olevan muualla, kuin verkkopeliympäristössä (Saarikoski 2012, 70). Ironian kyllästävässä verkkopeliympäristössä tällaiseen huumoriin on toisaalta vaikea vastata muuten, kuin vaikenemalla tai vitsailemalla takaisin. Jälkimmäinen vaihtoehto, mitä myös Helena kertoi tekevänsä katkelmassaan, voi toisaalta olla verkkopeliympäristöön sopeutumisen kannalta hyödyllinen tapa. Samalla mitalla takaisin antaminen toimii todisteluina sen puolesta, että viihtyy kyseisen huumorin parissa ja täten kuuluu verkkopeliympäristöön.

Samanlaisen huumorintajun jakaminen on olennainen osa verkkopeliympäristöön sopeutumista. Huumoriin vastaaminen ja huumorin kestäminen toisaalta osoittavat myös naisen kestävänsä vitsejä, joihin sisältyy naiseuteen kohdistuvia solvauksellisia piirteitä. Heihin kohdistuvat vitsit voi ajatella performatiiviksi, joihin sisältyy stereotyyppisiä oletuksia siitä, että naiset eivät kestäisi verkkopeliympäristön miehistä huumoria. Naissubjekti voi kuitenkin vastata näihin takaisin ja näin performoida kuuluvansa ympäristöön. Vitsit ikään kuin punnitsevat naissubjektia suhteessa siihen, miten hän sopeutuu miehiin ympäristöön. Esimerkiksi Helenan kohdalla ”nasevasti takaisin vastaamalla” hän todistaa ymmärtävänsä verkkopeliympäristön säännöt ja dynamiikan. Hänen katkelma liittyykin nimenomaan verkkopeliympäristössä tapahtuvaan kanssakäymiseen. Moni haastateltava kuitenkin kertoi todistelun tarpeesta erityisesti kasvotusten käytyjen keskusteluihin liittyen. Tämä voi johtua siitä, että verkkopeliympäristössä on helpompi välttää tilanteita ja toisaalta etäännyttää itsensä. Jos tilanne tulee kuitenkin niin kutsutussa oikeassa elämässä¹⁸ on asetelma täysin erilainen verrattuna verkkopeliympäristöön. Pelkkä itsensä pelaajaksi identifioiminen ei aina riitä:

H: Et tuleeko missään tapahtumassa koskaan kommenttia et sä et voi oikeasti olla pelaaja?

N: Ei varmaan kun mä aina pystyn niinku perustelee sen, et jos mä sanon jotain inside-tietoo jostain pelistä jostain pelistä mitä vain pelaaja tietää niin ne on sillei wau, tää tyttö oikeasti pelaa. Mutta siis monta kertaa senkin jälkeen kun ne on sisäistänyt et mä oon pelaaja niin ne, tulee semmosta kommenttia, et mä en vieläään usko. Tai se on vaan semmonen heitto että tommonen tyttö pelaa, ku mä näytän ihan normaalilta eikä mulla oo mitään Mario t-paitaa päällä tai jotain tommosta. Nii, mut kyl ne sit uskoo sillä mä pystyn todistamaan sen.

(Minna)

Haastateltavat kertovat monessa eri yhteydessä siitä, millaisia stereotyyppioita ihmisillä milloinkin on pelaavista naisista. Minna esimerkiksi kertoo katkelmassa, kuinka häntä ei uskota pelaajaksi, sillä hän näyttää ”normaalilta”. Vaikka nainen olisi käymässä peleihin liittyvässä tapahtumassa, niin kontekstista huolimatta häntä ei lähtökohtaisesti oleteta pelaajaksi. Naisilta vaaditaan jotain enemmän, kuten aikaisemmissa analyysiluvuissa olen sivunnut. Kasvotusten tapahtuvassa vuorokäymisessä pelaajaksi olettamista auttaisi erilainen rekvisiitta. Pelaajuutta pitäisi performoida vaatevalintojen ja kaiken muun ulkoisen kautta. Tietenkin oikeasti pelaava nainen pystyy peleihin liittyvällä puheella, ”inside-

¹⁸ Irl on lyhenne sanonnasta in real life. Moni käyttää kyseistä ilmaisua erotellessaan ”pelielämän” ”oikeasta” elämästä.

tiedolla”, lopulta vakuuttamaan kysyjät. Toisaalta, kaikki eivät viitsi nähdä vaivaa tähän ja myös kyseenalaistavat sitä, pitääkö heidän aina muita varten todistaa pelaajuuttaan, jos joku ei usko kerralla. Oletukset ovat niin vahvoina, että kielenkäytön tasolla oleva pelaajuuden performointikaan ei aina riitä, vaan naissubjektin pelaajuus asetetaan silti kyseenalaiseksi. Useat haastateltavat itse asiassa kertovat pahimpien tilanteiden olevan nimenomaan kasvoittain käytävissä tilanteissa, joissa naisia myös pyritään useasti provosoimaan:

N: -- on vaikka ryhmässä, missä ei tunne kaikkia ihmisiä ja se tulee esille, niin miehiltä tulee aika paljon semmosta kommenttia että mitä sie muka pellaat, pellaaks sie farmvilleä facebookissa¹⁹ .-- jos se tulee normaalielämässä esille niin kyllä miehet kyseenalaistaa sitä aika ahkerasti, että jaa, mitä sie pellaat. -- Siinä vaiheessa mie oon yleensä sanonut vaan että, mie pellaan tätä ja tätä ja tätä, ja se aihe yleensä kuolee sit siihen.

(Pihla)

Katkelmassa kuvattu pelaajuuden kyseenalaistaminen sukupuolen perusteella kasvokkain käytävässä vuorovaikutuksessa liittyy pelaajuuden miesoletukseen. Sekä tietotekninen osaaminen että pelaaminen harrastuksena on liitetty kulttuurisesti nimenomaan miehiin (Vehviläinen 2005, 157–158; Jenkins 2002, 156). Tämän varjopuolena pelaaviin naisiin liittyy myös monia oletuksia, tosin vähätteleviä. Tietämys peleistä ja pelitaidot ajatellaan miehiseksi, joten pelaajaksi identifioituvan naisen oletetaan pelaavan vain ”kevytpelejä”. Naiset joutuvat todistamaan pelaajuuttaan eri tavoilla tämän kaltaisissa tilanteissa, tai heiltä jopa vaaditaan jonkinlaista todistelua. Minnan tapauksessa tämä oli oikeanlaista kielenkäyttöä ja tiedon kertomista, kun Pihla taas kertoo, kuinka hän luettelee pelaamansa pelit.

Verkkopeliympäristössä mikrofonin puhuvalta mieheltä ei vaadita erikseen mitään, naiselta kyllä. Kasvoittain käytävässä keskustelussa tilanne on samanlainen. Pihlan katkelmassa ympäristö ei välttämättä ole miehinen, vaan hän kuvaa enemmän miesten epäuskoa siihen, että nainen voisi oikeasti olla pelaaja. Tässäkin voi verrata tilannetta siihen, että jos mies kertoisi olevansa pelaaja, niin hänen kohdalla tuskin ajateltaisiin ensimmäiseksi sitä, että hän pelaisi ”vain” mobiilipelejä. Pihlan ja Minnan katkelmissa todistelun performointi näkyi ”inside-tiedon” ja pelaamiensa pelien kertomisena. Todistelu on osa heidän performointiaan pelaavina naisina. Ilman todistelua heitä ei välttämättä otettaisi vakavasti pelaajina, vaan heihin liitettäisiin vain sukupuolisia stereotyyppioita, kuten oletusta siitä, että kaikki

¹⁹ Farmville on ollut yksi suosituimmista ja yleisimmin tiedetyistä Facebookin ”kevytpeleistä”. Pelataksesi sitä tarvitsee vain Facebook-tunnukset.

naiset pelaisivat kevyempiä, kännykkäpohjaisia pelejä. Todistelulla on kuitenkin puolensa, mikä tulee esille seuraavassa katkelmassa, joka voisi toisaalta kuvata niin verkkopeliympäristöä kuin kasvotusten käytävää vuorovaikutusta:

H: Nii, nii että pitääkö naisten sitten todistella enemmän sitä pelaajuuttaan?

N: Varmaan pitäs, mutta et niinku mä oon huomannu, että aika moni niinku minä ja moni muuki on semmonen, että ei vittu kiinnosta. Et just siks mä en puhu siitä, koska en mä niinku koe että mulla on mitään todisteltavaa kellekään. Mä uskon et pelaajia on erilaisia ja ihmiset pelaa eri pelejä ja ihmiset pelaa eri verran, ne on kaikki yhtä ihan pelaajia. Mut sitten, se on jotenkin että, se on just, ei vaan jotenkin jaksa ite puhua siitä, tai siis ei jaksa ottaa sitä puheeksi semmosessa seurassa, missä voi tulla jotain, et ai säki muka pelaat -juttua.

(Elina)

Pelaajuuden todistelu ei sinänsä ole asia, jota naiset varta vasten haluaisivat tehdä. Jokainen haastateltava kokee olevansa pelaaja ilman ympäristön tunnustustakin. He eivät ajattele heillä olevan mitään velvollisuuksia ”valtaväestöä” kohtaan. Oikeastaan sukupuolen esille tuomisen välttely ja mikrofonin puhumattomuus voi liittyä pelajuuteen ja hyvin pelaamiseen senkin takia, että naiset tietoisesti haluavat pitää keskustelun vapaana peleihin liittymättömistä asioista. Naissubjektin kohdalla nimenomaan pelaaja-identiteetti jättää sukupuolen alleen ja tietyissä tilanteissa myös käytännössä piiloon. He tietävät pelaajina, minkälaisia reaktioita pelaajuuden ja naiseuden yhdistelmä voi herättää ja tällöin performoivat sen mukaan. Elina havainnoi tätä yllä olevassa katkelmassa. Sukupuolen välttäminen vaikuttaa viihtyvyyteen ja mahdollisesti verkkopeliympäristössä jopa siihen, että ihmiset keskittyvät itse peliin. Naissubjektit ovat hyvin sensitiivisiä asian suhteen, mihin on voinut vaikuttaa ainaiset sukupuolistavat stereotypiat ja niitä välittävät performatiivit.

Naiset eivät aloitteellisesti lähde todistelemaan pelaajuuttaan jo siitäkin syystä, että he identifioituvat muutenkin pelaajiksi. Todistelu on asia, jota heiltä saatetaan vaatia erilaisilla kyseenalaistavilla performatiiveilla. Riippuen tilanteesta ja ympäristöstä osa saattaa kertoa todistelleensa vaatimuksesta, kun osa taas jättää huomioimatta tällaista vaatimusta tai jättäytyy taka-alalle ympäristöstä, jossa kyseenalaista vaatimusta saatettaisiin hänelle osoittaa. Nimenomaan edellä käsitelty kasvoittain käyty keskustelu on tilanne, jossa ajautuu todennäköisesti todistelemaan. Naisten vastauksissa miehet ovat usein tekijöitä, jotka ovat asettaneet itsensä portinvartijoiksi määrittämään mitä ovat ”oikeat” pelit ja

keitä ovat ”oikeat” pelaajat. Miesoletuksen mukaan heille ”oikeat” pelaajat ovat sukupuoleltaan nimenomaan miehiä. Tämän kaltainen poissulkeminen onkin suuri syy siihen, miksi jokainen haastateltava kertoo naisten aseman olevan verkkopeliympäristössä jossain määrin huono. Nämä portinvartijat pitävät nimittäin yllä sukupuolistavia stereotyyppioita, joista ympäristössä vaikuttavan naissubjektin tulee olla tietoinen, jotta osaisi toimia ympäristössä turhautumatta. Analyysissäni olen monesti sivunnut sitä, miten naiset välttävät sukupuolensa esille tuomista tai miten mikrofonin puhumiselle voi olla korkea kynnyks. Monet haastateltavat ovat myös kertoneet naisista, jotka eivät puhu ollenkaan verkkopeliympäristössä. Syynä tähän voi olla esimerkiksi pelko siitä, että joku kiinnittää huomionsa naiseuteen ja ilmaisee naisen kuuluvan johonkin muualle:

H: Miten sitten jos sun sukupuoles on esille verkkopeliympäristössä, niin onko sitä sitten noteerattu jotenkin siellä?

N: No aika vähän, mie oon ollu pienestä saakka aika varovainen verkossa. -- Enkä kauheasti kommunikoi voice chatissa, näin viime aikoina olen alkanut ottaa ihan tietoisia askeleita siihen suuntaan että puhuis --. Koska Overwatchissa, varsinkin tuol competitivessa, niin siitä on tosi hyötyä et pystyis kommunikoimaan sen muun tiimin kanssa -- toivoisin että voisin käyttää jotain voice modulaattoria, että voisin alkaa kuulostaa robotilta tai mieheltä, tai jotain, ku sellasta ei ole vielä saatavilla, niin sitten tyydyn tähän tämänhetkiseen tilanteeseen. Se on jotenkin, ainakin alussa tosi pelottavaa, mutta ihan niinku hyvin se on mennyt, ja harvoin noteerataan, mutta sitten kun noteerataan niin ei se yleensä positiivisessa valossa ole.

(Katri)

Tietyllä tavalla äärimmäinen tapa mukautua verkkopeliympäristöön on olla täysin hiljaa pelatessa pelejä, joissa ääneen kommunikoinnista voisi olla suurempaa hyötyä. Yllä olevassa Katrin tapauksessa hän tosin haluaisi puhua, mutta kertoo nimenomaan sukupuolen mahdollisen noteeraamien olevan pelottavaa ja epämiellyttävää. Hänen toiveensa olisi käyttää ”modulaattoria” muuttaakseen ääntään niin, että kuulostaisi ”robotilta tai mieheltä” tai ylipäätään ei-naiselta. Hän haluaisi piilottaa täysin oman naiseutensa ja siihen liittyvät merkit. Sukupuolensa kieltäminen onkin toisaalta yksi naisten tapa pärjätä, mikäli toimii esimerkiksi ainoana miesyhteisössä (Saarikoski 2012, 159–160). Sukupuolen kieltäminen, välttämien tai piilottaminen on kuitenkin myös arkipäiväinen asia, jos haluaa tulla kohdelluksi nimenomaan pelaajana: jonkinlaisen modulaattorin käyttäminen mahdollistaisikin ”tavallisen” pelikokemuksen VoIP-sovellusta käyttäessä, mikä ei muuten ole mahdollista naisille, keiden sukupuoli oletetaan oikein äänen perusteella. Jonkinlainen modulaattori tai muu suodatin voisi muutenkin auttaa henkilökohtaisen pitämisen erossa verkkopeliympäristöstä. Mikäli kuitenkin

muuttaisi ääntään vain sen takia, ettei naiseus tulisi esille, voisi kysyä olisiko parempi, jos verkkopeliympäristö olisi sellainen, että nainen voisi vapautuneesti puhua siellä. Tämän lisäksi voisi miettiä, että minkä tulisi muuttua, että tämä olisi mahdollista. Toisaalta myös Katri kertoo ottaneensa ”tietoisia askeleita” VoIP-sovelluksen kautta puhumiseen. Vaikka hän onkin välttänyt sukupuolensa esille tulemistakin, niin silti myös hänen performoinnissaan pelaajuus menee edelle.

Tämä analyysiluvun havainnot vertautuvat useassa kohdassa Amanda C. Coten tutkimukseen *“I Can Defend Myself” - Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online* (2015), jossa tutkimuskohteena oli naisten sopeutumisstrategiat verkkopeliympäristössä. Cote huomioi, kuinka esimerkiksi sukupuolen naamiointi on tärkeä osa pelaavien naisten sopeutumisstrategiaa. Hän kertoo tähän liittyen esimerkin eräästä naisesta, joka vuorottelee League of Legendsia pelatessa kahden eri tilin välillä: toisen tilin nimi on hyvin sukupuolineutraali, jolla hän pelaa, kun haluaa pitää hauskaa ja keskittyä pelaamiseen. Toinen tili on taas selvästi feminiininen, jolla hän pelaa eräänlaisena aktivismin muotona silloin, kun haluaa tarkoituksellisesti kertoa verkkopeliympäristölle siitä, että naisetkin pelaavat kyseistä peliä. Hän lisää käyttävänsä tätä kuitenkin vain silloin, kun hän jaksaa kuunnella solvauksia ja sukupuolistavia kommentteja. (Cote 2015, 145–146.) Haastateltavistani kukaan ei kertonut tekevänsä juuri näin, mutta useissa vastauksissa vaikutti samanlainen perusvire: mikäli haluaa vain keskittyä peliin ja nauttia siitä, sukupuoli täytyy jättää piiloon, muuten verkkopeliympäristön huomio voi kiinnittyä liikaa siihen. Cote hahmottaa kokonaisuudessaan viisi eri strategiaa, mitä naiset käyttävät tehdäkseen pelaamisesta mukavampaa itselleen: pelaamisen lopettamisen, tuntemattomien välttelyn, sukupuolen naamioinnin, taitojen näyttämisen tai aggressiivisen olemisen. Hän myös lisää, miten naiset soveltavat näitä tapoja tilanteesta riippuen. (Mts. 137.)

Artikuloin haasteltavien vastauksissa vaikuttavan tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssi. Diskurssi koostuu siitä, miten haastateltavat puhuvat sukupuolensa välttelystä sekä todistelun tarpeesta. Nämä ovat molemmat tapoja sopeutua verkkopeliympäristöön: välttämällä sukupuolensa esille tuomista välttää myös sukupuolistavia kommentteja sekä jatkuvaa noteeraamista. Mikäli sukupuoli tulee kuitenkin esille, saattaa olemistaan verkkopeliympäristössä joutua perustelemaan. Naisten on eri tavoin todistettava kuuluvansa miehiseen ympäristöön olemalla esimerkiksi ”hyviä jätkeä”, eli hyväksymällä miehisen ympäristön keskustelun säännöt. Moni haastateltava sanoi kokevansa verkkopeliympäristön miehisen huumorin myös omakseen, mikä toisaalta helpottaa sopeutumista. Useissa katkelmissa tuli esille myös pelien ulkopuolisia kohtaamisia, joihin liittyen kerrottiin, miten vastapuolen oli vaikea hyväksyä naisen pelaajuutta todisteluista huolimatta.

Haastateltavat kertovat sukupuolen välttämisestä usein peli-ilon säilyttämisen yhteydessä. Sukupuolen noteeraaminen ei tunnu mukavalta ja sukupuolistavat kommentit voivat olla pahimmillaan hyvin lannistavia. Sukupuolen esille tulemisessa onkin riskinsä, mikä myös vaikuttaa naissubjektien performointiin pyrkimällä välttämään sukupuolensa esille tulemistä. Tätä välttelyä voi tapahtua eri tavoin, esimerkiksi olemalla puhumatta mikrofoniin tai jättämällä tietoisesti sukupuoliset merkit pois profiilista ja nimimerkistä. Toisaalta kerrottiin myös siitä, miten yleensä puhuu mikrofoniin huoletta, mutta huonosti pelatessaan haluaa kuitenkin välttää sukupuolensa esille tulemistä. Ylipäätään VoIP-sovelluksia ei välttämättä viitsitä käyttää kaikissa peleissä, joissa mekanismina on satunnainen joukkueenmuodostuminen. Monet puhuvatkin sopivan peliryhmän valitsemisesta tai löytämisestä. Useille nämä hyvin julkiset, satunnaisia pelaajia täynnä olevat ympäristöt, voivat olla kaikista epämieluisin paikka performoida julkisesti naisena.

Tapauskohtaisen diskurssin tapauskohtaisuus on sitä, miten naiset kertovat valitsevansa tarkkaan miten, milloin ja missä tuovat esille sukupuolensa, tai missä ylipäätään puhuvat pelaajuudestaan. Diskurssi vertautuukin Coten (2015) tuloksiin. Viiden strategian sijaan olen teksteistä tulkinnut kaksi pääkategoriaa: välttelyn ja todistelun. Tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssi kertoo, miten verkkopeliympäristö vaikuttaa naisten performointiin: haastateltavat kertovat välttävänsä sukupuolensa esilletuomista nimenomaan ympäristön sukupuolistavien kommenttien vuoksi ja joutuvat muutenkin miettimään olemistaan suhteessa näihin. Useat käyttävät esimerkiksi äänikommunikaatiota harvoin, mutta puhuvat kyllä, mikäli verkkopelissä onnistuminen sitä vaatii.

Yksikään haastateltava ei ole kuitenkaan lopettanut pelaamista kommenttien vuoksi, vaan kaikki sopeutuneet ympäristöön omalla tavallaan. Jättämällä sukupuolen piiloon naisilla onkin toisaalta parempi mahdollisuus keskittyä myös itse peliin ilman häiriöitä. Piiloon jääminen toisaalta tarkoittaa sitä, että peleissä miehinen ääni on korostetusti esillä. Verkkopeliympäristössä naisiin kohdistuvat, stereotypioihin perustuvat sukupuolistavat performatiivit pitävät yllä tietynlaista miesoletusta ajamalla naisia olemaan hiljaa julkisemmissa peliympäristöissä. Naiset etsivätkin omat paikkansa ja sopivat peliryhmät, missä voivat performoida itseään naisina ilman suurempaa riskiä noteeraamisesta. Diskurssi kuvaa, kuinka verkkopeliympäristössä naisiin kohdistuvat toistuvat performatiivit vaikuttavat naissubjektien performointiin siten, että he saattavat pysyä hiljaa pelatessaan ennestään tuntemattomien anonyymien pelaajien kanssa. Verkossa pelaavat naiset hakeutuvat mieluiten sellaiseen peliryhmään, missä heidät ajatellaan naiseuden sijaan pelaajuuden kautta.

9. Pohdinta: Valta ja muutoksen mahdollisuus

Performointi on jonkin identiteettikategorian tekemistä, toisin sanoen subjektiksi tulemistä. Tähän liittyy olennaisesti valta: identiteettikategoriat ovat diskursiivisia, eli ne määritellään käytännössä tietynlaisiksi. Tällöin niillä, jotka määrittelevät sitä onnistuneesti, on myös valtaa. (Butler 2006, 241–242, ks. myös Valkonen 2009, 240.) Verkkopeliympäristöön ja digitaalisiin peleihin liittyvät diskursiiviset rakenteet, joiden mukaan pelaaja on oletuksellisesti mies. Tästä on johtanut myös se ajatus, ettei naiseutta yhdistetä pelaajuuteen, minkä vuoksi verkkopeliympäristössä olevaa naista kohdellaan nimenomaan sukupuoleensa keskittyen. Rakenteiden määrittävä valta näkyy näissä verkkopeliympäristön sukupuolistavissa kommentteissa, joita haastateltavat ovat kohdanneen paljon esimerkiksi VoIP-sovelluksen kautta puhuessa. Nämä sukupuolistavat kommentit ovat performatiiveja, jotka rakentavat naisen olevan jotenkin alisteisessa asemassa tai muuten vain erilainen. Ne eristävät naiseutta ja naisia niin verkkopeliympäristöstä kuin pelaajuudesta. Verkkopeliympäristön vaikutuksen myötä verkossa pelaavat naiset performatoivat identiteettikategoriaansa painottamalla pelaajuuttaan ja piilottamalla tai rajoittamalla naiseuttaan. Naisten subjektius muotoutuu verkkopeliympäristössä sellaisten diskursiivisten rakenteiden seurauksena, joihin liittyy olennaisesti miehisen valta-asetelman ylläpito: nainen vaietkoon verkkopeliympäristössä.

Herää kysymys siitä, miten asiat voisivat olla toisin. Subjekti ei määräydy täysin diskursiivisten rakenteiden toimesta, vaan tuotettaessa identiteettikategoriaa voi avautua myös mahdollisuus toistaa sitä jotenkin toisin (Butler 2006, 241). Voisiko verkossa pelaavan naisen identiteettikategorian toisin tekeminen olla sitä, ettei rajoittaisi sukupuoltaan vaan osallistuisi aktiivisesti VoIP-sovelluksen kautta keskusteluun, vaikka sukupuoli oletettaisiinkin silloin naiseksi? Näin toisaalta useat haastateltavat kertoivat tekevänsä jo. Muutoksen voisi ajatella olevan myös sitä, ettei verkossa pelaavien naisten tarvitsisi ollenkaan edes miettiä performoinnissaan sitä, saavatko he naiseuden vuoksi sukupuolistavia kommentteja. Tämä oli myös toive, mikä tuli esille, kun kysyin haastateltavilta, minkälaista tutkimusta heidän mielestä voisi digitaalisia pelejä pelaavista naisista tehdä ja mitä he haluaisivat ihmisten tietävän verkossa pelaavista naisista. Haastateltavat kertoivat, miten olisi hienoa, jos kaikille olisi selvää, että myös naiset pelaavat, osaavat pelata ja ovat muutenkin olemassa verkkopeliympäristössä. Käytännössä tätä asiaa voisi edistää, mikäli useampi nainen olisi esillä verkkopeliympäristössä. Verkossa pelaavien naisten lukumäärästä on erilaisia arvioita, mutta tarkkaa lukumäärää esimerkiksi suomalaisista verkossa pelaavista naisista ei ole. Haastateltavat esittivät omia arvioitaan, johon moni

kertoi myös, kuinka on kuitenkin paljon heitä, jotka eivät missään tilanteessa puhu VoIP-sovelluksen kautta.

Mikäli kuitenkin yhä useampi nainen alkaisi myös tuomaan sukupuoltaan esille, voisi verkkopeliympäristö näyttäytyä hieman kirjavammalta. Yhtäkkistä muutosta ei voi toisaalta olettaa tapahtuvan, vaan tarvittaisiin pikemminkin yleisempää kulttuurista muutosta digitaalisten pelien kulttuuriin. Esimerkiksi johdannossa mainitsemani Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksessa toimiva Miisa Nuorgam kertoi marraskuussa 2016 antamassaan haastattelussa nimenomaan naisten verkkopeliympäristössä kokemasta sukupuolistamisesta ja erityisesti häirinnästä. Hän esitti ajatuksen siitä, kuinka jos useampi nainen tulisi häirinnän kanssa julki, niin asia voisi jotenkin muuttua – lisäen, kuinka ”mikään ei ole koskaan muuttunut hiljaa olemalla.” (Tyttö 2016.) Tämän kaltaiset julkiset ulostulot voivat tarjota uudenlaista diskursiivista määräystä ja toisenlaista kulttuurisen olemisen mahdollisuutta: Nuorgam kutsuu naisia olemaan hänen tavoin äänessä (Butler 2006, 242–244). Sosiaalisessa mediassa epäkohdista kirjoittaminen onkin osoittautunut tehokkaaksi tavaksi pureutua epäkohtiin, mistä esimerkkinä lokakuussa 2017 näkyvyyttä saanut Me Too -liike. Maailmanlaajuisesti se sai vauhtia, kun näyttelijä Alyssa Milano kehotti twiitissään kaikkia seksuaalista ahdistelua kokeneita naisia kertomaan siitä käyttämällä sosiaalisessa mediassa hashtagia #metoo. Milanon viesti liittyi erityisesti siihen, kun useat naiset olivat syyttäneet elokuvatuottaja Harvey Weinsteinia seksuaalisesta ahdistelusta. (Helsingin Sanomat 2017.) Weinsteinin käytös tuomittiin laajalti, ja hänet myöhemmin myös erotettiin omasta tuotantoyhtiöstään (Parkkari 2017).

Liike on sittemmin vaikuttanut laajalti eri puolilla maailmaa ja on edelleen ajankohtainen keväällä 2018. Myös Suomessa on tullut esille sen myötä monia ahdistelutapauksia. Esimerkiksi maaliskuussa 2018 ilmoitettiin Kansallisopperan ja -baletin taiteellisen johtajan Kenneth Greven vapauttamista esimiestehtävistä. Greve oli syyllistynyt epäasialliseen käytökseen ja toistuvasti kommentoinut muun muassa tanssijoiden ulkonäköä ja yksityiselämään liittyviä asioita. (Dahlbom 2018.) Tämä osoittaa toisaalta, miten ahdistelluiksi joutuneet ihmiset ovat pystyneet uudenlaisen kulttuurisen olemisen mahdollistuttua performoimaan toisin ja tuomaan kokemuksensa esille. Nuorgamin yksinkertainen ajatus siitä, miten asiat eivät muutu olemalla hiljaa, pitää harvinaisen hyvin paikkansa Me Too -liikkeen kohdalla. Verkossa pelaavien naisten mahdollisuus saada valtaa itsensä määrittelyssä vaatiikin sitä, miten toistaessa identiteettikategoriaansa tulee ottaa huomioon toisin tekemisen mahdollisuudet. Heidän kohdallaan se voisi tarkoittaa sitä, ettei välitä verkkopeliympäristön naiseuteen kohdistuvista kommenteista, vaan toteuttaa itse naiseuden ja pelaajuuden yhdistelmää kuten parhaaksi näkee. Tämä

voisi olla myös tie siihen, miten tulevaisuudessa sukupuoltaan ei tarvitsisi edes ajatella mitenkään, mikäli verkkopeliympäristössäkkin naiseudesta tulisi jokapäiväisempää ja pelaajuuden kategoriasta inklusiivisempi. Haastateltavat kertoivat, kuinka raskasta naisena oleminen voi olla. Moni uskoo jo kuitenkin asioiden menevän parempaan suuntaan. Muutos voi tapahtua hitaasti ja huomaamattakin.

Saarelan, Nuoposen ja Raatikaisen artikkelissa *Naiset digitaalisten pelien maailmassa* (2011) tarkasteltiin myös eri-ikäisten pelaavien naisten vastauksia. Artikkelin loppuun kirjoittajat toteavat pelaavien naisiin suhtauduttavan stereotyyppisesti sekä melkein viidesosan kyselyyn vastanneista kokeneen naiseutensa vuoksi syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä miehiltä (mts. 108–111). Tutkielmassani kuvatut, haastateltavien puheissa vaikuttavat diskurssit kertovat samankaltaisista asioista kuin mitä Saarelan, Nuoposen ja Raatikaisen artikkeli seitsemän vuotta sitten. Heihin verrattuna analyysissäni tosin painotan sitä, kuinka myös muikin sukupuolen noteeraaminen kuin suoranainen syrjintä voi vaikuttaa verkossa pelaavan naisen performointiin: ihmettely, vähättely, ahdistelu, solvaaminen ja vitsailu ovat kaikki tapoja, jotka turhauttavat verkossa pelaavia naisia. Tämä vaikuttaa heidän subjektiuteensa verkossa, missä he saattavat performoida esimerkiksi välttämällä sukupuoleensa viittaamista. He eivät välttämättä koe syrjintää kovin usein, mikä voi johtua siitä, että kokeneina pelaajina he osaavat toisaalta välttää tiettyjä paikkoja. Tätä kuvasikin analyysissäni artikuloimani tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssi. Pelit eroavatkin keskenään: Cote mainitsi tutkimuksessaan (2015) haastateltavan kertoneen League of Legends -pelin ja erilaisten ensimmäisen persoonan ammuntopelien olevan pahimpia häirinnän kannalta. Myös omassa tutkielmassani haastateltavien kommentteissa tietyt pelit nousivat räikeimpinä esille, erityisesti Overwatch.

Jatkotutkimuksen kannalta tutkimuskohdetta voisikin rajata yksittäisten pelien tai peligenrejen parissa tapahtuvaan häirintään, toisin sanoen tarkastella verkkopeliympäristöä rajatummin. Pelaavia naisia voisi tutkia myös etnografisesti erinäisissä pelitapahtumissa tai tuoda pelaajien usein mainitseman ”oikean maailman” elementtejä mukaan. Myös häiritsijöitä voisi tutkia tarkemmin: haastateltavistani osa painotti kommentoijien olevan nuoria poikia, kun taas toiset kertoivat myös aikuisten miesten toimivan samoin. Ylipäätään verkkopeliympäristössä kerrottiin vaikuttavan yleisesti ikävä ilmapiiri, mikä ei välttämättä kohdistu pelkästään naisiin. Tutkielmani perusteella naiseus on kuitenkin selvästi piirre, johon verkkopeliympäristössä tartutaan. Sukupuolistavien kommenttien ja naisten turhautumisen vähentämiseen voisikin suuresti vaikuttaa edellä pohtimani pelaajuuden miesoletuksen purkamisen ja pelaavan naisen normalisointi. Ympäristössä vaikuttavan kulttuurin tulisi muuttua.

10. Lopuksi

Tutkielmassani olen tarkastellut naisten kokemuksia verkkopeliympäristössä liittyen sukupuoleen ja sen noteeraamiseen. Lähestyin ilmiötä kysymällä kokemuksia nimenomaan verkossa pelaavilta naisilta itseltään: aineistoni koostui puolistrukturoidulla teemahaastattelulla kerätyistä yhdestätoista 20–30-vuotiaan naisen haastattelusta, joissa he keskustelunomaisesti kertoivat kokemuksistaan haastattelurungon kysymysten tahdittamana (liite 1). Jokainen haastateltava oli viimeisen kahden vuoden aikana pelannut jotain verkkopeliä, joista suosituimpia haastateltavien keskuudessa olivat *Overwatch*, *World of Warcraft* sekä *Dota 2*. Lisäksi jokainen oli myös kommunikoinut verkkopelin parissa muiden ihmisten kanssa. Suuri osa haastateltavista kertoi kokemuksistaan VoIP-sovelluksien käyttämisestä, siis muille ääneen puhumisesta internetin välityksellä. Haastatteluja erittelin diskurssianalyysin keinoin, jonka kautta keskityin siihen, miten asioista puhutaan ja minkälaisia merkityksiä eri haastateltavat antavat eri asioille kertoessaan kokemuksistaan. Menetelmässäni näkyy kriittisen diskurssianalyysin vaikutus muun muassa siinä, miten analyysissä huomioin kirjallisuuden avulla yhteneväisyyksiä moniin muihin yhteiskunnallisiin aiheisiin ja ongelmakohtiin.

Tutkin aineistoa Judith Butlerin performatiivisuuden teorian näkökulmasta. Butler käsittää naiseuden olevan identiteettikategoria, jota arkipäiväisesti tuotetaan toistamalla erinäisiä siihen määriteltyjä tekoja, toisin sanoen performoidaan. Tutkielmassani olenkin eritellyt sekä pelaajuuden että naiseuden identiteettikategorioita sekä näiden kahden yhdistelmää. Analysoidessa haastateltavien vastauksia keskityin tarkastelemaan, miten he performoivat itseään kertoessaan kokemuksistaan verkkopeliympäristössä. Tarkastelin myös yksittäisiä performatiiveja, jotka ovat J. L. Austinin mukaan lauseita, joilla suoritetaan jokin kielellinen teko (Järvenkylä 2013, 77–79). Performatiivi ei yksinään ole vielä performointia, mutta mikäli tietty performatiivi toistui haastateltavien vastauksissa, niin ajattelin sen kuuluvan laajemmin osaksi verkossa pelaavien naisten identiteettikategorian performointia. Näin tutkielmassani tapahtui eräänlaista synteesiä Austinin ja Butlerin ajatusten välillä. Varsinaiseksi tutkimusongelmaksi artikuloin ”miten naissubjektius rakentuu verkkopeliympäristössä?”. Subjektuuden ajattelin butlerilaisittain rakentuvan toistaessa identiteettikategoriaa.

Selvitin tutkimusongelman vastaamalla neljään eri tutkimustehtävään. Taustoitin ensin ilmiötä tekemällä genealogisen analyysin sukupuolisista valta-asetelmista digitaalisissa peleissä. Genealoginen analyysi osoitti miehisen sukupuolen kietoutuneen historiallisesti digitaalisten pelien

ympärille: miehet ovat olleet keskeisessä roolissa niin pelien tekijöinä kuin pelaajina. Digitaaliset pelit ovat aiheeltaan hyvin miehisiä ja verkkopeliympäristössä vaikuttaa vahva oletus siitä, että jokainen anonyymi pelaaja on mies. Aineistoanalyysin aloitin tarkastelemalla, miten haastateltavat itse puhuivat verkkopeleihin liitetystä naisista ja naiseudesta. Heidän vastauksissaan vaikutti sukupuolitettujen pelaajien diskurssi. Naiset kertoivat saavansa verkkopeliympäristössä paljon sukupuolistavia kommentteja, jotka määrittävät heitä sukupuolisten stereotyyppien mukaan. Samaan aikaan he itse taas painottivat olevansa ensisijaisesti pelaajia, ja moni kertoi samastuvansa enemmän niin kutsuttuun poikatyttöyteen kuin ympäristön esittämiin stereotyyppioihin. Kolmas tutkimustehtävä ja toinen aineistoanalyysiin liittyvä olikin selvittää, millaisia kommentteja naiset saavat ja miten he reagoivat niihin. Tähän vastaukseksi artikuloin eristämisen ja turhautumisen diskurssin. Mikäli naiseus tulee verkkopeliympäristössä ilmi, saattavat kommentit olla hyvin sukupuolistavia: seksualisoivia, vähätteleviä tai tukahduttavia. Myös hämmentyneet kommentit ovat yleisiä. Kaikkia kommenttityyppejä yhdistää eristämisen luonne: niissä naiseus eristetään pelaajuudesta ja verkkopeliympäristöstä. Haastateltavat kertoivat sukupuoleen keskittyvien kommenttien turhauttavan, sillä he itse painottavat pelaajuutta ja pitävät sukupuolta toissijaisena asiana.

Naisten vastauksissa verkkopeliympäristö näyttäytyi miesten homososiaalisena ympäristönä, jossa miehet toimivat keskenään. Neljäntenä tutkimustehtävänä tarkastelinkin, millainen vaikutus verkkopeliympäristöllä on verkossa pelaavien naisten subjektiuteen. Tähän liittyen hahmottelin haastateltavien vastauksista tapauskohtaisen sopeutumisen diskurssin. Naiset kertoivat sopeutuneensa ympäristön jatkuvaan noteeraamiseen eri tavoilla, erityisesti välttämällä sukupuolensa esiintuomista VoIP-sovelluksien kautta ja valitsevan miten, missä tai milloin voisi kommunikoida niin, ettei tarvitsisi pelätä sukupuolensa noteeraamista. Jokaisessa diskurssissa tuli esille, miten genealogisessa analyysissä havaitsemani digitaalisten pelien miehisuus ja erityisesti pelaajuuden miesoletus vaikuttaa verkkopeliympäristössä. Anonyymien pelaajan ”paljastuessa” naiseksi hän rikkoo miesoletuksen ja on jotenkin erilainen. Tämän vuoksi nainen noteerataan eri tavoin, eikä kaikki huomio ole mitenkään positiivista. Tutkimustuloksena esitänkin verkkopeliympäristön sukupuolistavan dynamiikan vaikuttavan verkossa pelaavien naisten subjektiuden rakentumiseen. Vaikutus ilmenee siinä, miten naisten performoimiseen verkkopeliympäristössä liittyy sukupuolensa esiin tulemisen välttely ja naiseuden rajoittaminen. He joutuvat performoidessaan ottamaan huomioon sukupuolensa ”erilaisuuden” ja siihen kohdistuvat erilaiset sukupuolistavat noteeraamiset. Loppujen lopuksi naiset haluaisivat kuitenkin vain olla tavallisia pelaajia ilman turhia ennako-oletuksien painolastia.

Lähteet

Alasuutari, Pertti (2011) Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.

Alastalo, Marja (2005) Tutkimushaastattelun historia yhteiskuntatieteissä. Teoksessa Johanna Ruusu-
vuori & Liisa Tiittula (toim.) Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino,
57–77.

de Beauvoir, Simone (1993) Toinen sukupuoli. Suomentanut Annikki Suni. Helsinki: Kirjayhtymä. Rans-
kankielinen alkuteos, 1949.

Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (1998) Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Suomentanut
Vesa Raiskila. Helsinki: Gaudeamus. Englanninkielinen alkuteos 1966.

Butler, Judith (2006) Hankala sukupuoli. Suomentanut Tuija Pulkkinen & Leena-Maija Rossi. Helsinki:
Gaudeamus. Englanninkielinen alkuteos 1990.

Cote, Amanda C. (2015) "I Can Defend Myself". Women's Strategies for Coping With Harassment While
Gaming Online. <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412015587603> Luettu 25.9.2017.

Dahlbom, Taika (2018) Kenneth Greve on vapautettu Kansallisbaletin esimiestehtävistä – ”erittäin
valitettava tilanne”, toteaa pääjohtaja Gita Kadambi. [https://www.hs.fi/kulttuuri/art-
2000005618363.html](https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005618363.html) Luettu 18.4.2018

Dyer, Richard (2002) Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa. Tampere: Vastapaino.

Ehrnrooth, Jari (1990) Intuitio ja analyysi. Teoksessa Klaus Mäkelä (toim.) Kvalitatiivisen aineiston ana-
lyysi ja tulkinta. Helsinki: Gaudeamus, 30–41.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha (1996) Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Rovaniemi: Lapin yliopis-
topaino.

Fairclough, Norman & Mulderrig, Jane & Wodak, Ruth (2011) Critical Discourse Analysis. Teoksessa
Teun A. Van Dijk (toim.) Discourse Studies A Multidisciplinary Introduction. Lontoo: Sage, 357–378.

Foucault, Michel (1998) Nietzsche, Genealogia, Historia. Suomentanut Jussi Vähämäki. Teoksessa
Foucault, Michel Foucault/Nietzsche. Helsinki: Tutkijaliitto. Ranskankielinen alkuteos 1971.

Foucault, Michel (2001) Tarkkailla ja rangaista. Suomentanut Eevi Nivanka. Helsinki: Otava.
Ranskankielinen alkuteos 1975.

Friman, Usva (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-sukupuolittuneen-pelikulttuurin-tutkimuksen-lahtokohdat> Luettu 17.4.2018.

Friman, Usva (2013) Pelimaailmojen fantastiset naiset: Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus. Pro gradu -tutkielma. Digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.

Graner Ray, Sheri (2004) Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market. Massachusetts: Charles River Media.

Haddon, Leslie (2002) Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia, elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 47–69.

Hartikainen, Nico (2016) Yle näyttää maailman suurimman Counter-Strike-turnauksen. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/08/yle-nayttaa-maailman-suurimman-counter-strike-turnauksen> Luettu 13.11.2017.

Helsingin Sanomat (2017) Näyttelijä kehotti seksuaalista häirintää kokeneita jakamaan kokemuksensa – ”Minä myös” nousi sosiaalisen median ykköspuheenaiheeksi <https://www.hs.fi/paivanlehti/17102017/art-2000005411049.html> Luettu 13.11.2017.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2004) Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press.

Hjorth, Larissa (2011) Games and Gaming. An Introduction to New Media. New York: Berg.

Honkasalo, Veronika (2003) Voiko jäsenyyttä valita? Nuorten maahanmuuttajien tulkintoja suomalaisuudesta ja rasismista. Teoksessa Päivi Harinen (toim.) Kamppailuja jäsenyyksistä. Etnisyys, kulttuuri ja kansalaisuus nuorten arjessa. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 158–190.

Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia, elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 19–46.

Huttunen, Laura (2004) Kasvoton ulkomaalainen ja kokonainen ihminen: marginalisoiva kategorisointi ja maahanmuuttajien vastastrategiat. Teoksessa Arja Jokinen, Laura Huttunen & Anna Kulmala (toim.) Puhua vastaan ja vaieta. Neuvottelu kulttuurisista marginaaleista. Helsinki: Gaudeamus, 134–154.

Jenkins, Henry (2002) ”Täydellinen liikkumavapaus”. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia, elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 153–186.

Jokinen, Arto (toim.) (2003) Yhdestä puusta. Maskuliinisuuksien rakentuminen populaarikulttuureissa. Tampere: Tampere University Press.

Järvenkylä, Joose & Kortelainen, Ilmari (toim.) (2013) Tavallisen kielen filosofia. Helsinki: Gaudeamus.

Järvenkylä, Joose (2013) Austinin puheaktiteoria ja kielellinen merkitys. Teoksessa Järvenkylä, Joose & Kortelainen, Ilmari (toim.) Tavallisen kielen filosofia. Helsinki: Gaudeamus, 77–89.

Jones, Sam (2017) Madrid tackles 'el manspreading' on public transport with new signs <https://www.theguardian.com/world/2017/jun/08/madrid-tackles-el-manspreading-public-transport-with-new-signs> Luettu 25.9.2017.

Julkunen, Raija (2010) Sukupuolen järjestykset ja tasa-arvon paradoksit. Tampere: Vastapaino.

Kakkuri-Knuuttila, Marja-Liisa & Heinlahti, Kaisa (2006) Mitä on tutkimus? Argumentaatio ja tieteenfilosofia. Helsinki: Gaudeamus.

Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2009) Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009: 1–15. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf> Luettu 17.4.2018.

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.

Kinnunen, Jani & Kuittinen, Jussi & Kultima, Annakaisa & Montola, Markus & Mäyrä, Frans & Nummenmaa, Timo & Paavilainen, Janne & Saarenpää, Hannamari & Sihvonen, Tanja & Stenros, Jaakko & Syvänen, Antti (2010) Monialainen pelitutkimus. Teoksessa Sami Serola (toim.) Ote informaatiosta. Helsinki: BTJ Finland, 306–354.

Kinnunen, Krista (2011) Miesten kanssa duunissa. Naisten kertomuksia työelämän syrjinnästä. Helsinki: Helsinki-kirjat Oy.

Korhonen, Anu (2013) Kiusan henki. Sukupuoli ja huumori uuden ajan alussa. Jyväskylä: Atena.

Lappalainen, Elina (2015) Pelien valtakunta. Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman. Jyväskylä: Atena.

Laukkanen, Tiia & Ojajärvi, Anni (2016) Nainen miesten kuntokoulussa – naisvarusmiesten blogikirjoituksia palveluksen arjesta, kunnosta ja kestämisestä. Teoksessa Päivi Berg & Marja Kokkonen (toim.) Urheilun takapuoli. Tasa-arvo ja yhdenvertaisuus liikunnassa ja urheilussa. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 229-249.

Lepistö, Sirkku (2010) Sukupuolinäkökulmia matematiikan oppimiseen ja opettamiseen. Teoksessa Markku Suortamo, Liisa Tainio, Elina Ikävalko, Tarja Palmu ja Sirpa Tani (toim.) Sukupuoli ja tasa-arvo koulutuksessa. Juva: WS Bookwell Oy, 41–52.

Lindblom-Yläne, Sari & Paavilainen, Eija & Pehkonen, Leila & Ronkainen, Suvi (2013) Tutkimuksen voimasanat. Helsinki: Sanoma Pro.

Malliet, Steven & De Meyer, Gust (2005) The History of the Video Game. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.) Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 23–46.

Muikku-Werner, Pirkko (2012) Ilkeilyn kahdet kasvot. Tampere: Vastapaino.

Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2015) Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1> Luettu 17.4.2018.

Neogames (2017) Tieto toimialasta. <https://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/> Luettu 25.9.2017.

Niemi, Hertta & Jyrkinen, Marjut (2007) Kansainvälinen poliittinen talous. Teoksessa Johanna Kantola & Johanna Valenius (toim.) Toinen maailmanpolitiikka. 10 käsitettä feministiseen kansainvälisten suhteiden tutkimukseen. Tampere: Vastapaino, 169–199.

Parkkari, Jani (2017) Naisten ahdistelusta syytetty elokuvamoguli sai potkut Hollywoodissa <https://yle.fi/uutiset/3-9872709> Luettu 13.11.2017.

Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anna (2009) Kurssi kohti diskurssia. Tampere: Vastapaino.

Puuronen, Vesa (2011) Rasistinen Suomi. Helsinki: Gaudeamus.

Rojola, Sanna (2010) Teknologia ja sukupuoli. Teoksessa Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi & Tuija Saresma (toim.) Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino, 197–205.

Ronkainen, Suvi (1999) Ajan ja paikan merkitsemät. Subjektiviteetti, tieto ja toimijuus. Helsinki: Gaudeamus.

Rossi, Leena-Maija (2010) Sukupuoli ja seksuaalisuus, erosta eroihin. Teoksessa Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi & Tuija Saresma (toim.) Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino, 21–39.

Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (2005) Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino.

Saarela, Susanna (2010) "Hyvä juoni, ihanat hahmot ja upeat maisemat" Naiset digitaalisten pelien pelaajina. Pro gradu -tutkielma. Viestintätieteet. Vaasa: Vaasan yliopisto.

Saarela, Susanna & Nuopponen, Anita & Raatikainen, Olli (2011) Naiset digitaalisten pelien maailmassa. AFinLAn vuosikirja 2011: 107–122.

Saarikoski, Helena (2012) Mistä on huonot tytöt tehty? Helsinki: Kulttuuriosuuskunta Partuuna.

Sarhimaa, Jutta (2014) Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tästä skandaalissa on kyse. <http://www.hs.fi/nyt/art-2000002769237.html> luettu 25.9.2017.

Soisalon-Soininen, Janne (2017) Next Games on sijoittajalle houkutteleva uhkapeli: "Kysyntää peliosakkeille riittää" <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/uutinen/TzCWW7gA> Luettu 25.9.2017.

Talsi, Noora (2005) Naiset ja arkistuva tietotekniikka. Joensuu: Karjalan tutkimuslaitos.

Taylor, T. L. (2006) Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Typpö, Juha (2016) Seksismi ja naisviha riivaavat jatkuvasti kasvavaa e-urheilua, ja Miisa Nuorgam haluaa että asiaan puututaan vihdoin. <http://www.hs.fi/nyt/art-2000004884626.html?ref=a-luet-#4> Luettu 25.9.2017.

Valenti, Jessica (2015) Anita Sarkeesian interview: 'The word "troll" feels too childish. This is abuse'. https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/29/anita-sarkeesian-gamergate-interview-jessica-valenti?CMP=tw_t_a-technology_b-gdntech Luettu 25.9.2017.

Valkama, Heikki (2017) "Yksittäistapauksia": Naissotilaat kokevat syrjintää ja häirintää puolustusvoimissa – silti he purevat hammasta ja ottavat kaiken vastaan. <https://yle.fi/uutiset/3-9944213> Luettu 17.4.2018

Valkonen, Sanna (2009) Poliittinen saamelaisuus. Tampere: Vastapaino.

Vehviläinen, Marja (2005) Tekniikan miesten käytäntöjen jäljillä: sukupuolen ja teknologian tutkimuksesta. Teoksessa Liisa Husu & Kristina Rolin (toim.) Tiede, tieto ja sukupuoli. Helsinki: Gaudeamus, 150–169.

Walkerdine, Valerie (2007) Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Liitteet

Liite 1: Haastattelurunko

Teema: Pelaaminen ja kiellot

Onko jokin taho joskus kieltänyt sinua pelaamasta videopelejä?

Onko sinua arvosteltu tai kritisoitu siitä, että pelaat videopelejä?

Onko sinulla ollut kokemusta, että et ole yhtä oikeutettu pelaamaan pelejä kuin pojat tai miehet?

Teema: Sukupuolen noteeraaminen

Mikäli sukupuolesi on tullut esille muille pelaajille verkkopeliympäristössä, niin onko sitä noteerattu jotenkin? Jos on, niin miten? Korostavatko muut pelaajat sukupuoltasi jos se tulee esille?

Miltä se on tuntunut, jos sukupuoltasi on noteerattu videopeliympäristössä?

Pyritkö välttämään sukupuolen esilletuomista verkkopeliympäristössä?

Onko mielestäsi sukupuolella painoarvoa siinä, kuinka hyvin pelaa? Onko sillä väliä muuten pelaamisessa?

Teema: Miehisuus ja maskuliinisuus videopeleissä ja pelaajissa

Koetko videopelit ja niihin liittyvän online-ympäristön miehiseksi tai maskuliiniseksi ympäristöksi?

Koetko pelaamiesi pelien sisällöt maskuliiniseksi ja vaikuttaako se pelikokemukseesi?

Ovatko kanssapelaajasi mielestäsi liian maskuliinisia?

Koetko maskuliinisuuden haitaksi oman pelinautintosi kannalta?

Teema: Oman käyttäytymisen muutos

Oletko tietoisesti muuttanut omaa käyttäytymistäsi videopeliympäristössä?

Huomaatko tekeväsi erilaisia sanavalintoja pelatessa kuin yleensä?

Onko mielestäsi jotkin toiset tavat hyväksyttävämpiä olla kuin toiset?

Teema: Naispelaajan identiteetti

Identifioidutko pelaajaksi? Minkälainen pelaaja olet?

Onko pelaajuutesi muuttunut elämäsi aikana?

Oletko ikinä tuntenut, että pelaajuutesi olisi kyseenalaistettu?

Liite 2: Haastattelupyyntö

HAASTATTELUPYYNTÖ

Hei,

Teen pro gradu –tutkielmaa naispelaajista videopeliyhteisössä. Tutkin sitä, minkälaisia asenteita naiset ovat kohdanneet videopelien parissa liittyen nimenomaan sukupuoleen, minkälaisia kokemuksia heillä on naisena olemisesta videopeliyhteisössä sekä mitä he itse ajattelevat siitä, miten sukupuolia kuvataan videopelien maailmassa.

Toivoisin aktiivisten naispelaajien osallistumista. Jos olet kahden vuoden sisällä pelannut jotain online-videopeliä ja kommunikoinut siellä toisten pelaajien kanssa, pyytäisin sinua osallistumaan tutkimukseeni. Tutkimus on kasvatusten tehtävä haastattelututkimus ja haastattelun kesto tulee olemaan noin 30-60 minuuttia.

Haastateltavien henkilöllisyys tulee säilymään anonyymina koko tutkimuksen ajan ja haastatteluja käytetään ainoastaan tähän opinnäytetyöhön. Pystyn tekemään haastatteluja kasvatusten helpoiten Pohjois-Suomen alueella, mutta mahdollisuuksien mukaan myös muualla. Haastattelu voidaan toteuttaa myös Skypen välityksellä. Mikäli kiinnostuit tai haluat lisätietoa haastattelua koskien, voit lähettää minulle sähköpostia osoitteeseen akassi@ulapland.fi

Antti Kässi

Sosiologian opiskelija, YTK

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

akassi@ulapland.fi