

# Sukupuoli ja pelikulttuurinen toimijuus suomalaisnaisten digitaalisessa pelaamisessa

Lektio

**Usva Friman**  
Turun yliopisto

Lektio 3.6.2022 Tampereen pääkirjasto Metsossa

## **Naisena pelikuulokekaupoilla**

Muutama vuotta sitten pelikuulokkeeni hajosivat. Ne olivat minulle tärkeä työkalu, sillä toimin tuolloin ryhmänjohtajana eräässä verkkomoninpelissä, ja tarvitsin niitä viestiessäni ryhmän jäsenten kanssa pelinaikaisessa äänikeskustelussa muistuttaakseni heitä taistelumeکانikoista ja ohjeistaakseni miten mukautua taistelun tohinassa väistämättä tapahtuvien virheiden seurauksiin.

Minulle kuulokkeet olivat työkalu, jota hyödynsin peliharrastuksessani päivittäin – jotain, mikä tuntui minulle täysin luonnolliselta käyttää aktiivisena pelaajana, joka pelaa tietynlaisia pelejä verkossa yhdessä muiden ympäri maailmaa sijaitsevien ihmisten kanssa. Joten kun kuulokkeet menivät rikki, minulla oli tarve korvata ne uusilla mahdollisimman pikaisesti. Menin siis paikalliseen elektroniikkaliikkeeseen katsomaan, mitä heillä on tarjolla.

Kaupassa suuntasin välittömästi kohti peliosastoa. Selatessani siellä kuulokevalikoimaa myyjä – olettaakseni mies – tuli luokseni kysymään, voisiko hän olla jotenkin avuksi. Kun kerroin myyjälle etsiväni uusia pelikuulokkeita, hän luuli minun olevan hämmentynyt ja eksyksissä. “Jaa, mutta tämä on

meidän *peliosastomme*”, hän sanoi. “Ne, mitä sinä etsit, ovat tuolla päin”, hän jatkoi osoittaen kohti yleiskäyttöön tarkoitettuja kuulokkeita kaukana pelilaitteista.

Edellä kuvaamani on yksi esimerkki niistä tilanteista, joissa minut on henkilökohtaisesti oletettu ei-pelaajaksi sukupuoleni vuoksi. Tässä tilanteessa myyjä vilkaisi minua, oletti minut naiseksi ja päätteli sen perusteella, että en varmastikaan tiedä missä olin tai mitä halusin ostaa – huolimatta siitä, että ilmaisin aikomukseni erittäin selvästi. Miesmyyjä oli päättänyt, että en ollut pelaaja – etten voinut olla.

Kuvaamani kaltaiset tilanteet liittyvät olennaisesti motivaatiooni väitöstutkimukseni taustalla. Naispelaajana ja naispelaajia tutkivana tutkijana olen yhä uudestaan kohdannut naisten pelikulttuurisen pääoman ja toimijuuden sukupuolituneet rajat. Sen, miten naiset voivat olla aivan yhtä aktiivisia, taitavia ja innokkaita pelaajia, mutta heitä ei siltikään pidetä yhtä *pelaajina* kuin miehiä – etenkin hegemonisen digitaalisen pelikulttuurin kovassa ytimessä, johon väitöstutkimukseni keskittyy.

## **Pelikulttuurin rakenteet syrjivät naisia**

Kun siirrytään aiheen tarkastelussa henkilökohtaisesta näkökulmastani laajempaan mittakaavaan, erityisesti viimeisen

---

vuosikymmenen aikana olemme nähneet lukuisia mediaker-  
tomuksia, jotka kuvaavat, miten naisia työnnetään – jopa vä-  
kivalloin – pelikulttuurin eri osa-alueiden ulkopuolelle.

Feministisen mediakriitikko Anita Sarkeesianin *Tropes vs. Wo-  
men in Video Games* -projektin (Feminist Frequency 2013–2017)  
julkistusta vuonna 2012 seurannut vihakampanja ja vuonna  
2014 käynnistynyt Gamergate-liike ovat näyttäneet, miten pe-  
likulttuurissa toimiviin naisiin ja muunsukupuolisiin henki-  
löihin kohdistetaan järjestelmällistä häirintää sekä väkivalta-  
tappo- ja raiskausuhkauksia, ja miten heidät pakotetaan pa-  
kenemaan kodeistaan levittämällä heidän osoitteitaan julki-  
sesti verkossa.

Kun Sarkeesianille myönnettiin “Ambassador Award” -  
palkinto Game Developer’s Conference -tapahtumassa vuon-  
na 2014, tapahtumaan kohdistettiin pommiuhkaus (Totilo  
2014). Lokakuussa 2014 Utah State Universityä uhattiin “Yh-  
dysvaltain historian kuolettavimmalla kouluampumisella”,  
mikäli Sarkeesianin olisi annettu puhua yliopiston kampuk-  
sella (Hern 2014). Näiden väkivaltaisten uhkausten tavoitteen  
oli hiljentää pelikulttuurin ongelmakohtia esiin nostavan  
naisen ääni.

Vuonna 2014 elektronisen urheilun kansainvälinen lajiliitto  
IESF (International Esports Federation) halusi sulkea naiset  
maailmanmestaruusturnausten ulkopuolelle. Liitto yritti pe-  
rustella päätöstään väittämällä, että he tekivät sen “naisten  
pelaamista edistääkseen” ja “vahvistaakseen elektronisen ur-  
heilun asemaa aitona urheiluna” – ikään kuin sitä ei voitaisi  
pitää oikeana urheiluna, jos naiset kisaavat miesten rinnalla  
(Friman 2015a). Päätös kuitenkin kumottiin pikaisesti, kun se  
sai vastaansa valtaisan aallon kielteistä palautetta kansainvä-  
liseltä e-urheiluyhteisöltä.

Myös mediassa on nostettu esille naispelaajien kokemaa  
naisvihaa. Elektronisen urheilun saralla kerrottiin vuonna

2016 *Overwatchia* (Blizzard Entertainment 2016) pelaavas-  
ta Geguri-nimimerkkiä käyttävästä nuoresta naispelaajasta  
(Kim Se-yeon), jota epäiltiin huijaamisesta. Useat miespelaaj-  
at eivät uskoneet Gegurin taitojen olevan hänen voittomää-  
räänsä tasolla. Kaksi heistä julisti, että jos Geguri pystyisi to-  
distamaan taitonsa todeksi, he lopettaisivat omat ammattiu-  
ransa. Yksi jopa uhkasi “vieraila hänen asunnollaan veitsen  
kanssa”. Osoittaakseen epäilijöidensä olevan väärässä tuo-  
hon aikaan vain 17-vuotias Geguri joutui osallistumaan suo-  
raan lähetykseen, jossa kuvattiin hänen pelaamistaan. On tär-  
keää huomata, että Geguria ei arvosteltu vain pelitaitojen  
osalta, vaan myös ulkonäön ja sukupuolen esittämisen näkö-  
kulmista (Choi, Slaker ja Ahmad 2020).

Kesäkuussa 2021 lehdet kirjoittivat, miten Yhdysvalloissa  
Kalifornian Department of Fair Employment and Housing  
(DFEH) haastoi oikeuteen Activision Blizzardin, joka on  
tunnettu menestyspeleistä kuten *World of Warcraft* (2004),  
*Overwatch* (2016) ja *Hearthstone* (2014). Haaste oli seurausta  
kaksi vuotta kestäneestä tutkinnasta, joka osoitti yrityksen  
syrjivän naistyöntekijöitään. Tapauksesta kertovat uutistari-  
nat kuvasivat yrityksen “veljeskuntakulttuuria”, joka sisälsi  
naistyöntekijöihin kohdistettua järjestelmällistä seksuaalista  
häirintää monissa eri muodoissa (Good 2021). Vastaavia ra-  
portteja on julkaistu myös monista muista pelialan yrityksis-  
tä, esimerkiksi vuonna 2018 Riot Gamesista, joka tunnetaan  
*League of Legends* -pelistä (D’Anastasio 2018), ja maaliskuussa  
2022 indie-studio Moon Studiosista, joka tunnetaan *Ori and  
the Blind Forest* -pelistä (Gach 2022).

Raportit tällaisista tapahtumista osoittavat, että pelikulttuu-  
rin seksismi ei rajoitu peliympäristöihin, vaan kattaa myös  
peliteollisuuden ja muut pelikulttuurin osa-alueet. Vaikka  
edellä esittämäni esimerkit ovat yksittäisiä tilanteita, ne hei-

---

jastelevat pelikulttuurin laajempaa naisvihaa ja seksismiä, joka vaikuttaa kaikkiin tällä kentällä toimiviin naisiin.

## **Naisten pelaajuuden vahvistaminen tutkimuksen tavoitteena**

Aloitin aikanaan tämän väitöstutkimusprojektin, koska halusin ymmärtää pelikulttuurin rakenteita, jotka sulkevat naisia pelikulttuurin ja pelaajuuden ulkopuolelle. Ihmettelin, että vaikka kaikki pelaavat, miksi joitakin pidetään sukupuolensa vuoksi enemmän *pelaajina* kuin toisia. Tahdoin ymmärtää naisten pelikulttuurisen osallisuuden ja toimijuuden sukupuolittuneita rajoja. Ja vielä tätäkin enemmän tahdoin vahvistaa naisten oikeutta pelaajuuteen.

Kun aloin työstää väitöstutkimustani, sukupuoli ei ollut keskeinen aihe pelitutkimuksessa (Friman 2015b). Tutkimusprosessini aikana on kuitenkin julkaistu merkittävä määrä tärkeää ja korkeatasoista tutkimusta tästä aihepiiristä. Tieteellinen ymmärrys sukupuolen vaikutuksista pelaamisen kontekstissa on kehittynyt oletettuihin sukupuolieroihin perustuvista essentialisoivista olettamuksista kohti moninaisempia intersektionaalisia näkökulmia saman suuntaisesti kuin sukupuolentutkimuksen ja muiden tutkimusalojen kentillä.

Onkin tärkeää tunnistaa, että yksilön mahdollisuuksiin pelikulttuuriseen osallisuuteen ja toimijuuteen vaikuttavat monet eri tekijät, mukaan lukien hänen intersektionaaliset identiteettinsä. Tästä huolimatta väitän, että on yhä tärkeää tutkia myös naispelaajia marginalisoituna pelaajaryhmänä, koska pelikulttuurissa ilmenee sukupuoliperusteisia syrjinnän rakenteita, jotka kohdistuvat nimenomaisesti naispelaajiin. Ei pidä väheksyä myöskään muita pelikulttuurissa vallitsevia marginalisoinnin ja syrjinnän rakenteita, kuten rasismia tai sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kohdistuvaa vihaa. On päinvastoin tärkeää huomioda, että pelikulttuurin syrji-

vät rakenteet vaikuttavat moniin, jopa valtaosaan pelaajista eri tavoin heidän yksilöllisistä taustoistaan riippuen.

Väitöstutkimukseni tavoitteena oli ymmärtää, miten naiset osallistuvat ja tulevat torjutuksi pelikulttuurista, erityisesti suomalaisen pelikulttuurin kontekstissa. Tutkimuksessa tarkastelin suomalaisnaisten pelaamiskäytäntöjä, pelikulttuurista osallisuutta ja heidän suhdettaan pelaajaidentiteettiin pyrkimyksenäni hahmottaa, miten naisten pelikulttuurista toimijuutta voidaan ymmärtää pelaajaidentiteettiä laajemmin.

Tutkimukseen osallistui yli 750 naista. Tutkimusaineisto koostuu 20 haastattelusta ja 737 verkkokyselyvastauksesta, jotka keräsin digitaalisia pelejä pelaavilta suomalaisilta aikuisilta naisilta. Sekä haastattelut että verkkokysely käsittelivät naisten pelaamiskäytäntöjä ja pelihistoriaa, pelitapahtumiin osallistumista, pelimedian tuottamista ja kuluttamista, elektronisen urheilun seuraamista ja siihen osallistumista, pelaajamääritelmiä ja -identiteettiä, sukupuolen vaikutuksia pelaamiseen sekä pelaamisen merkitystä osallistujien elämässä.

## **Sukupuoli vaikuttaa naisten pelaamiseen monin tavoin**

Haluan nostaa esille erityisesti kolme keskeistä väitöstutkimukseni tulosta.

Ensinnäkin: tutkimus osoittaa, että vaikka pelaamisesta on tullut valtavirtatoimintaa ja naisten pelaamisaktiivisuus on usein miesten tasolla pelaajatilastoissa, naiset ovat yhä sukupuolensa vuoksi marginalisoitu pelaajaryhmä. Vaikka naiset pelaavat pelejä ja osallistuvat muutenkin aktiivisesti ja monipuolisesti pelikulttuuriin toimintoihin, heidän pelaamisensa jää myös pitkälti näkymättömäksi. Tämä on toisinaan tietoinen valinta, sillä naisten on kehitettävä turvallisuusstrate-

---

gioita suojautuakseen pelatessaan kohtaamaltaan häirinnältä.

Toiseksi: naisten pelikulttuurisella osallisuudella on sukupuolittuneita rajoja. Tämän vuoksi naisten pelaaminen rajoittuu usein ennestään tuttuun seuraan ja kotiympäristöön ja naiset valitsevat useammin pelikulttuurin kuluttajan kuin tuottajan roolin. Naisten on erityisen haastavaa osallistua kaikkein näkyvimille – ja arvostetuimmille – pelikulttuurin osa-alueille, kuten elektroniseen urheiluun ja striimaamiseen. On merkittävää, että nimenomaan sukupuoli on se tekijä, joka erottaa naiset muista pelaajista ja työntää heitä pelikulttuurin marginaaleihin.

Kolme neljästä tutkimukseen osallistuneesta naisesta oli kokenut sukupuolensa vaikuttavan pelaamiseensa jollakin tavalla, enimmäkseen negatiivisesti. Naisten pelaamista vähätellään, heidän taitojaan aliarvioidaan ja he kohtaavat naisvihaa ja sukupuoleen perustuvaa häirintää pelatessaan ja osallistuessaan pelikulttuuriin muilla tavoin. Toisaalta jotkut tutkimuksen osallistujista olivat kokeneet sukupuolensa vaikuttaneen pelaamiseensa positiivisesti ja jotkut kokivat ylpeyttä kutsuessaan itseään nimenomaan naispelaajaksi.

Kolmanneksi: sosiaaliset tukiverkostot ovat tärkeitä naisten pelaamiselle. Naiset pääsevät yhä usein pelikulttuuriin sisään miesten ja poikien kautta ja heidän aikuisiällä jatkuvaa pelaamistaan tukevat usein miespuoliset kumppanit tai ystävät. Monet tutkimuksen osallistujat kertoivat samankaltaisia tarinoita siitä, miten he olivat alun perin alkaneet pelata isänsä kotiin ostamalla pelikonsolilla, katseltuaan veljensä pelaavan tai saatuaan kannustusta poikaystävältään. Vastaavat tarinat äideistä, siskoista tai tyttöystävistä olivat merkittävästi harvinaisempia. Tämä osoittaa, että miehet ja pojat ovat yhä pelikulttuurin portinvartijoita.

## **Pelaajaidentiteetistä pelikulttuuriseen toimijuuteen**

Aiemmin tässä lektiossa kuvasin tahtoani oikeuttaa naisten asema pelaajina tutkimukseni alkuperäisenä motivaattorina. Tutkimusprosessin aikana kuitenkin opin, että naiset eivät koe tarvetta pelaamisensa oikeutukselle.

Vaikka olin tutkimusta aloittaessani sitä mieltä, että naiset pitäisi sisällyttää ajatukseen pelaajasta, kävi ilmi, että tutkimukseeni osallistuvat naiset eivät todellisuudessa välittäneet tulla määritellyksi pelaajiksi. Huolimatta siitä, että osallistujat vaikuttivat olevan hyvin tietoisia pelaajaidentiteettiin liittyvästä kulttuurisesta statuksesta ja odotuksista, he päättivät usein hylätä sen – joko tietoisena valintana tai yksinkertaisesti siksi, että he eivät pitäneet sitä olennaisena. Pelaajaksi identifioitumisen sijaan naiset päättivät määritellä oman pelaamisensa ja sen merkityksen itselleen omilla ehdoillaan, rikkoen pelikulttuurin sukupuolittuneita rajoja ja ottaen haltuunsa oman pelikulttuurisen toimijuutensa.

Väitän, että ymmärtääksemme pelaajia pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta, meidän ei tule tarkastella vain pelaamiskäytäntöjä, pelikulttuurisen osallisuuden eri muotoja tai kysymystä siitä, kuka “lasketaan” pelaajaksi, pelaajaidentiteetin kapean linssin lävitse, vaan ennemmin tutkia pelikulttuurisen toimijuuden (vrt. Mäyrä 2019) laajempaa kenttää ja sitä, miten sen mahdollisuudet ja rajat ilmenevät eri tavoin eri pelaajaryhmille. Tämä on erityisen tärkeää, kun tutkitaan naisia ja muita sellaisia pelaajaryhmiä, joiden osallistuminen pelikulttuuriin – oli se kuinka aktiivista tahansa – jää piiloon tai tulee marginalisoiduksi järjestelmällisen ulossulkemisen, syrjinnän ja häirinnän vuoksi.

Tarkastelemalla kriittisesti pelikulttuurisen toimijuuden muotoja ja rajoja voimme saavuttaa entistä syvemmän ym-

---

määräyksen siitä, miten ihmiset pääsevät sisään pelikulttuuriin, miten he käyttävät pelejä ja osallistuvat pelikulttuuriin toimintoihin sekä millaisia rooleja ja merkityksiä pelit saavat heidän elämässään. Olennaista on, että voimme oppia myös niistä esteistä, jotka rajoittavat ihmisten pelikulttuurisen osallisuuden eri osa-alueita. Toimijuutta ei voida täysin ymmärtää tarkastelemalla vain yksilön toimintaa, vaan on olennaista selvittää myös sen puutteita ja sitä, miten siihen vaikuttavat niin keholliset ja paikalliset subjektipositiot kuin sosiaaliset ja kulttuuriset kontekstit.

Väitöstutkimukseni perusteella naispelaajien tapauksessa on selvää, että heidän pelikulttuurista toimijuuttaan ei voida päätellä suoraan heidän toiminnastaan pelien ja niiden kulttuurin parissa. Siihen vaikuttaa merkittäväällä tavalla myös se, miten heidät nähdään ja miten heitä kohdellaan naisina, jotka ovat päättäneet astua pelikulttuurin kentälle.

Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.

## Lähteet

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Microsoft Windows, MacOS. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2014. *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Choi, Yeomi, Janine S. Slaker, ja Nida Ahmad. 2020. "Deep

Strike: Playing Gender in the World of Overwatch and the Case of Geguri." *Feminist media studies* 20 (8): 1128–1143. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1643388>.

D'Anastacio, Cecilia. 2018. "Inside the culture of sexism at Riot Games." *Kotaku*, 7.8.2018. <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.

Feminist Frequency. 2013–2017. "Tropes vs Women in Video Games." Youtube-videosarja. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61).

Friman, Usva. 2015a. "Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset?" *WiderScreen* 18 (3). <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset>.

Friman, Usva. 2015b. "Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 23–38. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-sukupuolittuneen-pelikulttuurin-tutkimuksen-lahtokohdat>.

Gach, Ethan. 2022. "Report: Ori Studio Accused Of Being 'Oppressive,' 'Sexist' Workplace." *Kotaku*, 18.3.2022. <https://kotaku.com/ori-blind-forest-will-wisps-sexism-toxic-moon-studios-m-1848673622>.

Good, Owen S. 2021. "Activision Blizzard: How a 'frat house' workplace led to a sexual harassment lawsuit." *Polygon*, 5.8.2021. <https://www.polygon.com/22608372/activision-blizzard-lawsuit-explainer-sexual-harassment-frat-boy-discrimination-gender-fired>.

Hern, Alex. 2014. "Feminist games critic cancels talk

---

after terror threat." *The Guardian*, 15.10.2014. <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/15/anita-sarkeesian-feminist-games-critic-cancels-talk>.

Moon Studios. 2015. *Ori and the Blind Forest*. Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch. Wien: Moon Studios.

Mäyrä, Frans. 2019. "The player as a hybrid: Agency in digital game cultures." *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 2019 (8): 29–45. <https://www.gamejournal.it/the-player-as-a-hybrid-agency-in-digital-game-cultures>.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows, MacOS. Los Angeles, Kalifornia: Riot Games.

Totilo, Stephen. 2014. "Bomb threat targeted Anita Sarkeesian, Gaming Awards last March." *Kotaku*, 17.9.2014. <https://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>.