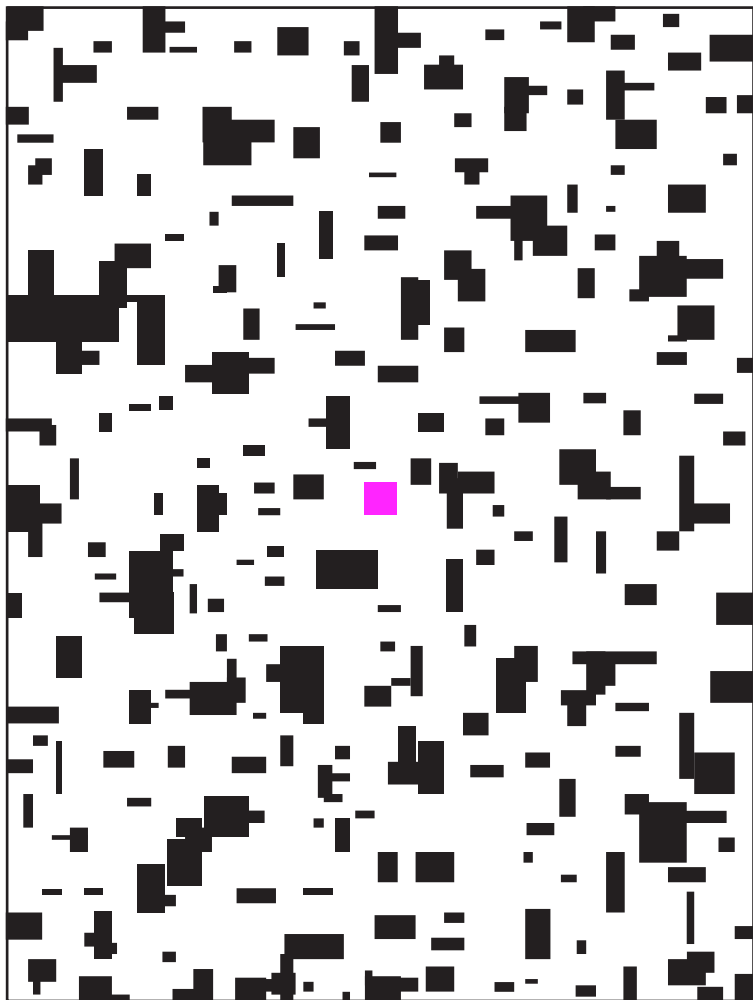


# BOYZONE



SUKUPUOLITTUNUT  
VÄKIVALTA PELITILLOISSA

Kandidaatin tutkielma  
Visuaalisen viestinnän muotoilu

Nina Grönlund  
Syksy 2016

# SISÄLLYSLUETTELO:

1. JOHDANTO
  - 1.1 PELITILA JA KEHO
  - 1.2 SPACE INVADING  
- TILAN VALTAUS
2. PELI KRITIIKIN  
VÄLINEENÄ
  - 2.1 KRIITTINEN  
PELISUUNNITTELU
  - 2.3 SPACE INVADERS
3. SUKUPUOLITTUNUT  
PELITILA
  - 3.1 HEGEMONINEN  
MASKULIINISUUS
  - 3.2 MIEHEN PELITILA JA  
ANITA SARKEESIAN
  - 3.3 TOISEUDEN PELKO
4. POLITIIKASTA PELIKSI
  - 4.1 PELIN RAKENNE
  - 4.2 TYÖKALUT
  - 4.3 PELIN TEKSTI JA  
MAAILMA
5. JENNY - PRODUKTION  
ESITTELY
6. LOPUKSI

SOME BODIES ARE DEEMED  
AS HAVING THE RIGHT  
TO BELONG, WHILE  
OTHERS ARE MARKED OUT  
AS TRESPASSERS, WHO  
ARE, IN ACCORDANCE  
WITH HOW BOTH SPACES  
AND BODIES ARE  
IMAGINED (POLITICALLY,  
HISTORICALLY AND  
CONCEPTUALLY),  
CIRCUMSCRIBED AS  
BEING 'OUT OF PLACE'.  
NOT BEING THE SOMATIC  
NORM, THEY ARE SPACE  
INVADERS.

(PUWAR 2005, 8)

J O H D A N T O

Tämä on kandidaattityöni, joka koostuu peliproduktiosta ja siihen liittyvästä tutkimuksesta. Produktioni työnimi on *Jenny*. Se on tietokonepeli, joka mekanismeissaan tekee näkyväksi, kuinka sukupuolittuneita valtarakenteita ja eriarvoisuutta luodaan, ylläpidetään ja perustellaan. Produkti-  
oni alustana käytän asetelmaa, jossa pelaaja on reviiiriään suojeleva aseistettu sankari ja ammuttava on tunkeileva vieras. Kutsun tätä tutkimuksessani *space invaders -asetelmaksi*. Asetan kyseenalaiseksi sen, kuka määrittää, kumpi on vieras eli *tilanvaltaaja (space invader)* ja toisaalta miksi se olisi ammuttava? Käytän tätä konventiota produkti-  
oni lähtökohtana ja kirjallisen tutkimukseni perustana esittääkseni, kuinka tietynlaisille maskuliinisuuksille annetaan suojelevan ampujan rooli ja tottelemattomille feminiinisyysille tilanvaltaajan asema. Tätä teen näkyväksi luomalla pelitilan, jossa säännöt eivät ole kaikille pelaajan ohjaamille hahmoille samat.

Kirjallinen tutkimukseni on kolmiosainen. Ensimmäisessä osassa avaan kriittisen pelisuunnittelun käsitettä koko produkti-  
oni ollessa pelimuotoinen kritiikki ja analysoin *Space Invaders* -peliä (Taito, 1978) (luku 2). Toisessa osassa tutkimuskohteenani on hegemoninen maskuliinisuus, sukupuolten väliset valtasuhteet ja niiden luominen ja ylläpitäminen pelitilassa, sekä se, miten ne liittyvät *Space Invadersiin* (luku 3). Kolmannessa osassa muunnan ensimmäisissä osissa tarkastelemiani sosiaalisia mekanismeja produkti-  
oni pelimekanismeiksi (luku 4). Erityiseen tarkasteluun kaikissa osissa asetan väkivallan sen ollessa yhteistä ja ilmeistä sekä vallanpidolle että myydyimmille peleille.

Tällainen rajaus on kuitenkin yksinkertaistava, sillä tutkimustani on vaikea erottaa peliproduktiostani. Molemmat ovat luonteeltaan tutkimuksia. Ne ovat toisiaan ruokkivia ajatuksia ilmaistuna eri muodossa. Pelini mekanismit toisintavat samaa mekanismia, jota on selitetty teori-  
oin, joten tutkimukseni ja pelini ovat eri keinoin kokemuksia ja

havaintoja käsitteellistäviä. Toinen seuraa akateemisen kirjoittamisen konventioita, toinen antaa minulle liikkumatilaa ja mahdollisuuden popularisoida tutkimustani. Molemmat pyrkivät vastaamaan tutkimuskysymykseeni ”Miksi naiseen kohdistetaan pelitilassa väkivaltaa?”. Kosketan kuitenkin etenkin produktiossani laajempaa paikallista ja globaalia eriarvoisuutta.

## 1.1

### PELITILA JA KEHO

Tila ja keho ovat tutkimukseni keskeisiä käsitteitä. *Tila* on kehon ulkopuolinen maailma kaikkine esineineen, luonnonkappaleineen ja sosiaalisine tilanteineen. *Pelituloilla* tarkoitan fyysisiä ja virtuaalisia tiloja, joissa keskustellaan peleistä, tehdään pelejä tai pelataan pelejä. Kuten valtion aate rajaa Suomen kartalle, rajaa pelitilaa pelin käsite, sekä sen piiriin hyväksytyä toimintaa. Myös peliesineet sisältöineen ovat osa pelitilaa. Tutkimustani varten rajaan *pelejä*-sanana tarkoittamaan tietokonepelejä oman produkti-  
oni ollessa koodipohjainen.

Tilat käsitetään helposti muuttumattomina, neutraaleina kehikkoina, joissa kaikki – fysiikan lakien sisällä – on kenelle tahansa mahdollista. Ajatellaan, että kuka vain voi kuvitella itsensä pelisuunnittelijaksi tai -kriitikoksi ja tehdä kovasti töitä saavuttaakseen senkaltaisia tavoitteita. Roolimme yhteisöissä ja tiloissa uskotaan siis määrittyvän taitojemme ja tekojemme perusteella – vähän kuin pelissä, jossa säännöt ovat kaikille samat. Tässä tutkimuksessa avaan, kuinka se on vain puolittomuus, joka tällä hetkellä ylläpitää tietynlaisten maskuliinisuuksien valta-asemaa pelitilassa pakottaen samalla kaikki muut *space invaders* -asetelman tunkeilijoiksi.

*Kehosta* puhuminen on relevanttia tässä tutkimuksessa, koska osoitan, kuinka pelitila ei näydy kaikille kehoille

samana. Pelitilan oletettu *toimija* eli *keho* on maskuliininen. Sen huomaa jo pelien tyypillisistä teemoista ja päähenkilöistä. Maskuliinisuutta ei suoraan voi liittää mieheen kategorian ollessa riittämätön. Tutkimuksessani sukupuoli ei näyttäydy anatomisena ja biologisena tosiasiana vaan sosiaalisena konstruktiona. Käytän kuitenkin sanoja mies ja nainen tarkastellessani historiassa todelliseksi tuotettua kah-tiajakoa maskuliininen ja feminiininen, jotka käsitetään mieheyden ja naiseuden ominaisuuksiksi. On tärkeää huomioida, ettei sosiaalinen todellisuus konstruoidusta luonteestaan huolimatta ole epätosi tai kuviteltu. Kyse on lähinnä siitä, kuinka rakennamme ja jäsenämme maailmaamme.

## 1.2

### SPACE INVADING - TILAN VALTAUS

Tutkimukseni ja produktioni avainkäsitteet ovat *space invading* ja *space invader*, tilanvaltaus ja tilanvaltaaja. Käsite ilmenee tutkimuksessani kahdessa eri muodossa. Ensinnäkin se



1 Space Invadersissä pelaaja on vihreä ase, joka ampuu sen tilaan tunkevia alieneita

viittaa peliin *Space Invaders*, jossa pelaaja aivan konkreettisesti ampuu palaajan tilaan tunkeutuvia alieneita. Toiseksi se viittaa Nirmal Puwarin *Space Invaders. Race, Gender and Bodies Out of Place* (2004) -tutkimuksessa kuvaamaan tunkeilevaan kehoon, *space invaderiin*.

Hänen mukaansa *space invader* on keho, joka koetaan poliittisista ja historiallisista syistä joukkoon kuulumattomana tietyissä tiloissa. (mt., 8) Esimerkiksi miesvaltaisella pelialalla nainen on *space invader*. Pelejä markkinoidaan pojille, pelisuunnittelijat ovat suurilta osin miehiä ja näin

ollen pelien päähenkilöiksi valikoituu ennen kaikkea maskuliinisia ihanteita ilmentäviä mieshahmoja. Erottumalla tilan kehollisesta normista naiset nähdään pelitilassa joukkoon kuulumattomina vierailijoina, joilla ei ole samanlaista sanavaltaa tilassa tapahtuviin asioihin kuin miehillä. Heidät nähdään tunkeilijoina.

Yksi sukupuoleen ripustetun hierarkian merkeistä on rehottava väkivalta (Conne11 1995, 83), josta ei pelitilassa ole puutetta. Tässä tutkimuksessa tarkastelen, kuinka pelitilan miesvaltaisuutta on yritetty väkivallalla uhaten ylläpitää. Useat naiset (esim. Anita Sarkeesia, Zoe Quinn, Brianna Wu ja Leigh Alexander) ovat joutuneet häirinnän ja pahoinpitelyn kohteiksi anti-feministisen GamerGate-liikkeen toimista.<sup>1,2,3,4</sup> Otan tarkemman analyysini kohteeksi Anita Sarkeesian tapauksen, sillä se on kattavasti dokumentoitu. Sarkeesian on amerikkalainen feministinen kulttuuri- ja pelikriitikko, joka otettuaan käsittelyyn naisen representaation valtavirtapeleissä joutui mittavan pahoinpitelyn kohteeksi etenkin sosiaalisessa mediassa. Osoitan tässä tutkimuksessa, että Anita Sarkeesianiin kohdistunut pahoinpitylöhtö johtui hänen asemastaan tilanvaltaajana pelitilassa. Lisäksi liitän tapahtuman ja *space invader* -tematiikan laajempaan keskusteluun maskuliinisuudesta ja väkivallasta.

En siis tutkimuksessani tyydy avaamaan ainoastaan produktioni tekoprosesseja, vaan avaan myös tilaa ja aikaa, johon sen aion sijoittaa, eritoten sen poliittisia ulottuvuuksia.

Minulle ei riitä katsoa pelitilaa erikseen peliesineinä, pelilyhteisöinä tai pelikriitikoina ja -teorioina. Ne muodostavat yhdessä sen, mikä määrittää tälle toiminnalle mielikuvissa rajat – sen mitä on mahdollista kenellekin sanoa tai tehdä tiettyinä ajankohtana. Näiden mielikuvien mukaan navigoidaan maailmassa, muodostetaan ihmissuhteita ja rakennetaan identiteettejä ja esineitä. Pelit eivät siis ainoastaan ole olosuhteiden luomia vaan luovat ja muuttavat myös olosuhteita.

Olen itse nainen ja kiinnostunut uuden median mahdollisuuksista. En voi kuin kysyä, voiko minulle tapahtua sama kuin Sarkeesianille? Olenhan itse Puwarin kuvaama space invader naisena ja muotoilijana peliaiheen parissa. Rajoittavatko ominaisuuteni sitä, millaisia asioita voin suunnitelijana tehdä? Näiden kysymysten vuoksi käännän katseeni sortajaan ja mekanismeihin, joilla se perustelee tekonsa. Produktioni toimii minulle keinona keskustella vallasta ja muotoilusta asettamalla pelaajan kokijana tekemääni kehikoon. Produktio on liitettyä lukuun 5.

PELI KRITIIKIN  
VÄLINEENÄ



Pelialaa dominoi keskustelu tehoista, grafiikan teräväpiirtoisuudesta, mekanismien toimivuudesta ja huvista. Pelikriittikin kuuluu useimmiten vastata kysymykseen siitä, kannattaako peli ostaa. Tekniikka- ja kulutusvetoisuus kuitenkin jättää täysin alleen keskustelun peleistä kulttuurin tuotteina ja luojina. Mitä kertoo kulttuuristamme, että vuosi toisensa jälkeen myydyimmät pelit voi purkaa asetelmaan mies, ase ja uhka? Millaista maailmankuvaa nämä esineet myyvät? Mitä tapahtuu, jos näitä asioita kritisoi?

Tässä luvussa tarkastelen kuinka minua edeltävät ovat jäsentäneet ongelmia pelikentällä. Avaan kriittisen suunnittelun käsitettä ja puran produktioni käsittelemää space invaders -asetelmaa peliesineissä. Kolmannessa luvussa avaen tarkemmin asetelman poliittisuutta peliesineiden ulkoisessa pelitilassa ja laajemmin yhteiskunnassa. Viittaan tässä luvussa etenkin Mary Flanaganin tutkimukseen *Critical Play: Radical Game Design* (2009) Flanaganin ollessa ainoita kriittiseen pelisuunnitteluun perehtyneitä tutkijoita. Viittaan myös Miguel Sicartin ajatuksiin eettisestä pelisuunnittelusta. Pääpainon asetan kuitenkin sanalle kriittinen, sillä produktioni on pohjimmiltaan pelimuotoinen kritiikki.

## 2.1

### K R I I T T I N E N

### P E L I S U U N N I T T E L U

Taitelija, pelisuunnittelija ja kirjoittaja Mary Flanagan määrittää kriittisen pelaamisen ”peilympäristöjen ja -tekojen luomisena tai valtaamisena tavalla joka asettaa kyseenalaiseksi yhden tai useamman osan ihmisen elämästä” (käännös N.G.) (Flanagan 2004, 6). Olennaisena kriittiselle pelille Flanagan näkee kysymyksen asettamisen ja vaihtoehtoisen tilan tai sääntöjen luomisen. Hän ei tee eroa sen välillä, onko teko jo olemassa olevan pelin muovaamista tai uudelleen-säännöttämistä vai uuden luomista. Esitettävät kysymykset

voivat olla luonteeltaan abstrakteja ja käsitellä esimerkiksi voittamista tai yhteistyötä. Toisaalta kriittinen peli voi kysyä hyvinkin konkreettisia kysymyksiä maailman tilasta tai konfliktien ratkaisuista. (Flanagan 2004, 6.)

Flanagan kehystää kriittisen pelaamisen suurpiirteisesti sen koommin erottelematta pelaajia tai pelisuunnittelijoita toisistaan. Myös pelaajan voi nähdä toimijana, joka on kykenevä tarkastelemaan pelaamia esineitä ja niiden sisäisiä sääntöjä kriittisesti. Kuten Lindsay Grace artikkelissaan *Critical Games: Critical Design in Independent Games* (2014) kuitenkin toteaa, on kriittiselle pelisuunnittelulle myös ominaista toimia yhtenä median muuten muitten kriitiikin muotojen joukossa. Kriittisiä pelejä luodaan jo olemassa olevien pelien kritiikkeiksi. (mt., 1) Kriittiset pelisuunnittelijat voidaan nähdä yhtä tietoisina kriitikon positiostaan kuin tekstimuotoisia kritiikeitä kirjoittavat. Grace erottaa kriittisen suunnittelun huonosta suunnittelusta. Hänelle toiminnan on oltava määrätietoisempaa kuin bugien jättäminen peliin. Sen on oltava kriittistä jotakin kohtaan. (mt., 7.)

Sekä Flanagan että Grace antavat useita esimerkkejä kriittisistä peleistä. Etenkin Flanaganin otanta kattaa laajuudessaan kaiken antiikin Kreikasta moderneihin tietokonepeleihin. Katsoessani pelien nykytilaa tuntuu kuitenkin siltä, että teki mitä tahansa paitsi antaisi pelaajalle aseensa ja vihollisen olisi teko kriittinen. Siksi keskityn tässä tutkimuksessa tarkastelemaan ilmiötä, joka vaikuttaisi olevan digitaalisen pelisuunnittelun järkkymätön lähtökohta: ammutaan muukalainen. Se on kritiikkini kohde, ja siksi tarkastelen sitä, enkä toisia pelejä, jotka voisi määritellä kriittisiksi.

## 2.2

### S P A C E I N V A D E R S

*Space Invaders* on pelinä todellinen klassikko ja sen alien-hahmo tunnistettava symboli. Grafikoissaan ja tavoitteissaan

pelejä on hyvin yksinkertainen. Pelaaja on ase, jonka tehtävä on ampua muukalaisia ja samalla väistellen näiden ammuksia. Aseella on kolme elämää ja eri olioiden ampumisesta saa eri määrän pisteitä. Tavoitteena on saada mahdollisimman paljon pisteitä ennen kuin elämät loppuvat. Suoritus on puhtaan mekaaninen eikä alkuasetelmasta saa pelin aikana mitään tietoa. Keitä tunkeutujat ovat? Miksi niitä on ammuttava? Yksi vihje on saatavissa pelin nimestä, joka suoraan viittaa olioihin tilan valtaajina tai siihen tunkeutujina. Ainoa merkityksellinen pelimekanismi on ampuminen, jolloin pelaajalle ei anneta tilanteen ratkaisemiseksi muita keinoja kuin muukalaisten tuhoaminen.

Suureksi hämmennykseksi Miguel Sicart ohittaa tutkimuksessaan *The Ethics of Computer Games* (2009) *Space Invadersin* epäkiinnostavana eettisen tarkastelun kannalta. Hänen mukaansa abstraktin pelin kuten *Space Invadersin* säännöt eivät esittele pelaajalle eettisiä arvoja tai pyydä häntä pohtimaan niitä mekanismeissaan. (mt., 48) Sen sijaan



2 Teloitus pelissä *Manhunt*

*Manhunt* (Rockstar North, 2003) näyttäytyy Sicartille kiinnostavana eettisenä kokemuksena. *Manhunt* on ilmestymisaikanaan paljon kohua aiheuttanut joukkolahtaus-simulaation, jossa pelaajalle annetaan mekanismiksi tappaminen ja tavoitteeksi mah-

dollisimman monen jengiläisen surmaaminen snuff-elokuvan kuvauksia varten. Sicartille merkityksellistä pelin eettisyyden kannalta on siis pelisuunnittelijan tietoinen pyrkimys asettaa pelaaja pohtimaan tekojaan mekanismien äärellä. (Sicart 2009, 52) Hän ei kuitenkaan arviossaan *Space Invadersistä* ota huomioon alienin olevan yleisesti tunnettu symboli jollekin tuntemattomalle, erilaiselle ja siksi vaaralliselle. Naisille ja

etenkin seksuaali- ja sukupuolivähemmistöille alien voi kuitenkin olla samaistuttava hahmo. Alienin merkki kantaa valtavan määrän kulttuurista kerrostumaa ja sitä väkivaltaa, jota kulttuurimme ”epänormaalit” kokevat.

Toki *Space Invaders* on vanha ja yksinkertainen, jolloin ei tunnu mielekkäältä pyytää siltä enemmän syvyyttä. Lisäksi digitaalisen pelin suunnittelussa on relevanttia kysyä, milloin pelin sisäisiä esineitä on hyvä tuhota tietokoneen muistin säästämiseksi. *Space Invadersin* alkuasetelma ei näyt-



3 *Call of Duty 4:ssä* pelaaja sotii Lähi-idässä

täytyisi tärkeänä, ellei sama asetelma toistuisi kaikkialla pelimaailmassa. Milloin yhdysvaltalainen sotilas ampuu tarkemmin määrittelemättä jääviä arabeja (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, Activision 2007), milloin vaaleahipiäinen ja -hiuksinen sankari pelastaa kuningaskunnan koukkunenäiseltä ruskeaihoiselta aavikon kuninkaalta (*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo 1998). Vaikka *Space Invadersissä* asetelma esitetään abstraktion kautta, on monissa muissa peleissä



4 Ganondorf - *The Legend of Zelda* -sarjan pahis

ilmeisiä viittauksia todellisen maailman valtasuhteisiin. *Modern Warfare* -pelejä on mahdotonta arvioida ottamatta huomioon Yhdysvaltojen aseellisia selkkauksia Lähi-idässä tai *Ocarina of Time* -pelejä ottamatta huomioon oikeassa maailmassa ilmenevää valkoista ylivaltaa. Kumpikaan peleistä ei nosta kyseisiä aiheita tarkasteltavaksi, ja siksi niitä on niin tärkeä käsitellä pelin ulkopuolella.

Sicartilta jää myös huomioimatta kenellä on valta pohtia ampumisen eettisyyttä. Naiset harvemmin opetetaan käyttämään aseita. Kysymys tappamisen eettisyydestä on miehille relevantti, koska sellainen valta ylipäätään on heidän käsissään. Naisten rooli on ollut pyrkiä siihen, ettei päädy välivallan uhriksi, ei tehdä arvioida siitä, onko oikein tappa.

Peliesineissä väkivalta kohdistuu usein vääränlaisiin maskuliinisuuksiin, esimerkiksi rodullistettuihin. Arvailtavaksi jää, liittyykö ”pahojen” naisten puute peleissä vaikeuteen suunnitella tottelemattomia naisia, jotka eivät ole peleissä ensisijaisesti oletettua miesyleisöä varten. Tutkimukseni pääpaino on kuitenkin sukupuolisen hierarkian synnyttämä väkivalta. Siksi minun on käännettävä tarkkailemaan pelitilaa laajempana sosiaalisena tilana, jossa ei ole epätavallista, että nainen kokee väkivaltaa. Seuraavassa luvussa tarkastelen etenkin mediakriitikko Antia Sarkeesia niin kohdistunutta virtuaalista pahoinpitelyä ja sen yhteyttä hegemonisen maskuliinisuuteen ja väkivaltaan. Ei nimittäin ole itsestään selvää, että naisen annetaan olla kriitikko. Produktioni kannalta pääsen käsittelemään myös kysymyksiä omasta positiostani. Voinko tällä keholla tehdä kriittistä pelisuunnittelua tai ylipäätään olla valtarakenteiden kriitikko päätyttä väkivallan uhriksi?

S U K U —  
P U O L I T T U N U T  
P E L I T I L A

Jotta väkivaltaa olisi mahdollista perustella, on toinen ensin nähtävä vähemmän ihmisenä tai pahana: toinen on nähtävä vihollisena tai jopa hirviönä. Kuten viime luvussa esitin, näytetään tämä hirviö tai vieras joskus metaforana, esimerkiksi maahan tunkeutuvana alienina. Usein kuitenkin sama ”pahis” tai hirviö ottaa tunnistettavan kehon muodon, esimerkiksi rodullistetun miehen. Ensisilmäyksellä virtuaalisten hahmojen tai alienin tappaminen voi näyttäytyä harmittomana, mutta millainen on kulttuuri, joka jatkuvasti tuottaa kuvastoa vieraista, jotka on ammuttava? Kuka kulttuurissamme on ammuttava ja kuka ampuja?

Tässä luvussa esitän kuinka ampumisen ja asetta kantavan hahmon voi liittää kulttuurissamme käytävään valtaisteluun, jossa lähinnä miehet tappavat toisiaan – milloin sodissa, milloin kadulla, milloin peleissä – säilyttääkseen asemansa tai saavuttaakseen valta-aseman kehojen välisen hierarkian huipulla. Viittaa tähän ilmiöön hegemonisena maskuliinisuutena ja avaan sen yhteyttä hirviöiden ja alienien tuottamiseen. Jotta voi saavuttaa ”oikean” mieheyden, on erottauduttava kaikesta feminiinisestä. Feminiinisyys on siksi miesvaltaisen pelitilan hirviö ja alien. Käytän tämän ilmiön selittämiseen abjektin käsitettä ja selitän, miksi juuri mediakriitikko Anita Sarkeesian joutui mittavan virtuaalisen väkivallan ja häirinnän kohteeksi: kuinka hänestä tuli pelaajayhteisölle hirviö, joka oli ammuttava kuin pelien alienit.

## 2.2

### H E G E M O N I N E N M A S K U L I I N I S U U S

Maskuliinisuutta ei voi täysin rajata, eikä sille siksi voi yksiselitteisesti antaa tiettyjä piirteitä. R.W. Connell määrittelee teoksessaan *Masculinities* (1995) maskuliinisuuden asemaksi sukupuolten välisessä suhteessa. Se ei siis ole mieheyden

piirre. (mt., 68). Maskuliinisuus tuotetaan osaksi mieheyttä esimerkiksi pukeutumisen, puhetapojen, elokuvien ja pelien kautta. Maskuliinisuus on täysin aika- ja paikkasidonnaista, mutta siitä tehdään osa ihmisten kehoja, persoonallisuuksia ja historiaa jokapäiväisissä teoissa, kuvissa ja sanoissa (mt., 71). Miesten on siis jatkuvasti tuotettava maskuliinisuutta tullakseen nähdyiksi miehinä. Se tehdään erottautumalla kaikesta feminiinisestä (mt., 70).

Maskuliinisuus–feminiinisyys -kahtiajajoille annetaan paljon vastakkaisia piirteitä, kuten järki (maskuliininen) ja tunteet (feminiininen) tai ihminen (maskuliininen) ja luonto (feminiininen) (Puwar 2004, 16). Esimerkiksi ”puhdas järki” nähdään tunteista puhtaana ja maskuliinisena, minkä vuoksi naisen on vaikeampi tulla nähdyksi järkevänä. Feminiininen ja maskuliininen eivät kuitenkaan ole kulttuurissamme toistensa samanarvoiset vastakohtat. Nainen on ennen nähty miehen puutteellisena versiona (Connell 1995, 68). Siksi maskuliinisuus ja siihen liitetyt järki, voima ja itsenäisyys nähdään parempina kuin feminiinisyys ja osaksi sitä mielletyt empaattisuus, heikkous ja tarvitsevuus. Tunteitaan ilmaiseva mies nähdään feminiinisenä ja siksi heikkona. Feminiinisyys on maskuliinisuuden suurin uhka ja siksi etenkin miesten on vältettävä sitä. Tämä hylkiminen tekee feminiinisydestä kulttuurissamme alienin, vieraan, ja siksi vaarallisen.

Toteuttaessaan maskuliinisuutta oikein mies voi saavuttaa poliittista, ekonomista ja kulttuurista pääoma. Connell määrittää tämän hegemonisen eli valtaapitävän maskuliinisuuden muuttuvana ja kilpailutettavana asemana (Connell 1995, 76). Peliesineissä ilmenevät väkivaltasi-mulaatiot, joissa miehet tappavat toisiaan, puhuttelevat niitä epävarmuuksia, jotka syntyvät tästä valta-aseman tavoittelusta. Säilyttääkseen valta-asemansa monet miehet käyttävät väkivaltaa myös pelien ulkopuolella alistaakseen

muut maskuliinisuudet ja ylläpitääkseen sukupuolten välistä epätasa-arvoa (mt., 83). Peliala on hyvin miesvaltainen, minkä vuoksi pelimaailman nykytila miehiä puhuttelevine väkivaltafantasioineen nähdään neutraalina ja normaalina. Ilmeistä on, että kun tätä järjestystä on yritetty kyseenalaistaa – etenkin jos kriitikon keho ei sovi ihanteelliseen maskuliinisuuteen – leimataan kriitikko tunkeilijaksi ja vieraaksi, space invaders -asetelman alieniksi. Näin kävi kriitikko Anita Sarkeesianille.

## 2.1

### MIEHEN PELITILA JA ANITA SARKEESIAN

Vuonna 2013 feministinen mediakriitikko Anita Sarkeesian alkoi julkaista moniosaista videosarjaa, jossa hän tarkastelisi naisen representaatioita valtavirtavideopeleissä.<sup>5</sup> Sarjaa julkaistaan muun muassa Youtubessa. Yksi Sarkeesianin keskeisistä pyrkimyksistä on osoittaa videopelisuunnittelijoiden taipumus esineellistää naishahmojaan oletetun miespelaajan kulutettavaksi sen sijaan että nämä olisivat samaistuttavia kenellekään sukupuolesta riippumatta.<sup>6,7</sup> Viestiin reagoitiin osassa peliyhteisöä väkivaltaisain vastalausein. Sarkeesianiin alkoi kohdistua valtava määrä häirintää sosiaalisessa mediasa: hänen käyttäjätilejään kaapattiin, henkilökohtaisia tietoja levitettiin, häntä ja hänen perheettään uhkailtiin ja tehtiin peli, jossa Sarkeesianin kasvoja pystyi lyömään hiirtä näpättämällä.<sup>8</sup> *New York Timesin* etusivulle hänen tapauksensa päättyi, kun koulua, johon hänet oli kutsuttu puhumaan, uhattiin pommilla<sup>9</sup>.

Sarkeesianin ahdistelijat ovat vaikeasti rajattava ryhmä, joka tekee löyhää yhteistyötä erinäisten foorumien (esim. Reddit) ja hashtagien (esim. #gamergate) välityksellä kannustaen toisiaan jatkamaan pahoinpitelyä.<sup>10</sup> Sarkeesian itse on identifoinut monet ahdistelijoista aikuisiksi miehiksi.<sup>11</sup>

Uhrien sukupuolesta ja heidän käsittelemistään aiheista (naisen asema) päätellen voi kuitenkin todeta teon olleen naisvihamielinen. Myös netin tasapäistävässä ympäristössä on mahdollista pakottaa toinen hiljaiseksi, eikä virtuaalinen pahoinpitely ole fyysistä kevyempi. Ongelma ei myöskään rajoitu ainoastaan pelialaa koskevaan mediaan. Väkivalta on sosiaalisen median suuria ongelmia etenkin naisille ja vähemmistöille.

Mutta mikä sai yhteisön pillastumaan ja käymään joukolla Sarkeesianin kimppuun? Sarkeesian itse kuvailee ahdistelijoitaan vainoharhaisina heidän kehiteltyään teorioita siitä, että Sarkeesian itse olisi tehtailut väkivallan ja todellisuudessa vain haluavan rahaa.<sup>12</sup> Ahdistelijat siis haluavat nähdä Sarkeesianin epäluotettavana ja pahana. Nirmal Puwar summaa ilmiön tyhjentävästi. Puwarin sanoin somaattisesta (kehollisesta) normista poikkeavat kehot nähdään uhkana, jopa jossain määrin ”hirviöinä” eli vähemmän ihmisinä. Siksi tilanteissa, jotka vähänkin vaikuttavat siltä, että poikkeukselliset kehot olisivat järjestäytymässä, hyökätään vainoharhan siivittämänä näiden kimppuun sekä symbolisin (sanoin ja kuvin) että fyysisin keinoin (mt., 50). Väkivalta on perusteltavissa, jos toisen voi nähdä vähemmän ihmisenä. Sarkeesian on naisena pelialalla poikkeuksellinen ja siksi epäilyttävä space invader. Siksi hänet on sallittua yrittää tuhota.

Vaikka viittaamani kohta avaa etenkin rodullistettujen kokemuksia, mainitsee Puwar myös, kuinka mekanismi on sukupuolen suhteen samantyyppinen (mt., 49). Normiin sopimattomat kehot tekevät aikaisemmin näkymättömyyttä nauttineesta kehosta näkyvän ja sen määrittämistä normeista ja tilanvaltauksista kyseenalaistettavia. (mt., 49–50.) Anita Sarkeesianiin ei ole ainoastaan miesvaltaisessa pelitilassa vääränlainen keho vaan käy järjestelmällisesti töissään läpi sitä, kuinka pelitilaa määrittelevät tietynlaiset kuvat

maskuliinisesta ihanteesta ja kuinka ne eivät peilaa kuin yhden ryhmän valtafantasioita, eivät maailmassa vallitsevaa normaalitilaa. Sarkeesian muistuttaa pelaajia siitä, että heidän kuluttamansa pelit saattavat olla naisille haitallisia. Hänen viestinsä ydin piilee siinä, että naisetkin ovat ihmisiä.

Sarkeesianin kaltaiset ”hirviöt” muistuttavat maskuliinisuuden eduista nauttavia kehoja siitä, kuinka he ovat määrittäneet itsensä ja kuvansa normaalista sulkemalla poikkeavat kehot ulos tiloistaan sekä ihmis- ja omakuvastaan. Kuten Puwar asian tyhjentävästi ilmaisee: ”One thing that monsters do is defy conventional barriers.” (mt. , 50.) Feminiinisyyden ei ole miehelle hirviö ainoastaan sen takia, että siinä on jotain tuntematonta, vaan myös siksi, että siinä on jotain tuttua, jonka se on hylännyt identiteetissään.

Vaikka peleihin kohdistuu hyvin pieni määrä feminististä kritiikkiä, muuttui Sarkeesianin sanat puhujan oletetun sukupuolen perusteella korostuneeksi ja täten uhaksi maskuliiniselle ylivalle. Yksi kriitikko muuttui pelaajien vainoharhaisissa mielissään hyökkäykseksi miehiä ja hallitsevaa järjestystä vastaan. Hyökkääjien vainoharhaisuudesta voi havaita siitä, kuinka Sarkeesianiin alkoi kohdistua uhkauksia ennen kuin hän oli ehtinyt julkaista yhtäkään videoistaan.<sup>13</sup> Hänet siis haluttiin ”tuhota” koska vaikutti siltä, että hän saattaisi haastaa vallitsevia ihanteita.

### 2.3

#### T O I S E U D E N P E L K O

Eriytyisen hyödyllinen käsite space invading -asetelman ymmärtämiseksi on objekti. Julia Kristeva selittää väkivaltaista hylkimisreaktioita *objekti* ja *objektio* -käsitteidensä kautta tutkimuksessaan *Powers of Horror. An Essay on Abjection* (1982). Abjektit ovat määritelmien ulkopuolisia olioita. Ne ovat käsitteiden reunoilla, eivät istu subjektin maailmankuvaan, eivätkä seuraa sääntöjä tai pysy niille annetuissa asemissa.

Abjektit eivät ole yksiselitteisiä tai ne ovat hyväksytyjen kategorioiden sekoituksia. (mt. , 4) Miehen vältellessä kaikkea feminiinistä saavuttaakseen ihanteellisen maskuliinisuuden voi puhua abjektioista. Poiketessaan maskuliinisuudelle ja feminiinisuudelle annetuista piirteistä, tai jos ei istu kahden sukupuolen järjestykseen ollenkaan, tulee nähdä objekti. Abjektiset kehot ovat siis kulttuurimme hirviötä, alieneita ja paholaisia.

Kehon tullessa nähdä objekti ymmärretään se vähemmän ihmisenä, ja siksi siihen kohdistuvaa väkivaltaa pidetään perusteltuna. Kristeva selittää objektin olevan koki- jalle rajattomuudessaan moraaliton ja paha (mt. , 4). Alien ammutaan koska se on epäihminen ja siksi automaattisesti myös moraaliton. Naisen käsitteellistäessä pelejä, hän on astunut miehelle tontille ja on siksi tottelematon feminiininen keho, joka ei pysy hänelle annetussa asemassa. Sarkeesian on siksi pelaajayhteisölle objekti, tuntematon olio, ja siksi pelottava. Hän ei seuraa pelin sääntöjä, ja siksi häntä on rangaistava.

Ehdotan kuitenkin myös seuraavaa: pelaaja näkee myös itsensä objektina jonkun muistuttaessa häntä pelaamiensa pelien ilmeisestä seksistisyydestä. Kristeva määrittää objektion äärimmäisen muodon itsensä hylkimisenä tilanteessa, jossa paljon vältetty moraalittomuus onkin osa itseä (mt. , 5). Maskuliinisuuden eduista nauttiva keho ei halua nähdä sen identiteetin kulmakivien objektista luonnetta. Hegemonista maskuliinisuutta ei ole ilman syrjintää ja väkivaltaa. Ne ovat sen valta-aseman todellinen perusta, ei taidoissa mitattava paremmuus, kuten se itse haluaisi asian nähdä.

On tärkeää ymmärtää, etteivät Anita Sarkeesianiin kohdistuneet uhkailut ole poikkeuksellisia, eikä kyse ole ainoastaan yksittäisten vaarallisten henkilöiden teoista. Jos puhumme ylipäätään yksilöistä, kutistuu käsillä olevan mekanismin täysin yksilön päätöksistä riippuvaksi, eikä

huomio kiinnity laajempaan kulttuurissamme ilmenevään toiseuden vihaan. Riittävä ratkaisu ei siis ole teljetä jokaista yksilöä vankilaan. Ongelma ei ole ainoastaan yksilöissä tai miehissä, vaan hegemonisessa maskuliinisuudessa, jota Sarkeesian tottelemattomana naisena uhkasi.

Vaikka Sarkeesian ei koskaan astuisi julkisuudesta pois, tulee tapahtuneella olemaan vaikutusta muihin naisiin, jotka hiljenevät pelosta tulla kohdelluksi samalla tavalla. Instituutiot ovat juhlistaneet Sarkeesiania palkinnoin ja nimittämällä hänet *Time*-lehdessä vuoden 2015 100:n vaikutusvaltaisimman henkilön joukkoon. Siitä huolimatta olen useamman kerran tätäkin kirjoittaessani ollut huolissani siitä, milloin internetin naisvihamielinen tai ainakin antifeministinen vihapuhe osuu kohdalleni.



P O L I T I I K A S T A  
P E L I K S I

Aikaisemmissa luvuissa olen jäsentänyt, miten peleissä usein ilmenevä muukalaisen ampuminen tai tappaminen heijastelee kulttuurissamme ilmenevää laajempaa toiseuden pelkoa, ja kuinka tuo toinen on jokin, josta lähinnä miesten on erottauduttava saavuttaakseen poliittista, ekonomista ja kulttuurista pääomaa. Tässä työssä tuo toinen, abjekti tai *Space Invadersin* alien, on feminiinisyys tai naiseus. Samaisen pelin ase on valta-asemaansa vartioiva maskuliinisuuden eduista nauttiva keho (usein valkoinen heteromies).

Koska käsittelemäni ongelmat eivät piile yksittäisissä miehissä vaan laajemmissa rakenteissa ja mekanismeissa, joiden kautta maskuliinisuutta tuotetaan, näen pelin ihanteellisenä medianäkökulmalla näitä aiheita. Ei ole olemassa toista muotoa, jonka kautta voisi tehdä näkyväksi sen, miten eri hahmojen identtiset teot aiheuttavat eri reaktioita. Naisen asema pelitilassa on ehdollinen. He ovat tervetulleita ollessaan kunnolla ja hiljaa, eivät kriittisiä.

*Jenny* on tutkielma kahdesta hahmosta, joihin peli reagoi eri tavoin. Sen säännöt eivät ole molemmille hahmoille samat, ja pelin rakenne ohjaa niitä erilaisiin rooleihin. Alkuperäisessä *Space Invadersissä* ei kerrota kuinka hahmoille annettiin asemansa ja miksi alien on tuhottava. Produktioiden tekee näkyväksi, kuinka näihin asemaan päädyttiin. Haluan kertoa, ettei tila koskaan ole ollut hahmoille sama. Alien ei väistämättä ole paha, se vain kuvitellaan abjektisen luonteensa vuoksi pahana. Siksi sen teot näyttävät erilaisena, vaikka ne olisivat samat kuin ase.

#### 4.1

### P E L I N R A K E N N E

*Space Invadersissa* on lopulta kaksi hahmoa, ase ja alien. *Jennyssäkin* on nämä kaksi hahmoa, vaikka olenkin valinnut representoida ne muuten samanlaisina neliöinä, mutta värieroituksella. Aseen hahmo on vihreä. Se representoi kaikkia

kehoja, joilla on mieheydensä perusteella mahdollisuus saavuttaa yhteiskunnallinen valta-asema. Alien on pinkki, sen ollessa kulttuurissamme väreistä vaarallisimmin. Pinkissä yhdistyy feminiiniseksi mielletty punasävy ja värin kyläisyydestä johtuva voiman mielikuva. Pinkki on tottelemattoman, voimakkaan, aktiivisen feminiinisuuden väri, eikä sellainen sovi kulttuuriin, jossa feminiinisyys mielletään passiivisena. Pelini pinkki alien on tottelematon feminiinisyys, Anita Sarkeesian, kaikki hankalat naiset ja minä itse.

Alkuasetelmassa hahmot ovat samassa tilassa erillään toisistaan. Toisin kuin monissa muissa peleissä, pelissäni ei ole sisäistä tavoitetta. *Jennyn* juju on tekstissä, joka kuvan oikeassa reunassa puhuttelee pelin kahta hahmoa eri tavoin. Puhe palkitsee vihreää neliötä samoista teoista, joista se rankaisee pinkkiä neliötä. Vaikka mitään ei kuulu tappaa tai kerätä, kehottaa kertojaääni vihreää neliötä pelin alussa ampumaan pinkin neliön palkiten tätä ylistävin sanoin. Tyypillisesti pelit loppuvat tähän. *Jennyssä* peli kuitenkin alkaa vasta alienin kuolemasta. Asetan pelaajalle kysymyksen tapahtumien tarpeellisuudesta ja esittelen pelaajalle maailman, joka tekee näkyväksi sen, miksi juuri pinkki neliö oli nähtävä vihollisena ja vihreä sankarina.

Pelaaja hallitsee molempia hahmoja, millä luon samais-tumista molempiin. Kehotan pelaajaa laittamaan neliöt yhteiselle seikkailulle maailmaan, jonka olen heille luonut. Maailmassa on erilaisia esineitä, tiloja, hahmoja ja kuvia. Tavoitteeni on saada pelaaja huomaamaan, kuinka erilaisiksi neliöiden kokemukset muodostuvat. Pelini tavoitteet ovat siis pelin ulkopuolella pelaajan mielessä. *Jennyllä* on kuitenkin kaksi loppua. Ensimmäinen palauttaa pelaajan aina takaisin pelin alkuasetelmaan, jossa vihreän neliön on ammuttava pinkki neliö. Tähän loppuun päättyy tottelemalla kertojaääntä. Toinen loppu on tila, jota ei määritä kertojaääni vaan ääni, joka sallii käsitteiden ja identiteettien



*Jennyn maailma, kertojaääni ja pelaajahahmot*

häilyvyyden eli abjektisuuden. Sitä tilaa en tätä työtä varten ole vielä rakentanut, mutta sen voi saavuttaa olemalla pelaajana tottelematon ja hankala.

Huomautettakoon, että produktioni tässä vaiheessa käsitteellisen muodon esteettisyyttä toissijaisena. Tärkeää minulle on pienin elein erottaa symbolit toisistaan, ja visuaaliset valinnat ovat ainakin tässä vaiheessa alisteisia asialle, jota kommunikoin. Pelin muu visuaalisuus on digitaalinen luonnos. Se on luotu mahdollisimman kevyin keinoin Photoshopissa ja Game Makerissa, jotta voin keskittyä pelin rakenteeseen, käsitteellisyteen, tekstiin ja mekanismeihin.

#### 4.2

### T Y Ö K A L U T

Pelisuunnittelutyökaluja on tarjolla jonkin verran. Unity 3D on monien ammattilaisten valinta. Sitä varten pitäisi kuitenkin olla koodinkirjoitustaitoja. Siksi valitsin helppokäyttöisyyden ja kohtalaisen helpon käyttöliittymän vuoksi Game Maker: Studion. Jouduin kuitenkin Mac-käyttäjänä

tyyttymään ohjelman vanhempaan versioon Game Makeriin. Ohjelmassa on helppokäyttöisiä nappeja sekä ”drag and drop” -toimintoja. Lisäksi merkittävän määrän lisätehoja ohjelmasta voi saada oppimalla ohjelman sisäistä koodikieltä. Ohjelma simuloi ainoastaan kaksi ulottuvuutta.

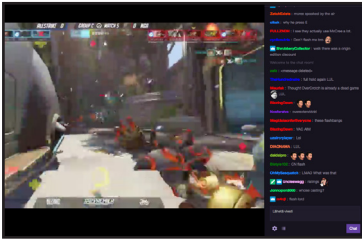
Produktioni kannalta en missään vaiheessa ole pitänyt olennaisena käyttämiäni työkaluja työskentelyni ollessa ensisijaisesti käsitteellistä. Työkaluni näyttäytyi kuitenkin produktiota tehdessä aluksi rajoittavana. Huomasin nopeasti ohjelman olevan rakennettu niin, että sillä olisi helppo tehdä pelejä, jotka muistuttavat jo olemassa olevia tasohyppelyitä, seikkailupelejä ja roolipelejä. Ohjelmalla on helppo käskellä esineitä liikkumaan, tuhoutumaan ja laskemaan pisteitä.

(Pelit rakentuvat esineistä, obeejts, jotka reagoivat komentosarjoihin.) Sen sijaan minulle tärkeä tekstinhallinta on vaikeahkon koodin takana. Lisäksi ohjelma ei osaa käyttää fonteista kuin 100 ensimmäistä merkkiä, joihin ääkköset eivät kuulu. Vastentahtoisesti jouduin siis kirjoittamaan pelini englanniksi. Olen saattanut tulla sokeaksi Adoben työkalujen rajoitteille, mutta uuden ohjelman äärelä minulle on selvää, etteivät ainoastaan konventiot, vaan myös työkalut määrittävät sitä mitä luodaan.

#### 4.3

### P E L I N T E K S T I J A M A A I L M A

Jennyn merkitykset avautuvat pääsääntöisesti kertojaäänien kautta. Kertojaääni reagoi tapahtumiin kuva-alan oikeassa reunassa. Kertojaääneni on isänvaltaa ja hegemonista maskuliinisuutta vartioiva ankara, vaativa ja väkivaltainen – etenkin heitä kohtaan, jotka eivät pysy asemassaan. Kertojaäänien suurimmat vaikuttajat ovat antifeministisissä osissa Twitteriä (esim. #gamegate) ja Redditiä (esim. r/redpill tai r/kotakuinaction) sekä 4chanissa ja Twitchin live-chatissä.



- 5 Twitchissä pelaamista lähetetään suorana. Katsoja voi osallistua chatin oikealla.



- 6 *The Stanley Parabelissa* oikukas kertojaääni vie Stanley-pelaajaa halki tyhjän toimiston

Twitch on palvelu, jossa kuka vain voi rekisteröityä ja lähettää pelaamista suorana. Pelini muotoilussakin on viitteitä Twitchin ulkomuotoon kertojaäänien ollessa oikealla kuten Twitchin chatin. Juuri kyseisistä palveluista voi löytää salaliittoteorioiksi eskaloituvia keskusteluita feministien maailmanvalloituksesta ja Anita Sarkeesianin pahuudesta.

Edeltävien lisäksi en voi olla huomaamatta kertojaäänien samankaltaisuutta viime vuoden sisällä pelaamani *The Stanley Parabel* -pelin (*Galactic Cafe*, 2013) kertojahahmoon. Kertoja on

epäluotettava ja ailahteleva miehen ääni, joka seuraa Stanley-pelaajahahmoa halki hylätyn toimistoympäristön, jossa pelaajan päätökset avaavat toinen toistaan hausکمپia ja surrealistisempia loppuja. Myös *The Stanley Parabelin* kiinnostavuus rakentuu kokonaan kertojaäänien varaan.

Kaikkia vaikutteitani yhdistää rajoja tuntematon puhe, joka ei hahmota, mitä voi sanoa julkisesti satuttamatta muita. Lisäksi internetissä tyypillistä keskustelulle on sen nopea luisuminen meemeiksi ja ailahtelevaksi trollaamiseksi. Koskaan ei voi tietää, kuka on tosissaan, ja puhujat tuntuvat harvoin ymmärtävän raiskausuhkaustensa vaikutusta todellisiin lihain ja verta oleviin ihmisiin. Olen siksi kirjoittanut hahmostani ailahtelevan, arvaamattoman ja rajoja tuntemattoman. Sen kuuluu tuntua internetiltä sellaisena kuin osat siitä näyttäytyy

naisille. Hahmo lähettää pinkille neliölle dick-pickejä ja rakastaa vihreää neliötä ”no homo” -tyyliin.

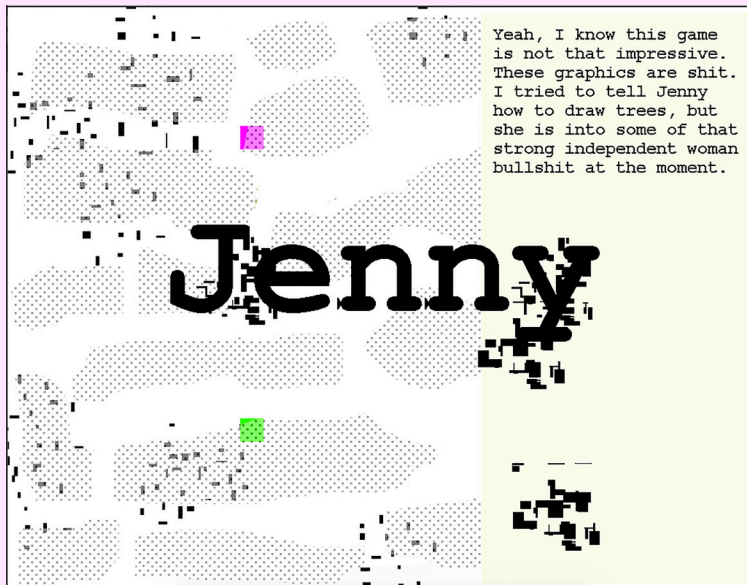
Jenny on pelissäni kertojaäänien keksimä nimi pelin suunnittelijalle ja koko pelille. Kirjoitin äänen olemaan tietoinen minusta suunnittelijana ja vähättelevä minua kohtaan naisena. Se kommentoi pelini grafiikoiden alkukantaisuutta, kertoo nimenneensä pelini Jennyksi koska haluaa nimetä kaikki maailman esineet naisten mukaan ja sanoo haluavansa peliini enemmän aseita. Ääni haluaa erottautua kaikesta feminiinisestä ylläpitääkseen kuvaa itsestään puhtaan maskuliinisena. Se on rakentanut koko identiteettinsä sen varaan, että se on erilainen kuin pinkki neliö ja Jenny. Vaikken tätä työtä varten ole kirjoittanut *Jennyille* loppua, on tavoitteeni näyttää kertojaääni lopussa hauraana ja epävarmana. Haluan pelaajan näkevän mieheyden kategorian haurauden.

J E N N Y  
- P R O D U K T I O N  
E S I T T E L Y



# Jenny

I was the one who gave  
this game a name by the  
way. I want to name all  
objects of the world  
according to women.



#### TITLE

```
if (keyboard_check_pressed
(vk_anykey))
```

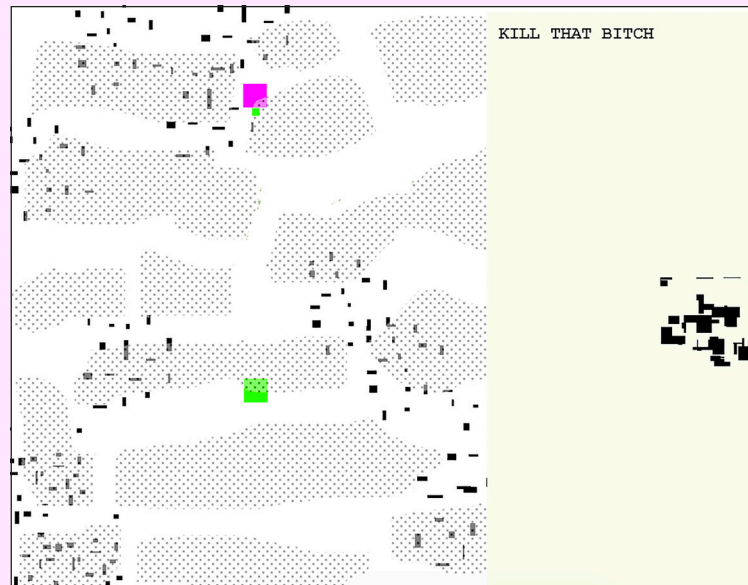
Painamalla mitä tahansa nappia kertojaääni kertoo *Jennyn* maailmasta ja mielipiteestään siihen liittyen:

Yeah, I know this game is not that impressive. These graphics are shit. I tried to tell Jenny how to draw trees, but she is into some of that strong independent woman bullshit at the moment.

Although these squares are nice.

The square is a good shape. Clean. Structured. Simple. Manly. It can be produced easily and in all of eternity. I would like to build the world from just squares.

If I had a gun I would kill that pink one. It annoys me. It can blame itself for being that color. It should have known it was going to annoy the fuck out of me. I have read that pink is a irritating color for the brain. It like hits the logic and destroys it.



#### INTRO

```
if (keyboard_check_pressed
(vk_space))
```

Painamalla välilyöntiä vihreä neliö ampuu ja kertojaääni kannustaa:

Fuck yes  
You are so good  
Like no homo

SHOOT SHOOT SHOOT

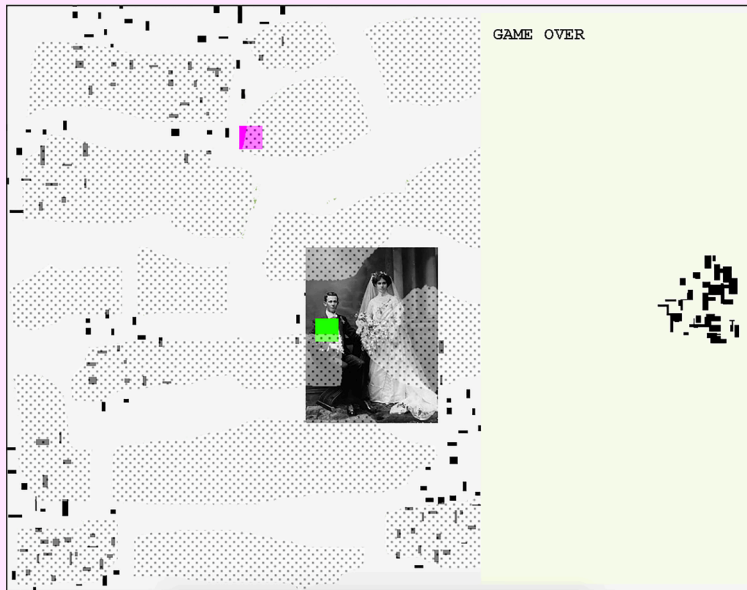
FUCK YEAH

Jos pinkki neliö ammutaan kertojaääni sanoo:

Peli kuitenkin ei lopu vaan jatkuu sanoin:

CONGRATULATIONS ON BEATING THE GAME

How did we end up here?



INGAME

```
if (keyboard_check_pressed
(ord('A')))
```

Painamalla A, W, S tai  
D pinkki neliö liikkuu  
ja kertojaaäni kommentoi  
tapahtumia seuraavasti:

sup bitch

I have been thinking  
about you a lot  
This is for you  
c====3  
And this  
8=====D  
^ that one is mine by  
the way :P

Here comes a really  
big one. Is it the  
largest you have  
seen?  
c=====3  
=====3  
=====3

You are so cute when  
you move to the left.  
I will kill you if  
you ever do it any  
other way.

```
if (keyboard_check_pressed
(vk_left))
```

Painamalla nuolinäppäimiä  
vasemmalle, oikealle,  
ylös tai alas vihreä neliö  
liikkuu ja kertojaaäni  
kommentoi tapahtumia  
seuraavasti:

LETS GOOOO

<3 u man slide more

OMFG WHAT AM I  
WATCHING

NICE SLIDE BRUH

Bro4lyfe

I LOVE THIS KID  
LOLOLOL

HOLY SHIT WAS THAT

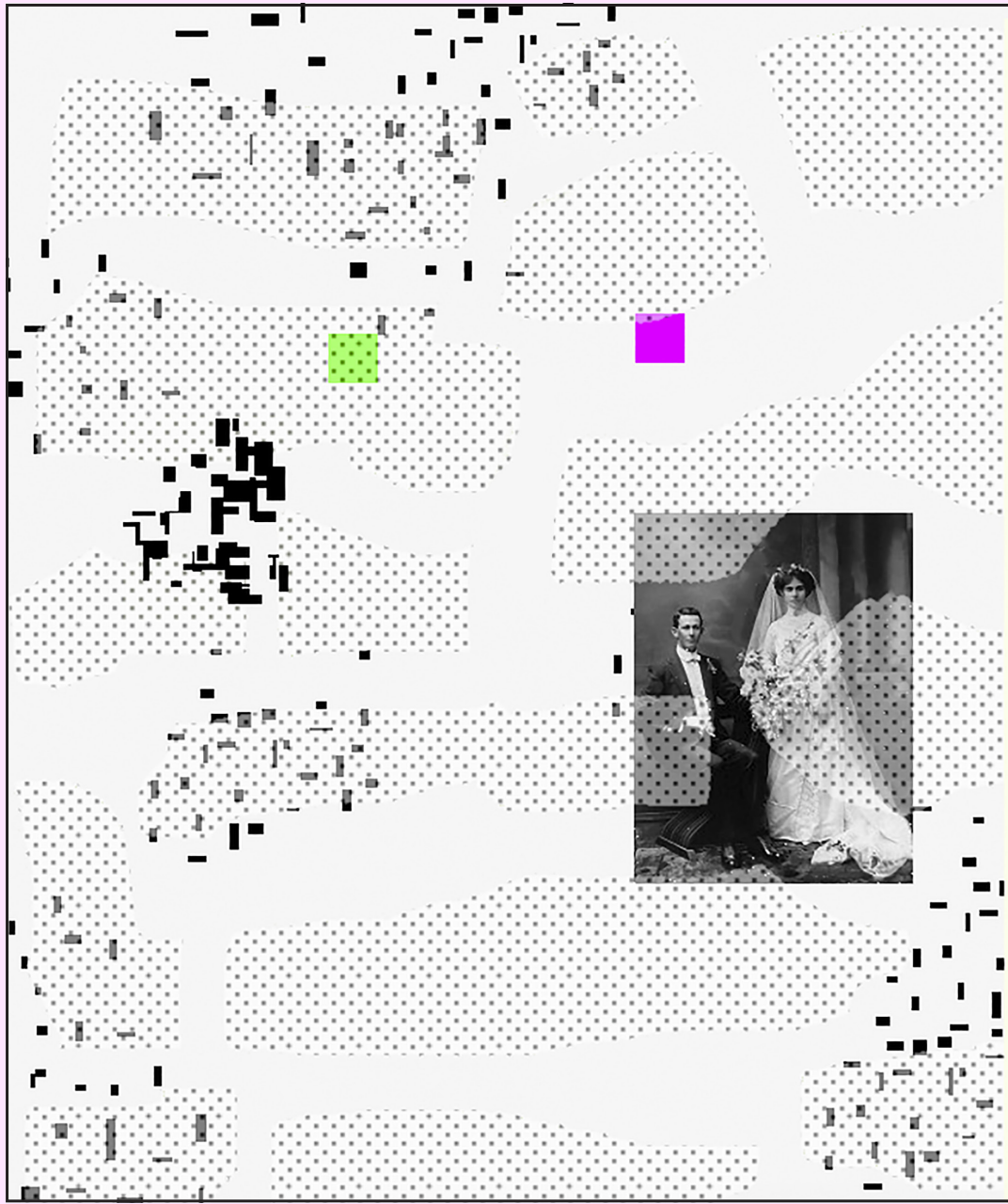
*Jennyssä on toistaiseksi  
vähän sisältöä, mutta  
maailma rakentuu  
valokuvista ja  
muodoista, joiden päältä  
hahmot voivat kulkea.  
Kertojaaäni reagoi eri  
tavoin riippuen kumpi  
hahmo on kuvan päällä:*

Avioliittokuvaan ääni  
reagoi seuraavasti:

Pinkki: What a girl  
wants, what a girl  
needs

Vihreä: GAME OVER





Here comes a really big one. Is it the largest you have seen?

C=====

=====

=====

=====

=====

=====3

L O P U K S I

Asiat, joita Sarkeesianille tai muille julkisuudessa toimiville kriittisille naisille tapahtuu, vaikuttaa minuun. Ihmisten teot, sanat ja kuvat vaikuttavat siihen, millaisena maailman kuvittelen. Kysyn itseltäni usein, mitä voin sanoa ja kuinka piikikkäästi. Olenhan lähtökohtaisesti tottelematon femininisyysessäni, enkä ole ujostellut tehdä feminististä aktivismia. Odotan vieläkin ensimmäistä raiskausuhkausta. Aluksi kuvittelin haluavani produktiollani opettaa. Todellisuudessa haluan käsitellä pelkojani kutsuen samalla pelaajan tekemään sitä kanssani.

Tiedän bloggaaja Koko Hubaran (Ruskeat tytöt) puhuneen valkoisesta katseesta ja siitä, ettei hän halua kirjoittaa jatkuvasti tuntien tuota katsetta. Ajattelin tätä lausuntoa paljon kirjoittaessani *Jennyä* ja tätä tutkimusta. Tunsin jatkuvasti painetta kirjoittaa miehille ja heteroille – ihmisille ja katseille, jotka eivät koe olevansa ulkopuolisia yhteiskunnassa samalla tavalla kuin minä. *Jenny* ei siis pelinä välttämättä avaudu kaikille. Sen teemat eivät ole universaaleja vaan kumpuavat ulkopuolisuuden tunteesta ja siihen liittyvästä riittämättömyyden tunteesta ja pelosta. Kiehtovinta onkin nähdä, kuinka tutkimukseni ja pelini vastaanotetaan. Ympyrä sulkeutuu vasta, kun näen, ovatko reaktiot kritiikkiini sellaisia kuin pelkään ja olen tässä tutkimuksessa jäsentänyt. Voinko muotoilijana ja naisena tehdä *Jennyn* kaltaisia projekteja ja silti pysyä turvassa? Voinko naisena ylipäätään olla kriitikko tai kriittinen suunnittelija?

Aivan poikkeuksellisia käsittelemäni teemat eivät kuitenkaan ole. Etenkin peleissä usein ilmenevää väkivaltaisuutta on ennenkin asetettu poliittiseen kontekstiin. Esimerkiksi suuren budjetin peli *Spec Ops: The Line* (2K Games, 2012) asettaa kyseenalaiseksi nimenomaan amerikkalaisten sotilaalliset tilanvaltauksen Lähi-idässä. Myös GamerGate-skandaalia on käsitelty samoihin aikoihin kuin itse kirjoitin tutkimustani. En kuitenkaan halunnut erikseen käsitellä sitä

yksittäisenä ilmiönä vaan liittää Anita Sarkeesianin kohtalon *Space Invaders* -peliin. Kuitenkin mainitakseni Sarkeesian itse on kulttuurintutkija Katherine Crossin kanssa kirjoittanut tapahtumista *The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture* -antologiassa (2015). Lisäksi Cross on julkaissut tutkimusta aiheesta kirjassa *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (2016). Produktiotani ei voi liittää suoraksi kommentiksi GamerGate-tapahtumiin, joten pelimuotoista kritiikkiä saadaan vielä odottaa. *Jenny* on kuitenkin reaktio kyseisiin tapahtumiin ja laajemmin naisiin kohdistuvaan häirintään ja väkivaltaan sosiaalisessa mediassa ja muussa julkisessa tilassa.

Nykyisessä muodossaan pelin visuaalisuus saattaa olla laajemmalle yleisölle vieraannuttava, mikä sotii tavoitettani vastaan tehdä vaikeista teoreettisista kehyksistä helpommin lähestyttäviä. Siksi *Jennyä* on hyvä arvioida lähinnä konseptina, joka voi ottaa useita visuaalisia muotoja. Pelin voi rakentaa kolmiulotteiseksi samalla idealla. Silloin tilan tuntu olisi aivan eri. Minulle oli kuitenkin tärkeää myös rakentaa *Jenny* saadakseni tuntua itse pelinkehitykseen. En ole aikaisemmin suunnitellut peliä – olenhan tottunut näkemään itseni graafisena suunnittelijana. Välillä jopa mietin, haluanko puhutella produktiotani pelinä tuntiessani olevani ulkopuolinen ja epäuskottava pelisuunnittelijana. Toinen produktiolleni sopiva kategoria voisi olla proseduraalinen tarinankerronta. Termi särähtää kuitenkin korvaan liian ylevänä halutessani tehdä vaikeastakin asiasta jotakin ymmärrettävää. Tutkimukseni punainen lanka on lopulta tilanvaltaamisesta (space invading), joten annan sen jatkua produktiokin osalta. *Jenny* on peli ja minä sen tekijänä valtaan muotoilijana ja naisena tilaa pelialalta.

## V I I T T E E T

- 1 Dewey, Catlin 2014: The only guide to Gamergate you will ever need to read, *The Washington Post*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?tid=a\\_inl](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?tid=a_inl)
- 2 Parkin, Simon 2014: Zoe Quinn's Depression Quest, *The New Yorker*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest>
- 3 Wingfield, Nick 2014: Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign, *The New York Times*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?\\_r=3](http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=3)
- 4 Cross, Catherine 2016: Press F to Revolt. One the Gamification of Online Activism, *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, 23-24. ETC Press
- 5 Feminist Frequency 2012–2016: Tropes vs. Women in Videogames. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>
- 6 Feminist Frequency 28.5.2013: Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs)
- 7 Feminist Frequency 16.6.2014: Women as Background Decoration: Part 1 – Tropes vs Women in Video

Games. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwdvsg>

- 8 TEDx Talks 4.12.2012: Anita Sarkeesian at TEDxWomen 2012. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob\\_5\\_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk](https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob_5_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk)
- 9 Wingfield, Nick 2014: Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign, *The New York Times*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?\\_r=3](http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=3)
- 10 Cross, Catherine 2016: Press F to Revolt. One the Gamification of Online Activism, *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, 24–25. ETC Press
- 11 TEDx Talks 4.12.2012: Anita Sarkeesian at TEDxWomen 2012. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob\\_5\\_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk](https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob_5_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk)
- 12 XOXO Festival 7.10.2014: Anita Sarkeesian, Feminist Frequency – XOXO Festival (2014). Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=ah8mhDW6Shs>
- 13 TEDx Talks 4.12.2012: Anita Sarkeesian at TEDxWomen 2012. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob\\_5\\_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk](https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob_5_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk)

## K U V A T

- 1 *Space Invaders* (Taito, 1978)
- 2 *Manhunt* (Rockstar North, 2003)
- 3 *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007)
- 4 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- 5 [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv)
- 6 *The Stanley Parabel* (Galactic Cafe, 2013)

## L Ä H D E L U E T T E L O

Connell, R.W 1995: *Masculinities*. Polity

Cross, Catherine 2016: Press F to Revolt. On the Gamification of Online Activism, *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, 23–25. ETC Press

Dewey, Catlin 2014: The only guide to Gamergate you will ever need to read, *The Washington Post*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?tid=a\\_inl](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?tid=a_inl)

Feminist Frequency 28.5.2013: Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs)

Feminist Frequency 2012–2016: Tropes vs. Women in Videogames. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>

Feminist Frequency 16.6.2014: Women as Background Decoration: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg>

Flanagan, Mary 2009: *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA, USA: MIT Press

Grace, Lindsay 2014: *Critical Games: Critical Design in Independent Games*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA

Kristeva, Julia 1982: *Powers of Horror. An Essay on Abjection.*  
Columbia University Press

Parkin, Simon 2014: Zoe Quinn's Depression Quest, *The New Yorker*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta <http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest>

Puwar, Nirmal 2004: *Space Invaders. Race, Gender and Bodies Out of Place.* Berg

Sicart, Miguel 2009: *The Ethics of Computer Games.*  
Massachusetts Insitute of Technology

TEDx Talks 4.12.2012: Anita Sarkeesian at TEDxWomen 2012. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob\\_5\\_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk](https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&index=8&list=PLn4ob_5_ttEbln6N-ysQGiwuYwj8HN2Gk)

Wingfield, Nick 2014: Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign, *The New York Times*. Haettu 20.9.2016 osoitteesta [http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?\\_r=3](http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=3)

XOXO Festival 7.10.2014: Anita Sarkeesian, Feminist Frequency – XOXO Festival (2014). Haettu 20.9.2016 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=-ah8mhDW6Shs>

