

# Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat

Usva Friman

Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Sukupuoli on noussut viime vuosina keskeiseksi pelikulttuuriseksi puheenaiheeksi niin peliyhteisöissä, pelimediassa kuin valtamediassakin. Pelitutkimuksen alalla sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteelle tai tutkimukselle ei kuitenkaan ole olemassa vakiintunutta määritelmää. Artikkeliksi pyrkii avaamaan tätä keskustelua kartoittamalla sukupuolittuneen pelikulttuurin tämänhetkisen ja tulevan tutkimuksen lähtökohtia. Artikkelissa käsitellään ensin pelien ja sukupuolen tutkimuksen historian yleisiä esitystapoja, niiden ongelmakohtia sekä antaa nykyiselle ja tulevalle sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimukselle. Artikkeliksi esittää, että tutkimushistoriallisesta esitystavasta riippumatta sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta määrittää se tapa, jolla sukupuolen käsite ymmärretään pelien kontekstissa, ja tämä on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta. Toiseksi lähtökohdaksi artikkeli esittää sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamista: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkysymysten määrittelyä. Artikkelissa kuvataan, millaisia sukupuolikysymyksiä valikoiduissa pelitutkimuksen keskeisissä julkaisuissa on esitetty, ja miten nämä kysymykset voidaan paikantaa pelikulttuurin eri osa-alueille. Tässä prosessissa syntyy artikkelissa esitettävä sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

*Avainsanat: Sukupuolittunut pelikulttuuri, sukupuoli, pelikulttuuri, pelitutkimus*

## Abstract

Within the past few years, gender has become a central game cultural topic in game communities, game media as well as mainstream media. However, there does not seem to be a clear understanding or definition of the concept of gendered game culture or its field of research within the academic discipline of game studies. This article aims to open discussion on the topic by mapping out the starting points for the current and future research of gendered game culture. The article will first examine the common ways of presenting the research history of gender and games, the problematic aspects of this way of presenting research history, and what these presentations can offer to the current and future study of gendered game culture. The article suggests that despite the way of representing its research history, the study of gendered game culture is defined by the way the concept of gender is understood in the context of games, and this is the first starting point for the study of gendered game culture. The second starting point is suggested to be defining the research field of gendered game culture: defining its concept, various sectors and core research questions. The article will describe the gender questions presented in selected central research publications in game studies, and how these questions can be located in various sectors of game culture. A preliminary model of the research field of gendered game culture suggested in the article is constructed in this process.

*Keywords: Gendered game culture, gender, game culture, game studies*

# Johdanto

Sukupuolion nousut viime vuosinakeskeiseksi pelikulttuuriseksi puheenaiheeksi. Erityisesti tapaukset kuten Anita Sarkeesianiin ja muihin pelialalla tai sen yhteydessä toimiviin naisiin kohdistuneet massiiviset vihakampanjat (Wingfield 2014), pyrkimykset sulkea naispelaajat tiettyjen elektronisen urheilun turnausten ulkopuolelle (Stuart 2014), sekä naispelaajien, naispelinkehittäjien ja naispelijournalistien kokema järjestelmällinen väheksyntä ja häirintä (ks. esim. *Fat, Ugly or Slutty* -sivusto; Plunkett 2012; Williams 2012) ovat olleet runsaasti esillä niin peliyhteisöissä ja pelimediassa kuin valtamediassakin. Nämä huomiota herättäneet yksittäistapaukset ovat johtaneet myös laajempiin kysymyksiin ja keskusteluun pelikulttuurin sukupuolittuneisuudesta ja sukupuolen vaikutuksista pelikulttuuriin osallisuuteen.

Adrienne Shaw (2010, 407) on esittänyt, että juuri kysymys siitä, kuka lasketaan pelikulttuurin jäseneksi, on keskeinen pelien tutkimukselle kulttuurintutkimuksen näkökulmasta. Sukupuoli on yksi niistä tekijöistä, jotka määrittävät, kuka lasketaan pelikulttuurin jäseneksi (ks. myös Shaw 2012). Toisin sanoen sukupuoli on yksi pelikulttuurista osallisuutta määrittävä tekijä. Tämän vuoksi sukupuoli on keskeinen näkökulma pelikulttuurin ja pelikulttuurisen osallisuuden tutkimukselle. Tästä näkökulmasta voidaan puhua myös sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksena.

Sukupuolittuneen pelikulttuurin tämänhetkisen ja tulevan tutkimuksen ensimmäinen askel on selvittää, mitä sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteellä tarkoitetaan pelitutkimuksen tutkimusalan viitekehityksessä: miten sukupuolittuneen pelikulttuurin käsite määritellään, mitä sen alaan kuuluu, miten sitä on tutkittu ja miten sitä tulisi tutkia. Tämänkaltaisen tutkimushistoriallinen ja käsitteellinen keskustelu on pelitutkimuksessa pitkälti vielä käymättä. Tämä johtuu osittain siitä, että pelitutkimus on tieteenalana yhä nuori, eikä sen kehitystä tai historiaa muutenkaan ole juuri tutkittu (Sotamaa & Suominen 2013, 110). Shaw (2010) huomauttaa, että vaikka kulttuurintutkimuksellinen näkökulma on pelitutkimuksessa varsin yleinen (ks. myös Mäyrä 2008), myös pelikulttuurin käsite on jäänyt vaille laajempaa määritelmällistä keskustelua. Tässä artikkelissa pyrin avaamaan tätä keskustelua tarkastelemalla sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimushistoriaa sekä sen nykyisen ja tulevan tutkimuksen lähtökohtia pelitutkimuksen tutkimusalalla.

Artikkelissa on kolme osaa. Ensimmäisessä osassa kuvaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän historiallista itseymmärrystä: miten pelien

ja sukupuolen tutkimuksen tutkimushistoria usein esitetään, mitä ongelmia tähän yleiseen esitystapaan sisältyy, ja toisaalta miten varhaisemmat tutkimushistoriaesitykset voivat auttaa hahmottamaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen nykyisiä lähtökohtia. Artikkelin toisessa ja kolmannessa osassa käsittelen sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän sisältöä: ensin tarkastelen, millaisia sukupuolikysymyksiä tietyillä pelitutkimuksen keskeisillä julkaisukanavilla julkaistuissa tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa on esitetty, ja toiseksi kuvaan, miten nämä sukupuolikysymykset sijoittuvat pelikulttuurin kentälle. Näistä pelitutkimuksen keskeisistä sukupuolikysymyksistä ja niiden paikantumisesta pelikulttuurin kentälle rakentuu artikkelissa esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

## Pelien ja sukupuolen tutkimushistoriasta

Pelejä ja sukupuolta on tutkittu monilla eri tutkimusaloilla: pelitutkimusta ennen ja sen rinnalla muun muassa mediatutkimuksessa, kasvatustieteessä ja psykologiassa. Pelien ja sukupuolen tutkimus kytkeytyy myös moniin muihin tutkimusaloihin, esimerkiksi teknologian ja sukupuolen tutkimukseen sekä leikin ja sukupuolen tutkimukseen, joilla on omat tutkimushistoriansa. Kuten monilla muilla tutkimusaloilla, myös sukupuolen ja pelien tutkimuksen historia on tutkimushistoriaesityksissä usein jaettu kolmeen vaiheeseen – tai ”aaltoon”, kuten niitä monesti kutsutaan<sup>1</sup>. Tällaisessa esitystavassa pelien ja sukupuolen tutkimuksen historian eri vaiheet määritellään sen perusteella, millaisia keskeisiä tutkimuskysymyksiä ne sisältävät ja millainen lähestymistapa niillä on peleihin ja sukupuoleen. Pelien ja sukupuolen tutkimuksen vaiheet on usein sijoitettu kolmelle eri vuosikymmenelle: ensimmäinen 1990-luvulle, toinen 2000-luvulle ja kolmas 2010-luvulle. Tässä artikkelin ensimmäisessä osassa kuvaan, millaisia tutkimusteemoja ja lähestymistapoja kuhunkin aaltoon on eräissä kansainvälisissä tutkimushistoriallisissa esityksissä liitetty, sekä mikä on niiden keskeisin anti sukupuolittuneen pelikulttuurin nykyiselle tutkimukselle.

<sup>1</sup> Eräs ehkä tunnetuimmista esimerkeistä tutkimushistoriallisista aaltoesityksistä on ”feminismin kolme aaltoa” (ks. esim. Kroløkke & Sørensen 2006).

## 1990-luku: tytöt ja sukupuoliero

Vaikka pelaamista ja sukupuolta on tutkittu ainakin 1980-luvulta alkaen (Richard 2013, 269), kansainvälisissä tutkimushistoriaesityksissä niiden tutkimuksen ensimmäinen aalto sijoitetaan usein vasta 1990-luvulle (Richard 2013, 269; Game History CfP 2015; Jenkins & Cassell 2008, 5–6). Petri Saarikosken (2012, 33–34) mukaan 1990-luvun Suomessa pelikulttuurin miesvaltaisuus oli selvästi näkyvässä, vaikka peliharrastus oli aiempaan verrattuna jo huomattavasti tasa-arvoistunut. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, miten *Pelit*-lehteen lukijakirjeitä kirjoittavat tytöt korostivat usein sukupuoltaan ”puolittain anteeksipyydellen” ja myös kirjoittivat suoraan kokemastaan syrjinnästä (mts.). Vastaavasti Graeme Kirkpatrick (2012) on kuvannut, että Iso-Britanniassa pelikulttuurin miesvaltaisuus korostui 1990-luvulla, mikä näkyi paikallisten pelilehtien sisällön muutoksissa ja suuntaamisessa nuorista miehistä koostuvalle yleisölle.

Vuonna 1998 ilmestyi Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin (1999b) toimittama artikkelikokoelma *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, joka esitetään usein (Richard 2013, 269; Kafai et al. 2008a, xi; Jenson & de Castell 2007, 769) ensimmäisenä, urauurtavana akateemisena julkaisuna pelaamisesta ja sukupuolesta. Tutkimushistorialliset esitykset pelien ja sukupuolen tutkimuksesta 1990-luvulla pohjautuvatkin usein juuri tämän teoksen sisältöön. Teos sisältää artikkeleita useilta tutkimusaloilta, kuten mediatutkimuksesta, psykologiasta ja kasvatustieteestä. Siihen on sisällytetty myös muutamia naispelintekijöiden ja naispelaajien haastatteluja.

Jenkins ja Cassell (2008, 6) ovat ”puoli-ironisesti” nimenneet 1990-luvun ”ensimmäiseksi pelifeminismin aalloksi”, ja samaa ja muita vastaavia aalonimityksiä on sittemmin toistettu eri tutkimushistoriaesityksissä. *From Barbie to Mortal Kombat* -teoksen sisällön ja useiden tutkimushistoriaesitysten (ks. esim. Richard 2013, 270; Game History CfP 2015; Jenkins & Cassell 2008) perusteella tämän ”ensimmäisen aallon” aikaiset keskustelut peleistä ja sukupuolesta pohjautuvat usein näkemykseen sukupuolierosta<sup>2</sup> keskeisenä pelaamiseen vaikuttavana tekijänä. Niiden perusteella digitaaliset pelit käsitettiin tuohon aikaan yleisesti poikien leluiksi (Cassell & Jenkins 1999a, 13). Niitä pelasivat pääosin pojat (Cassell & Jenkins 1999a, 10–11) ja ne sisälsivät yleensä perinteisesti maskuliiniseksi miellettyjä teemoja (Cassell & Jenkins 1999a, 7–8).

2 Sukupuolieron käsitteellä viitataan sukupuolentutkimuksessa eroihin pohjautuvaan sukupuolikäsitykseen, joka pelkistetyimmässä muodossaan viittaa naisen ja miehen väliseen eroon (Rojola 2004, 159). Tässä yhteydessä viitataan näkemykseen, jonka mukaan tyttöjen ja poikien pelaamisessa on sukupuoleen perustuvia eroja.

Tracy L. Dietzin tutkimus vuoden 1995 suosituimpien konsolipelien sisällöstä osoitti, että 1990-luvulla myös pelihahmot olivat yleensä miespuolisia, ja harvat naihahmot esitettiin usein pelastettavina neitoina pulassa tai seksuaalisen halun kohteina (Dietz 1998, 437–438).

*From Barbie to Mortal Kombat* -teoksen artikkeleista ja useista tutkimushistoriaesityksistä on niin ikään nähtävissä, että tyttöjen ei juuri nähty pelaavan pelejä tai olevan liiemmin kiinnostuneita niiden pelaamisesta (Cassell & Jenkins 1999a, 10–14). Tämä koettiin ongelmalliseksi, sillä digitaaliset pelit nähtiin lapsille tärkeänä väylänä laajempaan tietotekniseen osaamiseen, joka koettiin välttämättömäksi yhä tietoteknistyvässä yhteiskunnassa, koulutuksessa ja työelämässä (Cassell & Jenkins 1999a, 11–14). Tyttöjen pelättiin siis jäävän paitsi pelaamisen tarjoamista moninaisista eduista. Vastauksena koettuun ongelmaan 1990-luvulla tehtiin useita tutkimuksia tyttöjen pelimieltymyksistä (Cassell & Jenkins 1999a, 18). Tutkimustulosten perusteella alettiin tehdä niin kutsuttuja pinkkejä pelejä (engl. ”pink games”; Kafai et al. 2008a, xiv), jotka pyrkivät houkuttelemaan erityisesti tyttöjä pelaamaan muun muassa kirkkaiden värien, sosiaalisten teemojen ja yksinkertaisten mekaniikkojen avulla.

Huolimatta siitä, että tämä niin kutsuttu tyttöpeliliike (engl. ”girls’ games movement”; Cassell & Jenkins 1999a, 4) väitti tarjoavansa tytöille heidän toivomiaan tuotteita, lopulta vain hyvin harvat pinkeistä peleistä menestyivät. Liikettä on myös kritisoitu runsaasti sukupuolen essentialisoinnista ja stereotypisoinnista sekä tyttöpelaaajien ja tyttöjen pelaamisen marginalisoinnista (ks. esim. Kangas 2002, 134–136; Kafai et al. 2008a, xvi; Shaw 2012, 39). Pinkkien pelien välittämä kuva tyttöjen kiinnostuksen kohteista oli hyvin suppea, eivätkä ne tarjonneet tytöille juuri mitään uutta jo olemassa olevan pinkinsävyisen lelu- ja viihdekuvaston rinnalle. Koska liikkeen lähtökohtaletuksena oli, että tytöt eivät pelaa, monet jo pelaavat tytöt ja naiset jäivät myös liikkeelle näkymättömiksi. Hyvistä tarkoituseristä huolimatta liike siis sulki tyttöjä ulkopuolelle pelikulttuurin ytimeä, joka jäi yhä pojille varatuksi.

## 2000-luku: pelikokemuksen konteksti

Pelien ja sukupuolen tutkimuksen tutkimushistoriaesityksissä 2000-luvun ensimmäistä vuosikymmentä on kutsuttu muun muassa ”sukupuolen ja pelien tutkimuksen toiseksi aalloksi” (Richard 2013, 272) ja ”pelifeminismin toiseksi aalloksi” (Game History CfP 2015). Sitä voitaisiin kutsua myös pelien ja sukupuolen tutkimuksen pelikulttuuriseksi tai kontekstuaaliseksi käännteeksi. Tutkimushistoriaesitysten perusteella keskustelu peleistä ja sukupuolesta siirtyi tuona aikana pelaamiseen liittyvistä sukupuolieroista pelaamisen sosiokulttuuriseen ympäristöön ja konteksteihin. Siitä, miten jostakusta tulee pelaaja (ja miten hän pysyy sellaisena) ja miten joku pääsee sisään pelikulttuuriin, tuli tutkimuksen keskeisiä kysymyksiä. Yhdysvaltalainen peliteollisuusliitto Entertainment Software Association alkoi julkaista vuodesta 2004 lähtien kansallisia markkinatilastoja, jotka osoittivat, että miespelaajien ja naispelaajien määrässä ei ollutkaan yhtä suurta eroa kuin aiemmin oli oletettu, vaan tytöt ja naiset muodostivat jo tuolloin jopa 40 % pelaajakunnasta (Entertainment Software Association 2004, 2). Samat tilastot osoittivat myös, että pelaaminen ei ollut vain lasten harrastus, vaan pelaajien keski-ikä oli jatkuvassa nousussa. Tämänkaltaiset tilastot muuttivat osaltaan käsityksiä siitä, kuka nähtiin pelaajana.

Kuten *From Barbie to Mortal Kombat* -teoksen nähdään usein edustavan 1990-luvun pelien ja sukupuolen tutkimusta, sen kymmenen vuotta myöhemmin julkaistua Kafain ja kumppaneiden (2008b) toimittamaa seuraajaa *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, voidaan puolestaan pitää 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen aikaisen pelien ja sukupuolen tutkimuksen edustajana. Edeltäjänsä tapaan vuonna 2008 julkaistu *Beyond Barbie and Mortal Kombat* kokosi yksiin kansiin senhetkistä keskustelua peleistä ja sukupuolesta sekä eri aloille paikantuvien tutkimusartikkelien että naispelintekijöiden ja naispelaajien näkökulmasta. Teoksen artikkelit myös keskustelivat jossain määrin edellisen artikkelikokoelman tekstien kanssa kuvaten niitä muutoksia, joita keskustelussa sukupuolesta ja peleistä oli vuosikymmenen aikana tapahtunut.

Esimerkkinä 2000-luvun pelien ja sukupuolen tutkimuksen sosiokulttuurisesta diskurssista T. L. Taylor (2008) nosti esille, miten sen lisäksi, että kiinnitetään huomiota naisiin ja tyttöihin, jotka eivät pelaa, tulisi myös kiinnittää huomiota jo pelaaviin naisiin ja tyttöihin, koska se voi kertoa paljon siitä, miten pelaajaksi päädytään. Taylorin (2008, 52) mukaan sosiaaliset verkostot ovat pelaamisen ydinedellytyksiä – sekä naisille että miehille. Artikkelissaan *Beyond Barbie and Mortal Kombat* -teoksessa Taylor (ibid.) kirjoitti, että ”suurin osa

ihmisistä tulee mukaan pelikulttuuriin sosiaalisten verkostojensa kautta ja oppii olemaan pelaajia tietyissä sosiaalisissa konteksteissa”, ja että ”meidän ei pidä ylenkatsoa sitä voimaa, jota tällaiset esittelyt tarjoavat sekä näissä tiloissa oleilun legitimoinnissa että työkalujen tarjoamisessa niissä pysymiseksi” (ibid.). Taylor (2008, 52–53) kritisoi sitä, miten varhaisemmassa sukupuolen ja pelien tutkimuksessa oli keskitytty liikaa itse pelituotteisiin sen sijaan, että olisi nähty paljon merkittävämpi kysymys pelien ja pelikulttuurin saavutettavuudesta: ”miten ihmiset saavat tietää pelistä, saavat siitä (muodollisia tai epämuodollisia) arvosteluja, saavat sen käsiinsä, oppivat pelaamaan sitä, ja miten heillä todellakin on ihmisiä, joiden kanssa pelata”.

Samaan tapaan Diane Carr (2005, 6) on huomauttanut, että ”erot [peli]mauissa miespelaajien ja naispelaajien välillä viittaavat pelien saavutettavuudessa ja kulutuksessa oleviin kaavoihin, jotka juontavat juurensa (hyvin) sukupuolittuneisiin kulttuurisiin ja sosiaalisiin käytänteisiin”. Edelleen, MMO-pelien<sup>3</sup> pelaajademografioita tutkinut Nick Yee (2008, 85–86) havaitsi, että vaikka 2000-luvulla valtaosa (85 %) MMO-pelaajista oli miehiä, mies- ja naispelaajien välillä ei kuitenkaan ollut merkittäviä eroja siinä, miten paljon aikaa he käyttivät peleihin tai miten he pelasivat niitä. Sen sijaan merkittävin ero MMO-pelejä pelaavien miesten ja naisten välillä oli siinä, miten he olivat päätyneet pelaajiksi (mts.). Nämä esimerkit kuvaavat, miten useiden tutkimushistoriaesitysten korostamassa pelien ja sukupuolen tutkimuksen 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen sosiokulttuurisessa diskurssissa kiinnitettiin huomiota erityisesti pelaamisen ja pelaajaksi tuleminen sosiaalisiin ja kulttuurisiin konteksteihin.

## 2010-luku: kohti intersektionaalisuutta ja maskuliinisuuden uudelleenmäärittelyä

Joidenkin tutkimushistoriaesitysten mukaan elämme nyt 2010-luvulla pelien ja sukupuolen tutkimuksen kolmatta aaltoa, jossa tutkimus on keskittynyt kysymyksiin intersektionaalisuudesta<sup>4</sup> ja maskuliinisuudesta (Richard 2013; Game History CfP 2015). Richardin (2013, 278) mukaan ”nykyinen sukupuolen ja pelikulttuurin tutkimus on matkalla kohti ymmärrystä ilmauksen ja

3 MMO-pelit (engl. ”Massively Multiplayer Online”) ovat verkossa pelattavia moninpelejä.

4 Intersektionaalisuudella viitataan sukupuolentutkimuksessa siihen, miten sukupuolen lisäksi on myös monia muita risteäviä eroja, jotka määrittävät ihmisen identiteettiä ja asemoitumista valtasuhteissa. Tällaisia risteäviä eroja voivat olla esimerkiksi yhteiskuntaluokka, ikä ja etnisyyt. (Rossi 2010, 35.)



kokemuksen sävystä, erityisesti tarkastelemalla miten sukupuoli suhteutuu intersektionaalisiin käsitteisiin, kuten seksuaalisuus, etnisuus ja luokka. Tutkimus tällä alalla myös arvioi uudelleen maskuliinisuuden määrittelyä ja tutkimusta”. Näissä keskeisissä teemoissa ja käsitteissä sukupuolen ja pelien tutkimus vaikuttaa seuraavan sukupuolentutkimuksen jalanjäljillä: myös sillä alalla teoreettinen fokus on siirtynyt sukupuolieron käsitteestä sukupuolen ja sen intersektioiden laajempaan ymmärrykseen (Rossi 2010, 35; Shields 2008). Vaikutteita on nähtävissä myös kulttuurintutkimuksen traditiosta, joka on luonnollisesti vaikuttanut runsaasti pelikulttuurin tutkimukseen myös yleisellä tasolla (Shaw 2010).

Kun pelit itsessään, niiden kulutus ja kulttuuri ovat muuttuneet, muutoksia on tapahtunut myös niissä tavoissa, joilla peleistä keskustellaan ja joilla niitä tutkitaan. Tutkimushistorialliset esitykset sisältävät yleensä vain pienen osan kaikesta tutkimuksesta tietyllä alalla tai tietyistä aihepiiristä. Kaiken aiheesta tehdyn tutkimuksen ja käydyn keskustelun supistaminen kapeiksi, erillisiksi ”tutkimusaalloiksi” on monin tavoin ongelmallista. Siitä huolimatta on mahdollista havaita johtavia diskursseja ja usein esiintyviä teemoja ja lähestymistapoja – kunhan pitää mielessä, että ne eivät edusta kaikkea kyseisenä aikana tehtyä tutkimusta, ja että samankaltaista tutkimusta on tehty myös muina aikoina. Edellä kuvattujen tutkimushistoriaesitysten tarkastelun perusteella 1990-luvulla kansainvälisesti näkyvin keskustelu pelien ja sukupuolen tutkimuksessa perustui koettuihin sukupuolieroihin peleihin kohdistuneessa kiinnostuksessa, kun taas 2000-luvulla sen fokus siirtyi kohti sosiaalisesti ja kulttuurisesti rakentunutta sukupuolittunutta sisäänpääsyä peleihin ja niiden kulttuuriin. Tutkimushistoriaesityksissä on myös esitetty, että nyt 2010-luvulla keskeisiä tutkimusteemoja ovat intersektionaalisuus ja maskuliinisuus.

Tutkimushistorian esitystavasta riippumatta olennaista on, että kaikkia edellä kuvattuja ”aaltoja” määrittää tapa, jolla sukupuolen käsite ymmärretään pelien kontekstissa. Sen määrittely on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta. Toinen lähtökohta on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkäsitteiden määrittely.

## Sukupuolikysymykset pelitutkimuksen keskeisissä julkaisuissa

2000-luvun kaksi ensimmäistä vuosikymmentä ovat olleet pelitutkimuksen tieteenalan synty- ja muotoutumisaikaa. Espen Aarseth (2001) on kutsunut vuotta 2001 pelitutkimuksen ensimmäiseksi vuodeksi. Tuolloin alettiin julkaista ensimmäistä kansainvälistä vertaisarvioitua ja yksinomaan pelitutkimukseen keskittyvää tutkimusjulkaisua *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* (mt.). Kaksi vuotta myöhemmin vuonna 2003 perustettiin kansainvälinen pelitutkimusseura *Digital Games Research Association*, joka on järjestänyt maailmanlaajuisia DiGRA-konferensseja vuodesta 2003 ja pohjoismaisia DiGRA Nordic -konferensseja vuodesta 2010. Pelejä oli toki tutkittu jo aiemmin eri tieteenaloilla, mutta 2000-luvun alussa peleihin keskittyvät eri alojen tutkijat alkoivat ryhtymään monitieteisen pelitutkimuksen sateenvarjotutkimusalan alle, mikä on nähtävissä tutkimusseurojen ja -julkaisujen perustamisessa sekä konferenssien järjestämisessä nimenomaan pelitutkimus-nimen alla.

Erityisesti nuorilla, monitieteellisillä tieteenaloilla tämänkaltaiset keskeiset julkaisut ja konferenssit ovat tieteenalan merkittäviä määrittäjiä. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamisen kannalta on siksi tärkeää selvittää, miten sukupuolta on käsitelty näillä kanavilla. Tässä artikkelin toisessa osassa kuvaan valikoiduille pelitutkimuksen tutkimusartikkeleille ja konferenssipapereille tekemääni sisällönanalyysia, jossa pyrin kartoittamaan, kuinka yleisiä sukupuolikysymykset ovat olleet keskeisissä pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia sukupuolikysymyksiä niissä on esitetty, ja mistä näkökulmista esitettyjä sukupuolikysymyksiä on lähestytty.

Valitsin tarkasteluun kaksi kansainvälistä johtavan tason pelitutkimusjulkaisua. Näistä ensimmäinen on jo edellä mainittu *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* ja toinen *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. Molemmat lehdet on määritetty suomalaisen Julkaisufoorumin luokituksessa johtavan tason julkaisuksi alallaan, ja ne on myös sisällytetty pelitutkimuksen ydinjulkaisujen listalle Melcerin ja kumppaneiden (2015) vastikään julkaisemassa tutkimuksessa pelitutkimuksen keskeisistä julkaisukanavista ja tutkimusteemoista vuosina 2000–2014. Lehtien lisäksi valitsin aineistoon myös *Digital Games Research Associationin* konferensseissa esitetyt tutkimuspaperit, jotka on julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa<sup>5</sup>.

5 DiGRA Digital Library <<http://www.digra.org/digital-library>>.

DiGRA-konferenssit ovat *Foundations of Digital Games* -konferenssien ohella keskeisimpiä erityisesti pelitutkimukseen keskittyviä kansainvälisiä konferensseja (mt.). Sisällytin aineistoon kaikki tutkimusartikkelit ja konferenssipaperit, jotka oli julkaistu kyseisissä lehdissä tai DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa vuoden 2014 loppuun mennessä. Koko aineisto sisälsi näin ollen yhteensä 1074 tutkimusartikkelia ja konferenssipaperia, jotka on julkaistu vuosina 2001–2014.

Analysoin kaikista tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista niiden otsikot ja tiivistelmät<sup>6</sup>. Kävin aineiston läpi kronologisessa järjestyksessä julkaisu kerrallaan. Selvitin sisällönanalyysia menetelmänä hyödyntäen, (1) kuinka monessa tutkimusartikkelissa ja konferenssipaperissa käsiteltiin sukupuolta pääaiheena, sivuaiheena tai mainintana, (2) mitä sukupuolikysymyksiä tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa esitettiin, ja (3) lähestyttiinkö esitettyjä sukupuolikysymyksiä naiskeskeisestä, mieskeskeisestä vai sukupuolineutraalista<sup>7</sup> näkökulmasta tekstien otsikoiden ja tiivistelmien perusteella. Kirjasin ylös myös tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden kirjoittajien sukupuolijakauman. Seuraavaksi kerron, mitä tekemäni analyysi kertoi siitä, miten sukupuolta on käsitelty näissä valikoiduissa pelitutkimuslehdissä ja -konferensseissa.

## Game Studies

*Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* on ensimmäinen kansainvälinen ja vertaisarvioitu yksinomaan pelitutkimukseen keskittyvä tutkimuslehti, jota on julkaistu vuodesta 2001. Lehden verkkosivuilla olevan kuvauksen<sup>8</sup> mukaan sen ”ensisijainen fokus on tietokonepelien esteettisissä, kulttuurisissa ja vuorovaikutuksellisissa aspekteissa” ja siinä julkaistavien artikkeleiden ”tulisi pyrkiä löytämään uusia näkökulmia peleihin sen sijaan, että ne vain käyttäisivät pelejä metaforana tai esimerkkinä jostain

6 *Game Studiesin* kaikissa artikkeleissa ei ollut tiivistelmiä, joten analysoin niistä otsikkojen lisäksi lehden kunkin numeron hakemistosivuilla näkyvät artikkelien ensimmäiset lauseet.

7 Luokittelu pohjautui sukupuolierityisiin sanoihin tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden otsikoissa ja tiivistelmissä. Luokittelin esimerkiksi artikkelin naisten pelimieltymyksistä (Nakamura & Wirman 2005) naiskeskeiseksi ja artikkelin poikien pelaamisesta virtuaalimaailmassa (Searle & Kafai 2012) mieskeskeiseksi. Sijoitin artikkelit ja paperit, joissa ei ollut sukupuolierityisiä sanoja, sukupuolineutraaliin luokkaan. En siis pyri kuvaamaan luokittelulla aineiston tekstien sukupuolittuneisuutta, vaan ainoastaan sukupuolierityisten sanojen läsnäoloa tai puuttumista tekstien otsikoista ja tiivistelmistä.

8 About *Game Studies* <<http://gamestudies.org/1401/about>>.

toisesta teoriasta tai ilmiöstä”. Tein edellä kuvaamani sisällönanalyysin kaikille vuosina 2001–2014 julkaistuille *Game Studiesin* numeroille. Tämä käsitti yhteensä 22 numeroa, joissa oli yhteensä 156 artikkelia. En jättänyt mitään *Game Studiesissa* julkaistusta teksteistä analyysin ulkopuolelle, vaan sisällytin analyysiin myös pääkirjoitukset, peli- ja kirja-arvostelut sekä haastattelut.

Artikkeli	Pääaihe, sivuaihe vai maininta	Artikkelin aihe	Sukupuolikysymys	Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa
Kennedy 2002	Pääaihe	Pelihahmojen tekstuaalinen analyysi	Naishahmoesitysten tutkimus	Naiskeskeinen
Nakamura & Wirman 2005	Pääaihe	Naispelaajien vastaanpeleluutaktiikat	Naisten pelimieltymykset	Naiskeskeinen
Hitchens 2011	Sivuaihe	FPS-pelien hahmot	Pelihahmojen sukupuoli	Neutraali
Nooney 2013	Pääaihe	Pelihistorioiden sukupuolittunut kirjoittaminen	Naiset pelihistorioissa	Naiskeskeinen

Taulukko 1: *Game Studies* -lehdessä vuosina 2001–2014 julkaistut tutkimusartikkelit, joissa sukupuolta käsitellään pääaiheena tai sivuaiheena artikkelien otsikon tai tiivistelmän perusteella.

Vuosina 2001–2014 *Game Studies* julkaisi yhteensä 156 artikkelia, joista vain neljä (3 %) käsitteli sukupuolta otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Nämä neljä artikkelia on esitetty yllä taulukossa 1. Kolmessa artikkelissa (Kennedy 2002; Nakamura & Wirman 2005; Nooney 2013) sukupuoli oli artikkelin pääaihe ja sitä lähestyttiin naiskeskeisestä näkökulmasta. Neljännessä artikkelissa (Hitchens 2011) sukupuoli oli sivuaihe ja sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmasta. *Game Studiesin* sukupuolta pääaiheena tai sivuaiheena käsittelevissä artikkeleissa esitetyt sukupuolikysymykset olivat naishahmoesitysten tutkimus (Kennedy 2002), pelien vastaanminen naispelaajien mieltymyksiin (Nakamura & Wirman 2005), päähahmojen sukupuoli FPS-peleissä (Hitchens 2011), sekä naisten paikantuminen pelihistorioissa (Nooney 2013).

## Games and Culture

Toinen johtavan tason pelitutkimuslehti aineistossani oli *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. *Games and Culture* on kansainvälinen vertaisarvioitu pelien ja interaktiivisen median tutkimuslehti, jota on julkaistu vuodesta 2006. Lehden verkkosivuilla olevan kuvauksen<sup>9</sup> mukaan sen ”alaan kuuluu pelaamisen sosiokulttuuriset, poliittiset ja taloudelliset ulottuvuudet monista näkökulmista” ja ”pelikulttuurin rotuun, luokkaan, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvät kysymykset” nimetään niin ikään lehden alaan kuuluviksi.

Tein sisällönanalyysin kaikille *Games and Culture* vuosina 2006–2014 julkaistuille numeroille. Numeroita oli yhteensä 43 ja niissä oli yhteensä 205 tiivistelmällistä artikkelia. Sisällytin analyysiin kaikki tiivistelmälliset artikkelit, mutta jätin analyysin ulkopuolelle tiivistelmättömät teemanumeroiden johdannot, jotka eivät olleet itsenäisiä tutkimustekstejä.

Artikkeli	Pääaihe, sivuaihe vai maininta	Artikkelin aihe	Sukupuolikysymys	Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa
Leonard 2006	Sivuaihe	Rotuun ja sukupuoleen pohjautuva pelitutkimus	Sukupuolisensitiivinen pelitutkimus	Neutraali
Hayes 2007	Pääaihe	Sukupuolittuneiden identiteettien toteuttaminen peleissä	Sukupuolittuneet identiteetit peleissä	Naiskeskeinen
Heeter et al. 2009	Pääaihe	Pelisuunnittelijan sukupuolen vaikutus suunnittelutuloksiin ja pelin vastaanottoon	Sukupuolittunut pelisuunnittelu; sukupuolittuneet pelimieltymykset	Neutraali
Shaw 2009	Sivuaihe	Kulttuurituotanto ja GLBT-sisällöt peleissä	Transsukupuolisuuden näkyvyys peleissä (tuotannon näkökulmasta)	Neutraali

Artikkeli	Pääaihe, sivuaihe vai maininta	Artikkelin aihe	Sukupuolikysymys	Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa
Lehdonvirta et al. 2012	Pääaihe	Pelihahmon sukupuolen vaikutus avunpyyntökäyttäytymiseen verkkopelissä	Sukupuolittunut käytös peleissä	Neutraali
Ciccoricco 2012	Pääaihe	”Flown” käsite Mirror’s Edge -pelissä	Sukupuolittunut ”flow” pelimekaniikoissa ja -narratiiveissa	Naiskeskeinen
Searle & Kafai 2012	Pääaihe	Poikien osallistuminen ja pelaaminen nuorten Whyville-virtuaalimaailmassa	Poikien pelaaminen virtuaalimaailmassa	Mieskeskeinen
Johnson 2013	Pääaihe	Sosiaaliset rajat pelistudiossa	Sukupuolirajat pelistudioissa	Neutraali

Taulukko 2: *Games and Culture* -lehdessä vuosina 2006–2014 julkaistut tutkimusartikkelit, joissa sukupuolta käsitellään pääaiheena tai sivuaiheena artikkelin otsikon tai tiivistelmän perusteella.

*Games and Culture* 205 tiivistelmällisestä artikkelista 16 artikkelia (8 %) tarkasteli sukupuolikysymystä otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Näistä sukupuolikysymys oli pääaihe kuudessa (3 %) ja sivuaihe kahdessa (1 %) artikkelissa, ja kahdeksassa artikkelissa (4 %) sukupuolikysymys oli mukana vain mainintana. Kahdeksan artikkelia, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe tai sivuaihe, on esitetty yllä taulukossa 2. Kuudesta artikkelista, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe, kolmessa oli sukupuolineutraali lähestymistapa, kahdessa oli naiskeskeinen lähestymistapa ja yhdessä oli mieskeskeinen lähestymistapa. Kahdessa artikkelissa, joissa sukupuolikysymys oli sivuaihe, sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmasta.

9 *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* – About the Title <<http://www.sagepub.com/journals/Journal201757/title>>.



Näissä kahdeksassa artikkelissa käsitellyt sukupuolikysymykset olivat sukupuolisensitiivinen pelitutkimus (Leonard 2006), sukupuolittuneet identiteetit peleissä (Hayes 2007), sukupuolittunut pelisuunnittelu ja sukupuolittuneet pelimieltymykset (Heeter et al. 2009), transsukupuolisuuden näkyvyys peleissä tuotannon näkökulmasta (Shaw 2009), sukupuolittunut käytös peleissä (Lehdonvirta et al. 2012), sukupuolittunut ”flow” pelimekaniikoissa ja -narratiiveissa (Ciccoricco 2012), poikien pelaaminen virtuaalimaailmassa (Searle & Kafai 2012), sekä sukupuolirajat pelistudioissa (Johnson 2013).

## DiGRA-konferenssit

Kahden pelitutkimuslehden lisäksi analysoin myös vuonna 2003 perustetun kansainvälisen pelitutkimusseura *Digital Games Research Associationin* (DiGRA) konferensseissa esitettyjä konferenssipapereita, jotka on julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa<sup>10</sup>. DiGRA:n digitaalinen kirjasto sisälsi tutkimuksen aikaan yhteensä 713 konferenssipaperia<sup>11</sup> yhdestätoista eri konferenssista vuosilta 2002–2014. Analysoin konferenssipaperit kuten tutkimusartikkelitkin, niiden otsikoiden ja tiivistelmien perusteella, enkä jättänyt yhtään konferenssipaperia analyysin ulkopuolelle.

DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa julkaistuista 713 konferenssipaperista 40 paperia (6 %) tarkasteli sukupuolta otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Sukupuolikysymys oli pääaihe 27 paperissa (4 %) ja sivuaihe yhdessä paperissa (0,1 %). Sukupuolikysymys oli mukana vain mainintana kahdessatoista paperissa (2 %). 27 konferenssipaperista, joissa sukupuolta tarkasteltiin pääaiheena, 17 lähestyi kysymystä naislähtöisestä näkökulmasta, 7 lähestyi kysymystä sukupuolineutraalista näkökulmasta, ja 3 lähestyi kysymystä mieslähtöisestä näkökulmasta. Yhdessä ainoassa paperissa, jossa sukupuolikysymys oli sivuaihe, sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmassa. Taulukossa 3 alla on esitetty joitakin esimerkkejä DiGRA-konferenssipapereista, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe tai sivuaihe.

<sup>10</sup> Yksi DiGRA:n digitaalisen kirjaston konferensseista ei ole DiGRA-konferenssi, vaan Tampereella vuonna 2002 järjestetty *Computer Games and Digital Cultures* -nimellä kulkenut konferenssi. Sisällytin sen paperit kuitenkin aineistoon, sillä ne on sisällytetty DiGRA:n konferenssikirjastoon.

<sup>11</sup> Jotkin konferenssipapereista oli listattu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa useaan kertaan, joten papereiden kokonaislukumäärä ei ole täysin tarkka.

Artikkeli	Pääaihe, sivuaihe vai maininta	Artikkelin aihe	Sukupuolikysymys	Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa
Jansz & Martis 2003	Pääaihe	Sukupuoli- ja etnisyysrepresentaatiot peleissä	Sukupuolirepresentatiot peleissä	Neutraali
Carr 2005	Pääaihe	Tyttöjen pelimieltymykset	Tyttöjen pelimieltymykset	Naiskeskeinen
Jenson & De Castell 2007	Pääaihe	Pelaamisen ja sukupuolen tutkimus	Sukupuoli pelitutkimuksessa	Naiskeskeinen
Sundén 2009	Pääaihe	Transgressiivinen pelaaminen	Sukupuolitransgressiivinen pelaaminen	Neutraali
Jonsson 2010	Pääaihe	Pelikahtilan merkitys ja funktio ”kolmantena tilana” pojille ja nuorille miehille	Pelikahtilat poikien ja nuorten miesten omana julkisena tilana	Mieskeskeinen
Enevold 2012	Sivuaihe	Pelaamisen kotouttaminen	Pelaamisen sukupuolittunut kotouttaminen	Neutraali
Fortim & De Moura Grando 2013	Pääaihe	Pelaajien näkökulmia naiseksi identifioutumiseen verkopeliyhteisöissä	Itseidentifioituvat naispelaajat verkopeliyhteisöissä	Naiskeskeinen

Taulukko 3: Esimerkkejä DiGRA-konferensseissa vuosina 2002–2014 esitetyistä konferenssipapereista, joissa käsitellään sukupuolta pää- tai sivuaiheena paperin otsikon tai tiivistelmän perusteella.

Analyysin perusteella voin todeta, että vaikka sukupuoli on ollut jo muutaman vuoden ajan hyvin keskeinen puheenaihe pelikulttuurisessa keskustelussa, se ei vaikuta olleen keskeinen tutkimusaihe ainakaan aineistoon valituissa johtavan tason pelitutkimusjulkaisuissa ja keskeisissä pelitutkimuskonferensseissa vuosina 2001–2014. Sukupuoliaihe oli julkaisusta riippuen läsnä vain 3–8 prosentissa tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista niiden otsikoiden ja



tiivistelmien perusteella. Luvut näyttävät pieniltä, mutta on mahdotonta sanoa, ovatko ne seurausta tarjottujen artikkeleiden ja papereiden vähäisyydestä tai esimerkiksi toimituksellisista linjauksista. Joka tapauksessa luvut osoittavat, että sukupuoli ei ole tähän mennessä ollut keskeinen tutkimuskulma ainakaan aineistooni valikoiduilla pelitutkimuksen keskeisillä julkaisuväylillä, jotka osaltaan määrittävät pelitutkimusta tutkimusalana.

Lisäksi voin todeta analyysin pohjalta, että niissä aineistoni tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa, jotka otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella tarkastelivat sukupuolikysymyksiä, sukupuoli oli useimmiten tekstin pääaihe, ja sukupuolikysymystä lähestyttiin useimmiten naiskeskeisestä näkökulmasta. Suurin osa (60 %) artikkeleista ja papereista, joissa sukupuolta käsiteltiin tekstin pääaiheena tai sivuaiheena, oli myös naisten kirjoittamia. Olisi kiinnostavaa verrata, miten tämä luku vertautuu naistutkijoiden määrään pelitutkimuksessa yleisemmin.

Aineistoni sekä aiemmin kuvaamani sukupuolen ja pelien tutkimushistoriaesitysten perusteella vaikuttaa siltä, että tähänastinen pelien ja sukupuolen tutkimus on keskittynyt vahvasti naisiin ja tyttöihin. Tämä selittyy ainakin osittain sillä, miten tytöt ja naiset on pitkään pyritty sulkemaan pelikulttuurin ulkopuolelle, ja miten pyrkimys aiempaa laajempaan pelikulttuuriseen osallisuuteen on usein motivoinut tutkimusta (ks. esim. Consalvo 2012). Samasta syystä tytöt ja naiset ovat usein keskiössä myös tämän päivän keskusteluissa sukupuolittuneesta pelikulttuurista sekä peliyhteisöissä että valtamediassa.

## Pelitutkimuksen sukupuolikysymykset pelikulttuurin kentällä: sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen

Edellä olen kuvannut, missä määrin sukupuolikysymykset olivat läsnä aineistoni pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia yksittäisiä sukupuolikysymyksiä tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa esitettiin, ja mistä näkökulmista näitä kysymyksiä lähestyttiin. Sisällönanalyysin aikana, kun olin ensin kirjannut ylös aineiston tekstien otsikoista ja tiivistelmistä määrittämäni sukupuolikysymykset, yhdistin samankaltaiset kysymykset

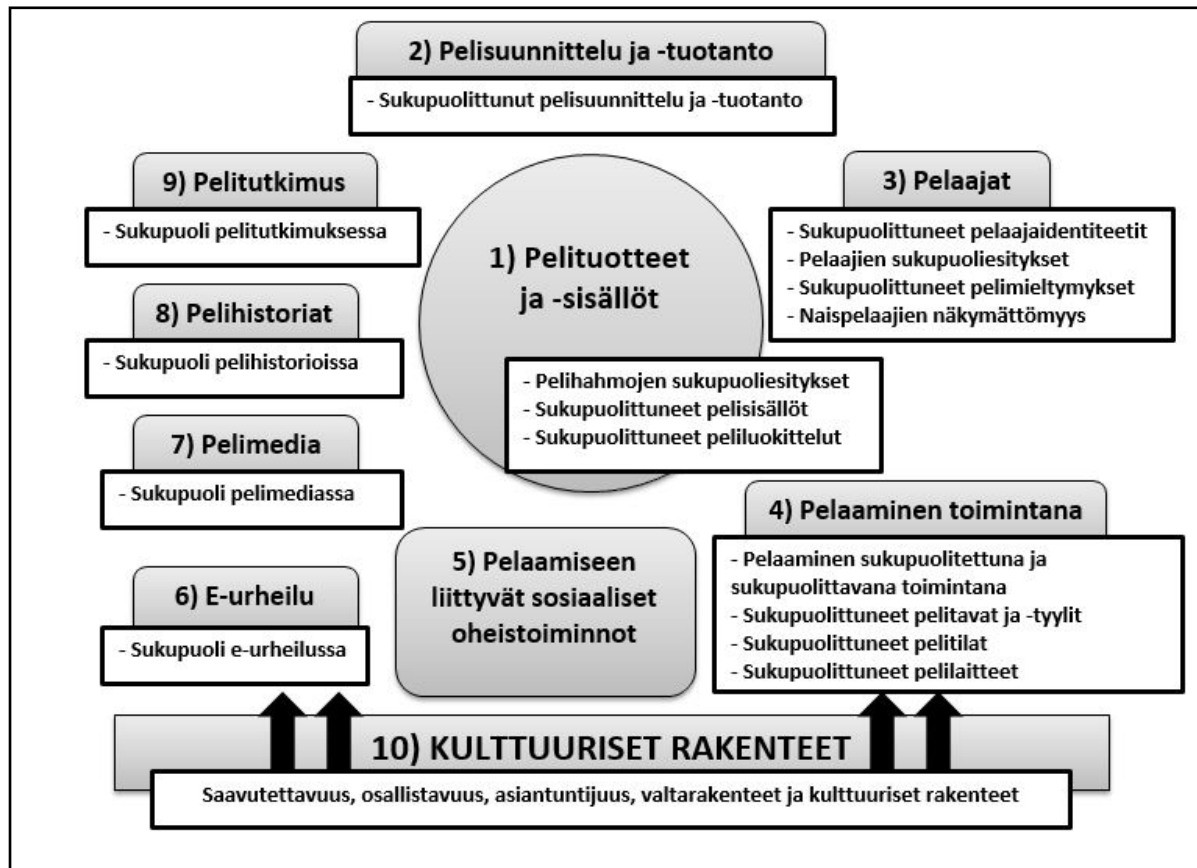
sukupuolikysymysluokiksi. Aineistosta löytyneiden yksittäisten sukupuolikysymysten yhdistäminen sukupuolikysymysluokiksi tarjosi näkymän siihen, miten sukupuolta on tähän mennessä tutkittu pelitutkimuksen alalla. Toisin sanoen analyysi osoitti, mitkä ovat olleet keskeisiä sukupuolikysymyksiä pelitutkimuksen alalla valikoitujen julkaisujen perusteella. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamiseksi on olennaista kartoittaa pelitutkimuksen keskeiset sukupuolikysymykset, mutta lisäksi on selvitettävä, miten sukupuolikysymykset paikantuvat pelikulttuurin eri osa-alueille. Tässä artikkelin kolmannessa osassa kuvaan, miten paikansin aineistoni sukupuolikysymykset pelikulttuurin kentälle ja miten tässä prosessissa syntyi esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Pelikulttuurin käsite voidaan ymmärtää laajasti esimerkiksi peleihin ja pelaamiseen liitettyä merkityksellisyytenä (Mäyrä 2008, 13–21), peleinä kulttuurimuotona tai -tuotteina (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 132–147), tai erilaisina pelaajakulttuureina tai -alakulttuureina (Mäyrä 2008, 21–27; Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 148–168). Graeme Kirkpatrick (2012) puolestaan on kuvannut pelikulttuuria bourdieulaisena autonomisena kulttuurikenttänä, jossa ”autenttinen” pelaajaidentiteetti syntyy. Kuten nämä moninaiset määritelmät osoittavat, ei ole olemassa vain yhtä tai yhtenäistä pelikulttuuria, eikä pelikulttuuri ole olemassa irrallaan muusta kulttuurista. Tässä artikkelissa ymmärrän pelikulttuurin melko laajasti ja konkreettisesti kaikkina eri kommunikaation ja toiminnan muotoina, jotka liittyvät pelituotteisiin, pelaamiseen ja pelaajiin. Tältä pohjalta olen määrittänyt pelikulttuurin kymmenen eri osa-alueita, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Kuvaan tätä pelikulttuurin mallia tarkemmin hieman tuonnempana esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustavan mallin yhteydessä.

Tehdessäni artikkelin edellisessä osassa kuvaamaani sisällönanalyysia luokittelin sukupuolikysymykset kaikista tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista, joissa sukupuoli oli otsikon tai tiivistelmän perusteella tekstin pääaihe tai sivuaihe. Joissakin tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa oli useita sukupuolikysymyksiä, ja jotkin kysymykset sijoitin useaan kysymysluokkaan. Tutkimusartikkeleita ja konferenssipapereita oli aineistossa yhteensä 1074 kappaletta, joista sukupuoli oli pääaiheena tai sivuaiheena 40:ssä. Nämä sisälsivät yhteensä 56 sukupuolikysymystä, jotka sijoitin 22 kysymysluokkaan. Muodostin luokat tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista määrittelemistäni sukupuolikysymyksistä sekä määrittelemistäni pelikulttuurin osa-alueista, minkä lisäksi sisällytin niihin myös Jenkinsin ja Cassellin (2008, 13) määrittelemät sukupuolen ja pelaamisen tutkimuksen kolme ydinkysymystä: saavutettavuuden, osallisuuden ja representaation. Lopulta kaikista 22

kysymysluokasta 18 kappaletta sisälsi kysymyksiä, jotka olivat olleet läsnä aineiston tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa.

Luotuaani kysymysluokat sijoitin ne määrittelemilleni pelikulttuurin osa-alueille. Tässä prosessissa syntyi esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli, joka on esitetty alla kuviossa 1.



Kuvio 1: Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Kuviossa tummaa taustaa vasten näkyvät määrittelemäni pelikulttuurin kymmenen osa-alueetta. Kuvion keskellä on pelikulttuurin ydin, joka muodostuu (1) pelituotteista ja niiden sisällöistä. Tämä alue sisältää esimerkiksi pelihahmot, pelien sisällöt (kuten mekaniikat ja narratiivit) ja peliluokittelut (lajityypit). Pelituotteiden ja niiden sisältöjen yläpuolella on (2) pelisuunnittelu ja -tuotanto. Oikeassa reunassa on kaksi osa-alueetta, jotka ovat tiiviissä yhteydessä sekä toisiinsa että pelikulttuurin ydinalueeseen: (3) pelaajat ja (4) pelaamisen toimintana. Jälkimmäinen sisältää esimerkiksi pelitavat ja -tyylit, fyysiset ja virtuaaliset pelitilat ja pelilaitteet. Pelaamiseen toimintana kytkeytyy myös (5) pelaamiseen liittyvien sosiaalisten oheistoimintojen alue, joka kattaa esimerkiksi peliyhteisöt ja -tapahtumat, fanitaiteen ja modauksen. Edelliseen liittyvänä, mutta kuitenkin

erillisenä alueena on (6) elektroninen urheilu. Kuvion vasemmalla laidalla on kolme pelikulttuurillista auktoriteettia: (7) pelimedia, (8) pelihistoriat ja (9) pelitutkimus. Viimeinen ja laajin osa-alue, joka vaikuttaa myös kaikkiin muihin, on (10) kulttuuriset rakenteet, joka sisältää saavutettavuuden, osallistavuuden, asiantuntijuuden sekä sukupuolittuneet valtarakenteet ja kulttuuriset rakenteet. Mitkään alueista eivät ole muista riippumattomia, vaan niiden välillä on monia, usein vuorovaikutuksellisia suhteita.

Analysoidessani ja luokitellessani tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista määrittelemiäni sukupuolikysymyksiä sijoitin jokaisen kysymysluokan yhdelle edellä kuvatuista pelikulttuurin osa-alueista. Kaikki sukupuolikysymysluokat, esimerkkejä niiden sisältämisestä kysymyksistä, sekä niiden sijoittuminen määrittelemilleni pelikulttuurin osa-alueille on esitetty alla taulukossa 4.

Pelikulttuurin osa-alue	Pelikulttuurin osa-alueen osa	Sukupuolikysymysluokka	Esimerkkikysymyksiä
(1) Pelituotteet ja -sisällöt	Pelihahmot	Pelihahmojen sukupuoliesitykset	- Sukupuoliesitykset peleissä
	Pelisisällöt	Sukupuolittuneet pelisisällöt	- Sukupuolittuneet pelisisällöt
	Peliluokittelut	Sukupuolittuneet peliluokittelut	- Sukupuolittunut erottelu hard-core- ja kasuaalipelien välillä
(2) Pelisuunnittelu ja -tuotanto	-	Sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto	- Sukupuolirajat pelistudioissa - Sukupuolitiedostava pelisuunnittelu
(3) Pelaajat	-	Sukupuolittuneet pelaajaidentit	- Sukupuolittunut pelaajaidentiteetti
	-	Pelaajien sukupuoliesitykset	- Naiseksi identifioituvat pelaajat verkkopeliyhteisöissä
-	-	Sukupuolittuneet pelimieltymykset	- Sukupuolierot pelimieltymyksissä
-	-	Naispelaajien näkymättömyys	- Naispelaajien näkymättömiksi tekeminen peliyhteisöiden, pelitutkijoiden ja pelisuunnittelijoiden toimesta
(4) Pelaaminen toimintana	-	Pelaaminen sukupuolitettuna ja sukupuolitettavana toimintana	- Sukupuolittunut käytös peleissä - Sukupuolittuneet pelitoiminnot
-	Pelitavat ja -tyylit	Sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit	- Sukupuolittuneet pelimieltymykset
-	Pelitilat (virtuaaliset ja fyysiset)	Sukupuolittuneet pelitilat	- Sukupuolittuneet pelitilat
-	Pelilaitteet	Sukupuolittuneet pelilaitteet	- Sukupuolittunut vuorovaikutus peliteknologian kanssa

Pelikulttuurin osa-alue	Pelikulttuurin osa-alueen osa	Sukupuolikysymysluokka	Esimerkkikysymyksiä
(5) Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset oheistoiminnot	-	Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset toiminnot	-
(6) Elektronisen urheilu	-	Sukupuoli elektronisessa urheilussa	- Sukupuolen toteuttaminen elektronisessa urheilussa
(7) Pelimedia	-	Sukupuoli pelimediassa	-
(8) Pelihistoriat	-	Sukupuoli pelihistorioissa	- Naiset pelihistorioissa
(9) Pelitutkimus	-	Sukupuoli pelitutkimuksessa	- Sukupuolen ja pelaamisen tutkimus
	-	-	- Sukupuolisensitiivinen pelitutkimus
(10) Kulttuuriset rakenteet	-	Saavutettavuus	- Pelaamisen sukupuolittunut saavutettavuus
	-	Osallistavuus	-
-	-	Asiantuntijuus	- Sukupuolittunut peliasiantuntijuus
-	-	Valtarakenteet	-
-	-	Kulttuuriset rakenteet	- Naispelaajien näkemykset sukupuolittuneesta pelikulttuurista

Taulukko 4: Määritetyt sukupuolikysymysluokat, esimerkkejä niiden sisältämistä kysymyksistä, sekä niiden sijoittuminen pelikulttuurin osa-alueille.

Taulukko kuvaa, miten yksittäiset aineistossa esiintyneet sukupuolikysymykset sekä muodostamani sukupuolikysymysluokat sijoittuvat määrittämilleni pelikulttuurin osa-alueille, ja miten yksittäiset aineistossa esiintyneet sukupuolikysymykset jakaantuvat sukupuolikysymysluokkien kesken. Toisin sanoen taulukko näyttää, mihin kysymysluokkiin ja mille pelikulttuurin osa-alueille aineistoni tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden sukupuolikysymykset painottuivat.



Aineistossani suosituin sukupuolikysymysluokka, joka sisälsi yhdeksän kysymystä, oli ”sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit”. Luokka sisälsi otsakkeensa mukaisesti kysymyksiä sukupuolittuneista pelimieltymyksistä, -toiminnoista ja -tyyleistä. Toiseksi yleisimmät sukupuolikysymysluokat olivat ”sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto”, ”pelaaminen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana” ja ”sukupuolittuneet pelitilat”, jotka kukin sisälsivät kuusi kysymystä. Nämä luokat sisälsivät kysymyksiä esimerkiksi sukupuolittuneesta pelisuunnittelusta ja sukupuolirajoista pelistudioissa, sukupuolittuneesta käytöksestä ja toiminnasta peleissä, sekä sukupuolittuneista fyysisistä ja virtuaalisista pelitiloista. Viidenneksi suosituin sukupuolikysymysluokka oli ”pelihahmojen sukupuoliesitykset”, joka sisälsi viisi kysymystä.

Luokat ”sukupuolittuneet pelisisällöt”, ”sukupuolittuneet pelaajaidentiteetit”, ”sukupuolittuneet pelimieltymykset”, ”sukupuolittuneet pelilaitteet” ja ”sukupuoli pelitutkimuksessa” sisälsivät kukin kolme kysymystä. Yhden kysymyksen sisältävät luokat olivat ”sukupuolittuneet peliluokittelut”, ”pelaajien sukupuoliesitykset”, ”naispelaajien näkymättömyys”, ”sukupuolittuneet pelihistoriat”, ”sukupuoli elektronisessa urheilussa”, ”saavutettavuus”, ”asiantuntijuus” ja ”sukupuolittunut pelikulttuuri”. Neljä luokkaa jäivät vaille yhtäkään kysymystä: ”sukupuoli pelimediassa”, ”pelaamiseen liittyvät sosiaaliset toiminnot”, ”osallistavuus” ja ”valtarakenteet”.

Eniten ja vähiten suosittujen sukupuolikysymysten tarkastelu koko pelitutkimuksen alalla kertoisi siitä, miten pelitutkimus tieteenalana näkee pelikulttuurin sukupuolittuneisuuden, mitkä ovat sen tutkimuksen keskeiset kysymykset, ja mille pelikulttuurin osa-alueille nuo kysymykset vahvimmin paikantuvat. Tämän artikkelin rajallisen aineiston perusteella pelikulttuurin osa-alueista pelitutkimus on ollut erityisen kiinnostunut pelaamisesta toimintana, pelisuunnittelusta ja -tuotannosta, sekä pelituotteista ja niiden sisällöistä sukupuolinäkökulmasta. Aineistoni pelitutkimusartikkeleissa ja -konferenssipapereissa keskeisimmät sukupuolikysymykset olivat sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit, sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto, pelaaminen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana, sukupuolittuneet pelitilat, sekä pelihahmojen sukupuoliesitykset.

## Lopuksi

Kuten artikkelin ensimmäisessä osassa kuvaamani pelien ja sukupuolen tutkimuksen historiaesitysten tarkastelu osoittaa, sukupuolen ja pelien tutkimuksen historia esitetään usein erillisinä ”aaltoina”, joille on ominaista tietyt lähestymistavat sekä tutkimusteemat. Tällainen esitystapa kattaa kuitenkin vain pienen osan pelaamista ja sukupuolta tarkastelleesta tutkimuksesta ja se myös häivyttää tehdyn tutkimuksen vivahteita pyrkiessään mahduttamaan erilaisia tutkimuksia yhden, tiettyyn aikaan sidotun aallon alle. Esitän, että tiettyihin tutkimusteemoihin ja lähestymistapoihin pohjautuvan aaltoajattelun sijaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta tulisi tarkastella ja kehittää siitä näkökulmasta, miten sukupuolen käsite ymmärretään suhteessa peleihin ja pelikulttuuriin. Tämän määrittelemisen on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta.

Toinen lähtökohta on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkysymysten määrittely. Tässä artikkelissa olen kartoittanut, miten sukupuolikysymykset ovat olleet tähän mennessä läsnä valikoiduissa pelitutkimusjulkaisuissa: kuinka yleisiä sukupuolikysymykset ovat olleet valituissa keskeisissä pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia sukupuolikysymyksiä niissä on esitetty, ja mistä näkökulmasta esitettyjä sukupuolikysymyksiä on lähestytty. Olen myös sijoittanut analyysin tuloksena muodostamani sukupuolikysymyskategoriat pelikulttuurin eri osa-alueille muodostaen näin esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustavan mallin. Malli perustuu rajalliseen aineistoon, eikä sen tarkoitus ole määrittää tai kattavasti kuvata koko sukupuolittuneen pelikulttuurin tähänastisen tutkimuksen kenttää, vaan se esittää yhden mahdollisen tavan hahmottaa sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän monimuotoisuutta.

Nykytilanteessa, jossa peleistä on tullut osa valtavirtaviihdekulttuuriamme ja pelaajien lukumäärä on jatkuvassa kasvussa, on tärkeää, että pelitutkimus ei tutki vain pelituotteita, niiden sisältöä, tuotantoa ja pelaajia, vaan myös pelikulttuuria kokonaisuudessaan – myös kulttuurisen osallisuuden ja sosiaalisen saavutettavuuden näkökulmista. Huomiota tulisi kiinnittää myös julkiseen keskusteluun ja pelikulttuurin representaatioihin, niin valtamedioissa kuin myös peliyhteisöissä, pelimedioissa ja pelihistorioissa. Kun otetaan huomioon, miten runsaasti sukupuolikysymykset ovat olleet esillä pelikulttuurissa viime vuosina, on selvää, että tieteelliselle tutkimukselle – sekä teorettiselle että empiiriselle – peleistä ja sukupuolesta on yhä enemmän tilausta. Pelitutkimuksen kenttä on

myös hiljalleen vastaamassa tähän tilaukseen, mikä näkyy esimerkiksi pelien ja sukupuolen teemoihin keskittyneissä tutkimuslehtien ja konferenssien tuoreissa kirjoituskutsuissa ja julkaisuissa (ks. esim. Ada 2013; Game History CfP 2015; Well Played CfP 2015). Yksittäisten tutkimusten, julkaisujen ja seminaarien lisäksi tarvitaan kuitenkin myös laajempaa teoreettista keskustelua ja viitekehystä, joka sekä määrittää että tukee sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta pelitutkimuksen alalla.

## Kiitokset ja huomautukset

Artikkelion valmistunutta osana Suomen Akatemian rahoittamaa tutkimushanketta Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (276012). Artikkelin pohjautuu konferenssipaperiin ”The Concept and Research of Gendered Game Culture”, joka on esitetty DiGRA 2015 Diversity of Play: Games, Cultures, Identities -konferenssissa ja julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa.

## Lähteet

### Aineisto

*Ada: A Journal of Gender, New Media & Technology*, issue 2 Feminist Game Studies 2013. Verkossa <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2>.

Entertainment Software Association (2004). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry: 2004 Sales, Demographics and Usage Data*. Verkossa <http://firestone.princeton.edu/econlib/Gaming/2004.pdf>.

*Game History Annual Symposium 2015: History of Gender in Games, Call for Papers*. Verkossa [http://www.sahj.ca/?page\\_id=548](http://www.sahj.ca/?page_id=548).

*Fat, Ugly or Slutty* -sivusto. Verkossa <http://fatuglyorslutty.com>.

Plunkett, L. (2012). Here's a Devastating Account of the Crap Women in the Games Business Have to Deal With. In 2012. *Kotaku*, November 27<sup>th</sup> 2012. Verkossa <http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012>.

Stuart, K. (2014). Hearthstone Gaming Tournament Bans Women Players – Ignites ‘Sexism’ Row. *The Guardian*, July 2<sup>nd</sup> 2014. Verkossa <http://www.theguardian.com/technology/2014/jul/02/hearthstone-heroes-warcraft-tournament-ban-female-finland>.

*Well Played: A Journal on Video Games, Value and Meaning* special issue Diversity in Games, Call for Papers 2015. Verkossa <http://www.digra.org/cfp-special-issue-of-well-played-focusing-on-diversity-in-games>.

Williams, Katie (2012). I Can Be Just As Capable. Let Me. *Kotaku Australia* June 18<sup>th</sup> 2012. Verkossa <http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794>.

Wingfield, N. (2014). Feminist Critics of Video Games Facing Threats in ‘GamerGate’ Campaign. *The New York Times*, October 15<sup>th</sup> 2014. Verkossa <http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>.

## Kirjallisuus

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, year One. *Game Studies* 1:1. Verkossa <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

Carr, D. (2005). Contexts, Pleasures and Preferences: Girls Playing Computer Games. *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/contexts-pleasures-and-preferences-girls-playing-computer-games>.

Cassell, J. & Jenkins, H. (1999a). Chess for Girls? Feminism and Computer Games. Teoksessa J. Cassell & H. Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2–45. Toinen painos, alkup. 1998.

Cassell, J. & Jenkins, H. (toim., 1999b). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press. Toinen painos, alkup. 1998.

Ciccoricco, D. (2012). Narrative, Cognition, and the Flow of *Mirror's Edge*. *Games and Culture* 7:4, 263–280.

Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, new Media, and Technology* 1:1. Verkossa <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo>.

Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38:5–6, 425–442.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Enevold, J. (2012). Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family Gender, and Gaming. *Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference: Local and Global: Games in Culture and Society*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/domesticating-play-designing-everyday-life-the-practice-and-performance-of-family-gender-and-gaming>.

Fortim, I. & De Moura Grando, C. (2013). Attention Whore! Perception of Female

Players Who Identify as Women in the Communities of MMOs. *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/attention-whore-perception-of-female-players-who-identify-themselves-as-women-in-the-communities-of-mmos>.

Hayes, E. (2007). Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing *Morrowind*. *Games and Culture* 2:1, 23–48.

Heeter, C., Egidio, R., Mishra, P., Winn, B. & Winn, J. (2009). Alien Games: Do Girls Prefer Games Designed by Girls? *Games and Culture* 4:1, 74–100.

Hitchens, M. (2011). A Survey of First-Person Shooters and their Avatars. *Game Studies*, 11:3. Verkossa [http://gamestudies.org/1103/articles/michael\\_hitchens](http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens).

Jansz, J. & Martis, R. G. (2003). The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-representation-of-gender-and-ethnicity-in-digital-interactive-games>.

Jenkins, H. & Cassell, J. (2008). From *Quake Grrls* to *Desperate Housewives*; A Decade of Gender and Computer Games. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 5–20.

Jenson, J. & De Castell, S. (2007). Girls and Gaming: Gender Research, “Progress” and the Death of Interpretation. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/girls-and-gaming-gender-research-progress-and-the-death-of-interpretation>.

Johnson, R. S. (2013). Toward Greater Production Diversity: Examining Social Boundaries at a Video Game Studio. *Games and Culture* 8:3, 136–160.

Jonsson, F. (2010). A Public Place of Their Own: A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place. *Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play and Players*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-public-place-of-their-own-a-fieldstudy-of-a-game-cafe-as-a-third-place>.



- Kafai, Y. B. – Heeter, C. – Denner, J. & Sun, J. Y. (2008a). Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, xi–xxv.
- Kafai, Y. B. – Heeter, C. – Denner, J. & Sun, J. Y. (toim., 2008b). *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Kangas, S. (2002). “Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.): *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus: 131–152.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2:2. Verkossa <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy>.
- Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981–1995. *Game Studies*, 12:1. Verkossa <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.
- Kroløkke, C. & Sørensen, A. S. (2006). Three Waves of Feminism: From Suffragettes to Grrls. Teoksessa C. Kroløkke & A. S. Sørensen: *Gender Communication Theories & Analyses: From Silence to Performance*. London: SAGE, 1–23.
- Lehdonvirta, M., Nagashima, Y., Lehdonvirta, V. & Baba, A. (2012). The Stoic Male: How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online-Game. *Games and Culture* 7:1, 29–47.
- Leonard, D. J. (2006). Not a Hater, Just Keepin’ It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1:1, 83–88.
- Melcer, E., Nguyen, T., Chen, Z., Canossa, A., El-Nasr, M. S. & Isbister K. (2015). Games Research Today: Analyzing the Academic Landscape 2000–2014. *Foundations of Digital Games 2015*.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage.
- Nakamura, R. & Wirman, H. (2005). Girlish Counter-Playing Tactics. *Game Studies* 5:1. Verkossa [http://www.gamestudies.org/0501/nakamura\\_wirman](http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman).
- Nooney, L. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *Game Studies* 13:2. Verkossa <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Richard, G. T. (2013). Gender and Gameplay: Research and Future Directions. Teoksessa B. Bigl & S. Stoppe (toim.): *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 269–284.
- Rojola, L. (2004). Ero. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.): *Avainsanat: 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 159–178. Toinen painos, alkup. 1996.
- Rossi, L. (2010). Sukupuoli ja seksuaalisuus, eroista eroihin. Teoksessa T. Saresma, L. Rossi & T. Juvonen (toim.): *Käsikirja sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino, 21–38.
- Saarikoski, P. (2012). “Rakas Pelit-lehden toimitus...” *Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002*. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>.
- Searle, K. A. & Kafai, Y. B. (2012). Beyond Freedom of Movement: Boys Play in a Tween Virtual World. *Games and Culture* 7:4, 281–304.
- Shaw, A. (2012). Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. *New Media & Society* 14:1, 28–44.
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5:4, 403–424.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture* 4:3, 228–253.
- Shields, S. A. (2008). Gender: An Intersectionality Perspective. *Sex Roles*, 59:5–6, 301–311.

Sotamaa, O. & Suominen, J. (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen väitöskirjojen valossa. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 109–121. Verkossa [http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013\\_09.pdf](http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf).

Sundén, J. (2009). Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/play-as-transgression-an-ethnographic-approach-to-queer-game-cultures>.

Taylor, T. L. (2008). Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 51–65.

Yee, N. (2008). Map of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 83–96.