

# Katsaus

## Kuvista toimijoiksi

### Digitaalisten pelien naishahmoesitykset ja niiden tutkimus

USVA FRIMAN

umifri@utu.fi

Turun yliopisto

#### Tiivistelmä

Naisen paikkaa pelikulttuurissa on viime aikoina käsitelty niin peliteollisuuden kuin harrastajien keskuudessa. Tässä katsauksessa tarkastelen naiseuden ja pelien ongelmallista suhdetta digitaalisten pelien naishahmoesityksissä. Esittelen alustavia löydöksiä pro gradu -tutkielmastani, jossa tarkastelen pelien naishahmoesitysten rakentumista ja sisällönanalyysia sen tutkimusmenetelmänä. Esitän, että pelien hahmoesityksiä on syytä tutkia erityisesti hahmojen toimijuuden, hahmojen välisen ja hahmojen sekä pelaajan välisen vuorovaikutuksen kautta. Kuvaan myös aineistoni pelien naishahmoesityksille tyypillisiä piirteitä ja niihin liittyviä löydöksiäni suhteessa aiempaan tutkimukseen.

*Avainsanat: Naishahmot, hahmoesitykset, representaatio, sisällönanalyysi, sukupuoli*

#### Abstract

From images to actors: on research of female representations in digital games  
Women's place amongst the gaming industry, its products and customers has been a widely discussed topic recently. In this review I approach the problematic relationship between female gender and games through the topic of female representation in digital games. I present initial findings from my master's thesis in which I examine how female representations are built in games and how it can be studied using content analysis as a method. I claim that the character presentations should be studied particularly through the character's agency and the interaction between characters and between the characters and the player. I also describe common elements found in the female character representations in my data comparing them to findings made in earlier studies.

*Keywords: Female characters, character presentation, representation, content analysis, gender*

### Essentialismista eristyksiin: naiset pelikentän laitamilla

Naiseuden ja pelikulttuurin suhde on ristiriitainen. Samalla kun naispelaajien määrä on jatkuvassa kasvussa (Suoninen 2013, 37; Entertainment Software Association 2012; Karvinen & Mäyrä 2011) pelialaa sivuavissa verkkokeskusteluissa puhutaan seksismistä peliteollisuuden<sup>1</sup>, sen tuotteiden<sup>2</sup> kuin harrastajienkin<sup>3</sup> keskuudessa. Naisena, pelaajana ja pelitutkimukseen suuntautuneena opiskelijana näiden keskusteluiden seuraaminen on usein hämmentävää: miten

viihteen ja kulttuurin ala, joka tarjoaa harrastajalleen eeppejä tarinoita, lähes mahdottomia haasteita, tunnekuohuja ja ikimuistoisia hahmoja, voi olla samanaikaisesti niin vihamielinen ja poissulkeva – ja silti säilyttää jalansijansa bisnesmaailmassa, vieläpä koko ajan kasvaen?

Naisen paikkaa pelikulttuurissa on kartoitettu akateemisen tutkimuksen kentällä tarkastelemalla naispelaajia, naispelinkehittäjiä ja pelien naishahmoja. Sukupuolen ja pelaamisen suhteeseen liittyviä kysymyksiä on koottu yhteen esimerkiksi vuonna 1998 julkaistussa Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin

toimittamassa artikkelikokoelmassa *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, jossa käsitellään laajasti ja monesta eri näkökulmasta kysymyksiä siitä, millaisia pelejä ”tytöt” haluavat pelata ja millaisia pelejä heille pitäisi suunnitella. Artikkelien joukossa on mukana naispelaajien ja naispeli-suunnittelijoiden haastatteluja sekä tutkimuksia, joissa on tarkasteltu pelaamisen sukupuolittuneisuutta. Monien artikkelien taustalla vaikutti 1990-luvun ”tyttöpeliliike”, joka pohjautui ajatukseen, että tytöt ja pojat etsivät pelaamiselta eri asioita sekä kaipaavat erilaisia pelejä ja että tytöt saadaan pelaamaan enemmän suunnittelemalla heille heidän toiveitaan vastaavia pelejä.

Kymmenen vuotta myöhemmin vuonna 2008 julkaistiin artikkelikokoelmalle jatko-osa *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, jonka toimittivat Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner ja Jennifer Y. Sun. Teoksessa käsitellään niitä muutoksia ja muuttumattomuuksia, joita pelaamisen ja sukupuolen suhde oli vuosikymmenen aikana kohdannut: pelit itsessään olivat muuttuneet hurjasti teknologian kehittymisen myötä, pelaamisen luonne oli muuttunut ja naispelaajien määrä lisääntynyt. Kuitenkin naiset olivat yhä pieni vähemmistö sekä peliteollisuudessa että suuriin myyntilukuihin yltyvien pelien kuluttajissa. Artikkelikokoelma ohitti edeltäjänsä vaivanneen essentialistisen sukupuolierottelun (oletuksen siitä, että tytöt eivät lähtökohteisesti ryhmänä ole kiinnostuneita ”poikien” peleistä) ja keskittyi sen sijaan esimerkiksi kysymyksiin niistä sosiaalisista rakenteista, jotka eristävät tyttöjä ja naisia pelien maailmoista.

Yksi tapa lähestyä pelien ja sukupuolen suhdetta on kiinnittää huomio siihen, miten sukupuolta tuotetaan ja esitetään peleissä. Itse olen päätyntä tähän ratkaisuun työn alla olevassa digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielmassani, jossa tarkastelen digitaalisten pelien naishahmoesityksiä ja niiden tutkimusta. Tässä katsauksessa esittelen alustavia löydöksiä ja huomioita, joita olen tutkimukseni aikana tehnyt digitaalisten pelien hahmorakenteiden tutkimuksesta ja naishahmoesityksistä. Esittelen aluksi hahmoesityksistä tehtyjä aiempia sisällönanalyysitutkimuksia ja niiden kritiikkiä, minkä jälkeen esittelen viittä omassa pro gradu -tutkielmassani määrittelemääni teemaa, joiden avulla hahmojen rakentumista voidaan tarkastella. Pyrkimyksenäni on kuvata, miten

sisällönanalyysia menetelmänä voidaan hyödyntää tarkasteltaessa digitaalisten pelien hahmojen rakentumista hahmojen välisessä sekä hahmojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa.

## Naishahmon ruumiinavaus: sisällönanalyysi hahmoesitysten tutkimuksen menetelmänä

**N**aiseuden ja pelien suhdetta on usein lähdetty tutkimaan pelien naishahmojen kautta sisällönanalyysia menetelmänä hyödyntäen. Sisällönanalyysi on näissä tutkimuksissa tarkoittanut menetelmällisesti yleensä sitä, että tutkimusaineistoa on käsitelty systemaattisesti luokittelemalla siinä esiintyviä elementtejä ja luokittelun tulokset on esitetty tilastollisessa muodossa. Eräs varhaisimmista ja tunnetuimmista tämänkaltaisista tutkimusartikkeleista on Tracy L. Dietzin ”An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior” vuodelta 1998. Tutkimuksessa tarkasteltiin vuoden 1995 suosituimpia konsolipelejä ja selvitettiin, oliko niissä naishahmoja ja sisälsivätkö ne väkivaltaa. Peleistä löydetyt naishahmot sijoitettiin tutkimuksen sisällönanalyysissa pelkistettyihin kategorioihin, kuten ”uhri”, ”palkinto” tai ”sankari”. Dietzin aineiston peleissä naissankarit olivat hyvin harvinaisia, kun taas yleisimmät naishahmoesitykset olivat naisen esittäminen ”neitona pulassa” tai naishahmojen puuttuminen pelistä kokonaan. Niissä peleissä, joissa naishahmoja oli, niiden rooli oli usein rajoitettu sivustaseuraamiseen tai mieshahmon avustamiseen. Lisäksi naishahmot esitettiin usein korostetun feminiinisinä ja seksualisoituina.

Pelihakmoista tehtyjen sisällönanalyysitutkimusten yleinen haaste on aineiston laajuuden ja analyysin yksityiskohtaisuuden suhde. Usein aineisto on joko hyvin suppea, jolloin peleistä on mahdollista tehdä yksityiskohtaisiakin huomioita, tai aineisto on hyvin laaja, jolloin analyysissa keskitytään muutamaasi helposti havaittaviin kohteisiin. Pelien kohdalla ongelmia tuottaa myös aineiston ominaislaatu: yhdessä pelissä on sisältöä huomattavasti enemmän kuin esimerkiksi elokuvassa. Pelkästään yhden pelin pääjuonen läpikäyntiin voi kulua aikaa jopa kymmeniä tunteja, minkä lisäksi peleissä on usein paljon

sivujuonia ja mahdollisesti myös vaihtoehtoisia juonenkäänteitä, jotka voivat moninkertaistaa sisällön läpikäymiseen kuluvan ajan. Tämä luo aineiston rajamiseen ja käsittelyyn liittyviä haasteita, joita pelihahmoja käsittelevissä sisällönanalyysitutkimuksissa on pyritty ratkaisemaan erilaisin tavoin.

Jeroen Janszin ja Raynel G. Martisin tutkimuksessa, jota he esittelivät DiGRA:n<sup>4</sup> vuoden 2003 Level Up -konferenssissa otsikolla ”The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games”, oli tavoitteena tutkia eri sukupuolia ja etnisyyksiä edustavien hahmojen välisiä valtasuhteita. Jansz ja Martis valitsivat aineistokseen 12 konsolialustoilla julkaistua peliä, joissa oli sekä mies- että naishahmoja ja joiden hahmot edustivat eri etnisyyksiä. Näiden aineistolle asetettujen esivaatimusten lisäksi Jansz ja Martis rajasivat aineistoaan vielä valitsemalla jokaisesta pelistä tarkasteltavaksi vain kaksi hahmoa (yhden pääroolissa olevan hahmon ja yhden sivuhahmon) sekä rajoittamalla aineiston käsittelyn pelien alkuvideoihin. Viimeksi mainittu raja on ongelmallinen, sillä vaikka Janszin ja Martisin (2003, 264) mukaan pelin ”[alku]video tarjoaa selvän kuvauksen pelistä, sen päähahmoista ja pääjuonesta” ja ”se on riittävä yhteenveto pelistä, sen tarkoituksesta ja sisällöstä”, alkuvideo jättää kokonaan tarkastelun ulkopuolelle sen, miten hahmot itse pelin aikana esitetään. Tällöin hahmojen analyysi rajoittuu pelkästään niistä saatuaan kuvaan hyvin rajattuna aikana ja irrotettuna pelin narratiivisesta kontekstista. Vastaavia ongelmallisia aineiston rajauksia on tehty myös muissa tutkimuksissa, joissa pelihahmoja on pyritty analysoimaan esimerkiksi yksinomaan pelien kansitaiteen perusteella (ks. esim. Provenzo 1991; Burgess ym. 2007).

Michael Hitchens on ratkaissut aineiston laajuuden ongelman toisella tavalla tutkimuksessaan, josta *Game Studies* -lehdessä julkaistiin vuonna 2011 artikkeli ”A Survey of First-person Shooters and Their Avatars”. Hitchens tutki FPS-lajityypin (*first-person shooting*) pelien pelaajahahmoja käyttäen aineistonaan 566 peliä, jotka oli julkaistu vuosina 1991–2009. Aineiston ajallinen ja määrällinen laajuus mahdollisti kattavan läpileikkauksen FPS-pelien hahmosuunnittelusta yli puolentoista vuosikymmenen ajalta. Toisaalta sisällönanalyysin tarkastelukohteet jäivät tutkimuksessa hyvin rajallisiksi: hahmoista kirjattiin ylös vain sukupuoli, etnisuus ja (ammatillinen) tausta. Lopputuloksena oli yllätyksettömästi,

että suurin osa hahmoista oli kaukaasialaisia miehiä, joilla oli sotilastausta. Hitchensin sisällönanalyysikysymykset keskittyivät ainoastaan hahmojen ulkoisiin ja helposti selvitettäviin piirteisiin mahdollistaen sen, ettei hänen tarvinnut edes pelata jokaista aineistonsa peliä. Pelaamisen lisäksi hän hyödynsikin aineistonkäsittelyssä myös toisen käden lähteitä kuten pelisivustoja ja -julkaisuja. Toinen rajauksen onnistumiseen vaikuttanut tekijä oli käsiteltävä pelilajityyppi, jolle on tyypillistä, että pelissä on vain yksi pelaajahahmo eikä juurikaan tarinallisia elementtejä. Peleistä ei siis jäänyt tiukoista rajauksista huolimatta näkemättä mitään tutkimuksen tavoitteiden kannalta olennaista.

Jälleen erilaista lähestymistapaa aineiston rajaukseen edustaa Sara M. Grimesin tutkimus, jota hän esitteli vuoden 2003 DiGRA:n Level Up -konferenssissa otsikolla ”You shoot Like a Girl! The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games”. Grimesin aineisto koostui kolmesta vuonna 2002 julkaistusta, suuriin myyntilukuihin yltäneestä toimintaseikkailupelistä, joissa oli nainen pääosassa. Hän pyrki tutkimuksessaan tarkastelemaan, toistavatko aineiston pelit kuvallisesti ja narratiivisesti jonkinlaista ”ideaalin naissankarin paradigmaa”. Grimesin sisällönanalyysikysymykset koskivat naishahmojen rooleja ja tehtäviä peleissä, kauneusihanteisiin vastaamista, naishahmojen toimintaa ja käytöstä sekä naishahmojen toivottuja subjektipositioita peleissä arvioiden niiden traditionaalisuutta. Edellä esittelemiini tutkimuksiin verrattuna Grimesin aineisto oli huomattavan pieni, mutta samalla hänen sisällönanalyysikysymyksensä pureutuivat sellaisiin kohteisiin, jotka eivät ole pelin pelaajalle tai katsojalle välittömästi selviä. Tämän vuoksi tutkimuksessa myös pelattiin kaikki aineiston pelit kokonaisuudessaan läpi, yksi peli myös vaihtoehtoisella miespäähahmolla. Lopulta aineiston suppeus osoittautui kuitenkin tutkimuskysymyksiin vastaamisen kannalta ongelmalliseksi: aineiston kolmea naishahmoa vaikuttivat yhdistävän ainoastaan tietyt ulkonäölliset piirteet sekä aseiden käyttäminen ja osallistuminen (pelien lajityypin mukaiseen) väkivaltaiseen toimintaan.

Grimes esitti varovaisen huomion siitä, että mitä vahvemmin naishahmon ulkonäkö oli seksualisoitu, sitä vahvemmin hahmo tuntui edustavan stereotyyppisiä sukupuolirooleja myös muilla tavoin. Grimesin tutkimuksen vahvuus oli paitsi aineiston pelien analysointi kokonaisuudessaan pelattuina myös

hahmoesityskeskustelun ulottaminen hahmojen ulkokuorta syvemmälle. Hänen analyysinsä pureutui ulkoisten piirteiden lisäksi myös hahmojen toimintaan, hahmon ja pelaajan väliseen suhteeseen, hahmojen välisiin (riippuvuus)suhteisiin sekä siihen, miten toimintapelien naissankarit tasapainoilevat feminiinisuuden ja maskuliinisuuden välillä.

## Olenko mitä pelaan? Sisällönanalyysitutkimusten kritiikki

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca (2008, 162–163) ovat kritisoineet pelihahmoesityksistä tehtyjä sisällönanalyysitutkimuksia siitä, että ne ovat usein tarkastelleet pelejä yksinomaan representaationaalisena mediana huomioimatta riittävästi pelien erityisluonnetta media-muotona. Kritiikki kohdistuu tutkimuksiin, joissa (nais)hahmoja analysoidaan peleissä yksinomaan ulkoisten piirteiden perusteella tekemällä niistä johtopäätöksiä hahmon asemasta ja merkityksestä pelissä, ja osuu siinä maaliinsa: se, miten hahmo on ulkonäöllisesti esitetty, ei välttämättä kerro mitään siitä, miten hahmo pelissä toimii. Hahmon ulkonäkö ei kuitenkaan ole analyysin kohteena merkityksetön, sillä se on näkyvin niistä elementeistä, joista pelien hahmoesitykset rakentuvat.

Egenfeldt-Nielsen ja kumppanit (2008) kritisoivat myös monen sisällönanalyysitutkimuksen taustalla olevaa lähtöoletusta, jonka mukaan se, miten (nais-)hahmoja peleissä esitetään, vaikuttaa siihen, miten pelaajat suhtautuvat naiseen pelien ulkopuolella, ja he peräänkuuluttavat empiiristä tutkimusaineistoa oletuksen tueksi. Tällaisen tutkimuksen tekeminen on kuitenkin hyvin vaikeaa, sillä pelejä ei voida eristää pelaajien muusta mediankulutuksesta tai muista vaikutteista, joiden piirissä he toimivat. Median (erityisesti elokuvien, mainosten ja piirrossarjojen, mutta myös pelien) esittämien sukupuolistereotyyppien vaikutuksia niitä kuluttaviin lapsiin, nuoriin ja aikuisiin on kyllä tutkittu. Tämänkaltaiset tutkimukset lukeutuvat usein psykologian alaan ja niillä on empiirinen pohja.

Esimerkkinä tämän tyyppisistä pelejä tarkastelevista tutkimuksista mainitakoon Karen E. Dillin ja Kathryn P. Thillin tutkimus, josta he julkaisivat vuonna

2007 artikkelin ”Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”. Dillin ja Thillin tutkimusryhmä analysoi Yhdysvaltojen kuuden myydyimmän pelilehden tammi-kuuhun 2006 numeroiden kuvia pelihahmoista. Tutkimusryhmä havaitsi, että lehtien kuvissa sekä mies- että naishahmoja esitettiin stereotyyppisillä tavoilla: mieshahmot kuvattiin yleensä voimakkaiksi ja aggressiivisiksi, kun taas naishahmoja esitettiin seksualisoivasti. Kuva-analyysin tuloksia verrattiin siihen, miten nuoret (koehenkilöinä toimi 49 iältään 17–19-vuotiasta opiskelijaa) kuvailivat omin sanoin tyyppisten mies- ja naispelihahmojen ulkonäköä ja käytöstä. Tutkijat ottivat huomioon sen, olivatko pelilehdet nuorille tuttuja ja kuinka paljon nuoret pelasivat. Tutkimuksessa havaittiin, että nekin nuoret, jotka eivät aktiivisesti harrastaneet pelaamista, osasivat kuvata tyyppisiä peleissä esiintyviä mies- ja naishahmoja. Tästä tutkijat päättelivät, että pelien stereotyyppiset sukupuoliesitykset ovat näkyvä osa populaarikulttuuria.

Myös Alexandra Henning, Alaina Brenick, Melanie Killen, Alexander O’Connor ja Michael J. Collins ovat tutkineet nuorten arvioita digitaalisten pelien sisältämisestä sukupuoliesityksistä suhteuttaen niitä nuorten pelaamisen yleisyyteen. Vuonna 2009 julkaistussa artikkelissa ”Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives” he kirjoittavat tutkimuksestaan, jossa he tarkastelivat 361 14- ja 17-vuotiaan nuoren suhtautumista peleihin, joissa joko ei ollut stereotyyppisiä sukupuoliesityksiä tai joissa oli stereotyyppisiä miesesityksiä tai stereotyyppisiä naisesityksiä. Tämän jälkeen tutkijat suhteuttivat nuorten arviot peleistä siihen, kuinka usein he pelasivat. Tutkimuksessa havaittiin, että koehenkilön sukupuoli, ikä ja pelaamisen yleisyys vaikuttivat siihen, tunnistiko nuori pelien naishahmoesitykset stereotyyppisiksi ja kokiko hän ne vahingolliseksi (Henning ym. 2009, 180–184). Tutkijat päättelivät tämän johtuvan siitä, että toistuva altistuminen tietynlaiselle sisällölle lieventää suhtautumisen negatiivisuutta tai heikentää kykyä havaita sitä (Henning ym. 2009, 191).

Vaikka tässä esitellyt esimerkkitutkimukset eivät suoraan kerro pelien vaikutuksista yleisönsä sukupuolikäsityksiin, ne kuitenkin osoittavat, että pelien kuvasto on nuorille tuttua ja että toistuva altistuminen tietynlaiselle sisällölle

saattaa heikentää kykyä tunnistaa tai tulkita sen piirteitä. Sen lisäksi, että vaikuttavatko stereotyyppiset sukupuollesitykset negatiivisesti pelaajien sukupuolikäsitteisiin myös pelien ulkopuolella, voidaan myös kysyä, karkottavatko ne mahdollisia pelaajia, jotka suhtautuvat kielteisesti tämänkaltaisiin sisältöihin.

## Pellaineistoni romanttiset toimijanaiset

**D**igitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielmassani (Friman 2013) olen kartoittanut sitä, miten digitaalisten pelien naishahmoesitykset rakentuvat ja miten niitä voidaan tutkia. Tutkimuskirjallisuuden ohella aineistoni koostuu 16 pelistä, jotka on julkaistu PC:lle, Playstation 3:lle tai Xbox 360:lle vuosina 2010 tai 2011 ja jotka ovat päätyneet kyseisten vuosien 20 myydyimmän pelin listalle Yhdysvalloissa (Entertainment Software Association 2012, 2011). Lisäksi asetin peleille vaatimuksen, että niistä piti löytyä persoonallisia hahmoja, kerronnallisia elementtejä ja dialogia. Rajasin kokonaan tarkastelun ulkopuolelle tietyt lajityypit, kuten esimerkiksi MMORPG:t sekä liikunta- ja urheilupelit niiden ominaispiirteiden vuoksi, minkä lisäksi suljin ulkopuolelle myös sellaiset pelit, joissa ei ollut lainkaan naishahmoja pelin historiallisen asetelman vuoksi.<sup>5</sup> Lisäksi sisällytin aineistoon vain yhden pelin yhtä pelisarjaa kohden. Aineistoni pelit olivat lajityypiltään toimintapainotteisia<sup>6</sup> ja PEGI-ikärajaltaan<sup>7</sup> yhtä poikkeusta lukuun ottamatta kiellettyjä alle 16- tai 18-vuotiailta.

Tein aineistoni peleistä sisällönanalyysin, jonka tavoitteena oli selvittää, minkälaisia naishahmoesityksiä peleissä oli, toistuivatko esityksissä jotkin tietyt elementit, ja millaisista elementeistä pelien naishahmoesitykset muodostuivat. Kävin jokaisesta aineiston pelistä läpi pelin pääjuonen kokonaisuudessaan (osin itse pelaten, osin hyödyntäen peleistä julkaistuja läpipeluvideoita). Niissä peleissä, joissa pelaaja sai valita hahmonsensa sukupuolen, valitsin mieshahmon.

Toisin kuin aiemmin esittelemissäni samankaltaisissa tutkimuksissa, en lukinnut sisällönanalyysikysymyksiäni etukäteen, vaan lisäsin ja muutin niitä myös aineistonkäsittelyprosessin aikana. Päädyin tähän ratkaisuun siksi, että tavoitteenani oli löytää aineistoni pelien naishahmoesityksistä elementtejä, joita aiemmissa tutkimuksissa ei ollut välttämättä huomioitu ja joita en ollut itse

osannut ennakoita. Halusin myös rajata mahdollisimman vähän sitä, mihin seikoihin kiinnittäisin huomiota aineistoni naisesityksissä. Tämä osoittautui onnistuneeksi valinnaksi, sillä havaitsin aineistonkäsittelyprosessin aikana sellaisia toistuvia teemoja, joita en ollut etukäteen osannut huomioida ja jotka osoittautuivat lopulta merkittäviksi. Eräs tällainen teema oli puhe naishahmoista. Myöskään jotkut alkuperäiselle sisällönanalyysilistalleni päätyneet aiheet, kuten naishahmojen maskuliinisuus, eivät olleet läsnä aineistossani odottamallani tavalla.

Ennen kuin aloitin aineiston käsittelyn, sisällönanalyysilistallani oli kuusi kysymystä, joista osalla oli myös alakysymyksiä:

1. Onko pelissä (nimettyjä) naishahmoja?
2. Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)?
3. Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)?
  - Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisina?
4. Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat?
5. Miten naishahmot osallistuvat pelin tarinaan ja toimintaan?
  - Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita?
  - Puhuvatko pelin naishahmot (jos puhuvat, niin kenelle)?
  - Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin?
6. Romantisoidaanko tai seksualisoidaanko pelin naishahmoja?
  - Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille?
  - Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan?
  - Kuvataanko pelin naishahmoja seksuaalisovista kuvakulmista?

Tein näiden kysymysten pohjalta sisällönanalyysilomakkeen, jossa oli aluksi kuusi pääkohtaa: 1) naishahmojen olemassaolo, 2) naishahmojen tausta, 3) naishahmojen rooli, 4) naishahmojen toiminta, 5) naishahmojen romantisointi ja seksuaalisointi, ja 6) naishahmojen feminiinisyys ja maskuliinisuus. Aineistonkäsittelyn edetessä lisäsin taulukkoon vielä yhden pääkohdan: 7) puhe naishahmoista.

Kaikilla pääkohdilla oli useita alakohtia, joita myös lisäsin (ja poistin) aineistonkäsittelyn edetessä. Seuraava taulukko osoittaa, miten sisällönanalyysitaulukko jalostui alkuperäisistä kysymyksistä lopulliseen muotoonsa aineistonkäsittelyprosessin aikana ja miten kysymykset jakautuivat lopulta viideksi teemaksi: 1) läsnäolo, 2) tausta ja rooli, 3) osallistuminen ja tavoitteet, 4) puhe, ja 5) sukupuolittaminen.

Merkittävin ero omassa aineistonkäsittelymenetelmässäni aiemmin esitelmiini sisällönanalyysitutkimuksiin verrattuna on se, että aineistolle esittämäni kysymykset olivat muihin tutkimuksiin verrattuna monialaisempia ja yksityiskohtaisempia. Tämä korostui entisestään sen vuoksi, että täydensin sisällönanalyysilomakkeen kategorioita aineistonkäsittelyprosessin aikana. En esimerkiksi luonut naishahmojen taustoille tai rooleille valmiiksi määriteltyjä kategorioita etukäteen, vaan määrittelin niitä sitä mukaa kun kohtasin peleissä naishahmoja.

Ehkä yllättäenkin jokaisessa aineistoni pelissä oli vähintään yksi nimetty naishahmo. Kuitenkin vain kahdessa pelissä pelin päähahmo oli väistämättä nainen (kun taas kuudessa pelissä päähahmo oli väistämättä mies). Naishahmot

toimivat aineistoni peleissä useammin pelaajahahmon liittolaisina kuin vastustajina, ja vain neljässä pelissä pelin päävastustaja oli nainen. Taustaltaan naishahmot sijoituivat yleensä perinteisesti maskuliinisiksi mielletyille aloille, kuten sotilaiksi. Yleisimmät taustat liittyivät joko turvallisuuden ylläpitoon tai sen vaarantamiseen, mikä selittyi aineiston pelien lajityypeillä ja niille tyypillisillä hahmoluokilla.

Kysymys naishahmojen rooleista aineistoni peleissä oli moniulotteisempi. Määrittelin roolin osaksi, joka hahmolla oli pelin tarinassa, ja yhdellä hahmolla voi määrittelyssäni olla useita rooleja. Löysin aineistostani 14 eri roolia, jotka jaoin kahteen ryhmään: 1) ihmissuhteisiin liittyviin rooleihin (ystävä, rakastaja,

vaimo, sisar, äiti ja tytär) ja 2) toimintaan liittyviin rooleihin (johtaja, asiantuntija, avustaja, sankari, antagonist<sup>8</sup>, pelastaja, pelastettava ja uhri). Valitettavan yllätyksellisesti aineistoni naishahmoille kolme yleisintä roolia olivat 1) pelastettava (12 pelissä), 2) uhri (11 pelissä) ja 3) avustaja (myös 11 pelissä). Tämä vastaa melko hyvin aiempien naishahmotutkimusten tuloksia, joten naishahmojen rooli pelissä ei vaikuta tältä osin radikaalisti muuttuneen vuosien kuluessa. Toisaalta positiivisena yllätyksenä lähes puolessa aineistoni peleistä (7 pelissä) oli naishahmo tai useampia jonkinlaisessa johtajan roolissa, mikä puolestaan saattaa kertoa merkittävästä muutoksesta.

Tarkastelin myös naishahmojen osallistumista pelin toimintaan ja naishahmojen toiminnan tavoitteellisuutta. Oli positiivista huomata, että jopa yhdeksässä aineistoni peleistä naishahmoilla oli omia tavoitteita, jotka eivät siis pohjautuneet pelin muiden hahmojen tavoitteisiin. Naishahmot myös osallistuivat pelien toimintakohtauksiin

Teema	Alkuperäiset kysymykset	Sisällönanalyysitaulukossa
Läsnäolo	Onko pelissä nimettyjä naishahmoja?	Nimetyt naishahmot
		Pelattavat naishahmot
		Naispuoliset liittolaiset
		Naispuoliset vastustajat
Tausta ja rooli	Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)?	Pelin naishahmojen taustat
	Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat?	Pelin naishahmojen roolit
Osallistuminen ja tavoitteet	Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita?	Omat tavoitteet (julkisuus/raha/muu)
	Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin?	Taisteleminen puolella/vastaan
Osallistuminen ja tavoitteet	Puhuvatko pelin naishahmot (ja jos puhuvat, niin muille naishahmoille)?	Puhe miehille/naisille
Puhe		Puhe toiminnasta
		Puhe ulkonäöstä
		Vähättelevä puhe
Sukupuolittaminen: feminiinisyys, romantisointi ja seksuaalisointi	Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille?	Flirttailu miehille/naisille
	Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan?	Romanttinen mielenkiinto päähahmoa kohtaan
	Kuvataanko pelin naishahmoja seksualisoivista kuvakulmista?	Seksualisoivat kuvakulmat
		Naishahmojen vähäpukeisuus
	Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)? Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisinä?	Korostettu fyysinen feminiinisyys
		Korostettu luonteen feminiinisyys

Taulukko. Sisällönanalyysikysymysten jalostuminen hahmonrakennusteemoiksi.

– käytännössä taistelemaan – kahdessatoista pelissä. Tämä viestii siitä, että toisin kuin Dietzin (1998) tutkimuksen aikaan, nykypelien naishahmot vaikuttavat olevan sivustaseuraajien sijaan aktiivisia toimijoita.

Yksi mielenkiintoisista löydöksistä aineistossani liittyi naishahmojen ihmishuuhderooleihin. Tässä luokassa yleisimmät roolit naishahmolle olivat vaimon (8 pelissä) ja rakastajan (6 pelissä) roolit. Ystävän roolin naishahmot sen sijaan saivat vain neljässä pelissä, ja ainoastaan kahdessa pelissä naishahmojen välillä oli ystävyysuhteita muutenkin kuin päähahmoon liittyen. Naishahmot esitettiin huomattavasti useammin potentiaalisina romanssin kohteina pelin (mies-)päähahmolle kuin pitkäaikaisina ystävinä tai kumppaneina. Ennen kaikkea naisten väliset, muuhun kuin sukulaisuuteen perustuvat ihmissuhteet, olivat hyvin harvinaisia.

Roolien tarkastelun yhteydessä kiinnitin huomiota myös siihen, kuinka monessa pelissä naishahmot olivat pelin tarinan kannalta lopulta vain statistin roolissa niin, että heidän toiminnallaan ei ollut minkäänlaista todellista vaikutusta sen etenemiseen. Näin oli jopa yli puolessa (yhdeksässä) aineiston peleistä.

Puhe oli teema, joka oli vain puolittain läsnä alkuperäisessä sisällönanalyysipohjassani: alun perin olin kiinnostunut selvittämään, puhuivatko pelien naishahmot, ja jos puhuivat, niin puhuivatko he myös muille naishahmoille. Lopputuloksena oli, että naishahmot puhuivat viidessätoista aineiston kuudessatoista pelistä, mutta vain viidessä niistä naishahmot puhuivat keskenään – jostakin muusta kuin pelin miespäähahmosta. Tämä tuki havaintoani siitä, että naisten välille ei aineistoni peleissä juuri rakennettu ihmissuhteita. Toinen puoli puheen tarkasteluun nousi esille, kun pelasin ensimmäistä peliä aineistolistanani. Se oli *Batman: Arkham City* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011), jossa huomioni kiinnittyi toistuvasti siihen, miten Gotham Cityn katolta toiselle supersankarina liidellessäni kuulin, kun kaduilla norkoilevat rikolliset arvioivat roisein sanankääntein pelin naispahisten ulkonäköä ja luonteenpiirteitä. Päätin kiinnittää huomiota siihen, miten naishahmoista puhutaan myös muiden pelien kohdalla. Lopputuloksena oli, että vaikka yhdessätoista aineiston pelissä puhuttiin naishahmoista, vain kolmessa niistä puhe kohdistui naishahmon toimintaan,

kun taas viidessä pelissä puhuttiin naishahmojen ulkonäöstä ja neljässä pelissä puhuttiin naishahmoista seksuaalisovasti. Neljässä pelissä naishahmoista puhuttiin myös vähättelevään sävyyn.

Naishahmojen romantisointi ja seksuaalisointi, kuten myös naishahmojen feminiinisyyden korostaminen, oli odotetusti melko yleistä. Kokosin nämä hahmonrakennusstrategiat analyysissäni yhden teeman alle, sillä ne kaikki osallistuivat naishahmojen sukupuolittamiseen. Puolessa aineistoni peleistä vähintään yksi pelin naishahmoista osoitti romanttista mielenkiintoa pelin (mies-)päähahmoa kohtaan ja jopa yhdeksässä pelissä naishahmoja kuvattiin seksuaalisovista kuvakulmista, jotka kohdistuivat esimerkiksi naishahmon rintoihin, takapuoleen tai hameen alle. Erityisen tiukkoihin tai paljastaviin asuihin puettuja naishahmoja oli kuitenkin vain viidessä pelissä. Naishahmojen feminiinisyyttä korostettiin fyysisellä tasolla yhdeksässä pelissä ja käytöksen tasolla seitsemässä pelissä. Tämä trendi vastasi aiempia tutkimustuloksia, joiden mukaan pelien naishahmoesitykset ovat usein olleet stereotyyppisiä ja seksuaalisovia (ks. esim. Dietz 1998, 435–436).

## Lopuksi: esityksissä eteenpäin

**V**ertailamalla omasta 2010-luvun alkuun sijoittuvasta peliaineistostani tekemiäni alustavia löydöksiä varhaisempiin naishahmoista tehtyihin sisällönanalyysitutkimuksiin ja niiden tuloksiin voin tehdä kaksi huomiota. Ensimmäinen niistä liittyy pelien naishahmoesitysten muutokseen: vaikuttaa siltä, että 90-luvun jälkeen naishahmoista on tullut paitsi yleisempiä myös rooleiltaan monipuolisempia, vaikka tietyt stereotyyppiset elementit vaikuttavatkin seuraavan vielä tiukasti perässä.

Toinen huomio liittyy siihen, mitkä asiat naishahmoesityksissä nähdään analyysin kannalta merkittävänä – tai toisin sanoen: miten naishahmoesitysten nähdään rakentuvan. On selvää, että hahmon ulkonäöllä on suuri vaikutus siihen, miten pelaaja koee hahmon sen kohdatessaan. Se ei kuitenkaan ole ainoa asia jolle hahmo rakentuu. On tärkeää sukeltaa hahmon ulkokuorta syvemmälle itse peliin sekä hahmon toimintaan siellä, ja huomioida ennen kaikkea hahmojen

väliset sekä hahmojen ja pelaajan väliset suhteet ja kommunikaatio. Näin voidaan saada kokonaisvaltaisempi kuva siitä, miten ja millaisista elementeistä hahmoesitys pelissä rakentuu.

Tässä katsausartikkelissa olen lähestynyt kysymystä pelaamisen ja sukupuolen suhteesta luomalla katsauksen siihen, miten digitaalisten pelien nais-hahmoja on tutkittu sisällönanalyysin keinoin, millaisia haasteita tämänkaltaisiin sisällönanalyysitutkimuksiin liittyy, ja miten haasteita on pyritty ratkaisemaan. Olen myös esitellyt alustavia tuloksia omasta pro gradu -tutkielmastani, jossa olen nostanut varhaisemmissa tutkimuksissa toistuneiden analyysikohteiden rinnalle sellaisia hahmon rakentumiseen vaikuttavia tekijöitä kuin hahmon toiminnan tavoitteellisuus, hahmon puhe muille hahmoille ja muiden hahmojen puhe hahmosta sekä hahmojen väliset suhteet.

Uskon, että sisällönanalyysitutkimuksissakin olisi syytä siirtyä pelien hahmorepresentaatioiden näkemisestä yksiulotteisina kuvina kohti hahmojen ajattelemissa toimijoina, jotka rakentuvat ulkonäkönsä lisäksi myös toimiessaan ja viestiessään. On myös nostettava huomion kohteeksi se, miten tuo rakentuminen tapahtuu aina myös suhteessa muihin hahmoihin ja pelaajaan. Hahmoesitysten analyysia olisi syytä tehdä laajemmin myös mieshahmoista, jotka vaikuttavat jääneen enemmistöasemansa vuoksi ironisesti tutkimuksen marginaaliin. Erityisesti naishahmoja tutkittaessa on myös tärkeää hahmottaa pelien naisesitysten paikka osana laajamittaista pelaamisen ja sukupuolen problematiikkaa: naiset ovat edelleen vähemmistö sekä pelien tekijöiden että niiden kuluttajien joukossa, eikä kumpikaan paikka ole vielä naiselle helppo.



## Viitteet

- 1 Marraskuussa 2012 pelisuunnittelija Luke Crane kysyi Twitterissä, miksi naispelisuunnittelijoita on niin vähän. Vastaukset muodostivat #1reasonwhy-hashtagin alle viestitulvan, jossa alalla työskentelevät naiset jakoivat kokemuksiaan laajamittaisesta syrjinnästä, väheksynnästä ja seksuaalisesta häirinnästä. (Hamilton 2012.)
- 2 Kesäkuussa 2013 julkaistun toimintaseikkailupeli Remember Me:n (Capcom 2013) luova johtaja Jean-Max Morris kertoi haastattelussa useiden julkaisijoiden hylänneen pelin vain sen naispäähahmon sukupuolen vuoksi (Prescott 2013).
- 3 Ks. esim. Fat, Ugly or Slutty -sivusto, joka on jo vuosien ajan koonnut naispelaajien verkkopeleissä saamia naisvihamielisiä kommentteja.
- 4 DiGRA eli Digital Games Research Association on vuonna 2003 perustettu digitaalisten pelien tutkijoiden kansainvälinen seura, joka järjestää säännöllisesti kansainvälisiä pelitutkimuskonferensseja.
- 5 Tällainen historiallisen asetelman sisältävä peli oli 1500-luvun Japaniin sijoittuva historiallinen sotastrategiapeli Total War: Shogun 2 (Sega 2011).
- 6 Mukana oli esimerkiksi räiskintäpelejä (shooter, 5 kappaletta), toiminta- ja toimintaseikkailupelejä (action ja action-adventure, yhteensä 4 kappaletta) ja toimintaroolipelejä (action-rpg, 4 kappaletta).
- 7 PEGI (Pan European Game Information) on ISFE:n (Interactive Software Federation of Europe) luoma koko Euroopan kattava videopelien sisällönarviointijärjestelmä, joka asettaa peleille niiden suosituskärrajat ja varoittaa mahdollisesti haitallisesta sisällöstä. Järjestelmä on ollut käytössä vuodesta 2003.
- 8 Määrittelin rooliltaan antagonistiksi sellaiset naishahmot, joiden tehtävä pelin tarinassa oli toimia pelaajahahmoa vastaan.

## Lähteet

Kaikkien verkkolähteiden osoitteet on tarkistettu 18.6.2013.

## Gradututkielmani peliaineisto

*Assassin's Creed: Revelations*. Ubisoft 2011.  
*Batman: Arkham City*. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.  
*Battlefield 3*. Electronic Arts 2011.  
*Call of Duty: Modern Warfare 3*. Activision 2011.  
*Dragon Age II*. Electronic Arts 2011.  
*The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks 2011.  
*Fallout: New Vegas*. Bethesda Softworks 2010.  
*Final Fantasy XIII*. Square Enix 2010.  
*Gears of War 3*. Microsoft Studios 2011.  
*Halo: Reach*. Microsoft Game Studios 2010.  
*L.A. Noire*. Rockstar Games 2011.  
*Mass Effect 2*. Electronic Arts 2010.  
*Mortal Combat 2011*. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.  
*Portal 2*. Valve Corporation 2011.  
*Red Dead Redemption*. Rockstar Games 2010.  
*Starcraft II: Wings of Liberty*. Blizzard Entertainment 2010.

## Lehtiartikkelit

Hamilton, Mary (2012). #1reasonwhy: the hashtag that exposed games industry sexism. *The Guardian Games Blog* 28.10.2012. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>>.

Prescott, Shaun (2013). Publishers rejected Remember Me 'due to female lead'. *ComputerAndVideoGames.com* 20.3.2013. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.computerandvideogames.com/396833/publishers-rejected-remember-me-due-to-female-lead/>>.

## Tilastot

Entertainment Software Association (2011). *2011 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkajulkaisuna osoitteessa <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf)>.

— (2012). *2012 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkajulkaisuna osoitteessa <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2012.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf)>.

## Verkkosivut

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

## Tutkimuskirjallisuus

Burgess, Melinda C. R., Steven Paul Stermer & Stephen R. Burgess (2007). Sex, Lies and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles* 57(5), 419–433.

Cassell, Justine & Henry Jenkins (toim.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Dietz, Tracy 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.

Dill, Karen E. & Kathryn P. Thill (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles* 57: 11–12, 851–864.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Friman, Usva (2013). *Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus*. Digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201309115737>>.

Grimes, Sara M. (2003). "You Shoot Like A Girl!" The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. Teoksessa *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/digital-library/publications/you-shoot-like-a-girl-the-female-protagonist-in-action-adventure-video-games/>>.

Henning, Alexandra, Alaina Brenick, Melanie Killen, Alexander O'Connor & Michael J. Collins (2009). Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives. *Children, Youth and Environments* 19(1), 170–196.

Hitchens, Michael (2011). A Survey of First-person Shooters and their Avatars. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11(3), December. Verkkojulkaisuna osoitteessa <[http://gamestudies.org/1103/articles/michael\\_hitchens](http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens)>.

Jansz, Jeroen & Raynel G. Martis (2003). The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games. Teoksessa *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 260–269. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-representation-of-gender-and-ethnicity-in-digital-interactive-games/>>.

Kafai, Yasmin B., Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto, TRIM. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>>.

Provenzo, Eugene F. Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.

Suoninen, Annikka (2013). *Lasten mediabarometri 2012. 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.