Lehtinen, E., S. Aaltonen, M. Koskela, E. Nevasaari & M. Skog-Södersved (toim.) 2011. Kielenkäyttö verkossa ja verkostoissa. AFinLAn vuosikirja 2011. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja n:o 69. Jyväskylä. s. 107–122.

Susanna Saarela, Anita Nuopponen & Olli Raatikainen

Vaasan yliopisto

Naiset digitaalisten pelien maailmassa

The article discusses how women who play digital games describe attitudes they confront as female gamers, and the expressions they use to express their interest and commitment towards playing digital games. The analysis focused on an open question from a previous study, which generally concentrated on women who play digital games as their hobby. In this smaller study, responses of ninety-five Finnish female gamers were analysed from the perspective of rhetorical analysis. While the female gamers used quite neutral and distant expressions to describe object of the discrimination and the one who performed it, however, the tone of expressions used to describe how discrimination was performed were more negative. Additionally, the length of gaming hobby had an influence on how female gamers felt about discrimination and how they saw themselves as gamers – advanced gamers were confident about their gaming skills and viewed gaming from less stereotyped perspective.

Keywords: female gamer, women, video game, digital game

1 Johdanto

Tämän artikkelin tavoitteena on selvittää, millä kielellisillä keinoilla digitaalisia pelejä pelaavat naiset kuvaavat heihin kohdistuneita asenteita ja kuinka heidän oma kiinnostuksensa sekä sitoutuneisuutensa pelaamiseen näkyvät kielellisissä valinnoissa.

Artikkeli liittyy Saarelan (2010) viestintätieteiden alan tutkimukseen, jossa selvitettiin yleisemmin naisten sopeutumista digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Tutkimusaineisto kerättiin verkkokyselyllä, joka toteutettiin englanniksi ja suomeksi. Verkkokyselystä tiedotettiin englanninkielisillä ja suomenkielisillä peliaiheisilla keskustelupalstoilla. Kyselytutkimukseen vastauksia tuli yhteensä 622 kappaletta eri-ikäisiltä naispelaajilta. Tutkimuksessaan Saarela analysoi saamiaan vastauksia lähinnä sisällönanalyysin keinoin, mutta tätä artikkelia varten tehdyssä analyysissa palasimme hänen aineistoonsa ja lähdimme katsomaan, voisimmeko kiinnostavasta aineistosta saada irti syvällisempää tietoa vastauksissa käytettyjä kielellisiä keinoja analysoimalla. Otimme tarkastelun kohteeksi kysymyksen ”Oletko kokenut pelaamiseen liittyvää syrjintää tai kohdannut loukkaavia mielipiteitä miehiltä, koska olet nainen?” jatkona olevan avoimen kysymyksen, jossa vastaajia pyydettiin tarkentamaan, kuinka se ilmeni. Aineistoksi otimme suomenkieliset vastaukset, joita oli 95 kappaletta. Niistä nousi selkeästi esiin puolustuskannalla olo, joten päädyimme muodostamaan analyysikehyksen Jokisen (1999) esittämän puolustavan retoriikan keinojen jaottelun pohjalta. Ennen kuin esittelemme tekemämme analyysin tuloksia, teemme lyhyen katsauksen digitaalisten pelien aiempaan tutkimukseen. Sen jälkeen pohdimme Saarelan tutkimustulosten pohjalta naisia digitaalisten pelien pelaajina yleisemmällä tasolla.

Digitaalisten pelien ja niiden pelaamisen tutkiminen on yleistynyt vasta viimeisen vuosikymmenen aikana, vaikka sen juuret voidaan jäljittää useiden vuosikymmenien päähän, jolloin tutkittiin lähinnä leikkimistä (ks. Sotamaa 2009: 100). Nykyinen pelitutkimus on monitieteellistä ja sitä tekevät ulottuvat aina humanisteista yhteiskuntatieteilijöihin ja käyttäytymistieteilijöihin saakka (ks. Kallio 2009: 106). Tarkastelun kohteena ovat pelaamisen vaikutukset pelaajaan, terveyteen, oppimiseen, taitojen kehitykseen ja

siihen, aiheuttaako pelaaminen riippuvuutta (ks. Lucas & Sherry 2004: 500–501). Tällä hetkellä tutkijoiden kiinnostuksen kohteena ovat etenkin digitaalisten pelien hyödyntämismahdollisuudet. Esimerkiksi miten opetusta ja oppimista voitaisiin tehostaa digitaalisten pelien avulla. Vaikka digitaalisten pelien tutkimus on monitieteellistä, on sitä kielitieteissä tutkittu vähän.

2 Naiset digitaalisten pelien pelaajina

Vielä kaksi vuosikymmentä sitten tavallinen digitaalisten pelien pelaaja nähtiin yksinäisenä pikkupoikana tuijottamassa välkkyvää television ruutua omassa huoneessaan. Tämä mielikuva on muuttumassa, sillä digitaalisia pelejä pelaavien naisten määrä on kasvanut viimeisen vuosikymmenen aikana nopeasti. Vuonna 2008 Suomessa digitaalisten pelien pelaajista 33 % oli naisia (FIGMA 2008). Vastaava luku Yhdysvalloissa on 40 % (ESA 2008, 2010). Siitä huolimatta, että naiset ovat omaksuneet pelaamisen heille sopivaksi harrastukseksi, elävät mielikuvat pelaamisen maskuliinisuudesta vielä vahvoina. Tämän digitaalisista peleistä ihmisten mielissä elävän ”poikien harrastus” -mielikuvan lisäksi se näkyy myös miesten joskus nuivanakin suhtautumisena naisiin pelaajina ja myös peliteollisuuden tuotevalikoimasta.

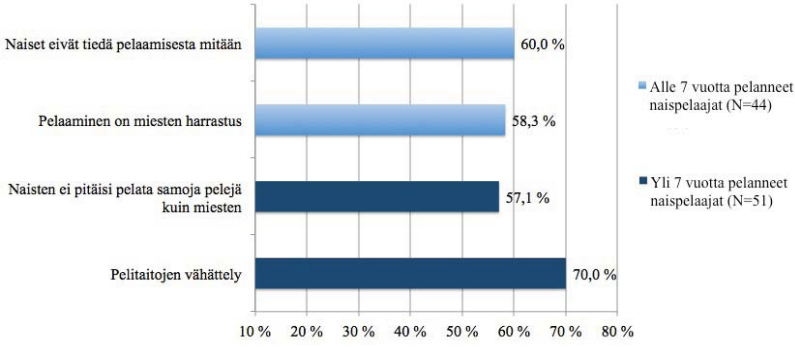
Saarelan (2010: 96–97) kyselyyn vastanneista naispelaajista hieman yli puolet (54,2 %) halusivat peliteollisuuden ottavan naiset paremmin huomioon. He näkivät peliteollisuuden panostavan enemmän miehiin, onhan pelimarkkinoilla tarjolla enemmän miespelaajille suunnattuja pelejä. Vuorela (2009: 56) toteaa naisten olleen peliteollisuudelle aina vaikea kohderyhmä, sillä peliteollisuudessa ei tiedetä, miten naisiin tulisi suhtautua ja mitä heille voisi myydä. Saarelan (2010: 5) tutkimuksessa selvisi, että naispelaajat pelasivat paljolti samoja pelejä kuin miehet. He kuitenkin kaipasivat kekseliäitä pelejä, joissa olisi mahdollista toteuttaa luovuuttaan. Vastauksista nousi myös esiin, että naiset arvostavat peleissä visuaalisesti kaunista pelimaailmaa ja toimivaa sisällöllistä suunnittelua.

Tutkimukseen vastanneista naispelaajista suurin osa ei kokenut tulleensa syrjityksi pelimaailmassa eli he vastasivat ”ei” kysyttäessä ovatko he kokeneet pelaamiseen liittyvää syrjintää tai kohdanneet loukkaavia mielipiteitä, koska ovat naisia. Vajaa viidesosa 622 vastaajasta (18,2 %) oli valinnut

vastausvaihtoehdon ”kyllä”. Koska kyse oli kuitenkin niinkin suuresta lukumäärästä kuin 113 naispelaajasta, halusimme tarkastella lähemmin heidän vastauksiaan avoimeen jatkokysymykseen siitä kuinka heidän kokemansa syrjintä ilmeni ja miten heidän suhtautumisensa tähän näkyi vastauksissa. Vastauksia sisällönanalyysillä tutkiessa eli vastauksista esiin nousseita seikkoja teemoiksi luokittelemalla (ks. esim. Krippendorff 2004) kävi ilmi, että naispelaajat joutuvat toisinaan tekemisiin hyvinkin negatiivisen suhtautumisen kanssa, kuten esimerkistä 1 on havaittavissa.

> (1) […] koska miespelaajat pitävät naisia lähinnä idiootteina sängynlämmittiminä, eivätkä he siis arvosta naisten taitoja pelata. Ja jos nainen sitten sattuu tekemään virheen, hänet haukutaan maan tasalle. Naisia vähätellään pelimaailmassa paljonkin.

Vastauksista Saarela (2010: 90–93) muodosti sisällönanalyysin avulla ylemmiksi teemoiksi seuraavat: naisten pelitaitojen vähättely, naiset eivät voi pelata samoja pelejä kuin miehet, peliharrastus on miesten harrastus, nimittely ja ahdistelu. Verratessamme näitä teemoja nyt naisten peliharrastuksen keston kanssa nousi esiin erilaisia riippuvuussuhteita, jotka on esitetty kuviossa 1. Vertailussa selvisi, että peliharrastuksen kesto vaikuttaa siihen, mitä naispelaajat ajattelevat peliharrastuksestaan. Seitsemän vuoden pelikokemuksen kohdalla oli havaittavissa taitekohta, jossa näkyi suurin ero yli seitsemän ja alle seitsemän vuotta pelanneiden naispelaajien näkemysten välillä.



KUVIO 1. Naispelaajien näkemys syrjinnän kohdistumisesta peliharrastuksen keston mukaan.

Kuviosta 1 on havaittavissa, että yli seitsemän vuotta pelanneet naispelaajat kokivat syrjimisen kohdistuvan heidän pelitaitoihinsa ja siihen, ettei naisten pitäisi pelata samoja pelejä kuin miesten. Sen sijaan alle seitsemän vuotta pelanneiden naisten kokemukset liittyivät peliharrastuksen soveltuvuuteen naisille ja heidän pelitietämyksensä arvosteluun. Vastauksista oli havaittavissa, että yli seitsemän vuotta pelanneet naiset luottivat pelitaitoihinsa ja kokivat pärjäävänsä myös ”miesten peleissä”, kun taas alle seitsemän vuotta pelanneet naiset olivat hieman epävarmoja peliharrastuksensa suhteen. Yli ja alle seitsemän vuotta pelanneiden vastauksia verratessa paljastui, että yli seitsemän vuotta pelanneiden naispelaajien vastauksista on nähtävissä vuosien tuoma pelikokemus, kun taas alle seitsemän vuotta pelanneiden vastaukset heijastavat heidän ajattelevan peliharrastusta vielä hieman stereotyyppisestä näkökulmasta.

Tämä havainto herätti mielenkiintomme naispelaajien kielellisten valintojen tutkimiseen, sillä Saarelan tutkimuksessa niihin ei juurikaan kiinnitetty huomiota. Vastauksia alustavasti lukiessamme huomiomme kiinnittyi siihen, että niissä oli mukana jonkinlaista puolustautumista, joka näytti kätkeytyvän kielellisiin valintoihin. Tällaisista vastauksista muodostuikin mielikuva oman pelaajaidentiteetin puolustamisesta. Otimme kielellisessä analyysissä tarkempaan tarkasteluun suomenkieliset avoimet vastaukset (95 kpl), joista analysoimme esimerkiksi sanavalintoja ja muita ilmaisukeinoja. Jätimme tarkastelun ulkopuolelle 17 vastausta, jotka olivat englanniksi. Englanninkieliset vastaukset olisivat olleet kiinnostavia tutkimuskohteita sisältöjensä puolesta, mutta kielellisten erojen vuoksi päädyimme käsittelemään pelkästään suomenkielisiä vastauksia. Tarkastelusta suljettiin pois myös yksi suomenkielinen vastaus, jossa oli kerrottu ainoastaan positiivisista kokemuksista. Tarkoituksena oli tarkastella ainoastaan negatiivisia kokemuksia, joita kyselyssä oli alunperin lähdetty selvittämään.

3 Tutkimusaineiston analysointi puolustavan retoriikan näkökulmasta

Otimme analyysiimme vaikutteita (kriittisestä) diskurssianalyysistä ja retoriikasta (Jokinen 1999; Kalliokoski 1996; Fowler 1991; Fairclough 1992). Aineistosta näytti nousevan esiin monia seikkoja, joita Jokinen (1999: 130) erottelee "puolustavasta retoriikasta", jollaiseksi tulkitsimme ensi katsomalla myös aineistomme käytetyn kielen suurelta osin. Hän määrittelee puolustavan retoriikan keinoksi, jolla vahvistetaan omaa positiota siten, ettei sitä päästäisi vahingoittamaan. Sen vastakohtana on hyökkäävä retoriikka, jolla pyritään vahingoittamaan vasta-argumenttia. (Emt.; Potter 1996: 121.) Myös sitä voisi odottaa löytyvän puolustuskannalla olevan henkilön vastauksista – onhan naispelaajien pyrittävä vakuuttamaan omien kokemuksiensa todellisuudesta sekä niiden merkittävyydestä joko hänen itsensä tai kaikkien naisten puolesta. Vastauksilla ei ole tarkoituksena vakuuttaa suurempaa vastaajajoukkoa vaan lähinnä tutkimuksen tekijä, minkä joudumme ottamaan huomioon. Kaikessa argumentaatiossa keskeistä on kategorisointi eli miten puhuttaessa luokitellaan ihmisiä ja asioita (Jokinen 1999: 141). Ensimmäiseksi tarkastelemmekin sitä, kuinka vastaajat kategorisoivat ja nimesivät tekijöitä (kuka teki/sanoi), toiminnan kohteita ja itse tekoa (3.1–3.3). Sen jälkeen erottelemme muita Jokisen esittämiä puolustelevan retoriikan keinoja (3.4).

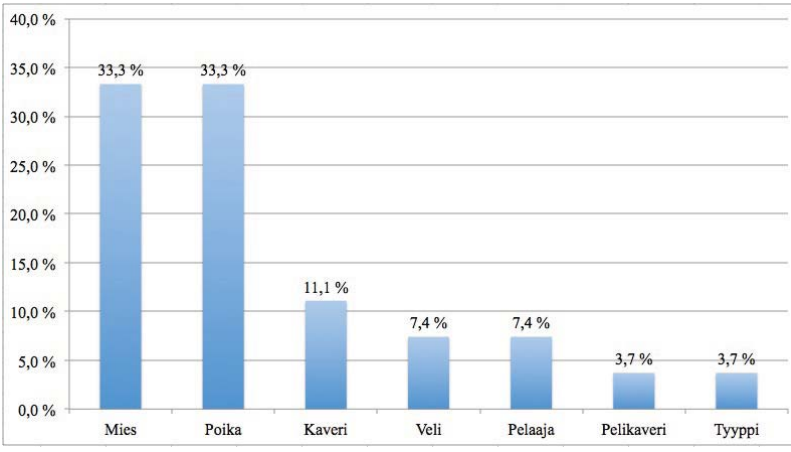
3.1 Tekijän kategorisointi

Ensimmäiseksi tarkastelimme sitä, kuka tai ketkä (= TEKIJÄ) ovat sanoneet tai tehneet jotain, minkä naispelaajat ovat tulkinneet syrjinnäksi tai loukkaukseksi (esim. 2). Erottelimme vastauksista sanoja, joiden avulla vastaaja kategorisoi tekijää ja saattaa myös tietoisesti vahvistaa mielipiteensä välittymistä (ks. Kalliokoski 1996: 20).

(2) Usein *miehet* väheksyvät, ja sanovat, että pelaaminen on ns. 'miesten juttu'.

(3) Väheksyminen, oletus siitä, että olen huonompi ja tarvitsen enemmän apua.

Suuressa osassa vastauksia tekijää ei oltu nimetty ollenkaan, vaan vastauksessa tekoa ilmaiseva verbi oli nominalisoitu (esim. 3) tai passivoitu, eikä kohdetta oltu nimetty. Myös kysymyksen asettelulla haettiin pelkästään kokemuksia, joissa tekijänä on miespuolinen henkilö eikä vastaajien ehkä siksi ollut tarpeen korostaa tekijän sukupuolta. Tekijä kuitenkin nimettiin aineistossa 27 kertaa. Vastaajat nimittivät tekijää joko *mieheksi*, *pojaksi*, *veljeksi*, *kaveriksi*, *pelikaveriksi*, *pelaajaksi* tai *tyypiksi*. Nämä nimitykset on koottu kuvioon 2, jossa niiden prosentuaaliset määrät on esitetty suhteessa toisiinsa.



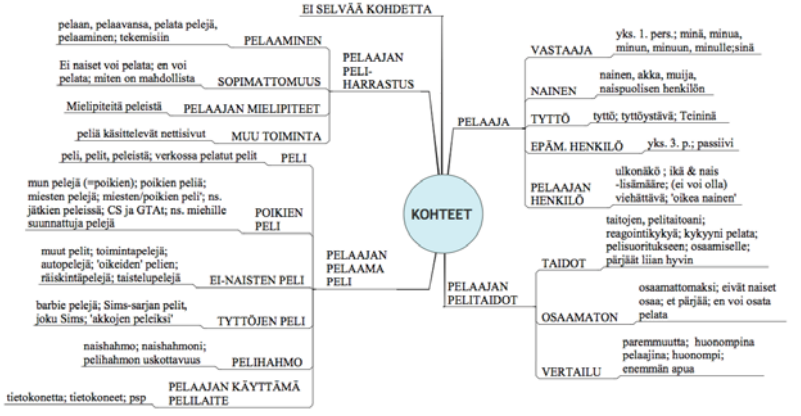
KUVIO 2. Naispelaajien vastauksissa esiintyneiden nimettyjen tekijöiden prosentuaaliset määrät (N=27).

Eniten vastauksissa ilmeni *miehiin* ja *poikiin* viittaavia ilmaisuja. Yli 10 vuotta pelanneet naispelaajat käyttivät useammin tekijästä nimitystä *mies*, kun taas 1–6 vuotta pelanneet käyttivät useammin nimitystä *poika*. Eli tässä käytetyt nimitykset riippuivat myös vastaajien omasta iästä. Tekijää kuvaamaan käytetyt ilmaisut olivat sävyltään neutraaleita, eikä niistä sinällään erityisesti välittynyt millaisia tunteita vastaajalla on tekijää kohtaan huolimatta vastausten negatiivisesta sävystä. Tekijää kuvaamaan käytetyt tuttavallisimmat ilmaisut olivat *veli* ja *kaveri*. Hieman etäisempi on *pelikaveri*, jota esimerkiksi verkkopelaamisen ohella ei välttämättä koskaan tavata kasvotusten. Vielä etäisempi ilmaisu on *pelaaja*. Nimityksen perusteella tekijän tiedetään har-

rastavan pelaamista, mutta sävyltään ilmaisu kielii vastaajan etäisestä suhteesta tekijään. Epämääräisempiä ilmaisuja ovat *mies*, *poika* ja *tyyppi*, sillä ne voivat tarkoittaa ketä tahansa henkilöä.

3.2 Kohteen kategorisointi

Toinen aineistosta erottunut kategorisoinnin ja nimeämisen kohde muodostui solvauksen kohteiksi joutuneista ihmisistä, esineistä ja asioista (= KOHDE). Nimeämistä voi ”hyödyntää sukupuoleen tai syntyperään perustuvan diskriminoinnin keinona, erilaisten (negatiivisten tai positiivisten) stereotypioiden vahvistajana”, kuten Kalliokoski toteaa (1996: 20; ks. myös Fowler 1991: 93–94). Kohteet jaoteltiin viiteen pääryhmään: *pelaaja*, *pelaajan pelitaidot*, *pelaajan pelaama peli*, *pelaajan pelausharrastus* ja *ei selvää kohdetta* sekä niiden alaryhmiin, ks. kuvio 3.



KUVIO 3. Kohteet, joihin naispelaajien kokema syrjintä kohdistui.

Vastauksissa oli viitattu usein pelaajaan itseensä. Esimerkin 4 persoonapronominin sijamuodosta on selvästi nähtävissä, että syrjintä on kohdistettu itse *pelaajaan*.

(4) Yhteisössä on uskottu *minun* olevan naista esittävä mies kun sukupuoleni on tullut ilmi. Olen saanut myös ’erityiskohtelua’ sukupuoleni takia, enemmän huomiota, apua pelissä ja virheitäni on annettu helpommin anteeksi kuin miehille annetaan.

(5) Minua on haukuttu *osaamattomaksi*.

Lisäksi pelaajaan kohdistunut arvostelu kohdistui usein hänen taitoihinsa pelaajana. Esimerkissä 5 nousee esiin pelitaitoihin kohdistettu syrjintä, mitä ei kuitenkaan ole välttämättä kerrottu suoraan pelitaitoihin viittaamalla, vaan tällaisissa tapauksissa on käytetty esimerkiksi ilmaisua *osaamattomampi* tai *huonompi*.

Kohteet saattoivat myös liittyä pelaajaa ympäröivään pelimaailmaan esimerkiksi hänen pelaamiinsa *peleihin*. Yleensä syrjintää oli ilmennyt puhuttaessa naispelaajan pelaamasta pelistä. Usein tekijä oli perustellut sanomaansa sillä, että kaikki naiset pelaavat juuri kyseistä peliä (6) tai että jokin tietty peli ei soveltuisi naisille pelattavaksi (7). Jossain tapauksissa kohteena oli myös *peliharrastus*, sillä tekijät olivat väittäneet osalle naispelaajista, että pelaaminen on miesten harrastus (8).

(6) Vähätteleviä kommentteja *peleistä, mitä pelaan* ja selityksenä, että tykkään kyseisistä peleistä, koska olen nainen. Naiset eivät kuulemma ymmärrä oikeiden pelien päälle. […]

(7) CS ja GTAt ovat kuulemma miesten pelejä joita tytöt ei osaa pelata

(8) Usein miehet väheksyvät, ja sanovat, että *pelaaminen* on ns. 'miesten juttu'.

(9) oman luokan pojat urputti.

(10) Vähättelynä,yms.

Esimerkin 8 kaltaisissa vastauksissa oli yleistä, että tekijä sanoi kaikkien pelaajien olevan miehiä ja siksi pelaaminen olisi ainoastaan *miesten juttu*. Kohteeseen liittyvää syrjintää käsittelevissä vastauksissa mielipide yleistettiin usein koskemaan kaikkia naisia. Osassa vastauksista ei kohdetta voitu erottaa selvästi vaan niissä ilmeni ainoastaan tekijä ja/tai teko. Näissä tapauksissa vastaukset olivat usein lyhyitä lauseita (9) tai muutaman sanan pituisia kuvailuja (10).

3.3 Tekojen kategorisointi

Se, miten tekoa kategorisoidaan ja miten sitä nimetään, mitä verbiä teosta tai sanomisesta käytetään, kertoo vastaajan suhtautumisesta tekijöihin. Berndtson (1994: 55) luokittelee henkilöagentilliset verbit merkitykseltään asenteellisesti negatiivisiin ja positiivisiin. Neutraaleilla ei ole asenteellista merkitystä. Aineistossamme *sanoa* on neutraali, eikä lisää lausekkeen merkitykseen asenteellisuutta. *Haukkua* kertoo, että on tapahtunut jotain, mitä puhuja pitää negatiivisena. Positiivisia verbejä esiintyi lähinnä vain niissä vastauksissa, jotka jäivät tarkastelun ulkopuolelle kysymyksen asettelun takia – haettiinhan kysymyksellä vastaajilta nimenomaan negatiivisia kokemuksia.

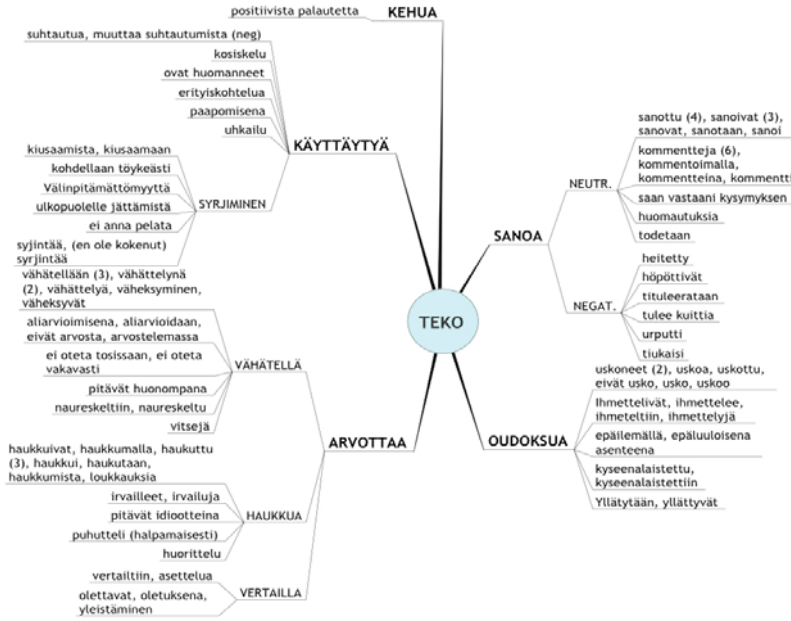
Tekoa ilmaisevat sanat jakautuivat karkeasti viiteen eri ryhmään: *sanoa*, *oudoksua*, *arvottaa*, *käyttäytyä* ja *kehua* (ns. pääsanoja; ks. kuvio 4). Jokaiseen ryhmään kuuluvat sanat ovat pääsanan kanssa jokseenkin samantyyppisiä merkitykseltään ja tunnearvoltaan (negatiivinen – neutraali). Esimerkiksi sanan *oudoksua* kanssa samaan ryhmään luimme mm. *kyseenalaistaa*, *ihmetellä* ja *epäillä* (esim. 11–13).

(11) Joskus pojat *ihmettelee* miten on mahdollista että tytötkin pelaa.

(12) On *sanottu*, että naiset eivät osaa pelata ollenkaan taistelupelejä.

(13) Muutamat henkilöt ovat *irvailleet* ja *väittäneet*, että en voi pelata koska olen nainen.

Tekoja kuvattiin sanoilla, jotka olivat sävyltään negatiivisia, neutraaleja ja positiivisia. Tarkasteltaessa verbejä erillään kokonaisista vastauksista ilman muiden sanojen tuomia vaikutteita oli neutraalien ja positiivisten sanojen ryhmä negatiivisten sanojen ryhmää selvästi pienempi, mikä tuo ilmi annettujen vastausten tunnepitoisuuden.



KUVIO 4. Aineistosta poimitut syrjintää kuvaamaan käytetyt verbit.

3.4 Muita retorisia keinoja

Kategorisoinnin ja nimeämisen lisäksi vastauksissa esiintyi muitakin retorisia keinoja, joita Jokinen (1999) mainitsee puolustelevan retoriikan keinoina (taulukko 1). Vastauksissa esiintyi runsaasti tarkkoja yksityiskohtia ja kertomuksia, joilla vastaajat pyrkivät lisäämään vastauksensa totuudenmukaisuutta (vrt. Jokinen 1999: 144). Yksityiskohtina nousi esiin mm. tiettyjä digitaalisia pelejä nimeltä mainittuna esimerkiksi *Grand Theft Auto*, *The Sims-sarja*, *Call of Duty* ja näiden erilaiset variaatiot (ks. taulukko 1). Lyhenteiden käyttö onkin pelaajien keskuudessa hyvin yleistä, ja alalla oletetaan kaikkien peliharrastajien tietävän etenkin tunnetuimpien pelien lyhenteet. Niiden runsaasta määrästä voidaan päätellä vastaajien olettavan, että myös tutkija tuntee ne.

TAULUKKO 1. Aineistosta löytyneet muut retoriset keinot.

Retorinen keino	**Esimerkit**
Yksityiskohdilla ja narratiiveilla vakuuttaminen	*wowissa* törmäsin pariin erikoiseen tapaukseen […]
Liittoutumisasteen säätely	'Muut pelit (lukuun ottamatta the sims:iä ei kuulu naisille'
Etäännyttäminen omista intresseistä	CS ja GTAt on kuulemma miesten pelejä joita tytöt ei osaa pelata
	Mitään loukkaamista ei ole eteeni sattunut, mutta se, että miehet yllättyvät joka kerta saadessaan tietää minun pelaavan, on ärsyttävää.
	En ole varsinaisesti kokenut mitään syrjintää, mutta olen havainnut World of Warcraft 'end gamea' pelatessa, että miehet helposti pitävät naisia huonompina pelaajina. […]
Numeerinen ja ei-numeerinen määrällistäminen	*Saan jonkun verran* kommentteja/ ihmettelyjä, joiden pääasiallinen viesti on, että kuinka noin VANHA ja vielä NAINEN pelaa.
	No *moni* ihmettelee sitä että kuinka tyttö voi pelata esim. jotain pleikkaripelejä
Ääri-ilmaisujen käyttö	*Kaikki* olettavat etteivät naiset osaa pelata
Vahvistaminen konsensuksella tai asiantuntijan lausunnolla	esim. kun olen pelannut räiskintäpelejä, niin tulee kommnttia että eihän naiset tuollaisia edes pelaa, vaikka asia on ihan toisenlainen. Eli tiedän paljon naispelaajia, jotka tykkäävät räiskintä peleistä.

Liittoutumisasteen säätelyllä tarkoitetaan sitä, miten puhuja sitoutuu väitteeseen tai etäännyttää itseään siitä. Puhuja toimii tällöin ainoastaan väitteen välittäjänä, eikä sitä esitetä omissa nimissä. Näin luodaan väitteeseen neutraaliutta ja vältetään joutumista selityksenantovelvolliseksi. (Jokinen 1999: 136–137.) Etäännyttämistä vastauksissa ilmaistiin sitaateilla, mutta myös runsas passiivin ja nominalisoinnin käyttö voidaan tulkita tähän kuuluvaksi (ks. taulukko 1). Vaikka tekijää ei nimetä, voi sen tässä kontekstissa tulkita miespuolisten sanomaksi. Vastaajan itsensä etäännyttäminen voi tarkoittaa myös, että vastaaja haluaa edustaa vastauksellaan kaikkia naispelaajia yleisesti (ks. Potter 1996: 161). Vastaaja voi etäännyttää vastauksen omista intresseistään luodakseen luotettavamman kuvan sanomastaan. Sanotun vakuuttavuus vahvistuu, kun lukija voi olettaa ettei vastaaja sanomallaan tavoittele omaa etuaan. (Jokinen 1999: 133.) Taulukossa 1 etäännyttämistä omista intresseistä kuvaavissa vastausesimerkeissä vastaajat myöntävät alkuun, etteivät he varsinaisesti ole joutuneet syrjinnän kohteeksi. Etenkin en-

simmäisessä esimerkissä vastaaja halunnee osoittaa, että hänen kokemansa syrjintä on ollut ainoastaan lievää. Toisen esimerkin vastauksessa taas tällainen aloitus voitaisiin tulkita puheenvuoroksi myös muiden naispelaajien puolesta.

Yleinen vakuuttamisen keino on kvantifiointi eli määrällistäminen. Se voi olla numeerista eli vastauksessa käytetään esimerkiksi lukuja ja prosentteja tai sitten se voi olla ei-numeerista eli vastauksessa käytetään kuvailevia sanoja kuten *suuri*, *suurin*, *pieni* tai *pienempi*. (Jokinen 1999: 146.) Aineistosta löytyi tapauksia, jotka voidaan luokitella lähinnä ei-numeeriseksi määrällistämiseksi (ks. taulukko 1), jota käytettiin lähinnä silloin kun vastaajat halusivat määritellä, miten moni oli heille sanonut tai tehnyt syrjinnäksi luokiteltavan asian. Ääri-ilmaisut liittyvät läheisesti määrällistämiseen. Siinä missä ääri-ilmaisuissa kuvataan jonkin kohteen piirteitä joko maksimoiden tai minimoiden niin määrällistämisessä käytetään kuvailevia sanoja niiden väliltä. (Jokinen 1999: 151.) Ääri-ilmaisuja kuvaavassa esimerkissä on käytetty ääri-ilmaisuna sanaa *kaikki*, joka tuo vastaukseen sävyyn pientä liioittelua. Vastaajan mielestä kaikki olettavat naisten olevan kykenemättömiä pelaamaan digitaalisia pelejä, mikä ei todennäköisesti kuitenkaan pidä paikkaansa. Vastaus tuo esiin syrjinnän aiheuttaman turhautumisen tunteen, jolloin ääri-ilmaisun käyttäminen on tehokas keino tähän tarkoitukseen.

Konsensuksella tai asiantuntijan lausunnolla vahvistaminen on hyvä vaikutuskeino silloin, kun puhuja (tässä tapauksessa vastaaja) haluaa vakuuttaa yleisönsä sillä, että hän ei ole keksinyt kertomaansa asiaa omasta päästään (ks. Jokinen 1999: 138). Hänellä on siis taustatukijoukko, joka on hänen kanssaan samaa mieltä. Taulukossa 1 vahvistamista konsensuksella tai asiantuntijan lausunnolla kuvaavassa esimerkissä vastaajalle on väitetty, etteivät naiset pelaa räiskintäpelejä. Hän kuitenkin tiedostaa, ettei hän ole ainut nainen, joka niitä pelaa, sillä hän tuntee muitakin räiskintäpeleistä pitäviä naispelaajia. Vastaaja haluaa todistaa tutkijalle – ja ehkä myös syrjijöilleen – ettei hän ole asiansa kanssa yksin.

4 Yhteenveto ja pohdintaa

Tavoitteena oli selvittää, millä kielellisillä keinoilla digitaalisia pelejä pelaavat naiset kuvaavat heihin kohdistuneita asenteita ja kuinka heidän oma kiinnostuksensa sekä sitoutuneisuutensa pelaamiseen näkyvät heidän kielellisissä valinnoissaan. Saarela (2010) tarkasteli saamiaan tuloksia sisällönanalyysilla, kun tässä tutkimuksessa tarkasteltiin samoja tuloksia kielellisiä keinoja analysoiden. Kielellisten keinojen analysoiminen vastauksista mahdollisti pelkkien kokemusten luokittelun sijaan tulkitsemaan myös vastaajien tuntemuksia. Vastausten kielellisiin keinoihin analysoiminen antoi myös yksityiskohtaisempaa tietoa tekijästä, kohteesta ja teosta, joiden perusteella pystyimme syvällisemmin tulkitsemaan naispelaajien kertomia kokemuksia.

Digitaalisten pelien pelaaminen oli kyselyyn osallistuneille naisille tärkeä asia ja he halusivat tuoda ilmi, millaista kohtelua he olivat joutuneet kokemaan. He myös käsittivät solvausten ja tekojen olleen epäoikeutettuja, minkä vuoksi heidän tunteensa välittyvät käytettyjen sanojen sävyissä negatiivisena. Tähän saattaa olla syynä peliharrastuksen tärkeys ja halu tehdä siitä tasa-arvoinen harrastus kummallekin sukupuolelle. Vastauksista oli havaittavissa, että syrjintää kohdanneet naiset olivat kuitenkin halukkaita kertomaan kokemuksistaan. Vastaajien kokema syrjintä oli kohdistunut lähinnä itse vastaajaan ja hänen omiin taitoihinsa, mutta myös häntä ympäröivään pelimaailmaan, kuten naisten pelaamiin peleihin ja peliharrastukseen. Kohteista käytetyt sanat olivat neutraaleja, mikä saattoi johtua siitä, että vastaajat puhuivat vastauksissa usein itsestään ja luonnostaan neutraalisävyisistä kohteista. Naispelaajat olivat käyttäneet syrjinnäksi koettujen tekojen kuvailuun runsaasti erilaisia sanavalintoja, mitkä olivat sävyltään pääsääntöisesti negatiivisia. Sävy kuvastaa naispelaajien saamaa kohtelua, joka vaihtelee pienestä kiusaamisesta jopa ahdisteluun ja uhkailuun saakka (esim. 14).

(14) […] sukupuoleni paljastettua aloitti pojissa pakkomielteisen kosiskelun ja kieltävä vastaus aiheutti jopa itsemurhalla uhkailun ja huorittelun

Tekojen kuvaamiseen käytettyjen ilmaisujen negatiivisuudesta huolimatta naispelaajat nimittivät tekijöitä neutraaleilla ilmaisuilla ja kertoivat tapahtu-

neesta etäisesti passiivia, nominalisointia ja esimerkiksi sitaatteja käyttäen. Vastaajien käyttämät etäiset ilmaisut voidaan tulkita selitysvelvollisuuden välttelemiseksi (Jokinen 1999: 136–137), jolloin ei tarvitse selittää antamaansa vastausta enempää. Etäännyttäminen saattoi johtua myös siitä, että vastaaja ei muista tilannetta selvästi, tilanne ei ollut hänelle merkittävä tai hän ei halua tai koe tarpeelliseksi kertoa tekijästä tarkemmin. Etäännyttäminen voi tuoda vastaukseen lisää uskottavuutta, mikä vahvistaa esimerkiksi sellaista vastausta, joka koskettaa itse vastaajan lisäksi myös muita naisia. Naispelaajat käyttivät sitaatteja lähinnä kuvaamaan heihin kohdistuneen sanallisen syrjinnän sisältöä. He todennäköisesti kokivat tällaisen menettelyn helpoksi tavaksi kertoa kuulemastaan tai lukemastaan. Naispelaajien suhtautuminen itseensä pelaajana ja pelaamiseen harrastuksena näytti vaihtelevan peliharrastuksen pituuden mukaan. Kauemmin pelanneet olivat selvästi varmempia taidoistaan eivätkä ajatelleet pelaamista niin stereotyyppisesti kuin vähemmän aikaa pelaamista harrastaneet naiset. Vastaajien kiinnostus peliharrastusta kohtaan oli nähtävissä myös peleistä käytettävistä lyhenteistä ja arkikielen nimityksistä, joiden käyttö lisääntyi suoraan verrannollisesti peliharrastuksen pituuden kanssa.

Analyysin tuloksien muodostama näkemys naispelaajiin suhtautumisesta näyttää edelleen hieman vanhanaikaiselta ja stereotyyppiseltä. Syrjintä näyttää – siltä osin kuin sitä ilmenee – perustuvan ”pelaaminen on poikien harrastus” -ajatusmalliin. Vastauksista välittyi sellainen kuva, ettei naisia oteta todesta pelaajina, sillä heille naureskeltiin ja heidän taitojaan väheksyttiin. Naiset itse eivät kuitenkaan näyttäneet vastausten perusteella tiedostavan tällaista ongelmaa, mikä voisi viitata siihen, etteivät naiset suhtaudu syrjintään kovin vakavasti tai he eivät kohtaa syrjintää kovin usein. Asiaa pohtiessa on myös huomioitava se, että 622 vastaajasta vajaa viidesosa (18,2 %) oli kokenut syrjintää, mikä tarkoittaa digitaalisten pelien maailman olevan suhteellisen tasa-arvoinen paikka. Kuitenkin syrjintä ja stereotyyppiset asenteet elävät pelien maailmassa siinä määrin, että ne häiritsevät osaa naispelaajista, joten siksi sitä ei voi jättää täysin huomiotta. Naispelaajien määrän jatkuvasta kasvusta huolimatta on perinteisistä peleihin ja niiden pelaamiseen liittyvistä stereotypioista vaikea päästä eroon. Jatkossa aiheeseen voisikin syventyä molemmille sukupuolille osoitetulla kyselyllä tai tarkastelemalla mies- ja

naispelaajien välistä kommunikointia verkkopelien yhteydessä. Tällöin vastausten analysoiminen kielellisten keinojen avulla mahdollistaisi pelkkien kokemusten luokittelun sijaan tulkitsemaan myös vastaajien tuntemuksia syvällisemmin (vrt. Saarela 2010).

Kirjallisuus

Berndtson, E. 1994. *Politiikka tieteenä*. *Johdatus valtio-opilliseen ajatteluun*. Helsinki: Painatuskeskus.

ESA (Entertainment Software Association) 2008. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. [Luettu: 13.1.2011]. Saatavissa: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf.

ESA (Entertainment Software Association) 2010. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. [Luettu: 13.1.2011]. Saatavissa: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_ Facts_2010.PDF.

Fairclough, N. 1992. *Miten media puhuu*. Tampere: Vastapaino.

FIGMA (Finnish Games and Multimedia Association) 2008. *Lehdistötiedote 8.10.2008* [online]. [Luettu: 13.1.2011]. Saatavissa: http://www.figma.fi/Vanhat%20tiedotteet/tiedote08102008.htm.

Fowler, R. 1991. *Language in the News*. *Discourse and Ideology in the British Press*. London, New York: Routledge.

Jokinen, A. 1999. Vakuuttelevan ja suostuttelevan retoriikan analysoiminen. Teoksessa A. Jokinen, K. Juhila & E. Suoninen (toim.) *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 126–159.

Kallio, K. P. 2009. Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen. Suhteellinen määrällinen, strukturoitu laadullinen ja muutamia muita kompromissiratkaisuja. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Tampere: Tampereen yliopisto, 106–113. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009.

Kalliokoski, J. 1996. Kieli, tunteet ja ideologia uutistekstissä. Teoksessa J. Kalliokoski (toim.) *Teksti ja ideologia*. *Kieli ja valta julkisessa kielenkäytössä*. Helsinki: Helsingin yliopiston suomen kielen laitos, 37–97.

Krippendorff, K. 2004. *Content Analysis*. *An Introduction to Its Methodology*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Lucas, K. & J. L. Sherry 2004. Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research* 31, 499–523.

Potter, J. 1996. *Representing Reality*: *Discourse, Rhetoric and Social Construction*. Lontoo: Sage.

Saarela, S. 2010. *Hyvä juoni, ihanat hahmot ja upeat maisemat". Naiset digitaalisten pelien pelaajina*. Pro gradu -tutkielma. Vaasan yliopisto. Saatavissa: http://www.tritonia.fi/?d=244&g=abstract&abs=3821.

Sotamaa, O. 2009. Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Tampere: Tampereen yliopisto, 100–105. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009.

Vuorela, V. 2009. *Elämäpeli*. *Pelintekijän maailmat*. Helsinki: BTJ.