

# Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset?

18.11.2015

[pelikulttuuri](#) [pelikulttuurinen osallisuus](#) [sukupuoli](#) [sukupuolittunut pelikulttuuri](#) [syrjintä](#)

**Usva Friman**

usva.friman[a]utu.fi

Tohtorikoulutettava

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

*Viime vuosina sukupuolesta on tullut keskeinen pelikulttuurinen keskustelunaihe niin peliyhteisöissä, pelimediassa kuin valtamediassakin. Useat pelaajatilastot ja markkinatutkimukset niin Yhdysvalloissa, Euroopassa kuin Suomessa ovat kertoneet, että naispelaajien lukumäärä on jo lähes 50 % koko digitaalisten pelien yleisöstä. Samaan aikaan olemme saaneet todistaa feministisiin mediakriittikoihin ja naispelinkehittäjiin kohdistuneita massiivisia vihakampanjoita, yrityksiä sulkea naispelaajia elektronisen urheilun maailmanmestaruusturnausten ulkopuolelle, sekä raportteja systemaattisesta sukupuoleen perustuvasta naispelaajiin, naispelinkehittäjiin ja naispelijournalisteihin kohdistuvasta syrjinnästä, häirinnästä ja uhkailusta.*

*Kun digitaalisia pelejä pelaavien ihmisten määrä kasvaa kasvamistaan ja nimitystä ”pelaaja” käytetään kuvaamaan yhä laajempaa ihmisjoukkoa, vaikuttaa siltä, että jotkut pelaajaksi identifioituvat henkilöt pyrkivät vetämään rajoja pelien, pelaajien ja pelikulttuurin määritelmien ympärillä yhä tiukemmalle. Tässä katsausartikkelissa kuvaan muutaman tapausesimerkin kautta pelikulttuurin sukupuolittuneita rajoja sekä niiden purkamisen edellytyksiä.*

## **Tapaus Hearthstone ja pelikulttuurin konkreettiset sukupuolirajat**

Heinäkuussa 2014 suomalainen Assembly Summer 2014 -verkkopeli- ja demotapahtuma sai osakseen kyseenalaista kansainvälistä julkisuutta ilmoitettuaan tapahtuman verkkosivuilla, että osa tapahtuman elektronisen urheilun turnauksista on avoinna ainoastaan suomalaisille miehille.

WiderScreen 3/2015: Eri- ja samanarvoisuus digitaalisessa maailmassa – Equality and inequality in digital environments

Kohu alkoi, kun käyttäjä nimimerkillä Karuta lähetti heinäkuun ensimmäisenä päivänä internetyhteisö Redditiin [i] *Hearthstone*-pelille [ii] omistetulle palstalle viestin otsikolla ”A friend just linked me this, and you must be kidding me...”. [iii] Viesti sisälsi ainoastaan kuvalinkin saatetekstillä ”Is this really where we stand?”. Linkki johti Assembly-tapahtuman sivuilta otettuun kuvakaappaukseen ilmoituksesta tapahtumassa järjestettävästä *Hearthstone* pelinkansallisesta maailmanmestaruuskarsintaottelusta (kuva 1). Kuvassa ilmoituksesta oli korostettu kohta, jossa todetaan, että osallistuminen on avoinna ainoastaan suomalaisille miespelaajille.

## **Hearthstone leSF Qualifier**

Game: **Hearthstone** | Starts: Thu, Jul 31st 2014, 15:00 | Ends: Thu, Jul 31st 2014, 23:59

The main tournament for Assembly Summer 2014 *Hearthstone: Heroes of Warcraft*.

*Hearthstone: Heroes of Warcraft* leSF Qualifier 2014 tournament is the Finnish qualifier tournament for the men's *Hearthstone: Heroes of Warcraft* leSF World Championship tournament held in Baku, Azerbaidžan on 12th to 17th November. The qualifier tournament has 16 spots, 1000 Euros in prize money, and the winner qualifies and gets a paid trip to the leSF tournament.

The participation is open only to Finnish male players. The tournament ticket costs €50, which includes the entrance to the ASSEMBLY event for full four days, access to the dedicated tournament area with a personal computer on tournament days and the player lounge by SEUL ry where you may enjoy snacks for free.

The tournament is a non-BYOC competition played on Thursday the 31st of July. A separate player area with a stage and an audience stand has been reserved for the tournament.

### **Info**

**Time:** Thu 31st of July

**Place:** Helsinki Exhibition and Convention Centre, Helsinki, Finland

**Players:** 16, Finnish only

**Prize pool:** €1000 EUR + trip to leSF 2014

**Format:** Two group stages & single elimination playoffs

**Streams:** English

**Participation:** Invites & online qualifiers

**Ticket price:** €50

**Rules:** Regulation Finnish eSports Federation (SEUL) rules

**Website:** [assembly.org](http://assembly.org)

Kuva 1. Käyttäjän Karuta Redditiin *Hearthstone*-palstalle 1.7.2014 lähettämä kuvakaappaus suomalaisen Assembly-festivaalin *Hearthstone*-turnauksen säännöistä.

Viesti keräsi hetkessä satoja kommentteja ja aloitti vilkkaan keskustelun sukupuolen merkityksestä elektronisessa urheilussa. Kommenttien sisältö vaihteli tyrmistyksestä ja epäuskosta kuvan todenmukaisuuteen (”Kyseessä on oltava käänkösvirhe tai jotkin omituiset lait 50-luvulta. En voi uskoa tämän pitävän paikkansa.” [iv]) spekulointiin sukupuolten välisistä pelisuoritukseen vaikuttavista biologisista eroista (”Periaatteessa [...] voi olla sukupuolten välisiä fysiologisia eroja, jotka vaikuttavat suoritustasoon ammunta- ja MOBA-peleissä, esimerkiksi reaktionopeus.” [v]) ja

hurttiin huumoriin sukupuolirajatun kisan järjestäjien kustannuksella (”Keskustellessani tästä ystäviemme kanssa tulimme siihen johtopäätökseen, että rintani tulevat lähestulkoon kaiken tielle, joten olen alttiimpi väärinklikkauksille ja kykenemätön näkemään paljoakaan siitä, mitä ruudulla tapahtuu. Tiedättehän, että he tekevät tämän vain auttaakseen meitä.”[vi]).

Tapaus sai myös laajaa kansainvälistä mediahuomiota paitsi pelimedioissa myös niiden ulkopuolella [vii]. Huomio kohdistui alussa käytännössä yksinomaan suomalaiseen Assembly-festivaaliin ja sen *Hearthstone*-turnaukseen, jota Redditiin lähetetty kuvakaappaus koski. Suomalaisturnauksen järjestäjät vastasivat turnaukseen kohdistettuun kritiikkiin selittämällä, että kyseinen sääntökohta on välttämätön elektronisen urheilun kansainvälisen kattojärjestö International e-Sports Federationin (IeSF) linjauksen vuoksi: koska kyseessä on kansallinen karsintakilpailu maailmanmestaruusturnaukseen, joka on rajattu vain miehille, myös karsintakilpailu oli rajattava vain miehille. Suomessa myös useat yhdistykset reagoivat tilanteeseen nopeasti: Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry ja Assembly-tapahtuma julkaisivat kumpikin 2.7.2014 oman kannanottonsa kaikille sukupuolille yhteisten turnausten puolesta.[viii] Samana päivänä myös FinnishGameJam ry julkaisi [kannanoton](#), jossa yhdistys totesi keskeyttävänsä Assemblyyn suunnittelemansa pelinkehitystapahtuman järjestelyt, koska se ei halua tukea syrjiviä käytäntöjä tukevaa tapahtumaa.

IeSF:llä saanut linjauksestaan jo aiemmin kriittistä palautetta muun muassa järjestön [Facebook-sivun](#) kautta. Esimerkiksi vuoden 2013 *StarCraft 2* -pelin naisten sarjan maailmanmestari Madeleine ”MaddeLisk” Leander tiedusteli IeSF:n Facebook-sivulla 9. kesäkuuta mistä hän voisi löytää tietoa naisten ja miesten erillisistä maailmanmestaruuskilpailusarjoista. IeSF perusteli tuolloin linjaansa vetoamalla elektronisen urheilun aseman edistämiseen ”oikeana urheiluna” (kuva 2).



Kuva 2. IeSF:n perusteluja miesten ja naisten turnausten erottamiseen järjestön Facebook-sivulla 9.6.2014.

Kun uutinen sukupuolirajatusta *Hearthstone*-turnauksesta levisi Redditiin kautta mediaan 2. heinäkuuta, IeSF sai linjauksestaan suoranaisen palautevyöryn. Tuolloin järjestö tarkensi

perustelujaan turnausten sukupuolierottelulle lisäten haluavansa erottelulla myös edistää naispelaajien asemaa (kuva 3).

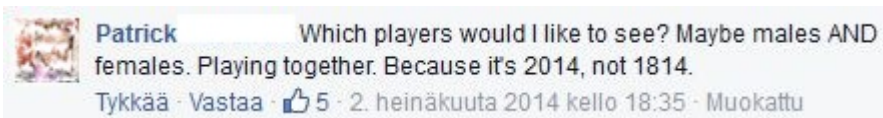


Kuva 3. IeSF:n perusteluja miesten ja naisten turnausten erottamiseen järjestön Facebook-sivulla 2.7.2014.

Samalla IeSF ilmoitti kuitenkin myös keräävänsä linjauksestaan palautetta sosiaalisen median kautta. IeSF:n Facebook-sivun perusteella palautelinja oli selkeä: turnausten sukupuolijaosta haluttiin eroon. Esimerkiksi IeSF:n 1. heinäkuuta luoma keskusteluketju kysymyksellä siitä, ketkä pelaajat sivun seuraajat haluaisivat nähdä edustamassa maataan maailmanmestaruuskisoissa, täyttyi pelaajanimien sijaan vastauksista, joiden mukaan vastaajat halusivat nähdä naisten ja miesten pelaavan yhdessä (kuvat 4 ja 5).



Kuva 4. IeSF:n sivuston seuraajille suuntaama kysymys maiden toivotuista kilpailuedustajista



1.7.2014. Kuva 5. Esimerkki vastaajien toiveista nähdä nais- ja miespelaajat samoissa turnauksissa 2.7.2014.

Kriittisen palautevyöryn seurauksena IeSF piti aiheesta hätäkokouksen. Kokouksen seurauksena järjestö julkaisi 3. heinäkuuta [tiedotteen](#), jossa se ilmoitti muuttaneensa maailmanmestaruusturnauksen sääntöjä. Aiemmin vain miehille avoinna olleet turnaukset (*DotA 2*, *StarCraft 2*, *Ultra Street Fighter IV*, *Hearthstone: Heroes of Warcraft* ja *Tekken Tag Tournament 2*) olisivat sittenkin avoinna kaikille pelaajille, kun taas alun perin naisille rajatut turnaukset (*StarCraft 2* ja *Tekken Tag Tournament 2*) pysyisivät avoinna vain naisille. Tiedotteessa järjestö perusteli ratkaisua pitää vain naisille rajatut turnaukset kaikille sukupuolille avointen turnausten rinnalla halulla edistää naispelaajien asemaa miesvaltaiseksi tiedostetussa kilpeliympäristössä lisäämällä naiskilpelaajien näkyvyyttä ja tarjoamalla naisille laajempia mahdollisuuksia osallistua kilpelaamiseen.

## Peliteollisuuden lasikatot ja muita näkymättömiä sukupuoliseiniä

Tapaus *Hearthstone* on esimerkki konkreettisista sukupuoleen perustuvista rajoista yhdellä pelikulttuurin osa-alueella (elektronisessa urheilussa). Kaikki pelikulttuurin sukupuolittuneet rajanvedot eivät ole yhtä ilmiselviä, vaan vaativat esiintuomista ja syvempää tarkastelua paljastuakseen.

Vuonna 2012 pelijournalisti Katie Williams kertoi kokemuksistaan maailman suurimmassa peliteollisuustapahtumassa E3:ssa [\[ix\]](#) *Kotaku Australiassa* julkaistussa [artikkelissa](#) ”I Can Be Just As Capable. Let Me.” Artikkelissa Williams kuvaa, miten hän, asettuessaan eräälle messualueen ampumapeliesittelypisteelle, asettelee sormensa välittömästi näppäimistön oikeille kirjaimille, valmiina hyödyntämään runsaan pelikokemuksensa tuomaa mekaanista varmuutta tutustuakseen jälleen uuteen pelimaailmaan. Williamsin keskeyttää pelijulkaisijan PR-henkilö, joka ensin hämmentyneenä tiedustelee, onko *PC PowerPlay* -medialätkää kantavalla toimittajalla aiempaa kokemusta PC-pelaamisesta, ja myöhemmin sysää Williamsin pelin edestä sivuun todeten, että ehkä hänen on kuitenkin parempi pelata toimittajan puolesta.

”Ja siinä sitten olin, kädet vaivaantuneesti ja hyödyttömästi sylissäni, kun mies ohjasi minua pelissä. Tuskastuttavan yksityiskohtaisesti hän selitti minulle jokaisen yksinkertaisen mekaniikan, jonka jokainen ampumapelejä pelannut tuntisi hyvin. Hän vältti varsinaista pelaamista johtuen ilmeisesti jonkinlaisesta oudosta kuvitelmasta, että en ollut paikalla oppiakseni asioiden ampumisesta ampumapelissä, että herkät tyttövaistoni saattaisivat loukkaantua tappamisesta aseini ja ohjuksini. Hän osoitti minulle ruohikossa olevia kaneja sellaisella alentuneisuudella, jolla aikuinen yrittää harhauttaa äänestä taaperoa, ikään kuin kiinnostukseni tähän simulaatiotason ampumapeliin johtuisi jonkinlaisesta täysin virheellisestä olettamuksesta, että peli olisi täynnä suloisia, pörröisiä eläimiä.” (Williams 2012.)

Artikkelissa Williams kuvaa edelleen, miten E3-tapahtuman aikana hänet saatiin tuntemaan olonsa naurunalaiseksi ja ei-toivotuksi yhä uudelleen – luultavasti vain siksi, että hän oli nainen pinkissä hameessa.

Williamsin tapaan paitsi monet naispelijournalistit, myös monet naispelaajat ja pelialalla työskentelevät naiset ovat saaneet kokea, miltä tuntuu koetella pelikulttuurin sukupuolittuneita rajoja. Marraskuussa 2012 pelisuunnittelija ja Kickstarter-varainkeruusivuston peliasiantuntija LukeCrane esitti Twitterissä [kysymyksen](#): miksi naispelintekijöitä on niin vähän? Pelialalla toimivat ja toimineet naiset vastasivat Cranelle sadoilla viesteillä tunnisteella #1reasonwhy, raportoiden systemaattisesta sukupuoleen pohjautuvasta vähättelystä ja jopa suoranaisestä häirinnästä. Viesteissään naiset muun muassa kertoivat, kuinka heidän työnsä jätettiin työyhteisössä huomiotta, kuinka heidän ulkonäköään ja pukeutumistaan kommentoitiin avoimesti, ja kuinka he olivat joutuneet seksuaalisen ahdistelun kohteeksi pelialan tapahtumissa. (Hamilton 2012.)

[Fat, Ugly or Slutty](#) -nimellä kulkeva sivusto puolestaan on julkaissut vuosina 2011–2013 lukuisia naispelaajien verkkopeleissä ja -pelipalveluissa vastaanottamia häirintäviestejä. Viestit on tallennettu toisinaan äänitiedostoina, mutta useimmiten kuvakaappauksina ja valokuvina niin, että lähettäjän käyttäjänimi on näkyvässä, ja julkaistu usein humoristisen otsikon kera (kuva 6). Viestien julkaisukategoriat, kuten ”tappouhkaukset”, ”irstaat ehdotukset” ja ”provosoimaton raivo” kertovat karua kieltään naispelaajien vastaanottamista tunnepurkauksista. Suuri osa sivustolla julkaistuista viesteistä sisältää törkeää kielenkäyttöä ja seksuaalista häirintää.



Kuva 6. Esimerkki Fat, Ugly or Slutty -sivuston julkaisemista naispelaajien vastaanottamista häirintäviesteistä.

Naispelijournalistien, pelialalla työskentelevien naisten ja naispelaajien raportoimat lukuisat yksittäiset syrjintä- ja häirintätapaukset ovat osa laajempaa ongelmaa: pelikulttuurin sukupuolittuneita rakenteita, jotka ilmenevät muun muassa naisiin ja tyttöihin kohdistuvana syrjintänä ja häirintänä, seksistisinä pelisisältöinä ja pelien markkinointina, ja toisinaan suorina naisvihan ilmaisuina. Kuten edellä kuvatut esimerkit osoittavat, pelikulttuurin sukupuolittuneisuudesta on keskusteltu peliyhteisöissä ja -medioissa jo vuosikausia, ja viime vuosina keskustelu on noussut myös valtamedioihin. Mediakriitikko Anita Sarkeesianiin kohdistettu massiivinen vihakampanja, joka sai alkunsa toukokuussa 2012 eikä ole vielä ohi, on saanut osakseen runsaasti mediahuomiota ja johtanut laajempaan keskusteluun pelikulttuurin naisvihamielisydestä. Vastaavasti elokuussa 2014 pelisuunnittelija Zoe Quinniin kohdistunut häirintäkampanja, joka laajeni myöhemmin antifeministiseksi Gamergate-vihaliikkeeksi, on ollut näkyvästi esillä kansainvälisessä mediassa – myös Suomessa (Sarhimaa 2014).

Vaikka pelikulttuurin vihakampanjat ovat usein saaneet alkunsa internetissä, niiden toiminta ei rajoitu sen piiriin, vaan esimerkiksi häirinnän kohteina olleiden henkilöiden kotiosoitteita on julkaistu ja heidän perheidensä turvallisuutta on uhattu. Kun Sarkeesianille myönnettiin vuoden 2014 Game Developer's Conferencessa maaliskuussa 2014 Ambassador Award -tunnustus, tapahtumaan kohdistettiin pommiuhkaus (Totilo 2014). Lokakuussa 2014 Utah State University sai puolestaan uhkauksen ”Amerikan historian kuolettavimmasta kouluammunnasta”, mikäli

Sarkeesianin sallittaisiin puhua yliopiston kampuksella (Wingfield 2014). Verkkoviha ei lähtökohtaisesti rajoitu vahingoittamaan kohteitaan vain internetissä, mutta näissä tapauksissa se ulottuu konkreettisiksi uhriensa elämään kohdistuviksi uhkauksiksi, joiden vuoksi Sarkeesianin ja Quinnin lisäksi myös joukko muita Gamergate-liikkeen kohteita on joutunut jopa pakenemaan kodeistaan (ibid.).

Pelialalla toimivien ja peleistä julkisuudessa puhuvien naisten lisäksi Gamergate-liike on ottanut kohteekseen myös pelitutkijoita. Esimerkiksi toukokuussa 2015 pidetyn kansainvälisen pelitutkimusseura Digital Games Research Associationin DiGRA 2015 -konferenssin Twitter-tunniste #Digra2015 täyttyi tapahtuman aikana vihamielisestä roskapostista. Twitter-hyökkäys kohdistui erityisesti konferenssissa esitettyihin pelaamista ja sukupuolta käsitelleisiin tutkimuspapereihin ja pohjautui ilmeisesti käsitykseen, jonka mukaan kansainvälinen pelitutkimusseura on radikaalifeministien hallussa oleva ajatushautomo, joka ei noudata hyviä tieteellisiä käytäntöjä, ja jonka tavoite on tuhota pelaaminen nykyisessä muodossaan sellaisena kuin liikkeen kannattajat pelaamisen ymmärtävät. (Mortensen 2015.) Gamergate-liikkeen lietsomat uhkakuvat ja hyökkäykset ovat osoituksia siitä, että liikkeen jäsenet kokevat pelaajaidentiteetinsä uhatuksi pelikulttuurin muutosten edessä.

## Sota pelaajaidentiteetistä

Naispelaajien määrä on erityisesti 2010-luvulla kasvanut, ja useiden markkinatilastojen ([ISFE 2014](#), [ESA 2015](#)) mukaan naiset muodostavat tänä päivänä jo lähes puolet digitaalisten pelien yleisöstä. Samaan aikaan pelikulttuurin naisvihamielisyydestä on edellä kuvattujen esimerkkien valossa tullut – jos ei voimakkaampaa, niin ainakin – entistä näkyvämpää.

Aiempaa näkyvämmän naisvihamielisyyden on arveltu olevan seurausta pelaamisen kulttuurisesta muutoksesta, joka on koettu uhkana pelikulttuurille ja pelaajaidentiteetille (Consalvo 2012, Vanderhoef 2012, Alexander 2014, Golding 2014). Erityisesti 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen jälkipuoliskolla ja 2010-luvulla digitaalinen pelaaminen on yleistynyt ja pelikulttuuri on valtavirtaistunut. Kun ennen pelejä tuotettiin ensisijaisesti pelaamista varten rakennetuille PC-koneille ja tehokkaille pelikonsoleille, nykyisin monenlaiset mobiili- ja verkkoalustoilla pelattavat niin kutsutut kasuaalipelit muodostavat yhä suuremman osan pelituotannosta. Mukana kulkeva älypuhelin on yhä useammalle luonteva pelialusta, ja toisaalta pelikonsolit ovat monipuolistuneet koko perheen viihdekeskuksiksi, joiden paikka olohuoneessa on



helppo perustella. Kasuaalipelien naiseuttamista tutkinut John Vanderhoef on kuvannut, miten niin kutsutut hardcore-pelit edustavat peliyhteisöjen keskusteluissa valkoista, heteronormatiivista, hegemonista maskuliinisuutta, miten kasuaalipelit liitetään naiseuteen ja homoseksuaalisuuteen, ja miten kasuaalipelaamisen yleistymisen koetaan uhkana ”oikealle” pelaamiselle (Vanderhoef 2012).

Kun digitaalisten pelien kenttä on monipuolistunut ja pelaamisesta on tullut aiempaa saavutettavampaa, myös pelaajakunta on kasvanut ja monipuolistunut. Tämä on johtanut tilanteeseen, jossa pelikulttuuri ei enää ole oma eristynyt kulttuurinen saarekkeensa, eikä pelaajalla viitata automaattisesti nuoreen mieheen. Joillekuille tämä kehitys on ollut vaikea hyväksyä, ja sitä vastaan taistellaan pyrkimällä sulkemaan pelikulttuurin rajat yhä tiukemmalle. Tutkija Mia Consalvo on todennut, että yksittäisiltä vaikuttavissa naisiin kohdistetuissa häirintätapauksissa on kyse laajemmasta naisvihamielisestä pelikulttuurista, patriarkaalisesta etuoikeuden pyrkimyksistä vahvistaa asemaansa, sekä reaktioista naisten ja tyttöjen kasvavaan läsnäoloon pelikulttuurissa yhä vakituisempaan ja tärkeämpään kuluttajaryhmään (Consalvo 2012).

Käynnissä oleva pelikulttuurinen sota tiivistyy kysymykseen pelaajaidentiteetistä: siihen, kuka mielletään, tai kuka voi mieltää itsensä pelaajaksi (*gamer*). 28. elokuuta 2014 julkaistiin kaksi kirjoitusta, jotka julistivat pelaajaidentiteetin kuolemaa. Ensimmäinen niistä oli pelijournalisti Leigh Alexanderin (2014) *Gamasutrassa* julkaistu [artikkeli](#) ”Gamers’ Don’t Have to Be Your Audience. ’Gamers’ Are Over”, toinen tutkija ja journalisti Dan Goldingin (2014) [blogikirjoitus](#) otsikolla ”The End of Gamers”. Molemmat kirjoitukset käsitelivät tuolloin juuri syntyneitä Gamergate-vihaliikettä epätoivoisena ja aggressiivisena vastauksena pelikulttuurin muutoksista koettuun uhkaan pelaajaidentiteetille. Marginalisoituja pelaajaryhmiä tutkinut Adrienne Shaw on esittänyt, että myös pelitutkimuksessa on keskitytty liiaksi pelaajaidentiteettiin kyseenalaistamatta sen rakentumisen ehtoja. Shawin mukaan pelaamista tulisikin lähestyä vallitsevan yleisönrakennustavan pönkittämisen sijaan keskittymällä pelien kanssa vuorovaikuttavien ihmisten elettyihin kokemuksiin sen ulkopuolella. (Shaw 2013.)

## Lopuksi

Kuten edellä kuvatut pelikulttuurinkehityskulut osoittavat, nykyiselle ja tulevalle pelikulttuurin tutkimukselle on yhä tärkeämpää tarkastella pelikulttuurisen osallisuuden ja saavutettavuuden kysymyksiä. Adrienne Shaw (2010, 407) onkin esittänyt, että kysymys siitä, kuka lasketaan pelikulttuurin jäseneksi, on keskeinen pelien tutkimukselle kulttuurintutkimuksellisesta

näkökulmasta. Sukupuoli on yksi keskeinen teema tässä tarkastelussa, sillä se on edellä kuvattujen esimerkkien valossa mitä ilmeisemmin yksi tekijöistä, jotka vaikuttavat pelikulttuurisen osallisuuden mahdollisuuksiin.

Pelikulttuurin sisällä on yhä vähemmän konkreettisia, mutta sitäkin enemmän näkymättömiä sukupuolittuneita rajoja, joiden ylläpidon edestä taistellaan ja joiden ylittämisyrityksiin vastataan vihalla. Näiden taisteluiden keskiössä on kysymys mahdollisuuksista tulla mielletyksi tai identifioitua pelaajaksi. Jotta pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat voidaan purkaa, ne pitää ensin tehdä näkyviksi. Vasta sen jälkeen on mahdollisuus aidosti tasa-arvoiseen pelikulttuuriin. Vielä nyt olemme tilanteessa, jossa jotkut ovat sukupuolensa perusteella automaattisesti enemmän pelaajia kuin toiset.

# Lähteet

Kaikki linkit tarkastettu 19.10.2015.

## Blogikirjoitukset

Golding, Dan. 2014. "The End of Gamers." Blogikirjoitus 28.8.2014.

<http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>.

Mortensen, Torill Elvira. 2015. "DiGRA 2015 Aftermath, the Hashtag Anger." Blogikirjoitus

20.5.2015. <http://torillsin.blogspot.fi/2015/05/digra-2015-aftermath-hashtag-anger.html>.

## Lehtiartikkelit

Alexander, Leigh. 2014. "'Gamers' Don't Have to Be Your Audience. 'Gamers' Are Over."

*Gamasutra*, 28.8.2014.

[http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php).

Hamilton, Mary. 2012. "#1reasonwhy: the Hashtag that Exposed Games Industry Sexism." *The*

*Guardian*, 28.11.2012. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>.

Sarhimaa, Jutta. 2014. "Suomalainen pelintekijänainen järkyttyi Gamergate-skandaalista:

'Internetvihan määrä oli jotain käsittämätöntä'". *Nyt*, 31.10.2014. <http://nyt.fi/a1305891362095>.

Totilo, Stephen. 2014. "Bomb Threat Targeted Anita Sarkeesian, Gaming Awards Last March."

*Kotaku*, 9.9.2014. <http://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>.

Williams, Katie. 2012. "I can be Just as Capable. Let Me." *Kotaku Australia*, 18.6.2012.

<http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794>.

Wingfield, Nick. 2014. "Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign." *The New York Times*, 15.10.2014.

<http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>.

## **Verkkosivut**

Assembly.org: Assemblyn vastine kilpailujen sukupuolirajoitukseen. 2.7.2014.

[http://www.assembly.org/summer14/news/iesf\\_comment](http://www.assembly.org/summer14/news/iesf_comment).

Fat, Ugly or Slutty.

<http://fatuglyorslutty.com>.

Finnish Game Jam ry: On ASM FGJ 14.2.7.2014.

<http://www.finnishgamejam.com/on-asm-fgj-14>.

International e-Sports Federation: IeSF Board has made decision to make their event "Open for All". 3.7.2014. [http://ie-sf.com/bbs/board.php?bo\\_table=iesf\\_notice&wr\\_id=105](http://ie-sf.com/bbs/board.php?bo_table=iesf_notice&wr_id=105).

Suomen elektronisen urheilun liitto: SEUL ry:n kanta sukupuolirajoitettuihin kilpailuihin. 2.7.2014.

<http://www.seul.fi/seul-ryn-kanta-sukupuolirajoitettuihin-kilpailuihin>.

## **Markkinatutkimukset**

Entertainment Software Association. 2015. *2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*.

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.

Interactive Software Federation of Europe. 2014. *GameTrack Digest: Quarter 3 2014*.

[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack\\_european\\_digest\\_q3-14.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack_european_digest_q3-14.pdf).

## **Tutkimuskirjallisuus**

Consalvo, Mia. 2012. "Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars." *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology* 1.

<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo>.

Shaw, Adrienne. 2013. "On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience." *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology* 2.

<http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-shaw>.

Shaw, Adrienne. 2010. "What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies." *Games and Culture* 5(4):403–24.

Vanderhoef, John. 2012. "Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games." *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology* 1.

<http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-vanderhoef>.

## Viitteet

[i] Reddit <<http://www.reddit.com>> on laaja ja tunnettu keskustelusivusto, jonka lukuisilla alisivustoilla (subreddit) käsitellään aiheita politiikasta viihteeseen sivuston käyttäjien luomissa ja pisteyttämissä keskusteluketjuissa.

[ii] *Hearthstone: Heroes of Warcraft* on Blizzard Entertainmentin vuonna 2014 julkaisema digitaalinen keräilykorttipeli.

[iii] [Alkuperäinen viestiketju](#) Redditin arkistossa.

[iv] Nimimerkki Grenwall74:n [kommentti](#).

[vi] Nimimerkki Stoffalinan [kommentti](#).

[vii] Kirjoittaja arkistoi 7 kotimaista ja 22 ulkomaista lehtikirjoitusta aikavälillä 2.–4.7.2014.

[viii] SEUL ry:n [kannanotto](#) ja Assemblyn [kannanotto](#). Kumpikin julkaistiin 2.7.2014.

[ix] E3 eli Electronic Entertainment Expo on pelialan ammattilaisille ja lehdistölle suunnattu vuosittain Los Angelesissa järjestettävä messutapahtuma, jossa esitellään uusimpia pelijulkaisuja ja -laitteistoja.