



Anita Sarkeesian – vainottu nainen vai arvoiteltu kriitikko?

pelaajien reaktioita feministiseen videopelikritiikkiin

Feministisenä populaarikriitikkona tunnettu Anita Sarkeesian perusti vuoden 2012 alussa [joukkorahoituskampanjan](#), jolla hän halusi kerätä varoja videosarjalle nimeltä [Tropes vs. Women in Video Games](#). Sarkeesian sai tavoiterahansa kerättyä vuorokaudessa ja lopulta rahaa kertyi lähes 160 000 dollaria tavoitellusta kuudesta tuhannesta.

Nyt maaliskuussa 2015 Tropes vs. Women sarjan 12:sta luvatussa videosta on julkaistu vasta kuusi. Tämä ei ole silti ainoa asia, josta Sarkeesian on saanut kritiikkiä. Asiallisten kommenttien lisäksi Sarkeesian on saanut paljon vihaviestejä ja uhkauksia. Hän onkin usein kommentoinut pelien ja pelaajien myrkyllistä miesvaltaista kulttuuria. Johtuuko Sarkeesianin vainoaminen tämän sukupuolesta vai jostain muusta?



Naiseus pelikentällä

Sarkeesian kokee tullessa vihatuksi, sillä hän on nainen ja avoimesti feministi. Väitteessä saattaa olla perää, sillä Sarkeesianin videopelejä käsittelevä sarja alkoi saamaan vihaista palautetta jo ennen kuin yhtään jaksoa oli julkaistu. Toisaalta on huomioitava, että muun muassa Sarkeesianin Feminist Frequency -kanava oli olemassa jo ennen kohua.

Sarkeesian, joka toimii Twitterissä nimimerkillä [femfreq](#) julkaisi Tumblr-sivullaan saamiaan [uhkailevia twiittejä](#) pelkän viikon ajalta. Valtaosa niistä mainitsee jotenkin Sarkeesianin sukupuolen, usein naisia haukkuvalla sanavalinnalla. Jotkut viestit mainitsevat myös Sarkeesianin armenialaisen taustan loukkaavassa valossa. Osassa viestejä toivotaan Sarkeesianin kuolevan tai osoitetaan halua tappaa tämä omin käsin. Suuri osa näistä twiiteistä on jo poistettu. Lisäksi monelta käyttäjältä on estetty pääsy profiiliinsa.

Kaikkia pelialan naisia ei kuitenkaan vihata (esimerkiksi Mari Shimazaki, Karoliina Korppoo, Kim Shift ja Amy Henning). Naisia on myös nykyään pelialalla enemmän kuin ennen. Vuonna 2014 [IGDA:n tutkimus](#) osoitti, että pelikehittäjistä 22 % on naisia.

Voi kuitenkin olla, että Sarkeesianin sukupuoli risteää tämän mielipiteiden kanssa siten, että syntyy erityinen syrjinnän ja verkkovihan muoto, jossa tämän näkemykset ja huomiot mitätöidään alkuunsa.

On kuitenkin huomioitava, että riitaa haastavat pelaajat voivat käyttää mitä tahansa syynä syrjimiselle. Kilpaurheilija Quinton Jackson on sanonut tullessa syrjityksi verkkopeleissä, koska hän kuulostaa tummaihoiselta. Youtube-kommentoija Daniel Sulzbachia on haukuttu taas liian korkeasta äänestä.

Ammattiuhri

Ymmärrettävästi Sarkeesiania vihaa uhkuvat viestit ahdistavat. Tosin häntä kritisoidaan myös huomiohakuisuudesta. Tämän lisäksi Sarkeesianin on väitetty kirjoittavan itselleen uhkausviestejä. Ammattiuhri on nimike, jonka monet Sarkeesianin vastustajat ovat antaneet naiselle. On totta, että Sarkeesian hyötyy rahallisesti vainosta, sillä hänet kutsutaan puhumaan usein juuri tästä aiheesta erilaisiin tilaisuuksiin ja artikkeleihin.

Häirikköviestien julkaisemisessa ei ole kuitenkaan mitään uutta. Monet jakavat niitä toivoen, että häirinnästä puhuminen ja häirikköiden ilmiantaminen auttaa luomaan parempaa verkkoilmapiiriä ja antaa vertaistukea.

Teksti: Kristiina Seppä
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Turun yliopisto
Kansikuvan lähteet: FemFreq Media

Tietämyksen arvostelu

Sarkeesianin vastustajat saivat uuden argumentin, kun tämä myönsi [nauhoitetussa puheessaan](#), ettei hän edes oikeastaan välitä videopeleistä – ainakaan nykyisellään.

Muun muassa videopelikursseja vetävä professori Lisa Nakamura Michiganin yliopistosta kertoo opiskelijoittensa näkevän hyväksi keinoksi saada hyväksyntää osoittamalla osaamisensa esimerkiksi pärjäämällä peleissä. Sarkeesian ei ole onnistunut tässä, vaikka samaisella videolla hän sanoo opiskelleensa aiheita projektinsa yhteydessä.

Sarkeesian on tuomittu myös muiden pelivideoiden käyttämisestä. Moni uskoo, että Anita ei ole itse pelannut pelejä, joihin viittaa.

Lähestymistavan arvostelu

Esimerkiksi lukuisat Youtube-käyttäjät ovat tehneet vastavideoita Sarkeesianin tavasta käsitellä naisia peleissä. Sarkeesianin sanotaan valitsevan vain itselleen suotuisia esimerkkejä ja vääntävän totuutta mieleiseensä näkökulmaan poimimalla asioita kontekstista.

Muun muassa pelaaja [Kite Tales](#) vastasi Sarkeesianin ensimmäiseen videoon antaen omia mielipiteitään tämän näkemyksistä tunnetuista naishahmoista Princess Peach ja Zelda.



Yhteenveto

Sarkeesian on todennäköisesti sekä vainottu nainen että arvoiteltu kriitikko. On kuitenkin huomioitava, että kaikkia pelialalla toimivia tai sitä kommentoivia naisia ei ole kohdeltu yhtä kaltoin.

Usein jää huomioimatta, että myös Sarkeesianin kannattajat harjoittavat kohdennettua vihaa Anitan kritisoijille. Esimerkiksi pelitoimittaja [Liana Kerzner](#) kertoo joutuneensa mustamaalaatuksi, kun Anitan fanit alkoivat levittää hänestä väärää tietoa Redditissä.

Usein henkilöt, jotka esittävät rakentavaa kritiikkiä ovat kaikkein rauhallisimpia eivätkä sorru haukkumasanoihin. Verkosta löytyy myös paljon Sarkeesiania puhtaasti loukkaavia viestejä ja kommentteja. Näitä ei kenenkään pidä hyväksyä.

On kuitenkin tärkeää, että asiallista kritiikkiä ei leimata samanlaisiksi vihaksi. Keskustelu täytyy pitää hengissä ja avoimena eri näkemyksille. Tällä hetkellä Sarkeesian on kuitenkin muun muassa sulkenut kanavansa keskustelualueet Youtubessa.

Nakamura, L. 2014. [Afterword: Blaming, Shaming and the Feminization of Social Media](#). Teoksessa *Feminist Surveillance Studies*. Magnet, S. & Dubrofsky, R. (toim.) Duke University Press Books.

Nakamura, L. 2013. ["It's a Nigger in Here! Kill the Nigger!" User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games](#). Teoksessa *The International Encyclopedia of Media Studies*, volume VI: Media Studies Futures. Gates, K. & Valdivia A. Blackwell Publishing Ltd.

Lähteitä

Linkkeihin viitattu 27.3.2015.

IGDA 2014. [Press Release: IGDA Developer Satisfaction Survey results are released.](#)

Nakamura, L. 2015. ["Racism, Sexism, and Gaming's Cruel Optimism"](#). Teoksessa *Identity Matters: Race, Gender, and Sexuality in Video Game Studies*. Malkowski, J. & Russworm, T. (toim.) Indiana University of Press.